

next Level

NEXT LEVEL

Nintendo⁶⁴ · Sony PlayStation · Sega Saturn · SuperNES · Mega Drive · PC · Online · Arcade



Interviews und Hintergrundberichte zu
Super Mario 64
& **PilotWings 64**



Spiel des Monats
A-Train – die
Wirtschafts-
simulation der
Extraklasse



Überraschungspremiere auf dem Saturn: das Action-Adventure

Heart of Darkness



Spieler-Hotline:

D 069-66 54 34 00

CH 157 11 33
(86 RP/Min)

Wooomm tschack boom und nichts wie weg ... Bei Battle Arena Toshinden 2 kannst du mit Fäusten, Füßen, Schwertern, Peitsche, Lanze, Sense, Nunchakus und weiterem Gerät mächtig austeiln – wenn du kannst. Wenn nicht, bettel um Gnade!



Oh Mann!
Wenn
dir Battle

Arena Toshinden 2 zu
hart ist, dann spiel
doch hiermit. →



PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME

Don't believe the Hype?!

Am 23.6.1996 ist das Nintendo⁶⁴ in Japan erschienen. Nicht nur aufgrund der immens langen Wartezeit von gut zwei Jahren kann man zweifelsohne von einem denkwürdigen Tag in der Videospiegelgeschichte sprechen. Von der Leistungsfähigkeit der Konsole sowie der beeindruckenden Qualität der ersten Software-Titel konnte sich die Fachwelt, wie bereits berichtet, auf der E3-Messe in Los Angeles überzeugen. Es werden leider noch einige Monate verstreichen müssen, bis die Welle der Begeisterung auch das Massenpublikum in unseren Landen erfassen wird; schließlich plant Nintendo den genauen Deutschland-Release der 64-Bit-Maschine erst im September diesen Jahres im Rahmen eines Händler-Meetings bekanntzugeben. Nichtsdestotrotz haben wir für alle Videospiegelbegeisterten auch diesen Monat wieder brandheiße News zu diesem Thema: Die Interviews mit Nintendos Chef-Producer Shigeru Miyamoto (*Super Mario 64*) und den Simulations-Profis von Paradigm (*PilotWings 64*) gewähren einen umfassenden Einblick in die Entwicklung der beiden N64-Start-Titel. An dieser Stelle möchten wir die Gelegenheit nutzen, um uns bei allen Leserinnen und Lesern recht herzlich zu bedanken. Die Resonanz auf die ersten drei XL-Ausgaben freut uns wirklich sehr: Neben viel Zuspruch und zahlreichen Komplimenten – selbst die Konkurrenz gibt uns regelmäßig ihre Anerkennung auf indirekte Art und Weise zu verstehen – erreichen uns jede Menge Anregungen und konstruktive Kritik. Für unser gesamtes Team ist dies natürlich ein zusätzlicher Ansporn, neXt Level noch informativer und umfassender zu gestalten. Ein weiterer großer Schritt in diese Richtung ist bereits vollzogen: neXt Level ist ab sofort der offizielle Lizenznehmer der englischen Publikation EDGE aus dem Hause FUTURE. Jeder, dem EDGE ein Begriff ist, weiß um die Bedeutung dieser redaktionellen Kooperation – nicht zuletzt aufgrund des großen Informationsvorsprungs ist die EDGE seit geraumer Zeit das renommierteste Multiformat-Magazin Europas ...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht wie immer die gesamte

neXt-Level-Redaktion



Noch ist die

Bikes, Ketten, Keulen und Beulen

**ROAD
RASH**™



Road Rash ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. The Need for Speed ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Road Rash Track ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ripstick Magazine Inc. und wird von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Dieses Produkt wird von keinem der folgenden Automobilhersteller unterstützt oder gesponsert: Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. Sega Saturn ist ein Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

Bahn frei...

Heiße Duelle, Sportwagen-Power



ROAD & TRACK[®] präsentiert!

The **NEED** for **SPEED**[™]

spiel des monats



A-Train (PlayStation)

Seite 12



Heart of Darkness (Saturn)

Seite 30



Destruction Derby (PSX)



Gunship (PSX)



Motor Toon GP 2 (PSX)

XL rubriken

Seite 72

Arcade

Aktuelle Automaten-
spiele im Überblick

Seite 74

PC-Teil

Online - Der schnelle
Schritt ins Internet

Händlerregister81
 Impressum82
 neXt month82
 read.me 8
 Spiel des Monats12
 Zubehör71

XL specials

Seite 22

Interview

Star-Entwickler Shigeru Miyamoto stand neXt Level auf der E3 in Los Angeles Rede und Antwort. Das Interview liefert neue Informationen über Super Mario 64 und die heiß ersehnte Superkonsole, das N64.



Seite 26

Interview

Paradigm Simulation entwickelt in Zusammenarbeit mit Nintendo das bahnbrechende PilotWings 64. Oberhaupt Dave Gatchell erläutert die Hintergründe.



64-bit-level

behind the scenes20

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

interview22

Exklusiv-Interview mit Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto

interview26

Dave Gatchell, Paradigm Simulation, über PilotWings 64

32-bit-level

behind the scenes36

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

reportage30

Nach Jahren der Vorankündigungen nähert sich

Heart of Darkness (SAT) langsam der Vollendung

news38

Die kommende Software im 32-Bit-Sektor

previews

Athelete Kings (SAT)51

Destruction Derby 2 (PSX)50

Exhumed (SAT)48

Nights (SAT)47

Story of Thor 2 (SAT)49

tests

Euro Soccer '96 (SAT)56

Fade To Black (PSX)52

Gunship (PSX)54

Impact Racing (PSX)62

Metal Black (SAT)64

Motor Toon GP 2 (PSX)58

Namco Prime Goal (PSX)57

Pro Pinball - The Web (PSX)55

Return Fire (PSX)65

Skeleton Warrior (PSX u. SAT)66

Slam 'n Jam '96 (PSX)60

tactics68

Tips und Tricks für PlayStation und Saturn -

Game Buster Codes für Sega Saturn

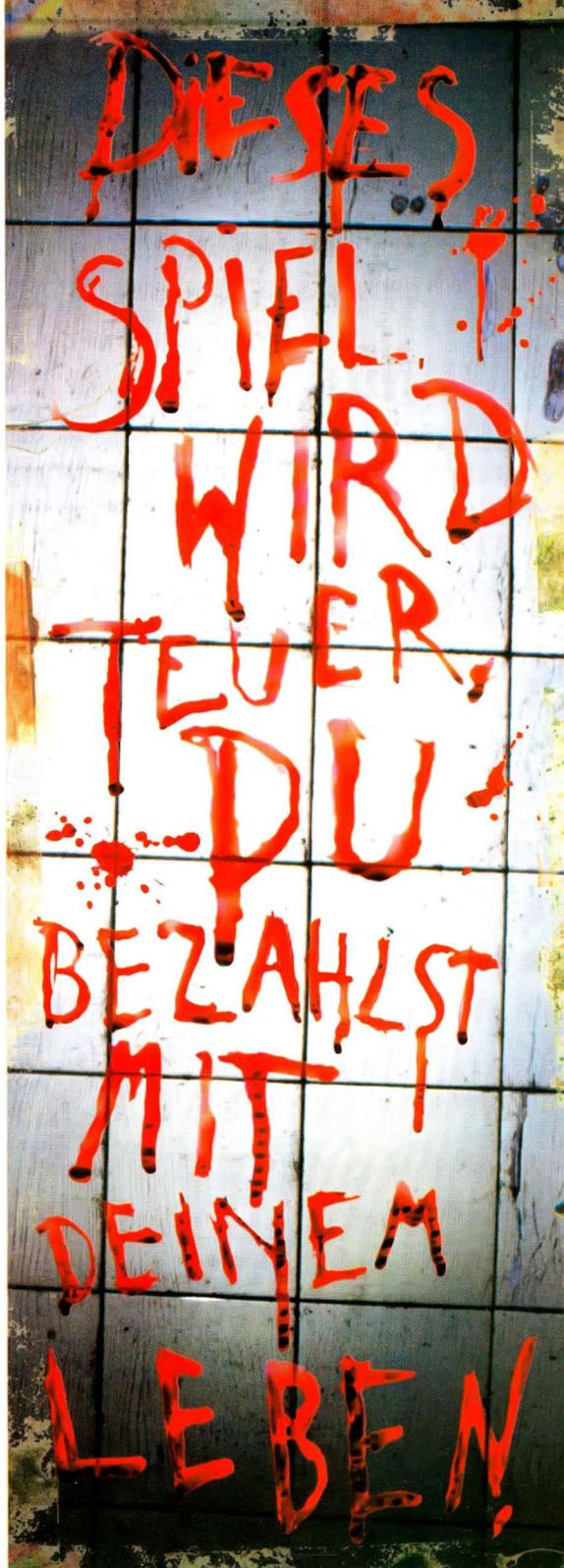
16-bit-level

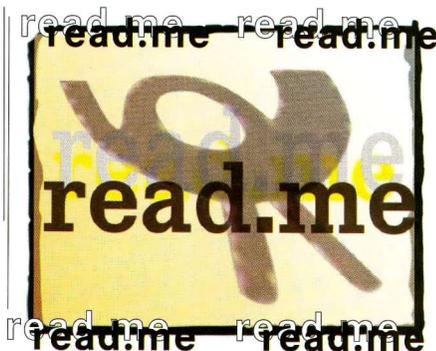
behind the scenes78

Blick hinter die Kulissen der 16-Bit-Videospiel-Szene

news79

Die kommende Software im 16-Bit-Sektor





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

Alle Leserbriefe werden bitte an folgende Adresse gesandt:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Traurig, aber wahr

Gratulation zu eurer superben Zeitschrift ... Dem Leserbrief von Stephan Forkel (neXt Level 6/96) kann ich nur zustimmen, doch die Entscheidung, ob Rollenspiele sowie Adventures für den deutschen Markt freigegeben werden, liegt sicherlich nicht bei Sony. Die Haltung der „großen Zwei“, Square und Enix, ist einfach unakzeptabel, doch liegt die Entscheidung letztlich bei denen selbst, die genialen Highlights (*Secret of Mana II*, *Dragon Quest* usw.) umzusetzen, und wie es aussieht, wird nicht mal *FF VII* den Weg über den Teich schaffen. Traurig, aber wahr. Ich hoffe, daß wenigstens neXt Level nicht der Mode anheim fällt – wie dies andere Magazine tun –, japanische RPGs zu testen, die zum Großteil kein europäischer Rollenspiel-Freak je zu sehen bekommt. Selbst bei sogenannten Importhändlern sieht's kraß aus. Und sich mit einem Wörterbuch zu helfen, ist bei den japanischen Schriftzeichen auch nicht gerade witzig. Ich rufe alle Rollenspieler auf, die *Secret of Mana II* usw. auch mal auf deutsch sehen wollen, an Sonys sowie Nintendos Vertretung zu schreiben. Vielleicht können die mal etwas Druck (Man wird ja wohl mal träumen dürfen.) auf die obengenannten Hersteller ausüben. Vielleicht könntet ihr auch etwas dazutun (Die Macht sei mit euch!). Tausende Rollenspieler-Freaks werden mit euch sein. Ansonsten viel Glück mit den nächsten Ausgaben von XL. Ed Dragon, A-Wien

XL antwortet:

N64-Launch: Wenn Ihr diese Zeilen lest, ist das N64 in Japan bereits seit einigen Tagen auf dem Markt (23.6.). Für die USA ist immer noch der 30. 9. definitiver Termin. Für Deutschland heißt es lediglich „Spätherbst '95“, ein genauer Zeitpunkt wurde seitens Nintendo noch nicht bekanntgegeben. Im September soll jedoch auf einer Händlerpräsentation von Nintendo ein exakter Stichtag verkündet werden. *Final Fantasy VII* soll in den USA im ersten oder zweiten Quartal 1997 auf den Markt kommen. So lautet zumindest die Aussage von Sony Amerika. Die Vergangenheit hat jedoch gezeigt,

daß Square-Umsetzungen ihrer RPGs nicht immer aufgeschlossen gegenüberstand. Derzeit arbeitet man in Japan mit 100 Leuten an der Fertigstellung von *Final Fantasy VII*, um den Dezember-Release einhalten zu können. Ob die Programmierer bei all den anderen angekündigten Projekten (z. B. Windows-95-Versionen für PC) noch Zeit für Umsetzungen finden, bleibt abzuwarten. Rollenspiele erfreuen sich in Deutschland einer wachsenden Fangemeinde. Da hierzulande nur wenige Titel veröffentlicht werden, besteht bei vielen ein großes Interesse an der Vorstellung von Import-RPGs. Bei japanischen Versionen werden wir es jedoch auf jeden Fall bei kurzen Previews belassen, da die Storys bei Rollenspielen nun einmal großen Einfluß auf die Gesamtwertung haben. Anders verhält es sich bei US-Importen, die wir bei entsprechender Qualität auch ausführlich testen (wie z. B. *Super Mario RPG* in der vergangenen Ausgabe).

gratulation

- | | |
|--|--|
| Die glücklichen Gewinner des Discworld-Wettbewerbs aus neXt Level 6/96 heißen: | Je eine <i>Colony Wars 2492</i> CD-ROM haben gewonnen: |
| 1. Preis
Edward Baias, Gütersloh | Anja & Ines Dittrich, Berlin |
| 2. Preis
Andreas Becker, Korschensbroich | Tobias Röttger, Lauda |
| 3. - 5. Preis
Markus Wegener, Hamburg
Florian Gimm, Halle
David Erbeck, Wunstorf | Alexander Olma, Stuhr
Oliver Kayser, Hannover
Marc Eggert, Langenhagen |
| 6. - 10. Preis
Claus Oetke, Radolfzell | Die richtige Antwort lautete: c) Echtzeit-Strategie |
| Jose Seiter, Esslingen
Manuel Hopy, Langenhagen
Thomas von Barg, Kirm
Christoph Kotelsen, Joldelund | Die richtige Antwort lautete: c) Die richtige Antwort lautete: b) Hürdenlauf |
| 11. - 20. Preis
Amon Till, Jena - Ammersbach
Joachim Gerl, Ingolstadt
Valentin Klein, München
Yves Pikur, Jena
André Ottmanns, Sankt Augustin | Die richtige Antwort lautete: b) Hürdenlauf |
| Alexander A. Bensch, Lübeck
Björn Kasch-Zajac, Wesel
Anja Persson, Berlin
Dennis Hoppe, Bad Münden
Angelika Georg, Berlin | Die richtige Antwort lautete: Rincewind |

CAPCOM®



UND
HEUTE
IST
ZAHLTAG.

Video Games 5/96 über **RESIDENT EVIL:**

keine Spielspaß-Wertung wegen übler Gewaltszenen.

Unzensurierte deutsche version demnächst im Handel. Aber wie lange?

© Capcom Co., Ltd. 1995, 1996. All rights reserved. PlayStation and PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MEMORY DISC DRIVE	159,-
MEGACON CONTROLLER	99,-
STEERING WHEEL (LENKRAD) ..	149,-
A TRAIN	89,-
AD&D FORGOTTEN REALMS ..	99,-
ARIDUS' POWER SOCCER (JULI) ..	89,-
AGILE WARRIOR	89,-
ALIENS	89,-
AIR COMBAT	89,-
ASSAULT BIGS	89,-
BEYOND THE BEYOND	89,-
BURBY 3	89,-
BLAZING DRAGONS	89,-
CHAOS CONTROL	89,-
CHESSMASTER 3D	99,-
CRONICLES OF SWORD (JULI) ..	99,-
CYBERIA	89,-
DARKSTALKERS	89,-
DEADLY SKIES	89,-
DESCENT	94,-
WORLD CUP GOLF	89,-
DISC WORLD	89,-
EXTREME GAMES	89,-
EXTREME PINBALL	89,-
FACE OFF	99,-
FADE TO BLACK (ENDE JUNI) ..	99,-
FORGOTTEN REALMS	99,-
GALACTIC ATTACK	99,-
GALAXY FIGHT	99,-
GAME DAY (FOOTB.)	94,-
HARDBALL 5	89,-
IRON MAN (JULI)	89,-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER ..	89,-
INTERNAT. TRACK & FIELD (JULI) ..	89,-
IMPACT RACING	89,-
JACK IS BACK - ALONE I.T.D. 2 ..	109,-
JEWELS OF THE ORACLE	89,-
LEMMINGS 3D	89,-
LEMMINGS PLAY PAINT	94,-
MESSEUM PIECE 1	94,-
NBA LIVE 96	89,-
NFL QUARTERBACK CLUB	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL FACE OFF	89,-
NOVASTORM	99,-
OLYMPIC GAMES (JULI)	84,-
OLYMPIC SOCCER	84,-
PANZER GENERAL	89,-
PETE SAMPRAS TENNIS (JULI) ..	99,-
PO ED	89,-
POWERPLAY HOCKEY (JULI)	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
RANI SOCCER	89,-
RAYMON PROJEKT	89,-
RAYMAN	89,-
RETURN FIRE	89,-
RETURN TO ZORK	89,-
REVOLUTION X	84,-
RESIDENT EVIL (JULI/AUG) ..	89,-
RIDGE RACER	94,-
RIDGE RACER REV.	94,-
RISE 2: THE RESURRECTION	84,-
ROAD RASH	89,-
ROCK'N ROLL RACING II	89,-
RUN SOCCER	99,-
SECRET OF MIB	84,-
SHOCKWAVE ASSAULT	94,-
SILVERLOAD	89,-
SIN CITY (PROF. KIMBLE)	89,-
SKELETON WARRIORS	89,-
SLAM'N JAM	89,-
SLAYER	89,-

SPACE HULK (ENDE JUNI)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYW.	99,-
STARBLADE ALPHA	89,-
STARFIGHTER 3000	99,-
STREET FIGHTER ALPHA	89,-
STRETRACER	99,-
SYNDICATE WARS (MITTE 96) ..	99,-
TERKEN	99,-
TENNIS	99,-
TIME COMMANDO (JULI)	89,-
TILT (JULI)	84,-
TOSHINDEN 2	99,-
TOTAL NBA 96	94,-
TRUE PINBALL	89,-
VIEWPOINT	89,-
VIRTUAL GOLF	89,-
WARHAMMER Font. B.	89,-
WAR HAWK	89,-
WATERWORLD	99,-
WIPE OUT	89,-
WORLD CUP GOLF	89,-
WORMS	89,-
XCOM	79,-
X-MIN	84,-

Mega Drive

MEGA DRIVE 2	169,-
6-BUTTON CONTROLLER	39,-
ACTION REPLAY PRO 2	89,-
BUGS BUNNY	69,-
EARTH WORM JIM 2	114,-
FIFA SOCCER 96	99,-
INT. SUPER SOCCER DEL	119,-
JOHN MADDEN 96	89,-
LOU L'ARABIER (DI. TEXTE)	109,-
MISSION IMPOSSIBLE	99,-
NBA LIVE 96	109,-
NHL HOCKEY 96	109,-
PHANTASY STAR IV	109,-
PINOCCHIO (JULI)	89,-
POLO NINAS (JULI)	109,-
STORY OF THOR	119,-
STRIKER 2	109,-
THEME PARK	99,-
WWE WRESTLEMANIA ARC.	114,-
WORMS	109,-

Super Nintendo

S.N. POWER STATION	189,-
ACTION REPLAY PRO 3	89,-
ASTERIX & OBELIX (DI. TEXTE) ..	129,-
BEYOND THE BEYOND	89,-
DONALD IN MAUI MALLARD	129,-
EARTH WORM JIM 2	114,-
IMPOSSIBLE MISSION	129,-
KIRBY'S DREAM COURSE	89,-
LOST VIKINGS 2	109,-
MEGAMAN X 3	99,-
NBA LIVE 96	114,-
NHL HOCKEY 96	114,-
PINOCCHIO	129,-
PAC MAN 2	99,-
PGA TOUR GOLF 96	119,-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	114,-
TOASTERY	129,-
WAYNE GRETZKY ICE HOCKEY 119,-	
WWE WREST. ARCADE	114,-
WORMS (JULI)	119,-
YOSHI'S ISLAND - SMW 2	109,-

TOP-SPIELER ZU KNALLERPREISEN

3DO mit FIFA 199 Spiele a.A.

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

DIGITAL PINBALL	64,-
CYBERIA	84,-
FIFA SOCCER 96	59,-
HANG ON GP 96	79,-
MAGIC CARPET	79,-
PANZER DRAGON	79,-
PARODIUS DELUXE	69,-
RAYMAN	79,-
SEGA RALLY (2 SPIELER)	79,-
SHINOBI X	79,-
WING ARMS	79,-
WORLD CUP GOLF	79,-

Mega Drive

ALADDIN	79,-
ALIEN SOLDIER	59,-
CONY ZONE	69,-
DONALD DUCK IN M. MALLARD ..	79,-
DSCHUNGELBOUCH	64,-
EARTH WORM JIM	64,-
ECCO 2	39,-
LANDSTALKER	59,-
MAGIC CARPET	39,-
NBA ACTION 95	29,-
NIGEL MANSELL	49,-
POWER RANGERS THE MOVIE	79,-
SOLEIL	59,-
SONIC & KNUCKLES	49,-
SONIC COMPILATION (3 Spiele) ..	69,-
TOE JAM & EARL 2	49,-

Mega CD

BATTLECORPS	34,-
CHUCK ROCK 2	19,-
DUNE	19,-
FINAL FIGHT	19,-
SOULSTAR	19,-
TIME GAL	9,-
TOMCAT ALLEY DT.	19,-
WONDERDOG	19,-

Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-
CRITICOM	79,-
D	84,-
FIFA SOCCER 96	59,-
GOAL STORM	79,-
HEREBERES POPOTTO	79,-
JUPITER STRIKE	69,-
LONE SOLDIER	69,-
MAGIC CARPET	84,-
MICKEYS WILD ADVENTURE	79,-
NBA IN THE ZONE	69,-
PARODIUS	89,-
PSYCHIC DETECTIVE	79,-
STRIKER 96	59,-
THUNDERHAWK 2	89,-
WING COMMANDER 3	89,-
WWE WRESTLEMANIA ARCADE	54,-

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
DSCHUNGELBOUCH	69,-
HEREBERES POPOTTO	49,-
INT. S. SOCCER DELUXE	119,-
KNIGHTS OF THE ROUND	49,-
KIRBY'S GHOST TRAP	84,-
NBA GIVE'N GO	99,-
SUPER BC KID	49,-
SUPER BOMBERMAN 2	64,-
TETRIS 2	69,-
THEME PARK	99,-

32X

FOLGENDE SPIELE ALLE 49,-!!!
CHAOTIX, KOLBRI, METAL HEAD, MOTHER-BASE, SPACE HARRIER PERFECT, STAR WARS ARCADE, STELLAR ASSAULT, VIRTUA FIGHTER, FIFA SOCCER 96, VIRTUA RACING ARCADE

Game Gear

ECCO 2	19,-
MICKY MOUSE 3	39,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH

LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
NEU: VERSANDKOSTEN 6,90 DM, UMRECHNUNG 1 DM = 7 ÖS

571601

ODER: 0931/571606



Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version



A TRAIN

Die großzügig angelegte Modellbahnanlage ist sicher der Wunschtraum so manches Jung(gebliebenen). Und wenn der Platz in der heimischen Wohnstube nicht reicht, dann muß eben eine virtuelle Alternative her ...

Hersteller:	Sony
Entwickler:	ArtDink/Maxis
Genre:	Strategie
Spieler:	1
Level:	22 Szenarien
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	ab Juli



von M. Anton

olide Wirtschaftssimulationen sind auf der PlayStation bislang echte Mangelware. Allenfalls *Theme Park* geht in diese Genrerichtung, ansonsten sieht es für Strategie-Fans jedoch recht düster aus. Die Zeit der Dunkelheit hat nun jedoch ein Ende, denn mit *AIV Train - Evolution Global* (so der voraussichtlich endgültige Titel) kommt endlich ein PSX-Spiel auf den Markt, das Wirtschaft und

zu Beginn des Spiels zur Verfügung steht, ist mit zweistelligen Millionenbeträgen (abhängig vom jeweiligen Szenario) zwar bemerkenswert groß, leider aber doch viel zu schnell aufgebraucht. Also müssen neue Verdienstmöglichkeiten erschlossen werden und die gibt es zuhauf. Da wäre zunächst einmal die eigentliche Aufgabe des Spiels, nämlich die Einrichtung von Verkehrsverbindungen. Die geht zwar mächtig ins Geld, denn immerhin müssen Schienen und Straßen verlegt, Haltestellen gebaut und Züge und Busse gekauft werden, die Investition macht sich jedoch bald bezahlt, da sich die eingerichteten Verbindungen dank der Benutzungsentgelte der virtuellen Stadtbewohner als wahre Goldgrube erweisen – zumindest bei guter Planung und Überwachung. Es macht natürlich wenig Sinn, auf Strecken mit einem hohem Passagieraufkommen kurze Bummelzüge einzusetzen, denn je schneller möglichst viele Leute ihr Ziel erreichen, desto lauter klingelt die Kasse. Auch sollte der Zugverkehr reibungslos ablaufen und Staus oder Behinderungen vermieden werden. Dazu ist einiges Geschick bei der Planung von Streckenführungen, Weichenstellungen und Fahrplänen nötig – alles Aufgaben,

Strategie satt bietet. In der Rolle eines Eisenbahn-Tycoons gilt es, durch den Aufbau und die Pflege eines gut funktionierenden Transportsystems aus kleinen Dörfern blühende Siedlungsräume zu schaffen.

So etwas kostet natürlich Geld, das erst einmal verdient werden muß. Das Startkapital, das

info



Memory-Card: Die komplexe Welt erweist sich als ein wahrer Speicherplatzfresser, denn ein einziger Spielstand belegt eine komplette Speicherkarte. Es lohnt sich also, einen kleinen Vorrat anzulegen.

Bedienung: Die Bedienung mit dem Joypad ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber durchaus praktikabel. Wesentlich bequemer geht die Verwaltungsarbeit jedoch mit einer Maus von der Hand.

Eine nette optische Spielerei: Nachts gehen die Lichter in den Häusern an

um die sich der Spieler selbst zu kümmern hat. Steht das Grundgerüst des Transportsystems auf festen Füßen, so kann als nächstes der Bevölkerung etwas unter die Arme gegriffen werden. Durch die Verkehrsmittel angelockt, lassen sie sich in der Nähe der Bahnhöfe nieder und tragen so zu erhöhtem Transportaufkommen bei. Die Zuzugsrate läßt sich aber noch steigern, indem zusätzliche Siedlungsanreize in Form von neu errichteten Gebäuden geschaffen werden. Einige von ihnen, beispielweise Hotels oder Sport- und Freizeitanlagen, haben eher Lockvogelcharakter, andere wiederum sorgen durch Mieteinnahmen für ein zusätzliches Taschengeld. Allerdings bringen solche Bauten noch ein kleines Logistikproblem mit sich, denn für ihre Errichtung sind Baumaterialien nötig. Die müssen entweder per Zug oder Schiff von außerhalb der „Weltkarte“ angeschleppt oder in eigens dafür zu bauenden Fabriken hergestellt werden, wobei der Personentransport so



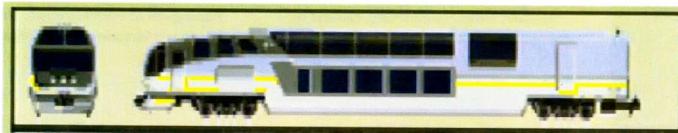
in bester tradition



Die PSX-Version kann auf zwei große Vorbilder auf dem PC zurückblicken: *A-Train* (1992) und *A4 Networks* (1995)

TRAIN

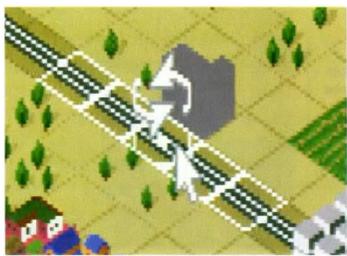
Verschiedene Bus- und Bahntypen können je nach Bedarf gekauft werden



Schiensverlegung



Zu den ersten Aufgaben gehört der Bau von Strecken und Bahnhöfen



Streckenplanung



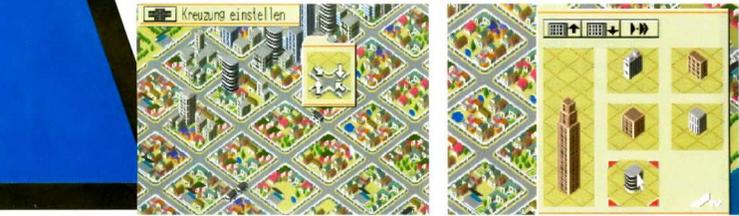
Bei der Verlegung von Schienen und Straßen ist gute Planung und Voraussicht notwendig, um sich nicht spätere Gebietserweiterungen zu verbauen. Praktischerweise kann man im Fall der Fälle jedoch immer noch auf Brücken oder unterirdische Streckenführungen zurückgreifen – Optionen die aber nicht ganz billig sind!



Zahlreiche zu gründende Nebenbetriebe sorgen für Bargeld

wenig wie möglich gestört werden sollte.

Für begeisterte Spekulanten ergeben sich noch einige andere Einnahmequellen: An der Börse läßt sich mit etwas Glück ein beachtliches Zubrot verdienen und auch strategisch geschickter Landkauf erweist sich als einträglich. Parzellen in noch unerschlossenen Regionen können für ein Butterbrot gekauft werden und erfahren eine beachtliche Wertsteigerung sobald ein Bahnhof in ihrer Nähe gebaut wird. Allerdings sollte im Kaufrausch nicht übersehen werden, daß es mit der Anhäufung von Eigentum bei weitem nicht getan ist: Fahrzeuge und Einrichtungen verursachen laufende Kosten, auch Gevatter Staat klopft einmal im Jahr an die Türe und verlangt Tribute in Form von Einkommens- und Grundsteuer. (Immerhin wird für das Spielen selbst



Ohne sorgfältig ausgeklügelte Fahrpläne kommt der Verkehr schnell ins Stocken

Die Höhe der selbsterrichteten Gebäude läßt sich einstellen – mit ihr steigt aber auch der Preis ...

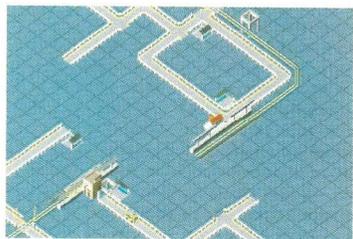
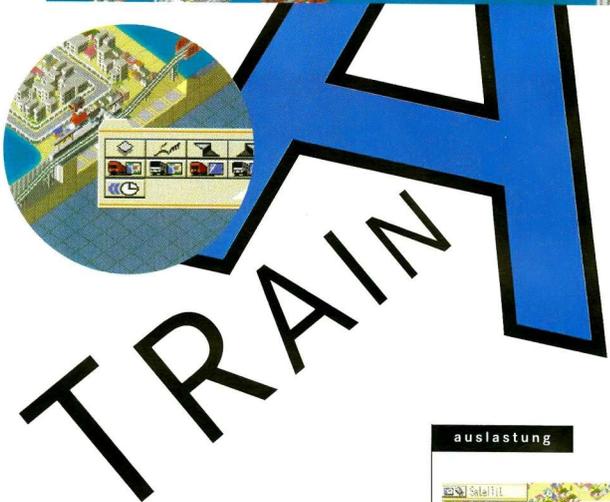
→	⊖	W-DECK 3	1
↺	⊕	Schnell (Reisebus)	2
→	↻	Zustand:	3
⊖	⊕	Nicht in Betri	4
⊖	⊕	Fahrgast	5
		0	6
		BS-01	7
		Fahrgastzahl	8
		0	9
		Umsatz	0
		0	10
		Kosten	40
		1 Std Aufenth.	11
		Shuttle	12

In den verschiedenen landesspezifischen Szenarien lassen sich bekannte Bauwerke wiederentdecken. In Frankreich beispielsweise der Eiffelturm, rechts im Bild Big Ben



keine Vergnügungssteuer erhoben ...) Falls die Bargeldreserven dafür nicht reichen, rettet nur ein Vorsprechen bei der Bank und die Aufnahme eines Kredites den übereifrigen Unternehmer vor dem das Spiel beendenden Bankrott.

Es gibt also jede Menge zu tun für den geeigneten Eisenbahner und das gleich mehrfach: Aus 22 Szenarien mit unterschiedlichen Anfangsbedingungen und landschaftlichen Eigenheiten darf zu Beginn des Spiels gewählt werden. Neben Fantasie-Regionen gibt es auch einige quasi-reale Schauplätze, die stark an bestimmte Regionen erinnern, beispielsweise an die Stadtgebiete von Paris oder New York. Mit der spielerischen Tiefe kann die technische



Die sechs Höhenstufen des Geländes lassen sich nach Belieben ein- und ausblenden, so daß stets die Übersicht gewahrt bleibt. Eine durchaus praktische Angelegenheit ...

Gestaltung leider nicht ganz mithalten und so präsentiert sich das Geschehen in Sachen Sound und Grafik eher spartanisch, was das Spielvergnügen allerdings nur wenig mindert. Immerhin wartet die Landkarte mit Tages- und Jahreszeitenzyklen auf, die für optische Abwechslung sorgen. Zusätzlich wurde auch noch ein 3D-Modus integriert, in dem das aktuelle Szenario aus der Perspektive eines Fahrzeugführers hautnah erlebt werden kann – eine beeindruckende Belohnung für gute Planung.

Hat man sich mit der Bedienung und den doch etwas verzwickten Regeln der Simulation vertraut gemacht, ist so manche durchbaute Nacht fast schon vorprogrammiert. Zugegeben, die ganze Materie ist natürlich etwas trocken, aber wer weiß, worauf er sich einläßt und eine Schwäche für dieses Genre hat, für den bleiben bei diesem Spiel eigentlich kaum noch Wünsche offen. ■

auslastung



A: 7,4	2067
Zuglastung:	100%
F: 100%	100%
Fahrzeit:	100%
Umsatz:	5.225

Die Rentabilität der einzelnen Verkehrslinien sollte genau beobachtet werden, um größere Verluste zu vermeiden. Oft sind übrigens auch saisonale Umstände für Defizite verantwortlich: Züge, die beispielsweise Skifahrer in ein entsprechendes Urlaubsgebiet bringen, fahren in den Sommermonaten verständlicherweise kaum Profite ein. In solchen Fällen ist es ratsam, den Betrieb auf solchen Strecken vorübergehend einzustellen.

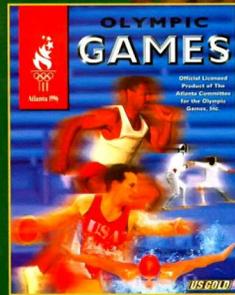
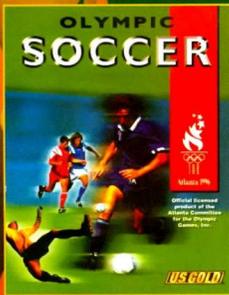
XL-Wertung 90%



Zuschauen ist Silber, Spielen ist Gold!



Atlanta 1996



Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch. Das Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadengeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei **Olympic Soccer** wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert. Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den **Olympic Games** unter 15 Disziplinen ihr Gold.



LEVEL

Demo- CDs

für Saturn und PlayStation!

Das **Dankeschön** für alle neXt Level-Abonnenten!

Das **neXt-Level-Abo** lohnt sich auf jeden Fall!

Jeder, der jetzt neXt Level für **zwölf Monate** abonniert, ...



1. ... bekommt eine der drei zur Wahl stehenden
Saturn- bzw.. PlayStation-Demo-CDs

2. ... nimmt automatisch an unserer genialen
Nintendo64-Verlosung teil.

Der Hauptpreis: ein **Nintendo64 mit dem
Modul ‚Super Mario 64‘**

3. ... **spart fast 25%** des eigentlichen
Verkaufspreises

4. ... bekommt alles Wissenswerte
über die Welt der Videospiele

(noch vor dem Erstverkaufstag im
Zeitschriftenhandel) **per Post frei Haus**

geliefert – die Versandkosten übernimmt der Verlag

5. ... nimmt **automatisch an allen Preisausschreiben** in XL teil



Demo-CD 1



Demo-CD 2



Demo-CD 3



Saturn-Bootleg-Sampler Nr. 1

Auf diesem Sampler befinden sich spielbare Level von:

- Sega Rally Championship '95
- Clockwork Knight 2
- Bug!
- World Series Baseball

Demos von:

- Virtua Fighter 2
- Virtua Cop
- Daytona USA
- Panzer Dragoon
- NHL All-Star Hockey
- Mystaria
- Wing Arms und mehr!



Saturn-Bootleg-Sampler Nr. 2

Auf diesem Sampler befinden sich spielbare Level von:

- Panzer Dragoon Zwei
- Sega Rally Championship '95
- Golden Axe – The Duell
- Baku Baku Animal

Demos von:

- Virtua Fighter
- Euro Soccer '96



Resident Evil

Auf alle PlayStation-User wartet ein ganz besonderes Bonbon: eine Demo-CD des zur Zeit besten Action-Adventures, Resident Evil. Noch bevor das Spiel offiziell in Deutschland erscheint, gibt es bei XLdie unzensurierte, unverkäufliche Vorab-version.

Wichtig: limitierte Auflage – nur so lange der Vorrat reicht!



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

Ja, ich bestelle die kommenden zwölf neXt Level-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 52,80 (Inland). Als Dankeschön für mein Interesse hätte ich gerne die:

- Demo-CD 1: Saturn-Bootleg-Sampler 1
- Demo-CD 2: Saturn-Bootleg-Sampler 2
- Demo-CD 3: Resident Evil (PlayStation)

(Nur eine CD ankreuzen!)
Zudem nehme ich automatisch an der N64-Verlosung teil.
(Einsendeschluß ist der 14.8.1996)

Bequem und bargeldlos durch **Bankabbuchung**/Lastschriftverfahren

BLZ

Kto-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift

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

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

XL 8/96

behind the scenes
64-bit
 behind the scenes

von K.-D. Hartwig



Seit dem 23.6. ist das Nintendo⁶⁴ in Japan auf dem Markt. Leider haben wir den Launch mit unserem Redaktionsschluß um wenige Tage verpaßt. Dafür haben wir in diesem Monat Interviews mit Shigeru Miyamoto, Paradigm Simulations und News rund um das N64, z. B. erste Bilder von Virgins Freak Boy (unten), das sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet.



ゲームが変わる、64が変える。

mehrkosten

Zum Start des Nintendo⁶⁴ liegen wie seinerzeit zum SNES-Release nur drei Spiele vor, die von vielen befürchteten Softwarearmut ist auf lange Sicht jedoch nicht zu entdecken. Zwar finden sich in den Ankündigungen eine ganze Reihe von Spielen, die weder exklusiv oder originell noch interessant sind – vor allem Williams fällt mit Spielen wie Area 51 oder Robotron X unangenehm auf –, dennoch ist zur Zeit eine breitgefächerte Spielepalette in Arbeit. Rollenspiele sind allerdings keine in Aussicht, was vor allem für den japanischen Markt nicht ganz unerheblich sein könnte.

Momentan ist Nintendo jedoch guter Dinge, auch die Preisoffensive der Konkurrenz scheint niemandem schlaflose Nächte zu bereiten.

Dabei kommen mit dem N64 happige Kosten auf den Endverbraucher zu. Nimmt man die US-Preise als Maßstab, soll das Gerät mit 250 Dollar schon 50 Dollar mehr kosten als die 32-

Bitter. Auch die Spiele fallen mit 50 bis 80 Dollar teurer aus als CD-Software (in der Regel 50 Dollar). Hinzu kommen noch optional Memory Cards sowie voraussichtlich Ende 1997 der Disk-Drive-Zusatz 64 DD, der bereits mit ca. 150 Dollar veranschlagt wird. Nintendo behauptet zwar, daß der Kunde diese Mehrkosten für die besseren Spiele akzeptieren wird, ob diese Rechnung jedoch aufgeht, bleibt abzuwarten.

In der Anfangsphase dürfte es jedoch keine Probleme geben, denn die geplanten Absatzzahlen von drei Millionen Geräten im ersten Jahr in Japan und 500.000 in den USA bis Jahresende dürften problemlos erzielt werden. ■

64-bit-soccer

Wer die N⁶⁴-Berichterstattung im Vorfeld der E3 aufmerksam verfolgt hat, wird zwei Ankündigungen des selbsternannten Dream-Teams vermissen: *Red Baron* von Sierra sowie *Top Gun* von Spectrum Holobyte. Offenbar wurden beide Projekte – aus welchen Gründen auch immer – zu den Akten gelegt.

Dafür gibt es nun endlich konkrete Verlautbarungen über die N⁶⁴-Ambitionen der japanischen Third-Parties – oder zumindest der wichtigsten. Konami hat durchblicken lassen, daß man derzeit fünf Spiele in der Entwicklung habe: neben 64-Bit-Updates der *International Superstar Soccer-Reihe* und der in Japan überaus populären *Powerful Professional Baseball-Serie* ein „Puzzle-Spiel“, ein neuer Teil von *Goemon/Mystical Ninja* sowie ein Shoot 'em Up (vermutlich ein erneuter *Parodius*-Aufguß). Seitens Capcom gibt es zwar weiterhin keine Aussagen, das neue *Street Fighter* für SNES deutet aber darauf hin, daß Capcom durchaus an einer N⁶⁴-Lizenz interessiert ist (vgl. S. 78/79). ■

dritte welt?

Ein großes Fragezeichen steht natürlich immer noch über dem Deutschland-Start des N64. Die Entscheidung soll, wie berichtet, im September fallen. Bis dahin bleibt noch viel Raum für Spekulationen. Mit einiger Verwunderung wurde auf der E3 die Nachricht aufgenommen, daß in den USA nur 500.000 Einheiten ausgeliefert werden – eine für den amerikanischen Markt verhältnismäßig geringe Zahl. Das könnte entweder daran liegen, daß sämtliche Fertigungskapazitäten nötig sind, um den japanischen Bedarf zu decken, und Amerika quasi die Restposten abbekommt. Oder aber – was günstiger für uns wäre – schon jetzt bestimmte Ressourcen für Europa eingeplant werden.

Nintendos Zurückhaltung für den westlichen Markt wird sicherlich auch rein finanzielle Gründe haben. Da Konsolen und Module für den gesamten Weltmarkt grundsätzlich in Japan gefertigt werden, leiden die Gewinne stark unter dem derzeit unverhältnismäßig hohen Yen-Kurs. Kein Wunder also, daß Nintendo dem Heimmarkt wesentlich mehr Aufmerksamkeit schenkt. ■



Zum PlayStation-Start waren *TwinBee-Puzzle*, *Powerful Prof. Baseball* und *Parodius* die ersten Konami-Titel. Ein ähnliches Line-Up wird es für das N64 geben



Keine N64-Version von *Top Gun* (Abb.: PC)



GRUNDGERÄT JP RGB-60HZ

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

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter II **DM 34,-**
+ Sega Rally **monatlich**
bei 24 Monaten

► ARJAY-FINANZIERUNG ◄

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

PLAYSTATION

Grundgerät dt	399.00
Umbau für Import-CD's	129.90
Der Umbausatz dt	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	159.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card	49.90
Memory Card (BMEG)	84.90
Mehrspieler-Adapter	69.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Adidas Power Soccer dt	94.90
Alien Trilogy pal	99.90
Beyond the Beyond dt	89.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Darkstalkers dt	89.90
Defcon 5 dt	*59.90

SATURN

Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt / us / jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90
F1 - Challenge dt	109.90
Eurosoccer 96 dt	99.90
FIFA-Soccer 96 dt	99.90
Golden Axe - the Duel dt	99.90



MARIO 64



PILOTWINGS 64

ARJAY ONLINE GAMES



INTERNET

Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice und more.

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

NINTENDO 64

Grundgerät jp RGB-60Hz inkl. Joypad RGB-Kabel, Netzteil & Mario 64 jp	1499.00
Pilotwings jp	229.00
Erfragen Sie den Tagespreis	

SUPER NES

DK Country II dt	*99.90
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

NEO GEO CD

Pulstar	*49.90
---------	--------

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und/oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



RESIDENT EVIL



PLAYSTATION



TRACK & FIELD

PLAYSTATION

Die Hard Trilogy us	119.90
Earthworm Jim II dt	89.90
Krazy Ivan dt	*69.90
Lemmings 3D dt	*69.90
Lone Soldier dt	*59.90
Mickey's Adventure dt	*59.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol. I dt	99.90
Need For Speed dt	89.90
NFL Game Day dt	89.90
NFL Quarterback Club dt	89.90
NHL Face Off dt	89.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer General dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Primal Rage dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Resident Evil pal	89.90
Return Fire dt	99.90
Ridge Racer Revolution dt	99.90
Road Rash dt	89.90
Shellshock dt	89.90
Silverload dt	89.90
Skeleton Warriors dt	84.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Tekken II jp	149.90
Tilt! dt	84.90
Top Gun us	119.90
Toshinden II dt	89.90
Total NBA dt	99.90
Track & Field dt	99.90
Warhammer dt	89.90
Williams Arcade dt	69.90

SATURN

Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
Night Warriors dt	109.90
NFL Quarterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragon Zwei dt	109.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	119.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Tilt! dt	89.90
Toshinden Remix dt	109.90
Ultimate Drei dt	89.90
Valora Valley Golf dt	89.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Virtual Golf dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
WipEout dt	*69.90
Worms dt	99.90
WWF Arcade Game dt	99.90
X-Men dt	89.90

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76
<http://www.arjay-games.de>

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware)
Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

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



Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto: Seine Spiele sind seit nunmehr 15 Jahren Garant für Nintendos internationalen Erfolg

von J. Eggebrecht

Wenn eine neue, teure Konsole auf den Markt kommt, stellt sich unweigerlich die Frage nach einem überzeugenden Kaufargument. Laut Nintendo ist *Super Mario 64* allein Grund genug. Auf der E3 hatten einige Journalisten die Gelegenheit, dem Schöpfer des Spiels, Shigeru Miyamoto, einige Fragen zu seinem neuesten Werk zu stellen.

?: Herr Miyamoto, zweifellos ist die erste große Präsentation des Nintendo⁶⁴ in den USA zusammen mit einer fertigen Version von *Super Mario 64* eines der größten Ereignisse der letzten Jahre im Reich der Videospiele. Bitte erzählen Sie uns doch ein wenig über Ihr neues Werk.

Shigeru Miyamoto: *Super Mario 64* ist eines der ersten Spiele für die neue Konsole – deshalb sind im Spiel natürlich traditionell ganz klare Ziele vorgegeben, wie z. B. Bowser zu besiegen.

Darüber hinaus wollten wir allerdings etwas ganz Neues und Einmaliges schaffen. Meiner Meinung nach ist Nintendo in erster Linie ein Spielzeughersteller, und mit diesem Spiel wollte ich einfach eine ganz neue Form von Spielzeug erschaffen – oder zumindest den Ansatz dazu.

Traditionelle Videospiele werden natürlich bei *Mario 64* viel Spaß haben, erleben die neue Form der Steuerung, können viele, viele versteckte Sachen finden und werden in den höheren Leveln mit entsprechendem Schwierigkeitsgrad auch sehr gefordert. Andererseits können aber auch erstmalig Nicht-Videospieler viel Spaß mit Mario haben. Zwar werden Sie nicht alle Level erreichen, trotzdem aber ein echtes Spielerlebnis haben und jeden Tag neue Geheimnisse entdecken.

?: Wir wissen, daß Sie an *Super Mario 64* sehr lange gearbeitet haben, doch gleichzeitig mußten Sie dazu noch viele andere Spiele und ihre Entstehung über-

wachen, damit das Nintendo⁶⁴ mit entsprechend guter Software auf den Markt kommen kann. Wie haben Sie es fertiggebracht, an so vielen Spielen gleichzeitig zu arbeiten?

S.M.: Tja, ehrlich gesagt hatte ich viele Probleme damit, mich entsprechend meiner Rolle als „Director“ voll auf *Super Mario 64* zu konzentrieren. Seit ich *Zelda* fertiggestellt hatte, war meine Aufgabe bei Nintendo hauptsächlich die des „Producers“, der mehrere in der Entwicklung befindliche Spiele überwacht. Bei *Mario 64* war ich seit langer Zeit erstmals wieder der

echte Director – wenn ich aufhörte, daran zu arbeiten, stoppte auch der Rest des Teams.

Es ist richtig, daß ich darüber hinaus viele andere Spiele als Producer geleitet habe. Um die Arbeitslast etwas zu mindern, setzte ich einige Mitarbeiter, die sich zuvor als Director bewährt hatten, als Producer ein, damit die Balance wieder gewahrt war.

Trotzdem war dieser gesamte Prozeß keine leichte Aufgabe und ich denke, daß ich mich in Zukunft wieder hauptsächlich meiner Rolle als Producer widmen werde.

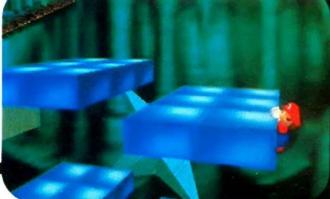
?: Was waren die größten Probleme bezüglich des Spieldesigns bei Marios Sprung von der zweiten in die dritte Dimension?

„Mit *Super Mario 64* wollten wir etwas ganz Neues und Einmaliges schaffen.“

S.M.: Ich möchte die Konkurrenz nicht allzusehr kritisieren, aber ich bin der Meinung, daß abgesehen von Prügel- und Rennspielen niemand ernsthaft echte 3D-Spiele entwickelt. 3D-Spiele geben uns viele neue Möglichkeiten, die Welt, wie wir sie erleben, „echt“ in Spiele

umzusetzen. Bei klassischen Umsetzungen von der realen 3D-Welt in eine 2D-Videospieldesignwelt mußte man unglaublich viel Energien in das Austricksen des Spielers stecken, um ihm wenigstens ansatzweise eine 3D-Welt vorzugaukeln. Bei den heute möglichen echten 3D-Spielen ist das größte Problem mit Sicherheit der Standpunkt des Betrachters – die Kamera also. Wenn Sie sich anschauen, wie die frei bewegliche Kamera Mario folgt, sind Sie vermutlich der Überzeugung, daß dies einfach zu realisieren ist. Allerdings bereitet dies echte Schwierigkeiten. Ein gutes Beispiel wäre Mario in einem Labyrinth. Natürlich kann man das Geschehen aus Marios Betrachtungswinkel präsentieren. Ist aber die Kamera hinter ihm, muß das Problem gelöst werden, daß bei den meisten Bewegungen die Kamera durch eine Wand gestoppt wird – etwas, was für den Spieler sehr irritierend und frustrierend wäre. Genau diese Art einer echten Kameraführung, ähnlich eines Films, hat *Mario 64* für uns so kompliziert gemacht.

Super Mario 64 ist ein Paradebeispiel dafür, wie sich durch die durchdachte Anwendung der 3D-Technik völlig neue Gameplay-Möglichkeiten eröffnen



?: Da *SM 64* fertiggestellt ist, welchem Spiel werden Sie jetzt die meiste Aufmerksamkeit zukommen lassen?

S.M.: Ehrlich gesagt konnte ich in *Super Mario 64* viele meiner Ideen nicht realisieren. Deswegen haben wir beschlossen, direkt mit einer Fortsetzung weiterzumachen, die jedoch mindestens anderthalb bis zwei Jahre in Anspruch nehmen dürfte. Natürlich ist *The Legend of Zelda 64* eines der Spiele, auf das ich mich konzentrieren werde. Zuvor haben allerdings noch *StarFox 64*, *Super Mario Kart R* und als allernächstes *WaveRace 64* oberste Priorität.

?: Was wären denn einige der Dinge, die Sie gerne in einer *Mario 64*-Fortsetzung verwirklichen würden?

S.M.: Ich kann leider über Details gar nichts sagen, generell jedoch habe ich in bezug auf neue Welten und neue Level viele, viele Ideen, die Spielern gefallen dürften.

?: Wie würden Sie *Super Mario 64* mit seinen Vorgängern in der Mario-Reihe vergleichen und einordnen? Ist es das beste Spiel der Serie?

„Auf einem CD-ROM-System wäre *Super Mario 64* absolut unmöglich gewesen!“

S.M.: Mein ganz persönliches Gefühl ist ganz einfach Befriedigung, denn wir haben etwas wirklich Neues und Einmaliges geschaffen – etwas, daß es in dieser Form vorher nicht gab. Ob dabei nun ein gutes oder schlechtes Spiel herausgekommen ist, kann ich nicht entscheiden. Dieses Urteil müssen Käufer und Spieler fällen, mir steht es ganz sicher nicht zu.

?: Inwieweit nutzt *Super Mario 64* schon alle Fähigkeiten des N64, und wieviel Steigerung in zukünftigen Spielen halten Sie für möglich?

S.M.: *Super Mario 64* nutzt meiner Meinung nach erst 60% der Fähigkeiten der Hardware. In den nächsten Jahren und mit den kommenden N64-Spielen werden wir ganz sicher noch gewaltige Steigerungen erleben.

?: Fast alle N64 Titel finden in 3D-Welten statt – die gesamte Videospiel-Welt ist geradezu 3D-verrückt. Ihr *Yoshi's Island* wird als Höhepunkt aller 2D-Spiele angesehen. Werden auf dem N64 in Zukunft 2D-Titel erscheinen?

S.M.: Oh ja, absolut! Obwohl das N64 im Herzen ein 3D-System ist, kann man seine Fähigkeiten auch dazu nutzen, ganz besondere und ungewöhnliche 2D-Spiele zu schaffen. Ich kann Ihnen verraten, daß ich zur Zeit tatsächlich an einem Yoshi-Spiel arbeite.

?: *Super Mario 64* ist wie alle anderen N64-Spiele ein klassisches Modul-Spiel. Empfinden Sie den eingeschränkten Speicherplatz als Hindernis bei der Entwicklung?

S.M.: Ganz und gar nicht. Rückblickend betrachtet, wäre *Super Mario 64* auf einem CD-ROM-System absolut unmöglich gewesen. Ich möchte damit nicht den Eindruck erwecken, ich hätte allgemein etwas gegen die CD-ROM-Technologie, im Falle dieses Spiels ist das allerdings meine ganz ehrliche Meinung.

?: Wird denn die *Super Mario 64*-Fortsetzung den 64 DD-Massenspeicher benutzen? In bezug auf die

Geschwindigkeitsvorteile von Modulen steht natürlich auch die Geschwindigkeit des 64 DD zur Debatte – wie wollen Sie mit dessen relativ langsamen Datentransferraten zurechtkommen?

S.M.: Wir haben uns noch nicht entschieden, welches der beiden Datenformate, Modul oder Disk, für die Fortsetzung von *Super Mario 64* verwendet werden wird. Sollten wir allerdings das 64 DD-System benutzen, muß ich zugeben, daß wir mit den Problemen des langsameren Datentransfers konfrontiert sein werden und damit umgehen müssen. Allerdings ist die pure Datentransfer-Geschwindigkeit der Hardware nicht allein entscheidend. Viel wichtiger ist die Menge des Puffer-RAMs in der Konsole zum Zwischenspeichern von Daten. Gerade auf die Größe des RAMs bezogen, sollte das N64 zusammen mit der 64 DD-Speichererweiterung allerdings genügend RAM besitzen, um diese Probleme zu lösen. Rein technisch betrachtet haben Sie aber natürlich recht: Zwar ist das 64 DD verglichen mit normalen CD-ROMs sehr viel schneller, trotzdem kann es



Das Spiel der Superlative ...

... heißt *Super Mario 64* und trägt die unverkennbare Handschrift von Shigeru Miyamoto. Aufgrund der immensen Faszination, der atemberaubenden Atmosphäre und des unglaublichen Spielwitzes, den dieses Spiel mit sich bringt, kann man sicherlich von dem genialsten Videospiel sprechen, das jemals kreiert worden ist. Die komplexe 3D-Mixtur aus Jump&Run und Action-Adventure wird Miyamots Anspruch, ein Videospiel zu schaffen, das selbst Nicht-Videospieler sofort in seinen Bann zieht, voll und ganz gerecht. Schon die ersten Schritte im Burggarten gehen mit Hilfe des Analog-Sticks fließend von der Hand und lassen lediglich erahnen, was Mario so alles auf dem Kasten hat: Er kann u. a. gehen, laufen, boxen, klettern, hangeln, schwe-



Shigeru Miyamoto ließ es sich nicht nehmen, *Super Mario 64* höchstpersönlich vorzuführen



Mario trifft in der 3D-Welt auf viele bekannte Handlungsstädte und Charaktere



mit einem Modul in bezug auf die Geschwindigkeit beim klassischen Mario-Spiele-Typ nicht konkurrieren. Bei einem *Zelda*-ähnlichen Typ von Abenteuer- oder Rollenspiel bietet das *64 DD* mit seinen teilweise beschreibbaren Disks jedoch viele, viele Vorteile und Möglichkeiten, die wiederum kein anderes Medium bieten würde.

?: Erzählen Sie uns doch bitte ein wenig von Ihrem Team in Japan. Wieviele Leute arbeiten mit Ihnen, und welchen Bildungshintergrund muß man mitbringen, um bei Nintendo in der Software-Entwicklungsabteilung arbeiten zu können?

S.M.: In meinem eigenen Team arbeiten ungefähr 150 Personen. *Super Mario 64* haben ca. 40 Leute mit mir entwickelt - davon 20 auf der Tool-Seite, d. h. nicht das eigentliche Spiel, sondern diverse Hilfsprogramme zum Erstellen der Grafiken, Animationen und Level. Die restlichen 20 Mario-Team-Mitglieder setzen sich aus Spieldesignern, Programmierern, Sound-Komponisten und Spezialisten aus vielen anderen Gebieten zusammen. In bezug auf die Ausbildung rekrutieren wir hauptsächlich Programmierer mit Universitäts- und Hochschul-Ausbildung in den Bereichen Informatik und Technologie. Ungefähr 80 bis 90 % der Programmierer kommen aus diesen Bereichen, der Rest größtenteils von speziellen Computer-Schulen.

?: Abschließend natürlich die Frage, was Sie im Reich der Videospiele noch nicht verwirklicht haben und was Sie schon immer einmal machen wollten. Was sind Shigeru Miyamotos Ziele?

S.M.: Eigentlich möchte ich mit meinen Kreationen nichts anderes, als Menschen zu überraschen. Ich kann mich z. B. noch gut erinnern, daß ich eifersüchtig wurde, als der *Rubik's Cube* [Zauberwürfel] auf den Markt kam, denn genau diese Art von Spielzeug hätte ich gerne selbst erfunden. Ich fing bei Nintendo an, weil ich das Gefühl hatte, daß diese Firma es mir ermöglichen würde, diesen Traum zu verwirklichen, und Leute mit meinen Ideen zu bezaubern. ■

„Super Mario 64 nutzt meiner Meinung nach erst 60 % der Fähigkeiten der Hardware.“

Eines von über 25 verschiedenen Szenarien: der Wüsten-Level



ben, einfache und doppelte Überschläge (vor- und rückwärts) machen, schwimmen, balancieren, auf Gegner springen oder auf dem Hosenboden rasante Abfahrten meistern. Extras wie ein fliegender Teppich oder eine Mütze mit Flügeln lassen ihn vom Boden abheben, mit anderen wiederum kann er sogar durchsichtig werden. Insgesamt gibt es über 25 verschiedene Schauplätze wie Eislandschaften, Wasserwelten oder Lavahöhlen. Die Level sind allesamt extrem umfangreich und aufgrund der totalen Bewegungsfreiheit weiß man mitunter nicht, ob man sich z. B. zuerst einem wilden Wettrennen mit einem Riesen-Koopa stellen oder in den nächstbesten Brunnen springen soll. Auf der Suche nach Münzen und Power-Sternen müssen aber nicht nur knifflige Passagen gemeistert und viele altbekannte Widersacher bekämpft werden. Zwischendurch halten Rätsel und Puzzle den Klempner immer wieder auf Trap, die mit Hilfe von Gesprächen und zu lesenden Hinweisschildern gelöst werden müssen ...



VOLKSPORT Nr. 2

Jetzt auch Versand nach Österreich per Nachnahme! (DM 1,-
OS 7,-)

Tel.: 0049-89-480 29 13

MEGA DRIVE

Action Replay 89,90
6 Button Jockey 29,90
Joypad Verlingerung 9,90
4 Spieler Adapter 69,90
Aero the Acrobat 2 d 29,90
Aliensoldier d 79,90
Animaniacs d 49,90
Andre Agassi Tennis d 39,90
Arch Rivals d 29,90
Ariol d 49,90
Arrowflash d 29,90
Art of Fighting d 49,90
Atomic Runner d 29,90
Balljacks d 29,90
Balki d 29,90
Baseball 2020 39,90
Batman Return d 29,90
Battletoads d 29,90
Bill Walsh d 19,90
Bankers d 49,90
Bugs Bunny d 69,90
Captain Planet d 29,90
Castlevania d 29,90
Chakan d 29,90
Chiki Chiki Boy d 29,90
Chuck Rock d 49,90
Chuck Rock 2 d 49,90
Cool Spot us o. Verp. 9,90
Comix Zone d 59,90
Corporation d 19,90
Crackdown d 29,90
Crashduels d 29,90
Cyborg Justice d 29,90
Death & Ret Superman d 69,90
Demolition Man d 69,90
Dino Dini Soccer d 39,90
DJO Boy d 29,90
Donald Duck Maui M. 79,90
Double Clutch d 39,90
Double Dragon d 39,90
Double Sports d 49,90
Dschungelbuch d 79,90
Dune 2 komp. deutsch 49,90
Dynamite Duke d 39,90
Dynamite Headdy d 39,90
Ecco 2 d 39,90
Empire of Steel 39,90
Eternal Champions d 39,90
Ex Mutants d 19,90
F 117 Night Hawk d 39,90
Fatal Fury d 39,90
Fatal Revind d 29,90
Fifa '96 d 89,90
Galahad d 29,90
Generations Lost d 39,90

Grand Slam Tennis d 49,90
Gyonaig d 39,90
Havoc d 39,90
Izzy's Quest d 69,90
Ishido d 39,90
John Master d 29,90
John Madden '92 d 29,90
John Madden '93 d 39,90
Judge Dredd d 39,90
Jurassic Park 2 d 39,90
Justice League d 39,90
King of Monsters d 39,90
Landstalker komp. deutsch 59,90
Last Battle d 39,90
Jurassic Park 2 d 39,90
Lemmings d 39,90
Lemmings 2 d 39,90
Maximum Carnage d 39,90
Meganom Willy Wars d 29,90
Magarrican d 39,90
Mickey Mania d 49,90
Mighty Max d 29,90
Miss Paceman d 49,90
Mr. Nutz d 39,90
Mutant League Football d 29,90
Mystic Defender d 29,90
NBA TE d 39,90
NBA Allstar d 49,90
NHL '93 d 39,90
NHL '96 d 89,90
Narny's Beach Babe d 29,90
Orffentlein d 29,90
Paperboy d 29,90
Paws of Fury 29,90
Pete Sampras d 49,90
PGA Tourgolf '96 89,90
Phelios d 29,90
Pirate of Dark Water d 49,90
Pitfall d 39,90
Primal Rage d 69,90
Pro Move Soccer d 19,90
Psycho Pinball d 69,90
Punisher d 49,90
Radical Rex d 39,90
Ranger X d 39,90
Revolution X d 79,90
Rise of the Robots d 39,90
Risque Woods d 39,90
Ristar d 39,90
Robo vs Terminator d 49,90
Rocket Knight Adv. d 39,90
Schlumpf us 49,90
Shadow of Beast d 29,90
Shadow of Beast 2 d 29,90
Shaq Fu d 49,90
Skidmarks 89,90
Skitchin d 29,90
Slam Master d 39,90

Soleil komp. deutsch 59,90
Sonic & Knuckles d 49,90
Sparkster d 29,90
Speedy Gonzales d 49,90
Spot goes to Hollywood d 99,90
Stargate d 39,90
Steel Talons d 29,90
Subterrania d 49,90
Sylvester & Tweety d 49,90
Talmi's Adventure d 29,90
Tazmania 39,90
Tazmania 2 d 39,90
Tiny Toons d 39,90
Toe, Jam & Earl d 49,90
Toe, Jam & Earl 2 d 49,90
Toughman Boxing 39,90
Total Football d 49,90
Two Cruel Dudes 29,90
Victorman d 89,90
Vermilion 39,90
Viper Racing d 39,90
Wani Wani World I 19,90
Worppop d 39,90
Winterchallenge 19,90
World Class Soccer d 29,90
Xenon 2 d 29,90
Zero the Kamikaze d 39,90
Zombies d 39,90

SATURN

Saturn d 529,90
Joypad (JS105a) 29,90
Action Replay 89,90
Adapter us/ip 69,90
Bug 99,90
Clockwork 2 d 99,90
Cyberia d 79,90
Daytona d 89,90
D 79,90
Disc World d 89,90
Destruction Derby d 89,90
FIFA '96 d 79,90
Formula One d 99,90
Galaxy Fight d 89,90
Galactic Attack d 79,90
Golden Axe the Duel d 89,90
Iron Storm us 109,90
Johnny Bazookatone d 79,90
Magic Carpet d 89,90
Mysteria d 99,90
NBA TE d 79,90
Panzer Dragon d 79,90
Pebble Beach Golf d 89,90
PGA Golf d 89,90
Rayman d 89,90
Revolution X d 79,90
Rise of Robots 2 79,90

Sega Rally d 99,90
Shinobi d 89,90
Shellshock d 99,90
Streetfighter d 69,90
Thunderhawk 2 d 99,90
ThemePark d 79,90
Ultimate MK 3 129,90
Virus Hang On d 99,90
Virtua Cop d 139,90
Virtua Boxing d 89,90
Virtua Fighter 2 d 99,90
Wipe Out d 89,90
Warms d 89,90
World Advanced Miln. Zip 99,90
World Cup Golf d 89,90
WWF Arcade Game 89,90

SUPER NES

Action Replay MK3 89,90
Super Gameboy d 69,90
Joypad/Dauerfeuer 19,90
3 Spieler Adapter 49,90
50/60 Hz Adapter 29,90
Infarot Joypad 79,90
Infarot Pad Hyperbeam 49,90
Actraizer us 49,90
Actraizer 2 d 69,90
Adventure Island 2 d 69,90
Aero the Acrobat 2 eu 49,90
Art of Fighting d 69,90
Asterix us 59,90
Asterix & Obelix d 129,90
Axley eu 49,90
Batman Forever d 49,90
Battleclash us 49,90
Battleclash 2 eu 69,90
BC Kid d 39,90
Beavis & Butthead d 49,90
Big Hurt Baseball d 49,90
Biker Mice from Mars d 69,90
Bomberman 2 eu 49,90
Bomberman 3 d 99,90
Breath of Fire 2 d 99,90
Bubby d 49,90
Bugs Bunny eu 69,90
Captain Commando d 49,90
Chronotrigger us 139,90
Clyffighter 2 us 59,90
Claymates eu 49,90
Crazy Chase d 49,90
Crazy Sports eu 49,90
Cybernet eu 49,90
Daze before Christmas d 49,90
Demons Crest d 39,90
Dino Trax FX d 79,90
Donkey Kong Country eu 89,90
Donkey Kong Country 2 eu 99,90

Donald Duck Maui M. 129,90
Dr. Franken eu 39,90
Drizzone eu 49,90
Dschungelbuch eu 79,90
Fever Pitch Soccer d 69,90
Fatal Fury 2 eu 79,90
Final Fantasy 3 us 139,90
Finstones eu 89,90
Finstones the Movie eu 69,90
Frantic Flea d 69,90
Ghoulpaint d 39,90
Hugame d 39,90
Hebarcke Popapito d 39,90
Hulk d 39,90
Humans d 59,90
Hungry Dinosaurs d 69,90
Hurricanes d 29,90
Illusion of Time eu 49,90
International Soccer Dal. 129,90
Izzy's Quest d 79,90
James Pond 3 d 49,90
John Madden '95 d 59,90
Judge Dredd eu 69,90
Kawasaki Superbikes d 89,90
Kirby's Ghost Trap d 89,90
Legend d 49,90
Lemmings 2 49,90
Looney Toons Factory d 49,90
Lord of the Rings d 79,90
Lothar Mathias Soccer d 89,90
Lost Vikings 2 99,90
Marko's Magic Football eu 49,90
Mario Allstars d 59,90
Mario Basler Fussball 69,90
Mario Kart d 59,90
Mechwarrior eu 59,90
Mechwarrior 3050 d 89,90
Megaman X eu 49,90
Megaman 7 d 89,90
Megaman X 2 d 89,90
Megaman X 3 d 89,90
Mickeymania d 39,90
Mickey & Minnie d 89,90
Mighty Max d 39,90
Mr. Nutz d 49,90
NBA Ivo '96 d 99,90
NFL Quarterback d 49,90
NHL '96 d 109,90
On the Ball d 49,90
Pagemaster eu 39,90
PGA Golf '96 109,90
Pinball Dreams d 69,90
Pinocchio d 129,90
Pocky & Rocky 2 d 69,90
Probotester eu 69,90
Puzzle Bobble d 99,90
Punch Out d 69,90

Radical Rex d 69,90
Return of Jedi d 49,90
Saloomoon d 49,90
Schlimpe fe 99,90
Shadowrun d 99,90
Simcity eu 59,90
Spiderman Separation d 99,90
Spindizzy World eu 49,90
Spirou eu 99,90
Stargate d 49,90
Startrac Next Gen. d 99,90
Startrac Deep Space 9 d 129,90
Synchrome d 109,90
Tetris 2 d 49,90
Tetris & Dr. Mario d 79,90
Timegap eu 39,90
Tiny Toons d 39,90
Tom & Jerry d 99,90
Toy Story d 129,90
Turbo Toons d 59,90
Urban Strike d 99,90
Unirally d 49,90
Utopia d 49,90
Vortex d 39,90
Warlock d 49,90
Waterworld d 79,90
Wayne Gretzky Hockey d 129,90
Wings II eu 39,90
WWF Wrestlingmania d 99,90
WWF Raw inkl. Video d 59,90
Zero the Kamikaze d 49,90
Zombies d 39,90

PLAYSTATION

Playstation d 499,90
Mad Catz Lenkrad & Ped. 139,90
Action Replay Prof. d 89,90
Joypad d 55,90
Joypad Dauerfeuer 29,90
Memory Card 45,90
Memory Card 8 fach 69,90
RGB Kabel 39,90
Addict Soccer 89,90
Alien Trilogy d 79,90
Alien Trilogy eu 89,90
Alone in the Dark 2 d 99,90
Arc Combat d 79,90
Assault Rips d 89,90
Big Hurt Baseball d 79,90
Cyberled d 89,90
Cyberia d 89,90
Defcon 2 d 89,90
Destruction Derby d 89,90
Descant d 79,90
Disc World komp. deutsch 89,90
Extreme Games d 89,90
Extreme Pinball d 79,90

FIFA '96 69,90
Galaxy Fight d 79,90
Gex d 89,90
Goldstorm d 89,90
Hebarcke Popapito d 79,90
Hi-Octane d 49,90
Johnny Bazookatone d 79,90
Lemmings 3d 89,90
Loaded d 79,90
Lone Soldier d 89,90
Magic Carpet d 79,90
Need for Speed d 79,90
NBA TE 69,90
NBA In the Zone d 89,90
NFL Quarterback Cl. '96 d 79,90
PGA '96 d 69,90
Primal Rage d 89,90
Phelios d 89,90
Psycho Detective d 79,90
Raiden d 79,90
Rally Soccer d 89,90
Rayman d 89,90
Revolution X d 79,90
Resident Evil us 99,90
Rise of the Robots 2 d 79,90
Rideganger d 69,90
Ridge Racer Revolution d 99,90
Rock Rush d 79,90
Shell Shock d 89,90
Starblaze Alpha d 89,90
Striker d 89,90
Total NBA d 89,90
True Pinball 89,90
Warhawk d 89,90
Wipeout d 89,90
Wing Commander 3 d 89,90
World Cup Golf d 69,90
Worms d 79,90
WWF Arcade d 89,90
X Com d 79,90

LIEFERBEDINGUNGEN
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Deutschland.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Österreich.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in der Schweiz.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in den Niederlanden.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Belgien.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Frankreich.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Italien.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Spanien.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Portugal.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Griechenland.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Dänemark.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Schweden.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Norwegen.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Finnland.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Island.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Island.
Lieferung erfolgt nur an zahlungsfähige Privatpersonen in Island.

Info-Gutschein !!!
(Bitte diesen Gutschein bei der Bestellung mitbringen!)

Name: _____

Anschrift: _____

System: Nintendo
Play
Saturn



Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München
Laden und Versand

10.00-18.30
Samstag: 10.00-13.00

SIMULATION PARADIGM

Eigentlich beschäftigt sich das Softwarehaus Paradigm Simulation aus Dallas normalerweise mit wirklich ‚ernsthaften‘ Simulationen: Ihre Flug-, Fahr- und Schiffssimulatoren werden zu Trainingszwecken eingesetzt und laufen normalerweise auf sündhaft teuren Workstations. Mit PilotWings 64 unternimmt die Firma erstmals einen Ausflug in die Welt der Spielkonsolen, Vice President Dave Gatchell erläutert die Hintergründe genauer.

FLUGLEHRER
AUF DEM

Dave Gatchell, Vice President Paradigm Simulation



N 6 4

?: Wie kam es überhaupt zur Zusammenarbeit mit Nintendo in Sachen Nintendo??

Dave Gatchell: Eigentlich haben wir das SGI zu verdanken, die während der Gespräche über die Hardware unseren Namen erwähnten. Im April 1994 wurden wir von Nintendo angesprochen, ob wir Interesse hätten – und natürlich hatten wir. Ende Juli, Anfang August begannen wir mit dem Emulator zu arbeiten, und erhielten Einblick in die Hardware. Ab November 1994 waren wir dann voll bei Nintendo unter Vertrag, obwohl wir natürlich schon seit einigen Monaten mit dem Entwicklungssystem arbeiteten.

?: Hatte man Sie mit PilotWings 64 im Hinterkopf angesprochen?

DG: Nein, das PilotWings-Projekt stand damals noch nicht im Raum, selbst zu der Zeit noch nicht, als wir mit dem Entwicklungssystem zu arbeiten begannen.

?: Hilft Ihnen der neue Analog-Controller des Joypads bei der Entwicklung von PilotWings 64?

DG: Da Simulationen unser Fachgebiet sind, versuchen wir natürlich, physikalisch realistische Bewegungsmodelle einzuarbeiten. Selbstverständlich passen wir diese Modelle an das Gameplay an, aber dennoch haben unsere Spiele einen soliden physikalischen Hintergrund. Jeder Flugsimulator hat in Sachen Bewegung sechs Freiheitsgrade, und die lassen sich mit einem analogen Gerät am besten bedienen.

?: Was haben Sie gemacht, bevor Sie diesen Controller hatten?

DG: Anfangs haben wir mit einem normalen SNES-Joypad gearbeitet weil wir dachten, daß das N64 mit einem ähnlichen Teil ausgeliefert werden würde.

?: Also ist der Controller nur für die Flugbewegungen zuständig?

DG: Nein, mit Hilfe der anderen Buttons läßt sich über ihn auch noch der Blickwinkel der Kamera verändern.

?: Ist das ein wichtiger Bestandteil des Gameplays?

DG: Die verschiedenen Blickwinkel erlauben eine wesentlich bessere Orientierung und helfen auch beim Entdecken von Bonusleveln oder -objekten. Es ist so, als ob man den Kopf drehen und sich fragen kann: „Oha, was ist denn das da unten?“

Also denke ich schon, daß die variablen Kameraperspektiven ein wichtiger Bestandteil des Spiels sind. Insbesondere beispielsweise beim Flug mit dem Raketenrucksack: Wenn man versucht, zu



landen, durch die Ringe zu fliegen oder Boni einzusammeln, so ist schon Geschick im Umgang mit der Kamera nötig, um diese Aufgaben zu schaffen.

?: Haben Sie sich intensiv mit dem SNES-Vorbild auseinandergesetzt?

DG: Natürlich. Man hatte uns angewiesen, es genauestens zu studieren, und so haben wir ziemlich viel Zeit damit verbracht.

?: Und was halten Sie davon?

DG: Obwohl es ziemlich linear und aufgabenorientiert ist, macht es wirklich Spaß und war zur Zeit seiner Veröffentlichung ein gelungenes Spiel.

?: Hat sich an diesem linearen Ansatz bei PilotWings 64 etwas geändert?

DG: Eigentlich schon. Natürlich gibt es noch Kurse und Aufgaben, die absolviert werden



müssen, um in den nächsten Level zu gelangen. Aber im Unterschied zum ersten Teil, bei dem eigentlich immer ein bestimmter Pfad verfolgt werden mußte, haben wir drei große Regionen eingebaut, die frei erkundet werden können. Der Weg, den man dabei einschlägt, muß nicht unbedingt zum Beenden des Levels führen, aber es gibt jede Menge Dinge, die man entdecken und erforschen kann, und das macht den Unterschied.

?: Beeinflußt auch das Wetter die Flüge?

DG: Ja, die Windeffekte sind im Spiel recht ausgeprägt, insbesondere beim Hanggleiter. Wir haben sehr viel lokale Wetter und Luftströmungen die man treffen muß, wenn man bestimmte Gebiete erreichen will. Wir haben bei den Winden und Thermiken versucht, sie so realistisch wie möglich zu plazieren und zu realisieren.



?: Eines der schönen Dinge des Originals war die Verwendung des Sounds im Spiel. Wie sieht es da mit dem Nachfolger aus?

DG: Natürlich haben wir Hintergrundmusiken, aber es gibt auch viele Umweltklänge. Die Windeffekte beispielsweise ändern sich je nach Umgebung.

?: Wie fühlt man sich, wenn man eines der besten Spiele von NCL nimmt und eine Fortsetzung dazu programmiert?

weiter auf Seite 28 ▶



Die über 25 verschiedenen Schauplätze (oben: Cape Canaveral) können allesamt überzeugen. Ein besonderer Gimmick: während des Spiels kann man diverse 'Area Pictures' schießen, die nach Beendigung eines Levels begutachtet werden dürfen

Der Eierkopf unten stammt aus dem Hause Paradigm – wohl ein Grund dafür, daß Nintendo das Charakterdesign selbst übernahm!



DER TRAUM VOM FLIEGEN ...



... ist für drei neXt Level-Redakteure Anfang Mai in Erfüllung gegangen. Auf der E3-Messe in Los Angeles konnten wir uns von der Qualität von PilotWings 64 überzeugen. Wie schon im Messe-Report in Ausgabe 7/96 kurz berichtet, stehen zu Beginn drei 'Fluggeräte' zur Wahl: Paraglider, Raketenrucksack und Gyrokopter. Um mit Hilfe der sechs zur Verfügung stehenden Charaktere die angestrebte Fluglizenz zu erwerben, müssen verschiedene Aufgaben wie z. B. das Durchfliegen von Ringen gemeistert werden. Zu den über 25 famos in Szene gesetzten Original-Schauplätzen zählen u. a. auch die Freiheitsstatue und sogar Cape Canaveral. Die von Dave Gatchell angespro-



chenen Erfahrungswerte, auf die Paradigm zurückgreifen kann, kommen dem Spiel in eindrucksvoller Art und Weise zugute. Der Analog-Stick wird nahezu optimal ausgenutzt, und nicht zuletzt die simulierten Wetterverhältnisse sorgen für ein unglaublich hohes Maß an Authentizität. PilotWings 64 erscheint gemeinsam mit Super Mario 64 zum Japan-Start des Nintendo®.

DG: Es bietet einige Vorteile: Wir wissen beispielsweise, daß das Spiel schon eine vorhandene Zielgruppe hat, nämlich all jene, denen der erste Teil gefallen hat.

Andererseits gibt es allerdings auch einige Dinge, die für uns als Neulinge in Sachen Konsolenspiel recht ungewohnt sind. So hatten wir viele Ideen, die wir mit einbringen wollten, aber Nintendo machte die Vorgabe, daß das Spiel eindeutig als Nachfolger erkennbar sein sollte, und so werden wir nicht allzu weit vom Pfad abweichen.



?: In welchem Umfang arbeitet Shigeru Miyamoto an dem Projekt?

DG: Als ‚Producer‘ kontrolliert er natürlich das Projekt, unser direkter Kontakt ist jedoch ein Herr namens Wada, mit dem wir zusammenarbeiten. Miyamoto ist zwar noch nicht nach Dallas gekommen, um das Spiel zu spielen, dürfte dies aber wohl in Japan bei NCL tun. Wir liefern jedenfalls ständig Zwischenversionen ab und erhalten entsprechendes Feedback.

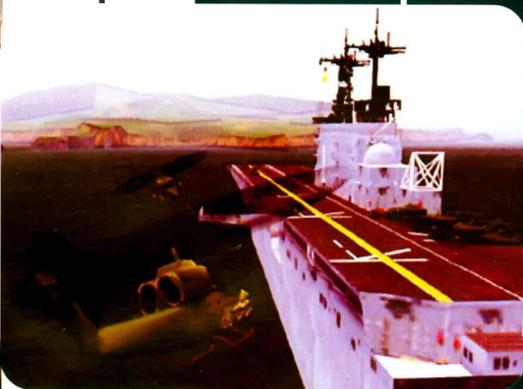
?: Das Original war ein 8-MBit-Modul, welche Beschränkungen gibt es bei 64-MBit-Modulen?



SIMULATION PARADIGM

Die transparenten Ringe müssen durchfliegen werden

Eine der großen Militärsimulationen von Paradigm



Der Raketenrucksack läßt sich famos steuern

DG: Anfangs waren wir besorgt wegen mangelnden Speicherressourcen, allerdings erwies sich unsere Befürchtungen als unbegründet. Wir sind natürlich an unsere SGI-Workstations mit 64 MByte Arbeitsspeicher und vier MByte allein für Texturen gewöhnt, aber nachdem wir die Texturen für die verwendete Auflösung von 320 x 240 Pixeln heruntergerechnet hatten, war der Bedarf gar nicht mehr so groß.

?: Wie weit nähert sich PilotWings 64 in punkto Dynamik und realistisches

Flugverhalten an ernsthafte Simulationen auf dem PC an?

DG: Natürlich haben wir versucht, bestimmte Simulationsaspekte einzufangen, insbesondere das echte Gefühl des Fliegens. In Sachen Steuerung haben wir versucht, eine ausgewogene Mischung aus einem technisch akkuraten Flugmodell und den Ansprüchen eines Spielers herzustellen.

?: Mit welcher Bildaufbaureate arbeitet das Spiel letztendlich?

DG: Um einen tragbaren Kompromiß zwischen Detailtiefe und Geschwindigkeit zu finden, haben wir uns auf eine Aufbaureate von 20 Frames pro Sekunde eingeschossen.

?: Die Charaktere des Spiels erinnern ein wenig an StarWing. Ist das Nintendos Handschrift?

DG: Stimmt genau, eines Tages tauchten die Vorschläge für das Design dieser Herrschaften auf der Bildfläche auf und wurden sofort ins Spiel integriert. Zwar gibt es um sie herum keine Story im eigentlichen Sinne, dafür beeinflussen sie aber das Flugverhalten durch ihre besonderen Eigenschaften. Der stämmige Typ beispielsweise benötigt beim Hanggleiter mehr Auftrieb, besitzt dafür aber bessere Karten beim Kurvenfliegen.

?: Vielen Dank für das Gespräch. ■

Mo-Fr 12-19 Uhr
Sa 12-15 Uhr

A.B. GAMES

Ankauf & Verkauf
von Videospiele
und Geräten

Andreas Bender

Der Megaknaller für Sega Saturn

Ultimate

99,95



Der Oberhammer für Sony PSX

Resident Evil

PlayStation
dt - unzensiert -
US-Version lieferbar 129,95

99,95

Wegen großer Nachfrage -
unbedingt vorbestellen!!!

Schweinepreis! Sony PSX

379,-

Sega Saturn

399,-

Euer Fitnessprogramm:

Wer geht da denn
noch ins Freibad?

Toshinden II(dt)	99,95
Track & Field(dt)	99,95
Olympic Games(dt)	99,95
Die Hard Trilogy(us)	129,95
Chronicles of the Sword	(dt)	99,95
Fade to Black(dt)	99,95
Rock'n'Roll Racing II	... (dt)	99,95



Der Renner!

Formula 1



109,95

Super Rennspiel -
unbedingt vorbestellen!!!



Shining Wisdom (us)129,95
Alien Trilogy (us)129,95

Gungriffon (us)119,95
Nights inkl. Analog Joypad (jp) 169,95



Lufia II (us)149,95 **Nintendo 64 .call**

Was Ihr sonst noch braucht:

Lenkrad Sony149,95
neGcon - Controller Sony99,95
Action Replay Sony, Saturn, SNESje 99,95
Memory Card 8-Meg Sony (120 Speicherplätze)	..89,95

- Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!!
- Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, 3DO, Mega Drive, Mega CD, 32x, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern!
- Täglich neue Import-Spiele

Bestellen geht so einfach !!

Anrufen - Bestellung & Adresse durchgeben - ... und fertig!!!
*** KEIN CLUB ***

Da kommt was auf Euch zu...!!



NHL'97, Swagman, Daytona Remix, Virtua Cop II, Virtua Fighter Kids, Nights, Loaded, Destruction Derby, Disc World, Tomb Raider, Mr. Bones, Dark Savior, Panzer General, Duke Nukem 3D...**CALL FOR MORE!!!**



Syndicate Wars, Andretti Racing, Blood Omen, Crash Bandicoot, Tunnel B1, Tekken II, Raven Project, Project Overkill, Horned Owl, Space Hulk, X-Men, wipeOut 2097, Beyond the Beyond, A-Train, Return Fire, Sim City 2000, Top Gun Duke Nukem 3D, Soviet Strike, NHL Hockey, Rebell Assault II... **CALL FOR MORE!!!**

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!!
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN

Phone: 0451 - 871 75 55

A.B. Games • Moisliger Allee 40a • 23588 Lübeck • Nur Versand

Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565

Hea





Das Desigerteam besteht aus zwölf munteren Leuten



Heart

Zielgruppenorientiertheit denn künstlerische Freiheit erwartet.

Um den Marktanforderungen entgegenzukommen, wurde für *Heart of Darkness* ein eher, amerikanisches' Spieldesign angestrebt, und damit die werte Konkurrenz nicht gar zu viele Inspirationen abgreifen konnte, wurde auch gleich eine Art Nachrichtensperre verhängt. (Der durch letztere Maßnahme erhöhte Aufmerksamkeitsfaktor war dabei sicherlich nicht ungewollt, schließlich hatte die Taktik damals bei *Another World* ja auch funktioniert.) So erklären sich die Geschehnisse der letzten Jahre, die allerdings

auch in Bälde Geschichte sein werden: *Heart of Darkness* steht endlich kurz vor der Vollendung und wird nicht nur durch seine Qualitäten überraschen, sondern auch durch seine Erscheinungsweise. Denn im September erscheint zunächst exklusiv die Version für Segas Saturn, PC- und PlayStation-Besitzer müssen sich dagegen nochmals etwas gedulden, bis sie von Virgin bedient werden.

Soviel zur Vorgeschichte, nun zum eigentlichen Spiel. *Heart of Darkness* handelt von dem Jungen Andy, der mit seinem Hund in eine fremde Dimension gerissen wird. Dort muß er sich mit allerlei Gefahren und Ärgerissen herumschlagen, trifft aber auch auf einige seltsame Freunde, die ihm auf seinem Weg in Richtung Heimat weiterhelfen.

Obwohl es sich um ein Jump&Run mit zahlreichen Aktionsmöglichkeiten handelt, wurde bei *Heart of Darkness* großen Wert auf die Story gelegt. Letztere wird in gut 30 Minuten gerendeterter Zwischensequenzen inklusive

Die freundlichen Eingeborenen helfen Andy aus der Patsche



Copyright 1992-1999 AMAZING ST



Noch ist alles friedlich und Andy, der Hund und sein Hund W können die Ruhe genießen. Aber schnell wird die Idylle emp gestört und die beiden abenteuerlichen Abenteuer

rt OF

Die Animationsphasen der Figuren werden zunächst auf Papier geplant



Entwicklung: von der Skizze über das gerenderte Bild bis hin zu texturierten Oberflächen



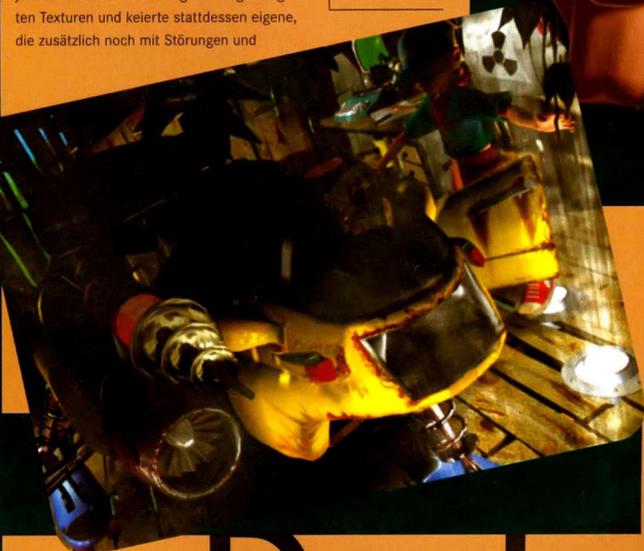
Der Herr in pink spielt eine etwas zwiellichtige Rolle, sieht aber recht putzig aus ...

gesprochener Dialoge und Animationen erzählt. Interessanterweise entstanden diese Szenen nicht auf einer SGI-Workstation, wie der erste Eindruck vermuten läßt. Stattdessen übernahm ein normaler Pentium-PC unter der Regie der Rendssoftware 3D Studio die Rechenarbeit. Um sich von den doch recht leicht erkennbaren Spielen, die ebenfalls mit dieser Software erstellt wurden, abzuheben, verzichtete Amazing Studio jedoch auf die Verwendung der vorgefertigten Texturen und keierte stattdessen eigene, die zusätzlich noch mit Störungen und

Heimwerker in Aktion: Das selbstgebaute Flugzeug erfüllt tatsächlich seinen Zweck!



Der Ärger beginnt in der Schule, als sich Andy mit seinem fiesen Lehrer anlegt. Bei der anschließenden Flucht verschießt es Whisky in eine andere Dimension und Andy bleibt nichts anderes übrig, als zu folgen



ch
bild,
hisky
n Park
n bald
indlich
iden
n ein

Dark mess

Heart OF

Und Action ...



Andy kann in der fremden Welt einiges ins Rollen bringen!



Verzerrungen versehen wurden, um dem Spiel einen individuellen Touch zu geben.

Dank ausgeklügelter Kompressions- und Speicherverwaltungstechniken geraten weder die Zwischensequenzen noch die Animationen ins Stocken. Besonderen Wert wurde auf flüssige Bewegungen gelegt, allein der Held verfügt über satte 1.600 Einzelphasen die auch dann nahtlos ineinander übergehen, wenn Andy den Bewegungsmodus ändert, also beispielsweise aus dem Laufen heraus springt. Spielfußhemmende Verzögerungen, wie sie

beispielsweise bei *Another World* an der Tagesordnung waren, gehören somit der Vergangenheit an. Obwohl in *Heart of Darkness* eine gelungene Kombination aus 3D-Sequenzen und zweidimensionalem Gameplay geboten wird, sieht man bei

Amazing Studio die Zukunft doch eher in echtzeitberechneter 3D-Grafik. Über entsprechende zukünftige Projekte jetzt schon zu spekulieren, ist wohl doch etwas zu früh, aber vielleicht gibt es ja in zwei oder drei Jahren wieder etwas Erstaunliches aus dem Amazing Studio. Das Potential dazu ist auf alle Fälle vorhanden, wie im Herbst für alle zu sehen sein wird. ■



Das große Abenteuer findet auch unter Wasser statt



Darkness

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

SATURN

SATURN OHNE SPIEL	399,90
SATURN MIT SEGA RALLY	469,00
GAME BUSTER	89,90
ADVANCED MILITARY COMMANDER 2	99,90
ALIEN TRILOGY US	109,90
AMOK US	99,90
BAKU BAKU ANIMAL	69,90
BOMBERMAN JAP	109,90
BLAZING DRAGONS	89,90
BUST-A-MOVE 2	99,90
DARIUS GAIDEN JAP	49,90
DARK SAVIOUR US	109,90
DARKSTALKERS 2 (VAMPIRE HUNTER) JAP	79,90
DAYTONA USA DT	69,90
DECATHLETE JAP	109,90
DESTRUCTION DERBY	79,90
DISC WORLD	79,90
DIE HARD TRILOGY US	109,90
F1 LIVE INFORMATION	89,90
FATAL FURY 3 JAP	129,90
GAME GUN	89,90
GRADIUS DELUXE PACK JAP	109,90
GUNGRIFON	109,90
GUARDIAN HEROES	89,90
GUNBIRD JAP	99,90
HANG ON 95	84,90
IMPACT RACING	89,90
IRON STORM US	109,90
IONNY BAZOOKATONE	49,90
HIGH VELOCITY US	89,90
KING OF FIGHTERS JAP	119,90
LANGRESSER 3 JAP	129,90
LODERUNNER JAP	109,90
MYSTARIA	99,90
NBA ACTION US	109,90
NIGHTS JAP	109,90
NIGHTS JAP & SPECIAL CONTROLLER	139,90
OFF ROAD INTERCEPTOR	79,90
OLYMPIC GAMES	79,90
PANZER DRAGON DT	79,90
PANZER DRAGON 2 JAP/DT	69,90/89,90
PARODIUS DELUXE DT	49,90
PRIMAL RAGE	89,90
POWERPLAY HOCKEY US	89,90
RETURN FIRE US	109,90
ROAD RASH	89,90
ROMANCE IV US	109,90
SCORCHER US	99,90
SEGA RALLY DT	79,90
SHANGHAI	99,90
SHELLSHOCK	89,90
SHINING WISDOM US	109,90
SINITY 2000	89,90
SKELETON WARRIORS US	89,90
SLAM N JAM 96	109,90
SONIC WINGS JAP	109,90
SHOCKWAVE ASSAULT	89,90
STEAM GEAR MASH JAP	59,90
STREET FIGHTER ALPHA	89,90
STORY OF THOR US	109,90
TIL	89,90
THE NEED FOR SPEED	89,90
THUNDERHAWK 2	89,90
TOSHINDEN REMIX	89,90
TRUE PINBALL	89,90
WING COMMANDER 3 US!!!	109,90
VICTORY GOAL 96	94,90
VIRTUA COP INKL. GUN	129,90
VIRTUA FIGHTER REMIX	49,90
VIRTUA FIGHTER 2	89,90
VIRTUA FIGHTER KIDS JAP	109,90
VIRTUA RACING	49,90
WWF WRESTLEMANIA	89,90
WING ARMS	89,90
WIPEOUT	79,90
WORMS	89,90
X-MEN	89,90
JOYPAD	39,90
VIRTUA STICK	89,90
MISSION STICK	149,90
LENKRAD	109,90
MEMORY CARD 8MB	89,90
MPEG-KARTE	319,90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	19,90
SECHS-BUTTON-PAD DAUERFEUER	29,90

PLAYSTATION

PLAYSTATION	389,90
GAME BUSTER	89,90
ALIEN TRILOGY	79,90
MADDER 96	99,90
ARCADE GREATEST HITS US	99,90
BOTTOM OF THE NINTH US	99,90
BUST-A-MOVE 2 US	69,90
CROTCHES OF THE SWORD	89,90
DIE HARD TRILOGY US	99,90
DISC WORLD DT (DT. TEXTE)	89,90
EXTREME PINBALL	79,90
FADE TO BLACK	94,90
FIFA SOCCER 96	69,90
JUMPING FLASH 2 JAP	129,90
KING OF FIGHTERS 95 JAP	139,90
KINGS FIELD HINTBOOK	49,90
LADDER	89,90
MAGIC CARPET	89,90
MOTOR TOON GP 2 JAP	129,90
MYST	89,90
NAMCO MUSEUM 1	94,90
NAMCO MUSEUM 3 JAP	139,90
NBA IN THE ZONE	79,90
NBA LIVE 96	79,90
NHL FACE OFF	89,90
OFF ROAD INTERCEPTOR	79,90
OLYMPIC SUMMER GAMES	99,90
OVERBLOOD JAP	149,90
PANZER GENERAL	89,90
PO'ED	89,90
POWERPLAY HOCKEY	89,90
PRIMAL RAGE	89,90
RESIDENT EVIL US (BIOHAZARD)	99,90
RESIDENT EVIL HINTBOOK	49,90
RETURN FIRE	99,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT	94,90
ROAD RASH	89,90
TEKKEN DT	99,90
TEKKEN 2 JAP	139,90
THE NEED FOR SPEED	89,90
THUNDERHAWK 2	89,90
TOTAL I JAP	149,90
TOB GUN	99,90
TOSHINDEN	94,90
TOTAL NBA 96	89,90
TRACK & FIELD	99,90
TRUE PINBALL	89,90
TWOTENKAKU JAP	69,90
SHELLSHOCK DT	89,90
SHOCKWAVE ASSAULT	89,90
SKELETON WARRIOR	89,90
SLAM N JAM 96 US	99,90
STRAIGHTER 3000	99,90
STREET FIGHTER ALPHA	89,90
X-COM	89,90
MEMORY CARD	49,90
VIEWPOINT	89,90
WARHAMMER	89,90
WIPEOUT	89,90
WING COMMANDER III	99,90
WORMS	89,90
JOYPAD	54,00
MEMORY CARD PLUS	79,90
NAMCO NEGCON JOYPAD	89,90
MAD CATZ (LENKRAD MIT PEDALEN)	139,90
RACING CONTROLLER	89,90
ASCII JOYBOARD	109,90
RGB-KABEL	39,90

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + MARIO	1399,00
---------------------	---------

JAGUAR

JAGUAR + CYBERMORPH	199,90
JAGUAR SPIELE	AB 99,90

SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY PRO MARK 3	89,90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109,90
BOOGERMAN DT	89,90
CIVILISATION	129,90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	119,90
FIFA SOCCER 96	99,90
FINAL FIGHT 3	99,90
FRONT MISSION 2 JAP	99,90

GOEMAN V JAP	129,90
KIRBY'S GHOST TRAP	69,90
NBA LIVE 96	99,90
MADDER 96	99,90
MARIO KART	69,90
MEGA MAN X3	109,90
PGA TOUR GOLF 96	79,90
PINOCCHIO	99,90
TOY STORY	109,90
ASTERIX & OBELIX DT	89,90
YOSHI'S ISLAND DT	109,90

SNES ROLLSPIELE

ROBOTREK	89,90
BAHAMUT LAGOON JAP	199,90
BIG SKY TROOPER US	89,90
BRAINLOVE	89,90
BRANDISH US	109,90
BREATH OF FIRE 2 DT	109,90
LORD OF DARKNESS	89,90
DRAGON VIEW	89,90
DRAGON WARRIOR V (ENIX) US	139,90
DRAGONS QUEST VI JAP	199,90
EARTHBOUND	129,90
FINAL FANTASY III US	139,90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49,90
KING ARTHUR	89,90
LUFIA	89,90
LUFIA 2 US	129,90
PALADINS QUEST US	109,90
ROMANCE VI US	129,90
RUINS OF VIRTUE 2 US	99,90
SECRET OF EVERMORE DT	109,90
SECRET OF MANA 3 JAP	199,90
SECRET OF THE STARS US	139,90
SUPER MARIO RPG	129,90
CHRONO TRIGGER US	129,90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	39,90
ILLUSION OF TIME DT	99,90

MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	89,90
SECHS-BUTTON-PAD	69,90
FOX BOX DT	29,90
DESERT STRIKE	49,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
FIFA SOCCER 96	89,90
I LEAGUE SOCCER 2 JAP	49,90
LANDSTALKER	59,90
LIGHT CRUSADER DT. TEXTE	114,90
NIGEL MANSELL DT	89,90
NBA LIVE 96	89,90
NHL 96 DT	89,90
MADDEN NFL 95/96	29,90/89,90
PGA TOUR 96	89,90
PHANTASY STAR IV DT	109,90
PEWEE SAMPRAS '96	89,90
STORY OF THOR	109,90
SUPER SKIDMARKS	59,90
THE PARK	94,90
TOY STORY	79,90
VECTORMAN DT	89,90
WORMS	89,90

MEGA CD

LUNAR ETHERAL BLUE	59,90
LUNAR HINT BOOK	99,90
DIVERSE SPIELE AB	44,90
DIVERSE SPIELE AB	29,90

32X

CHAOTIX DT	49,90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	49,90
FIFA SOCCER 96	49,90
METAL HEAD	49,90
NBA JAM DT	39,90
STELLAR ASSAULT	49,90
T-MEK	49,90
VIRTUA FIGHTER DT	49,90
WWF RAW	39,90
MOTHERBASE	49,90

NEO GEO CD

PULSTAR	89,90
SAMURAI SHODOWN 3	89,90

ZEITSCHRIFTEN
GAME FAN 17,00
PLAYSTATION + CD ENGL. 25,00

VERSAND
Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

GROSSHANDEL
INLAND/IM- UND EXPORT
NUR FÜR HÄNDLER!!!
FON: 0711 / 6 15 39 45
FAX: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Porto 8,- DM + 3,- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300,- DM portofrei, Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte kann wrr... Täglich Neuheiten *** Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

behind the scenes
32bit
 behind the scenes



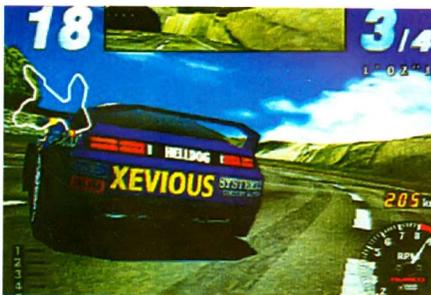
Die E3 in Los Angeles brachte neben Unmengen von kommender Software noch andere erfreuliche Neuigkeiten mit sich, und zwar die überraschende Preissenkung der 32-Bit-Konsolen. Plötzlich steht Nintendo nicht mehr wie versprochen mit der günstigsten, sondern mit der teuersten Next-Generation-Konsole da. Nach außen hin zeigt man sich jedoch gelassen. Laut Chairman Howard Lincoln zeige dies nur, daß die Konkurrenz der Qualität der N64-Produkte nichts entgegenzusetzen hätte. (O-Ton: „They must be scared of the sound of our thundering hooves.“) Ob sich Nintendo Ende September immer noch so unbeeindruckt zeigt und weiterhin auf der Preisvorstellung von 249 Dollar beharrt, bleibt abzuwarten.



preiskrieg

Erfreulicherweise wurde die Preissenkung der 32-Bitter unmittelbar in Deutschland übernommen. Alle, die sich zu Beginn bereits eine PlayStation oder einen Saturn für 600 bzw. 750 Mark zugelegt haben, werden die Aktion vermutlich eher mit einem weinenden Auge sehen. Auf jeden Fall zeigt die Aktion, daß der Multikonzern Sony gewillt ist, mit aller Macht seine Konsole einem Massenpublikum zugänglich zu machen – koste es, was es wolle. Die massive Fernsehwerbung zu einer Zeit, die für Videospiele und Konsolen als Sauregurkenzeit angesehen wird, spricht eine deutliche Sprache.

Auf dem Papier kann Sony so scheinbar mit dem günstigsten Preis glänzen, denn Sega kann bei den Dumpingpreisen nicht ganz mithalten (449 DM unverb. Preisempfehlung), allerdings wird der Saturn häufiger schon für unter 400 Mark angeboten. Rechnet man dann noch mit ein, daß jeder PlayStation-Spieler eigentlich noch eine Memory-Card für 40-50 Mark benötigt, die beim Saturn serienmäßig „eingebaut“ ist, steht der Saturn sogar noch günstiger da. Auch das *Sega Rally*-Bundle ist nicht zu verachten, denn schließlich ist das Rennspiel kein Ladenhüter, sondern ein must-have



Titel. Softwareseitig hat Sega zudem ein starkes Line-Up zu bieten: So stehen bis zum Jahresende z. B. Umsetzungen der aktuellen Arcadehits *Max TT*, *Fighting Vipers*, *Virtua Cop 2*, *Virtual On* sowie *Daytona USA Championship Circuit Edition* (ehemals *Daytona Remix*) an.

Vielgefragt und gern zitiert ist natürlich die eventuelle Saturn-Umsetzung von *Virtua Fighter 3*.

Sega-US-Boss Tom Kalinske bedachte die Arcade-Demo mit den Worten: „Das ist auf PSX und N64 nicht möglich!“ Dabei scheint ihm allerdings entgangen zu sein, daß *VF 3* in dieser Form auf dem Saturn ebenfalls nicht zu realisieren ist. Zur Zeit wird zwar viel über eine mögliche Hardwareerweiterung fabuliert, der zeitliche Rahmen (Ende '97) zeigt aber, daß noch nichts konkret ist.

Sonys Automatenzugpferd scheint sich dagegen im Sommerschlaf zu befinden. Nach dem genialen *Tekken 2* folgte lediglich das peinliche *Galaxian 3*, bezüglich der aktuellen Highlights *Time Crisis*, *Dirt Dash*, *Rave Racer* oder *Alpine Racer* gibt es zur Zeit offenbar keine PlayStation-Ambitionen.

Was das von RPG-Fans weltweit heißersehnte *Final Fantasy VII* betrifft, arbeiten bei Square mittlerweile angeblich 100 Leute an dem Projekt, um



den Dezember-Release zu ermöglichen.

Vermutlich werden die aktuellen Preise den 32-Bittern noch nicht zu einem Platz unter jedem Fernseher verhelfen, denn von den Preisen der 16-Bitter sind sie immer noch meilenweit entfernt. Doch zumindest sollten sie dafür sorgen, daß Deutschland seinen derzeitigen Status als recht umsatzschwaches 32-Bit-Land verliert. ■

behind the scenes

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/421 37 67

An- & Verkauf

Cooler Preise

Fax 030 421 37 68

Auszüge aus unserer Preisliste

Importspele Hier!

SNES	Sega Saturn	3 DO	Jaguar	Sony Playstation
Action Instinct Dt 99	Alien Trilogy US 119	BIOS Fear US 119	Jaguar mit Spiel GV 199	Actna Golf Dt 94
Asterix & Obelix Pv 119	Beyond Oasis 2 US 119	Blade Force Dt 99	Alien vs Predator GV 99	Alien Trilogie Dt 94
Breath of Fire 2 Dt 109	Blood Omen US 119	Creature Shock Dt 99	Dragon GV 69	Assault Riggs Dt 89
Bicer Mice from Mars Dt 99	Congo US 119	Captain Quazar Dt 99	Fight for Live US 129	Addidas Soccer Dt 95
Bomberman 2 Dt 69	Cyberia Dt 94	Caspar Dt 99	Rayman PV 129	Blazing Dragons Dt 89
Bomberman 4 Dt 99	Deadly Skies Dt 99	Chees War Dt 99	Ultra Vortex PV 129	Casper Dt 94
Batman Forever Dt 179	Defcon 5 Dt 99	Cyberia US 109	Jaguar CD m. 4 CD's ab 299	Cronic of Sword Dt 94
Civilisation US 129	Deconstruction Derby Dt 99	Demodul Encounter Dt 99	Creature Shock CD US 129	Cyberia Dt 94
Chrono Trigger US 144	Don Pachi Jp 119	D US 129	Brainded 3 CD US 129	Darkstalker US 119
Donkey Kong 2 GV 109	Earthworm Jim 2 Dt 99	Death Keep US 119	Formula 1 Racing CD US 129	Deconstruction Derby Dt 95
Donald in Maui Mall. Dt 129	Fatal Fury US 119	Dragon Lore US 119		Die Hard Trilogy US 119
Demolition Man Dt 99	FIFA Soccer Dt 99	Dragon Lore US 119		Disc World Dt 89
Earth Worm Jim Dt 129	F I Live Information Dt 99	Demo CD 4 Dt 109		F1 Formula Dt 89
Final Fantasy 3 US 149	Golden Axe of Duell Dt 99	4 Spiele Paket US 69		FIFA Soccer 96 Dt 89
Final Fantasy 3 Dt 109	Gradus deluxe Jp 129	Flying Nightmare Dt 99		Harbinger US 119
Final Fight 3 Dt 149	Hang On GP 95 Dt 99	FIFA Soccer Dt 99		Hardball 5 US 119
Front Mission 2 Jp 109	Iron Rain US 119	Killing Time Dt 109		In The Hunt US 119
FIFA Soccer '96 Dt 119	Iron Storm US 119	Monster Manor GV 75		Jack is Back Dt 95
Hebereke Popon 2 Dt 99	King of Fighter 95 Jp 149	NHL Hockey 96 US 119		Jumping Flash 2 Jp 139
Jungle Strike DV 109	Lode Runner Jp 119	Need for Speed GV 79		Kings Field US 119
Lufia 2 US 139	Magic Carpet Dt 99	Poed US 109		Krazy Ivan Dt 89
Mega Man X3 Dt 99	Military Commander 2 Jp 119	Panzer General Dt 99		Legacy of Kain US 119
Mario Kart Dt 69	Mystaria Dt 99	Phoenix 3 US 119		Lone Soldier Dt 95
Mechwarrior 2 Dt 109	NBA JAM TE Dt 99	Primal Rage US 99		Moto Toon 2 Jp 139
Mega Man 7 Dt 109	NHL Allstar Hockey Dt 99	Return Fire US 99		NBA live 96 Dt 99
NHL Hockey 96 Dt 119	Night Warriors US 119	Road Rash GV 79		NBA-In the Zone Dt 94
NBA Live '96 Dt 119	Olympic Games Dt 99	Streetfighter GV 89		NFL Game Day Dt 94
Operation Starfish Dt 59	Primal Rage Dt 99	Space Hulk US 109		NFL Quarterback 96 US 119
Parodius 3 179	Panzer Dragon 2 Dt 109	Syndicate Dt 99		NHL Face Off Dt 94
Primal Rage Dt 99	Panzer General Dt 109	Seal of Pharaoh US 129		Need for Speed Dt 94
PTO II US 129	Rayman Dt 94	Slayer 2 US 129		Olympic Games Dt 89
Pinocchio US 129	Romance of III Kingdom Dt 129	Theme Park Dt 99		Poed US 119
Rock'n Roll Racing Dt 89	Road Rash Dt 99	Brain Dead 13 US 119		Pro Wrestling 96 Jp 139
Super Turrican 2 Dt 59	Sim City 2000 Dt 99	Cyberia US 119		Project Overkill auf Anfr.
Syndicate Dt 69	SEGA Rally Dt 99			Primal Rage Dt 89
Sim City Dt 79	Sega Tennis Dt 99			Panzer General Dt 95
Secret of Evermore Dt 109	Shell Shock Dt 99			Resident Evil / Bio Ha. US 119
Secret of Mana 2 Jp 199	Skeleton Warriors US 119			Return Fire US 119
Superstar Soccer deluxe Dt 129	Streetfighter Alpha US 119			Ridge Racer Revolution Dt 95
Super Mario RPG US 139	The Horde US 119			Road Rash Dt 94
Street Racer Dt 109	Theme Park Dt 99			Romance 3 Kingdom US 119
Time Cop Dt 109	Thunderhawk II Dt 109			Slam n Jam 96 US 119
Theme Park Dt 109	Toshinden Dt 99			Slam Dragon US 119
Tetris 2 Dt 119	Ultimate Kombat US 129			Skeleton Warriors US 119
Tetris & Dr. Mario Dt 89	Vampire Hunter US 119			Streetfighter Zero Jp 119
Urban Strike Dt 89	Victory Goal 96 Jp 119			Syndicate Wars US 119
Waterworld Dt 109	Viewpoint Dt 99			Shell Shock Dt 89
Wormes Dt 119	Virtual Cop inkl. Gun Dt 139			Toshinden 2 Dt 95
Weapon Lord Dt 129	Virtual Racing Dt 99			Top Gun US 119
WWF Wrestlemania Dt 119	Wing Arms Dt 99			Total NBA Dt 94
Yoshi's Island Dt 119	X-Men Jp 129			Tekken 2 Jp 144
Gebrauchtspele schon ab 19	X-Men Dt 94			Track & Field Dt 95
Action Replay 3 Dt 89	Action Replay m. Backup Dt 89			Williams Arcade Classic US 119
SuperNES gebraucht Dt 99	Back up Memory Card Dt 89			Wing Commander 3 Dt 99
Universal Adapter für US 39	Control Pad US 39			Lenkrad mit Gas/Bremse 139
	Infrarot Controller - 2mal US 99			Turbo Pad 39
	Universal Adapter für Importe 45			RGB Kabel 39
	Virtual Fighter 2 Dt 109			Negeon Pad 89
				Padverlängerung 2,5
	Saturn+Sega Rally Dt 499			2 Infrarot Pads 99
	Importe erfragen			

VIDEO CD

Arnee der Finsternis Dt 44	Apocalypse now Dt 44	Forrest Gump Dt 44	Jagd auf Roter Oktober Dt 34	Star Trek Dt 34	Top Gun Dt 34
----------------------------	----------------------	--------------------	------------------------------	-----------------	---------------

PC CD ROM

Alien Trilogie Dt 85	Bad Mojo Dt 85	Civilization2 Dt 89	Conquest of New World Dt 89	Cyberia 2 Dt 85	Descent 2 Dt 85	Duke NUKEM 3D 79	Furman 1 GP 2 Dt 89	Olympic Games Dt 89	Police Quest Swat Dt 69	Siedler 2 Dt 69	Silent Hunter Dt 89	Terminator Future Shock Dt 79	Top Gun - Fire at Will Dt 89	Top Gun US 119	Wing Commander 4 Dt 95	Warcraft 2 Dt 89	Warcraft 2 Data 34	NEWS erfragen!
----------------------	----------------	---------------------	-----------------------------	-----------------	-----------------	------------------	---------------------	---------------------	-------------------------	-----------------	---------------------	-------------------------------	------------------------------	----------------	------------------------	------------------	--------------------	----------------

Nintendo 64
 ???????
 Jetzt lieferbar!

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Laden/Versand

Danziger Str. 124
 Ecke Greifswalder Str.

Playstation-Magazin mit Demo-CD (engl.)
 im ABO nur 22,00 DM
 zuzügl. 4 DM Versandkosten

SPEZIALUMBAU
 PSX
 ohne Vorbooten
 nur 109,90 DM

Sony PSX 389

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
 Seegfelder Str.75
 nahe Rathaus

MARZAHN
 Marzahner Promenade 47
 neben A-Z

PRENZLBERG
 Hans-Otto-Str. 28
 nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch. **Ladenpreise können abweichen!**



Fighting Vipers

System: Saturn
Hersteller: Sega
Entwickler: AM 2
Erhältlich: September

Das von allen Saturn-Prügel-Fans heißersehnte *Fighting Vipers* ist nun zur Hälfte fertiggestellt. Alles deutet darauf hin, daß AM 2 zum wiederholten Male die Grenzen auf dem Saturn neu gesteckt hat. *Fighting Vipers* wird wie *VF 2* mit 60 Frames pro Sek. laufen, den Hi-Res-Modus des Saturn nutzen und zudem sowohl 2D- als auch 3D-Hintergründe zu bieten haben. Ein weiteres Technik-Highlight, mit dem *FV* aufwarten kann, ist das Goraud Shading.

Die Kampfarenen sind alle mit einem hohen Zaun umrundet, so daß es keine Ring Outs geben kann. Sobald sich eine Runde dem Ende neigt, dürfen die Gegner gegen die Zäune geschleudert werden.

Jeder Fighter ist mit einer Art Rüstung bekleidet. Wenn während des Kampfes die Brustpanzer nach und nach abgeschlagen werden, richten die folgenden Schläge und Tritte

höheren Schaden an.

Die Kämpferriege ist bunt zusammengewürfelt und enthält kaum zu übersehende Anleihen aus *Virtua Fighter* sowie anderen namhaften Genreverwandten. Vom jungen, wendigen Kämpfer über den unersetzten, langsamen Kraftprotz, bis hin zur tiefdekollierten Martial-Arts-Spezialistin sind sämtliche Beat-'em-Up-Klischees vertreten. Inwieweit auch einzelne Moves übernommen werden, wird sich im Laufe der restlichen Produktionszeit zeigen. ■



Tobal No. 1

System: PlayStation
Hersteller: Square
Entwickler: Dream Factor
Erhältlich: als Import diesen Monat

Rollenspiel-Virtuose Square erschließt mit *Tobal No. 1* erstmalig das Prügelspiel-Terrain. Ob Squaresoft die Beat-em-Up-Feuerprobe besteht, werden zumindest die japanischen PSX-User im Juli wissen. Dann nämlich soll der 3D-Prügler dort erscheinen.

Square bediente sich bei der Entwicklung von *Tobal No. 1* des japanischen Entwicklerteams Dream Factory. DF-Boss Seichi Ishii arbeitete schon an *Virtua Racing*, *Virtua Fighter* sowie *Tekken* und *Tekken 2*. Der Regisseur Shin Kimura konnte schon bei beiden *Virtua Fighter*-Spielen Erfahrung sammeln. Andere Teammitglieder finden sich in den Abspännern von *Soul Edge* und *Daytona USA* wieder. Von den zehn geplanten Kämpfern sind bislang nur vier bekannt. Ein Teenager namens Chouji Wo, das Mädchen Epon sowie das Alien Oraimusu und der Roboter Homu werden sich unbewaffnete Duelle liefern. *Tobal No. 1* sieht auf den ersten Blick zwar grafisch nicht so beeindruckend aus wie z. B.



Die Tobal-No.-1-Spielstände waren auf der E3 in Los Angeles stets dicht umlagert

Tekken 2, dafür bietet es hochauflösende Grafik und freie Beweglichkeit in der gesamten Arena. Ein besonderes Schmankerl liegt der japanischen Version in Form einer Demo-CD von *Final Fantasy VII* bei. ■



DUNKLE VORAHNUNG



Saturn im Internet

Fortschritt durch Technik wurde bei Sega schon oft großgeschrieben. Dem geeigneten Saturn-User soll demnächst mit seiner Lieblingskonsole der Zugang zum Internet ermöglicht werden. Das Netz-Anschlußgerät enthält ein 28.800-bits/sec.-Modem und einen HTML 2.0 kompatiblen Internet-Browser. Das Gerät soll in den Staaten für ca. 199 \$ über die Ladentheken gehen. Um Ihren neuen Service zu pushen, wird Sega Net-Kunden ein reichhaltiges Angebot an interessanten Optionen anbieten. Darunter fallen zum Beispiel ein Net-Surfing-Guide sowie Comic- & Videospieleseiten und diverse Links zu interessanten Infos. ■



Discworld

System: Saturn
Hersteller: Sega
Entwickler: Psygnosis
Erhältlich: September

Was Douglas Adams und sein Hitchhiker's Guide für die Science-fiction-Welt, das ist Terry Pratchetts Scheibenwelt-Saga in Sachen

Fantasy: Eine köstlich-abgedrehte Parodie auf alles, was dem Genre heilig ist – voller Witz, Biß und Ironie. Bislang mußte man zur Erforschung dieser seltsamen Welt noch zu solch antiquierten Medien wie Büchern greifen, neuerdings ist jedoch mit Discworld auch das PSX-Spiel zur Serie erhältlich, welches endlich auch auf den Saturn umgesetzt wird. In diesem

klassischen Adventure muß sich Rincewind, der unfähigste Magier der Scheibenwelt, mit einem fiesem Drachen und anderen Widerwärtigkeiten des Alltags herumärgern. Eine Angelegenheit, bei der garantiert kein Auge trocken bleibt – nicht zuletzt auch dank der Sprachausgabe, bei der Eric „Monty Python“ Idle ein gehöriges Wort mitzureden hat

psx + sat
news



SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt. (pal)	399,00
Adidas Soccer (pal)	99,95
Controller (pal)	49,95
Memory Card (pal)	39,95
Mouse (pal)	49,95
Alien Triologie (pal)	94,95
Assault Rigs (pal)	89,95
Cybersled (pal)	89,95
Destruction Derby (pal)	99,95
Schockwave Assault (pal)	99,95
Extreme Games (pal)	89,95
Fifa 96 (pal)	99,95
Kilobak The Blood (pal)	89,95
Krazy Ivan (pal)	99,95
NBA Jam T. Edition (pal)	89,95
NHL 96 (pal)	99,95
Philosoma (pal)	89,95
Resident Evil (pal)	99,95
Ridge Racer (pal)	99,95
Ridge Racer Revolution (pal)	99,95
Shellshock (pal)	99,95
Starblade Alpha (pal)	89,95
Defcon 5 (pal)	99,95
The Need of Speed (pal)	94,95
Tekken (pal)	99,95
Battle Arena Toshinden (pal)	89,95
Twisted Metal (pal)	89,95
War Hawk (pal)	89,95
Wing Commander III (pal)	99,95
Wipeout (pal)	94,95
World Cup Golf (pal)	99,95
WWF The Arcade Game (pal)	89,95
Boxers Road (ip)	114,95
Combat Nation (ip)	124,95
Executor (ip)	114,95
Playstation Umbau für US und JP Import	89,95

SONY PLAYSTATION

Alien Triologie (us)	109,95
Cyberia (us)	109,95
Horned Owl, incl. Gun (ip)	189,95
In the Hunt (ip)	124,95
Cyber Speedway (us)	114,95
Primal Rage (us)	129,95
Resident Evil (us)	109,95
Revolution X (us)	124,95
Roadrash (us)	124,95
Tekken (us)	189,95
Thunderhawk 2 (us)	124,95
X-Com (us)	104,95

SEGA SATURN

Daytona USA (pal)	94,95
Theme Park (pal)	99,95
Sim City 2000 (pal)	94,95
Jonny Bazakatoone (pal)	99,95
Wing Arms (pal)	94,95
Hung on GP 95 (pal)	94,95
Pinball (pal)	99,95
Virtual Fighter Remix (pal)	99,95
Shellshock (pal)	99,95
Shinobi X (pal)	94,95
International Victory Goal (pal)	99,95
Chaos Controll (ip)	129,95
Cyberia (us)	104,95
Guardian Heroes (ip)	129,95
Hang On (ip)	119,95
In the Hunt (ip)	119,95
King of the Fighters 95 (ip)	139,95
Street Fighter Zero (ip)	129,95
Virtual Fighter 2 (ip)	129,95
Golden Axe the Duell (ip)	104,95
Toshinden (ip)	89,95
Twin Bee Deluxe Pack (ip)	104,95
FIFA 96 (us)	109,95
Mystaria (us)	129,95
Sega Rally (us)	109,95
Thunderhawk II (us)	94,95
Virtual Cup + Gun (us)	139,95
Virtual Racing (us)	114,95
Wing Arms (us)	129,95
NHL Hockey All Star (us)	114,95



TW Datentechnik GmbH
Netzwerklösungen

Apollopassage 28
46483 Wesel

Versand:
Telefon (02 81) 3 38 50-0
Fax (02 81) 3 38 50-20

PREISLISTE
3 DO deutsch 449,95
Spiele für weitere Systeme (3 DO, Saturn, Mega Drive usw.) auf Anfrage. * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen sind möglich. Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Resident Evil

System: PSX
Hersteller: Virgin
Entwickler: Capcom
Erhältlich: Mitte Juli

Das momentan am heißesten erwartete PlayStation-Spiel, *Resident Evil*, läßt die Fangemeinde noch bis Mitte Juli warten. Dann endlich kommen Import-Verweigerer auch auf ihre Kosten. In Japan bricht das Horrorspektakel bereits sämtliche Rekorde. Wenn der sagenhafte Verkauf nicht abreißt, wird *Resident Evil* schon bald an vorderster Front der erfolgreichsten Videospiele stehen.



Tomb Raider

System: PSX u. SAT
Hersteller: U. S. Gold
Entwickler: Core Design
Erhältlich: August

Das PC-erprobte Action-Adventure à la *Prince of Persia* sieht nicht nur gut aus, es spielt sich auch sehr flüssig. Auf *Indiana Jones'* Pfaden müssen knifflige Rätsel gelöst werden und Gefahren, wie Wölfe und Fallen, mit der gut bewaffneten Heldin Lara Croft überstanden werden. Wenn die 32-Bit-Umsetzungen auch nur annähernd an das PC-Original heranreichen, steht uns ein hochinteressantes Programm ins Haus. ■



auch auf ein imposantes Waffenarsenal ebenso wenig verzichtet wie auf Hoverbikes und Panzer. Als besonders interessant erweist sich die Option auf eine 3D-Brille. ■

Contra 3D - Legacy of War

System: PSX u. SAT
Hersteller: Konami
Erhältlich: August

Das Söldnergespann, das hierzulande unter dem Namen *Probotector* bekannt ist, betritt erstmalig 32-Bit-Boden. In bewährter Tradition dürfen zwei Spieler unter vier Charakteren wählen und anschließend gleichzeitig durchs Feindesland streifen, daß auf PSX und SAT durch zum Teil bemerkenswerte 3D-Texture-Mapping-Effekte belebt wird. Natürlich wurde



ÄRGER IN 3D



Rayman 2, Street Racer

System: PSX u. SAT
Hersteller: UBI Soft
Erhältlich: im Handel

Die französische Spieleschmiede UBI Soft konnte auf der diesjährigen E3 gleich mit zwei neuen Titeln aufwarten. Zunächst wäre da einmal das langersehnte Sequel von 32-Bit-Vorzeige-Jump&Runner *Rayman*. Die kunterbunte Toon-Welt wurde um viele neue Charaktere bereichert, wie zum Beispiel ein Dinosaurier, auf dem *Rayman* reiten kann. Der Held selbst hat sich optisch kaum verändert, jedoch hat er nun viele neue Tricks in petto.

Rennspiel-Freunde wird mit *Street Racer* neue Kost geboten. Bis zu acht Spieler können sich gleichzeitig an den ‚Zeichentrickrennen‘ beteiligen. Diese Revolution läßt auf ein ähnliches Ereignis blicken: Vor einigen Jahren war *Street Racer* das erste Super-Nintendo-Rennspiel für bis zu vier Spieler gleichzeitig. ■



Im Gegensatz zu *Rayman 1* kann der Titelheld nun auch in die Tiefe des Bildes wandern. Dieses Feature bietet für den Spieler viele neue Möglichkeiten



Der arm- und beinlose Abenteurer begegnet bei seinem zweiten Videospilauftritt mehreren Freunden aus dem Tierreich. Der Dinosaurier ist nur einer davon, der in den riesigen Levels auf *Rayman* wartet



Ob allein, zu viert oder gar zu acht, *Street Racer* sieht vielversprechend aus



Street Racer wird mit lustigen Zwischenanimationen aufgelockert. Nicht nur grafisch versuchen die Franzosen an *Super Mario Kart* anzuknüpfen, auch spielerisch wurden einige Sachen dem Bestseller entliehen



Ironman/X-0 Manowar in Heavy Metal

System: PSX u. SAT
Hersteller: Acclaim
Erhältlich: Sommer

Acclaim schickt in ihrem brandneuen Prügelspiel den bekannten Marvel-Helden Ironman ins Rennen um die Gunst der 32-Bit-Fans. Der Hersteller verspricht über 20 Motion-Capture-generierte Charaktere und gerenderte Sequenzen nach jedem der insgesamt sieben Level. ■



Mit Hilfe der Marvel-Heroes mischt Acclaim auch bei den Beat 'em Ups mit



Video- und Rollenspiel-Soundtracks aus Japan

Eine Vielzahl Videospiele stechen besonders durch ihre brillanten Soundtracks hervor. Speziell Rollenspiele aus dem Referenz-Hause Square sind für ihre genialen Kompositionen bekannt. Von *Final Fantasy* über *Chrono Trigger* bis hin zu *Secret of*

Mana 2 oder *Tekken 2* bieten die aus Japan importierten CDs qualitativ hochwertigen Musikgenuß für jeden Geschmack. Sowohl die Originalmusiken als auch Remixed Versions oder Arranged Versions sind auf die Silberlinge gebannt. Einige der Kompositionen wurden sogar neu von einem Orchester eingespielt und digital aufgenommen.

Aufgrund des Japan-Imports liegen die Preise der zum Teil bis zu drei CDs umfassenden Soundtracks zwischen zirka 50 und 100 DM. Wen das nicht abschreckt, den versorgt Non Plus Ultra/Playground mit den Original-Soundtrack-CDs. ■

Muster: Non Plus Ultra/Playground, Erlangen, Tel.: 09131/59105 o. 51036



Virtual Golf

System: PlayStation
Hersteller: Centre Gold
Entwickler: Core Design
Erhältlich: Juli

Im Herbst wird auch Centre Gold die derzeitige Welle unterschiedlichster Sportspiele um ein weiteres bereichern. Die Golfsimulation,

Virtual Golf, wird ein leicht zu handhabendes Schlagsystem verbunden mit guter Übersicht bieten. Bis zu acht Spieler dürfen sich in mehreren Modi aneinander messen. Optisch bestechen vor allem die Farbenpracht und die leicht verständlichen Anzeigen wie Windrichtung, verbleibende Entfernung, lage des Balles etc. Genre-Fans können schon bald probespielden. ■



JETZT WIRD ABGERECHNET

0521/64234

M.C. Game

0521/64234

SUPER NINTENDO

Backman Lagoon	JP	169.95	Super Mario Kart	DV	69.95
Bass Tournament	US	129.95	Super Punch Out	DV	69.95
Big Sky Trooper	DV	79.95	Superstar Soccer Deluxe	DV	129.95
Boogerman	US	79.95	Super Tarzan 2	DV	69.95
Brain Lord	US	79.95	Tennis & Dr. Mario	DV	89.95
Breath of Fire	DV	109.95	Theme Park	DV	119.95
Chrono Trigger	US	139.95	Tiny Toon	DV	69.95
Civilization	US	129.95	Toy Story	DV	129.95
Donkey Kong Country 2	DV	119.95	Utopia	DV	59.95
Dragon View	US	89.95	Unlucky (dt. Text)	DV	49.95
Earth Bound	US	129.95	Wild & Wacky Sports	DV	129.95
Earthworm Jim 2	DV	119.95	Wizardry V	US	79.95
Eye of the Beholder	US	69.95	WWF Arcade Game	DV	69.95
FIFA Soccer	DV	119.95	Yoshi's Island	DV	109.95
Final Fantasy III	US	139.95	Zoop	DV	69.95
Frank Thomas Big Hurt	DV	59.95			
Front Mission 2	JP	129.95			
Ghost Patrol	PV	49.95			
Great Circus Mystery	DV	99.95			
Hagane	DV	59.95			
Illusion of Time	DV	109.95			
Jungle Strike	DV	79.95			
King Arthur & Knights of Legend	US	129.95			
Lord of Darkness	US	89.95			
Lufia	US	99.95			
Mario Badlers Feverpitch	DV	109.95			
Mario Paint	DV	69.95			
Mario RPG	US	139.95			
Markus Mega Football	DV	49.95			
Mega Man X	DV	69.95			
Mega Man X 2	DV	99.95			
Micro Machines 2	DV	109.95			
NBA Live '96	DV	119.95			
NHL '96	DV	119.95			
Pat in Time	DV	69.95			
Picochico	DV	129.95			
PGA Tour '96	DV	119.95			
Power Rangers Movie	DV	109.95			
Printheater Man	DV	109.95			
Rabonek	US	99.95			
Romance of 3 Kingdoms IV	US	139.95			
Secret of Evermore	DV	109.95			
Secret of Mima	DV	109.95			
Shadowrun (dt. Text)	DV	99.95			
Star Trek (Deep Space 9)	DV	119.95			
Super Adventure Island 2	DV	49.95			
Super SC Kid	DV	59.95			
Super Bomberman 3	DV	109.95			
Super Mario Allstars	DV	69.95			

Super Mario Kart	DV	69.95
Super Punch Out	DV	69.95
Superstar Soccer Deluxe	DV	129.95
Super Tarzan 2	DV	69.95
Tennis & Dr. Mario	DV	89.95
Theme Park	DV	119.95
Tiny Toon	DV	69.95
Toy Story	DV	129.95
Utopia	DV	59.95
Unlucky (dt. Text)	DV	49.95
Wild & Wacky Sports	DV	129.95
Wizardry V	US	79.95
WWF Arcade Game	DV	69.95
Yoshi's Island	DV	109.95
Zoop	DV	69.95

MEGA DRIVE

Arena The Acrobat 2	DV	49.95
Asimovians	DV	99.95
ATP Tour	DV	109.95
Balloon Boy	US	24.95
Bankers	DV	49.95
Comix Zone	DV	69.95
Demolition Man	DV	99.95
Donald Duck in Moolala	DV	119.95
Dune 2	DV	49.95
Earth Defense	US	24.95
Ecco Jr.	US	59.95
Eco Squad	US	59.95
FIFA Soccer '96	DV	119.95
Garfield	DV	49.95
Hurricanes	DV	59.95
Lordzucker	DV	99.95
Light Crusader	DV	119.95
Mario Badler Feverpitch	DV	109.95
Micro Machines '96	DV	49.95
Mighty Max	DV	109.95
NHL '96	DV	109.95
Ohmy Summer G '96	DV	109.95
Phantasy Star IV	DV	129.95
Power Rangers Movie	DV	109.95
Primal Rage	DV	119.95
Shadows of the Past	US	39.95
Sonic Compiler	DV	119.95
Spirou	DV	99.95
Star Trek	DV	119.95
Star Trek - Deep Space 9	DV	109.95
Super 3D Stars	DV	99.95
Theme Park	DV	119.95

Toy Story	DV	109.95
Vectorman	DV	49.95
Whac-A-Critter	US	24.95
WWF Arcade Game	US	99.95
XFlats	US	129.95

SEGA SATURN

Sega Saturn Konsolle	DV	419.95
Bases Loaded '96	US	119.95
Bug!	DV	59.95
Cyberia (dt. Text)	US	119.95
Clockwork Knight 2	DV	99.95
Darius Gaiden	JP	114.95
Darius 2	DV	99.95
Darvaya USA	DV	89.95
Digital Pinball D	DV	99.95

Dead Heat	JP	119.95
Defcon 5	US	99.95
Earth Worm Jim 2	DV	119.95
Euro '96 Soccer	DV	89.95
F1 Challenge	DV	99.95
FIFA Soccer '96	DV	119.95
Galaxy Fight	JP	69.95
Geoblocks	JP	119.95
Ghen War	JP	109.95
Gradus Deluxe Pack	JP	109.95
Gumbid	JP	129.95
Gungnir	JP	119.95
Heberleses GP '96	DV	89.95
Hang On (dt. Text)	DV	109.95
Hi-Octane	DV	89.95
High Velocity	US	109.95
In the Hunt	JP	139.95
In the Hunt	JP	139.95
Iron Storm	US	119.95
Johnny Bazookatoke	DV	79.95
King of Fighters '95	JP	139.95
Lode Runner	JP	119.95
Magic Carpet	US	89.95
Maniacs of Hi. Souds	JP	129.95
Mega Man X	JP	119.95
Medal Black	JP	119.95
Myat	JP	89.95
Myatano	JP	89.95
NBA Action	US	109.95
NBA Jim 'E	DV	99.95
NHL All Star Hockey	DV	99.95
Panzer Dragoon	DV	99.95
Panzer Dragoon 2	DV	99.95
Paradise Deluxe	DV	89.95
Pebble Beach Golf	DV	89.95

Powerful Baseball	JP	89.95
Rayman	DV	89.95
Robotica	DV	89.95
Sega Saturn 2000	DV	99.95
Shanghai Triple Threat	US	79.95
ShellShock	DV	89.95
Shinobi X	DV	89.95
Samurai Warriors	US	99.95
Slam n Jam	US	119.95
Street Fighter Alpha	US	99.95
Theme Park	DV	99.95
Thunderhawk 2	DV	99.95
The Horde	US	89.95
True Pinball	DV	89.95
Vampire Hunter	JP	129.95
Victory Boxing	DV	89.95
Virtual Fighter 2	DV	99.95
Virtual Open Tennis	JP	139.95
Virtual Racing	DV	89.95
Wipeout	DV	89.95
Winning Post	US	119.95
World Adv. Mil. Comm 2	JP	99.95
World Series Baseball	DV	89.95
Worms	DV	89.95
XMen	DV	89.95
XMen	JP	109.95
XMen	JP	129.95

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation Konsole	DV	379.95
3D Laminings	DV	89.95
A-Team (dt. Text)	DV	109.95
Adidas Power Soccer	DV	89.95
Air Combat	DV	89.95
Alien	DV	89.95
Alien Trilogy	DV	89.95
Assault Rigs	PV	89.95
Assault Rigs 2	DV	79.95
Assault Rigs	JP	139.95
Battle Arena Tshinden	DV	89.95
Cyber	US	69.95
Cyber Sled	DV	89.95
Demolition Derby	DV	89.95
Defcon 5	DV	89.95
Demolition Derby	DV	89.95
Discworld	DV	89.95
Extreme Games	DV	89.95
Extreme Pinball	DV	89.95
FIFA Soccer '96	DV	89.95
Galaxion 3	JP	139.95
Gen	JP	69.95

Goal Storm	DV	99.95
Ground Strike	JP	79.95
Heberleses Popolito	DV	69.95
Hi-Octane	DV	69.95
Hyper Formation Soccer	JP	99.95
Iron Slam (Westling)	JP	149.95
Johnny Bazookatoke	DV	79.95
Jupia Strike	JP	59.95
Kings Field	US	109.95
Lone Soldier	DV	89.95
Mad Jack	JP	49.95
Mickys Wild Adventure	JP	89.95
Namco Museum Vol. 2	JP	149.95
NBA Live '96	DV	89.95
NBA in the Zone	DV	89.95
Need for Speed	DV	89.95
NFL Game Day	DV	94.95
Newton	DV	89.95
Parodius Deluxe	DV	89.95
Philosoma	DV	89.95
Power Serve (Tennis)	DV	89.95
Primal Rage	US	109.95
Ran Soccer	DV	89.95
Rapid Reload	DV	89.95
Rayman	DV	89.95
Resident Evil	US	114.95
Ridge Racer	DV	94.95
Ridge Racer Revolution	DV	94.95
Rise of the Robots 2	US	99.95
Sidewinder	JP	139.95
ShellShock	DV	79.95
Starblade Alpha	DV	69.95
Street Fighter Alpha	DV	99.95
Streetwrecks Assault	DV	89.95
Tekken	DV	89.95
Tekken 2	JP	144.95
Theme Park	DV	89.95
Tshinden 2	US	99.95
Total Eclipse	DV	89.95
Twisted Metal	DV	89.95
True Pinball	DV	84.95
Twisted Metal	DV	89.95
Twisted Metal	DV	89.95
World Cup Golf	DV	69.95
Williams Arcade Hits	US	109.95
Wing Commander 3	DV	84.95
Wipeout	DV	94.95
Worms	DV	89.95
Zero Divide	DV	89.95

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist - Detmolder Str. 68 - 33604 Bielefeld - Telefon: 05 21 6 42 34, Fax 05 21 6 42 35
 Fordern Sie unsere Preisliste an Versand per UPS (auf Wunsch per Post) - Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,-
 AB DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen - Lieferung erfolgt lt. unseren Geschäftsbedingungen
 Händlerfragen erwünscht - Wir haben auch eine Riensauswahl an PC-DD-ROM-Spielen - Ladenpreise können variieren

KING GAMES

> Bestellungen von Spielen im Wert ab 250,00 sFr. portofrei! <

SEGA SATURN CH, 220 V

mit Scart-, oder US mit RGB-Kabel
 399,00 sFr.

Software aus Europa, USA und Japan

Darius 2	84,00 sFr.
Earthworm Jim 2	79,00 sFr.
Keiou Yugekitai	84,00 sFr.
Sword & Sorcery	89,00 sFr.
Demolition Derby	79,00 sFr.
Euro 96	79,00 sFr.
Power Play Hockey	79,00 sFr.
Skeleton Warriors	74,00 sFr.
Dragon Ball z Leg.	89,00 sFr.
Impact Racing	79,00 sFr.
Shining Wisdom	79,00 sFr.
WWF Arcade	79,00 sFr.

SONY PSX CH

mit Scart-Kabel
 349,00 sFr.

Software aus Europa und USA

Bust-A-Move 2	59,00 sFr.
Impact Racing	79,00 sFr.

Projekt Overkill	79,00 sFr.
Top Gun	79,00 sFr.
Deadly Skies	79,00 sFr.
On Side Soccer	79,00 sFr.
Resident Evil	79,00 sFr.
Toshinden 2	79,00 sFr.
Earthworm Jim 2	74,00 sFr.
Power Play Hockey	74,00 sFr.
Skeleton Warriors	74,00 sFr.
Warhammer	79,00 sFr.
PSX-Umbau	89,00 sFr.
Mad Catz	99,00 sFr.
Kabelllose Pads	69,00 sFr.

NEU - NEU NEU - NEU	
Nintendo 64 JP. System ab Ende Juni lieferbar	
Nintendo 64 inkl. Stromumwandler, 1 Joypad, AV Kabel, Playwings 64 und Super Mario 64	259,00 sFr.
Super Mario 64 - Einführungspreis!	99,00 sFr.

NEU - NEU NEU - NEU

Demnächst bei uns erhältlich

(Vorankündigungen 3. Quartal):

PSX Crash Bandicoot	PSX Die Hard Trilogy
PSX Formula 1	PSX Over Blood
PSX Pandemonium	PSX Tabal No. 1
N64 Cruisin' USA	N64 Golden Eye
N64 Star Fox 64	N64 Turok
N64 Super Mario Kart	
SAT Heart of Darkness	SAT Legend of Oasis
SAT Victory Goal 96	SAT Nights

Auch weiterhin Spiele für SNES, Mega Drive, 3DO und PC!

JP. Soundtracks wie City Hunter, Dragon Ball Z, Tekken 2 usw.

Diverse Zeitschriften wie Game Fan, E.G.M. usw.

Eigener Reparatur-Service!

Viele Aktionen! Spiele ab 19,50 sFr.!

King Games, Ihr zuverlässiger Partner in der Schweiz, seit über 6 Jahren!

Besuchen Sie uns doch in unserem Laden:

Rathausgasse 4 - CH - 5600 Lenzburg

Telefon: 0041 - 62 - 892 02 87

Telefon Versand abends: 0041 - 56 - 667 31 30



Um möglichst viele Punkte zu ergattern, muß *Nights* in rasanten Flugsequenzen so viele Ringe wie möglich durchfliegen



Claris Sinclair und Elliot Edwards können sich in den großangelegten 3D-Umgebungen der Level völlig frei bewegen

3D-Action in einer kunterbunten Traumwelt

O von K. Kock
 In der vorangegangenen *neXt Level*-Ausgabe haben wir das erste 32-Bit-Projekt des *Sonic Teams* im Rahmen des E3-Reports schon kurz vorgestellt. Der Termin des Japan-Releases rückt unaufhaltsam näher, und *Nights* steht kurz vor der Fertigstellung. Um der starken Konkurrenz das Fürchten zu lehnen,



In der schillernden Eiswelt werden grafisch aufwendige Effekte geboten. Dank des Analog-Pads, das speziell für das Game entworfen wurde, läßt sich *Nights* sehr präzise durch die eisigen Lüfte lenken



Nights

Auf der **Electronic Entertainment Expo**, die im Mai in Los Angeles stattfand, war *Nights* der Publikumsmagnet am Messe-Stand von Sega.

haben Yuji Naga und Naoto Oshima ein Spiel kreiert, das neben innovativem Gameplay auch eine recht ausgefallene Storyline bietet.

Nights erzählt die Geschichte des Traumreiches Nighttopia, das kurz vor dem Untergang steht. Um den bitterbösen Wiseman, der es auf diese friedliche Welt voller Idylle abgesehen hat, zu stoppen, machen sich Cyber-Sandmann Nights und die beiden Kids Claris Sinclair und Elliot Edwards auf, in zahllosen Flugsequenzen und rätselhaltigen Jump&Run-Einlagen das Böse zu bekämpfen, um das liebevolle Nighttopia zu retten. Damit der Spieler stets gute Kontrolle über das Geschehen hat, kommt speziell für diesen Titel Segas analoges *3D Control Pad* auf den Markt.

Hinsichtlich der Grafik dürfte *Nights* auf dem Saturn neue Maßstäbe setzen. Alle Objekte sowie die komplette Level-Optik bestehen aus Polygonen, die mit aufwendigen Texturen überarbeitet wurden. Diverse Effekte und besonders die knallbunten Farben, mit denen die Grafik aufwartet, bauen eine bizarre Atmosphäre auf.

In Japan kommt das Spiel noch im Sommer auf den Markt, hierzulande dürfen Saturn-User voraussichtlich ab September in die geheimnisvolle Traumwelt von *Nights* abtauchen. ■

Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Team
Genre: Action
Erhältlich: September

characters



Nights wartet nicht nur mit faszinierender Technik und einer unkonventionellen Storyline auf, besonders beim Character-Design ist das *Sonic Team* mit viel Liebe zum Detail zu Werke gegangen

preview saturn

Exhumed

Exhumed verschlügt Saturn-User in die mystische Welt des Orients. Zwischen Pyramiden, Skarabäen und Kamelen wartet heiße 3D-Action.



Hersteller: Sega
Entwickler: BMG
Genre: Action
Erhältlich: Ende August

N von K. Kock
 achdem wir in der vorangegangenen Ausgabe *Po'ed* für Sonys PlayStation vorgestellt haben, ist nun das genreverwandte *Exhumed* am Start. Zahlreiche, sehr atmosphärische Spielabschnitte müssen bei diesem Titel durchquert werden. Neben kleineren Rätselaufgaben warten die großangelegten Szenarien vor allem mit vielseitigen Feindkreationen auf. Der Spieler steht jedoch nicht hilflos da, ein großes Waffenarsenal sorgt für die nötige Feuerkraft. Zudem sind einige Zaubersprüche anwählbar, mit denen sich der Bildschirm binnen Sekunden auf eindrucksvolle Art und Weise leerfegen läßt.



Nichts für schwache Nerven: Einige der Gegner in Exhumed sind Figuren aus der ägyptischen Sagenwelt nachempfunden



In den Vasen finden sich oft sehr nützliche Bonus-Gegenstände

Doch nicht nur hinsichtlich des Gameplays ist *Exhumed* vielversprechend, vom technischen Aspekt her beeindruckt der Titel schon jetzt.

Dank der schnellen 3D-Engine bewegt sich die detaillierte Grafik mit atemberaubender Geschwindigkeit über den Bildschirm. Zudem werden einige Lichteffekte geboten, wie man sie in dieser Form auf Segas 32-Bitter bislang noch nicht bewundern konnte.

Saturn-Besitzer, die etwas für actionlastige 3D-Abenteuer übrig haben, dürfen sich schon einmal vorfreuen, denn *Exhumed* kommt voraussichtlich im August auf den deutschen Markt. ■



Die Levelkarte mit der praktischen Auto-Mapping-Funktion hilft bei der Orientierung in den großangelegten Spielabschnitten



Die Grafik-Engine sorgt nicht nur für schnelle und detaillierte 3D-Optik, auch spektakuläre Lichteffekte werden geboten



In einigen Leveln geht der Held sogar auf Tauchstation. Versteckte unterirdische Passagen führen nicht selten zu geheimen Bonusräumen.

Während der Tauchgänge muß jedoch stets auf die verbleibende Atemluft geachtet werden, da diese recht schnell zur Neige geht. Zudem sind die meisten Waffen unter Wasser unbrauchbar.



info

Story of Thor 2



Hersteller: Sega
Entwickler: Ancient
Genre: Action-Adventure
Erhältlich: September

Und wieder einmal schickt Sega einen altgedienten 16-Bit-Helden in die Abenteuerwelt der 32 Bit ...



E von M. Anton
 ine geheimnisvolle Macht wohnt in zwei uralten Amuletten: Sie erlauben dem Träger die Kontrolle über diverse Elementargeister – sowohl zu guten als auch zu bösen Zwecken. Während das goldene Amulett die gute Seite der Macht repräsentiert, ist das silberne für die finsternen Aspekte zuständig. Schon einmal hatte der Konflikt zwischen den beiden das Königreich Oasis an den Rand des Untergangs gebracht, und die Zeichen mehren sich, daß bald wieder ein Kampf bevorsteht. Also schnappt sich der junge Leon das goldene Amulett und sucht nach den hilfreichen Geistern, die ihn beim Kampf gegen das Böse unterstützen sollen.

Sechs dieser Helfer gilt es zu finden, die allesamt in monsterverseuchten und rätselgefüllten Dungeons auf ihre Befreiung warten. Um den zahlreichen Gefahren wirkungsvoll begegnen zu

können, verfügt der Held über ein breites Spektrum an Aktionsmöglichkeiten: Seine Tritte und Schläge reichen auch Street Fightern zur Ehre, außerdem beherrscht er den Umgang mit diversen Waffen, die ihn auch bei der Lösung der Puzzles unterstützen. Besiegte Gegner hinterlassen manchmal Energieauffrischer, in vielen Truhen gibt es Ausrüstungsgegenstände.

Das actionlastige Abenteuer mit zahlreichen Geschicklichkeitseinlagen verspricht Freunden des Genres lange Spielabende voller Atmosphäre. Für letztere sorgt übrigens vor allem ein weiterer alter Bekannter: Für den Soundtrack zeichnet Yuzo Koshiro verantwortlich, der unter anderem auch das Mega-Drive-Vorbild vertonte und diesmal auf der Silberscheibe zeigen darf, was er auf dem Kasten hat. Wir berichten mehr, sobald die fertige Version, die leider nicht komplett eingedeutscht wird, vorliegt. ■

Ein alter Held im neuen Gewand



Wie schon beim 16-Bit-Vorbild spielen die verschiedenen Elementargeister mit ihren speziellen Zaubersprüchen eine wichtige Rolle im Spiel. Die Effektivität der Sprüche läßt sich durch das Einsammeln von entsprechenden Juwelen gehörig steigern

wertsachen



Um an die Truhen mit hilfreicher Ausrüstung zu gelangen, sind manchmal diverse Umwege nötig ...

Destruction Derby 2



Psygnosis startet durch! Während alle Welt sehnsüchtig auf *Formel 1* und den zweiten Teil der futuristischen Raserei *wipEout* wartet, ist bereits *Destruction Derby 2* in Vorbereitung.

Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Reflections
Genre: Rennspiel
Erhältlich: 4. Quartal



In den Hochgeschwindigkeits-Steilkurven kommt es leicht zu Massenkarambolagen



Die zahlreichen Sprünge sind nicht sehr schonend für die Karosserie der Boliden

preview playstation

info



Destruction Derby 2 schickt sich an, den Erfolg seines Vorgängers noch zu übertreffen. So haben die Entwickler nicht nur die technische Seite generalüberholt, verschiedene Spielmodi und diverse andere Features sollen für langmotivierende Rennaction sorgen. „Gentlemen, start your engines!“

H von K. Kock
 ierzulande kam *Destruction Derby* rechtzeitig zum Launch von Sonys 32-Bit-Konsole auf den Markt. Die fulminante grafische Aufmachung dieses Titels demonstrierte die Hardware-Power der PlayStation auf eindrucksvolle Art und Weise, täuschte jedoch auch über einige spielerische Mängel hinweg. Nun arbeitet das britische Entwicklerteam Reflections, das schon für den Erstling verantwortlich zeichnete, am zweiten Teil der Stockcar-Raserei.

Destruction Derby 2 wartet mit neuen Strecken und Vehikeln auf. Aber auch hinsichtlich des Gameplays werden viele Veränderungen vorgenommen. Statt ständig über relativ enge Kurse zu rasen und andere Autos schrottreif zu rammen, wird bei *Destruction Derby 2* echte Rennspiel-Action geboten. In diversen Spielmodi geht es auf groß angelegten Tracks durch Steilkurven, über Hochgeschwindigkeits-Geraden und vorbei an zahlreichen Schikanen. Kommt es auf den halbsbrecherischen Tracks zu Unfällen, überschlagen sich die Autos, bei allzu heftigen Kollisionen gehen die Boliden sogar in Flammen auf und explodieren. Dank der praktischen Replay-Option kann sich der Spieler die spektakulär-



sten Szenen aus verschiedenen Perspektiven zu Gemüte führen. Sony-User können ihre PlayStations schon einmal warmlaufen lassen, *Destruction Derby 2* kommt voraussichtlich im Herbst diesen Jahres auf den deutschen Markt. ■

Der zweite Teil der rabiaten Stockcar-Raserei



Zwar ist *Destruction Derby 2* sehr viel rennorientierter als der Vorgänger, zu spektakulären Crashes kommt es dennoch

Athlete Kings



info

Alle Bestleistungen werden automatisch gespeichert und sind jederzeit auf der Top-5-Liste der jeweiligen Disziplin abrufbar.



Hersteller: Sega
Genre: Sport
Erhältlich: ab August

D von R. Abdolali
ie besten Sportler der Welt
werden dieses Jahr in Atlanta
um olympische Medallien ringen – ab
August schickt Sega acht Wettkämpfer
zur Königsdisziplin der Leichtathleten,
dem Zehnkampf, an den Start.

Die 1:1-Umsetzung des Automaten
Decathlete besticht vor allem durch
eine hochauflösende 3D-Grafik, die
auch schon bei *Virtua Fighter 2* über-
zeugen konnte. In diversen Spielmodi
dürfen maximal zwei Spieler ihre

Fingerfertigkeit mittels der extraordi-
nären Athleten unter Beweis stellen.

Im Gegensatz zu Konamis jüngst
erschienenem *Intern. Track & Field*
beschränkt sich die Steuerung erfreuli-
cherweise nicht fast ausschließlich auf
Button-Triggern: Beim Diskuswerfen wird
beispielsweise das Steuerkreuz (bzw. der
Stick) beansprucht, bei den Mittel- und
Langstreckenläufen gilt es, sich seine
Kraftreserven wohl zu dosieren. Das viel-
versprechende Sport-Event wird voraus-
sichtlich unter 100 Mark kosten. ■

Ach wie niedlich...



Herberts beste Leistung
beim Weitsprung: 1,75m.

Fade To Black



In den Action-Sequenzen schwenkt die Kamera auf eine Position oberhalb der Schulter des Schützen. Auf diese Weise lassen sich angriffslustige Gegner besser anvisieren



Wie im Kino: Die Zwischensequenzen schaffen eine filmreife Atmosphäre



Achtung! Vor Starkstromfallen muß sich der Held besonders in Acht nehmen

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Delphine
Genre: Act./Adventure
Spieler: 1
Level: 6 (große) Level
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: ab August

M von K. Kock
 it *Fade To Black* feiert die französische Softwarewerkstatt Delphine ihren PlayStation-Einstieg. Nach den exzellenten 2D-Action-Adventures *Another World* und *Flashback*, die seinerzeit auf den gängigen 16-Bit-Konsolen für Furore gesorgt haben,



Im Innern des unheimlichen Alien-Raumschiffes ist Vorsicht geboten



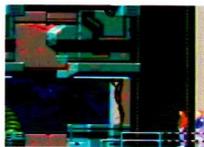
Sogar mit technischen Einrichtungen der Morphs kommt Conrad in Berührung

wagt Delphine mit ihrem neuesten Titel erste Schritte in die dritte Dimension. Ab August dürfen sich Besitzer von Sonys PlayStation an der Umsetzung des düsteren PC-Science-fiction-Spektakels erfreuen.

Zu Beginn des Abenteuers findet sich Conrad Hart, die Hauptfigur von *Fade To Black*, in der Zelle einer Gefängnisanlage auf einem fernen Planeten wieder. Nachdem es ihm gelingt auszuweichen, eröffnen die skrupellosen Aliens die Jagd auf ihn. Einzig und allein bewaffnet mit einem Revolver flüchtet er durch die Gänge der Anstalt. Bis zu diesem Punkt wird die Handlung in einem qualitativ hochwertigen Render-Vorspann illustriert, danach liegt das Schicksal von Conrad in den Händen des Spielers. Die aus Polygonen bestehende Levelgrafik wird in Echtzeit berechnet und es gibt keinen vorgeschriebenen Weg. Conrad irrt völlig frei durch die Festung der Außerirdischen, stets auf der Hut vor potentiellen Angreifern wie beispielsweise mechanischen Riesenspinnen oder Kampfrobotern. Kommt es zu Feuergefechten mit den Aliens, ist gekonnter Umgang mit der Waffe gefragt. Zu Beginn des Abenteuers steht nur die Standard-Munition zur Verfügung, später sind jedoch auch Explosivgeschosse und Minen anwählbar. Zwar ist die Steuerung speziell in den Action-Szenen etwas gewöhnungsbedürftig, nach kurzer Einspielzeit läßt sich Conrad jedoch präzise durch die sehr komplexen Spielabschnitte manövrieren.

Fade To Black bietet nicht nur heiße Action, auch diverse Rätselaufgaben gilt es zu bewälti-

info



Vor knapp drei Jahren mußte Conrad Hart sein erstes Abenteuer bestehen. *Flashback* ist der Titel des Spieles, das sich neben der gelungenen Storyline besonders durch lebensnahe Animation des Helden auszeichnete.

Memory-Card: Auf der Memory Card können bis zu vier *Fade To Black*-Spielstände auf einem Block abgespeichert werden.



gen. Conrad muß Geheimgänge aufspüren, Computer-Terminals aktivieren und Gegenstände am richtigen Ort zur richtigen Zeit gebrauchen, um voranzukommen. Obwohl die Lösungen der Rätsel nicht immer auf der Hand liegen, sind sie keinesfalls zu schwer. Nachdem Conrad das Weltraum-Gefängnis hinter sich gelassen hat, verschlägt es ihn auf ein Raumschiff der Morphs. Zu guter Letzt findet er sich auf der Erde wieder, pünktlich zum Showdown mit den außerirdischen Eindringlingen. Alle Szenarien sind sehr groß, es ist also einiges an Zeit erforderlich, um das Game durchzuspielen.

Nicht nur die packende Storyline von *Fade To Black* weiß zu gefallen, auch in technischer Hinsicht hat dieser außergewöhnliche Titel eini-



ges zu bieten. Die schnelle 3D-Optik macht die Action-Sequenzen zu einem Erlebnis, während die gelungene Levelgrafik eine beklemmende Atmosphäre aufbaut. Der filmreife Soundtrack und die zahllosen Sprachsamples untermalen das Geschehen auf passende Art und Weise.

Fade To Black ist ein würdiger Nachfolger von *Flashback*. Delphine hat es verstanden, Action-Elemente mit dezenter Adventure-Einlagen zu kombinieren. Zusammen mit der gelungenen technischen Präsentation ergibt das ein Programm, an dem nicht nur Freunde atmosphärischer Science-fiction-Abenteurer Gefallen finden werden. ■

XL-Wertung

80%



Nach der Flucht aus dem Gefängnis verläßt Conrad den Planeten



Zu einem späteren Zeitpunkt trifft Conrad auf die Erden-Résistance

Netter Versuch...



Rüdigers schnellster Sprint
über 100m: 22,8 Sekunden.

Gunship



Feuerzauber in Bodennähe: Der geballten Waffenkraft eines gut ausgerüsteten Kampfhubschraubers hat der Feind wenig entgegenzusetzen



Die taktische Außenperspektive erweist sich bei Luftkämpfen als nützlich

Alleinflug verdienen. Je nach Erfolg in den einzelnen Missionen gibt es Karrierepunkte, die über kurz oder lang zu Beförderungen führen. Ab einem gewissen Rang gibt es dann nicht nur neue Helis zur Auswahl, sondern auch den Befehl über eine ganze Staffel, bestehend aus fünf Hubschraubern. Die Staffel darf dann zu Einzelmissionen abkommandiert werden, zusätzlich besteht etwas später auch noch die Möglichkeit, mit ihr einen kompletten Feldzug über mehrere Missionen zu absolvieren.

Gunship besticht nicht nur durch die ausgewogene Mischung aus Action, Flugsimulation und strategischen Elementen, sondern auch durch die vielen abwechslungsreichen Missionen

Hersteller: Microprose
Genre: Action/Simul.
Spieler: 1
Level: je nach Modus
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: ab Juli

D von M. Anton
 as Softwarehaus Microprose bürgt in der PC-Welt schon seit Urzeiten für Flugsimulationen der Extraklasse. Neben einer ganzen Reihe 'virtueller' Flugzeuge ließ die Company auch Hubschrauber abheben, die Spiele *Gunship*



Die verschiedenen Hubschrauber können individuell bewaffnet werden

und *Gunship 2000* feierten schon vor einigen Jahren Riesenerfolge, und nun dürfen auch potentielle PlayStation-Piloten an den Start gehen. Zwei Einsatzgebiete stehen zur Auswahl, nämlich das waldig-grüne Europa oder die staubigen Wüsten der Golfregion, je nach Bedarf wird tagsüber oder des Nachts geflogen. Allzu friedlich geht es dabei natürlich nicht zu, denn der Feind hat überall sein Militärmaterial geparkt und sorgt dementsprechend für Unruhe.

Taktisch kluge Flugmanöver und angemessener Einsatz der eigenen Bordwaffen sind also dringend erforderlich, wenn die zahlreichen Missionen erfolgreich beendet werden sollen.

Zu Beginn der Karriere sollten zunächst einige Runden im Trainingsmodus absolviert werden, um ein Gefühl für die diversen Helikopter zu bekommen, danach wird es ernst. Die ersten Meriten muß sich der Nachwuchspilot im



Auch Flüge durch romantische Flußtäler gehören zum Pilotenalltag

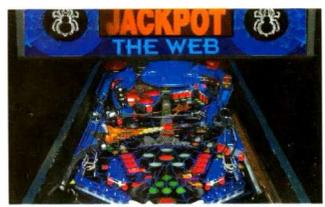
und den variablen Schwierigkeitsgrad. Es bedarf zwar einiger Übung, um mit dem relativ realistischen Flugmodell und den Steuerungsmöglichkeiten zurechtzukommen, der Aufwand für die Einarbeitung lohnt sich allerdings, sofern keine moralischen Bedenken bestehen. ■

info

Spielmodi: Im QuickFire-Modus ist Action nonstop angesagt, es müssen möglichst viele Ziele unter Beschuß genommen werden. Im Hauptspiel dagegen muß sich der Spieler durch das Absolvieren von Einzelaufträgen die Karriereleiter hocharbeiten. Nach dem Erreichen bestimmter Ränge stehen neue Hubschrauber und Missionstypen zur Auswahl.

Memory-Card: Die Karrieren von sechs Piloten können samt Anzahl der geflogenen Missionen, dem erreichten Punktestand und erworbenen Rängen und Medaillen abgespeichert werden.

Pro Pinball – The Web



info

War die ganze Mühe für die Katz? Pinball-Puristen erscheint das aufwendige Drumherum (Soft Focus, Dot-Matrix) höchstwahrscheinlich unwichtig. Eine möglichst reichhaltige Palette unterschiedlichster Tische, innovativer Spielmodi und physikalisch korrektes Ballverhalten dürften bei einer Kaufentscheidung im Vordergrund stehen. *The Web* zieht somit im Konkurrenzvergleich klar den kürzeren.

Memory Card: Der erspielte Highscore darf nach jedem Spiel umständlich abgespeichert werden (1 Block).

D von T. Hellwig
 as ebenfalls für PC erhältliche *Pro Pinball* umfaßt nur einen einzigen Tisch. Dafür sind zwei hochauflösende Grafikstile (Flackern inklusive) und sechs leicht differierende Blickwinkel einstellbar. Hat man die sehr langen Ladezeiten überstanden, lassen sich maximal vier Spieler auf umständliche Art und Weise über die Pausenfunktion aufrufen.

Das Design des Flippers ist modern, eine dritte Flipperbacke sowie

Rollbahnen und Bonusspiele sind enthalten. Positiv sticht das sehr realistische Ballverhalten ins Auge. Nicht so gut gelungen ist dagegen die Übersicht im oberen Bereich des Tisches. Weiter unten gelegene Ziele lassen sich jedoch hervorragend anpeilen. Doch warum gibt es lediglich ein einziges Gerät? Genre-Fans dürften deshalb nur vereinzelt ihre Langzeitmotivation bewahren können. ■

- Hersteller:** Laguna
- Entwickler:** Empire
- Genre:** Flipper
- Spieler:** 1-4
- Level:** 1 Tisch
- Preis:** ca. DM 120
- Erhältlich:** im Handel

XL-Wertung 70%

test playstation

Fit für Olympia.

International Track & Field. Die gigantische Leichtathletik-Simulation für Sony Playstation:

- 11 olympische Disziplinen
- **4 Spieler-Option** für Olympia-Partys bis zum Morgengrauen
- hyperrealistisch animierte Athleten verschiedener Nationen
- berauschende Stadion-Atmosphäre
- Speicherung der Weltrekorde und Spielernamen auf Memory Card
- Replay-Funktion für alle Weltrekorde
- Trainings-Modus



Videogames 6/96: „Hüelen Dank, KONAMI!“ 87%.
 Fun Generation 6/96: „... International Track & Field wird ... nicht leicht zu schlagen sein.“ Wertung 9/18.



PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtige Kopieren, Weiterverbreiten oder Weiterverkauf sind gesetzlich untersagt.

Euro Soccer '96



Für welche der fünf verschiedenen Perspektiven man sich auch entscheidet, ausreichende Übersicht für taktische Manöver, weite Pässe oder sogar Torschüsse über das halbe Feld ist meist gegeben, und die ausgewählte Figur ist stets gut zu orten

Hersteller:	Sega
Entwickler:	Gremlin
Genre:	Sport
Spieler:	1-6
Level:	16 Teams
Preis:	ca. DM 120
Erhältlich:	im Handel

Won von T. Hellwig
 Was wären die Next-Generation-Konsolen ohne eine angemessene Palette extravaganter Fußballspiele?! Besonders die europäischen Märkte, allen voran der englische und der deutsche, versprechen hohe Absatzchancen. Und so bemühen sich die Hersteller redlich, im mittlerweile harten Konkurrenzkampf mit immer neuen Ideen zu überzeugen. Jüngste Beispiele: *adidas Power Soccer* für die PlayStation (Spiel des Monats in XL 5/96) und *Olympic Soccer* für PlayStation und Saturn.

Nicht selten werden die Stimmen bekannter deutscher Moderatoren als besondere Features angeboten. *Euro Soccer '96*, das quasi eine Umsetzung des PSX-Titels *ran Soccer* (mit Jörg Wontorra) ist, bietet zahlreiche Live-Kommentare in sage und schreibe sechs europäischen Sprachen. Die Spiel-Modi beschränken sich zwar auf einen Freundschafts- und den (Europa-)Meisterschafts-Modus, doch wird dies durch allerhand detaillierte Menüs ausgeglichen. Vom Regelwerk über die Padbelegung bis hin zur Aufstellung der Mannschaft kann frei entschieden werden. Die Nationalspieler besitzen sogar ihre Originalnamen, die erfreulicherweise auch dem Kommentator bekannt sind. Außerdem sind die gewählten Voreinstellungen abspeicherbar.



Nach einem Treffer versammelt sich die Mannschaft zum kollektiven Freudentanz

Die Ballartisten der 16 verfügbaren National-Teams sind durch Motion-Capturing sehr realistisch in Szene gesetzt worden. Grätschen und Hackenschüsse sowie das Umspielen eines Gegners führen die Polygon-Sportler lebensnah aus. Zudem vermitteln die acht EM-Stadien – durch die ‚Virtual Stadium‘-Technik aus allen erdenklichen Blickwinkeln darstellbar – eine reizvolle Atmosphäre. Im Spiel selbst können fünf unterschiedliche Perspektiven (u. a. die Draufsicht) auch während der laufenden Partie eingestellt werden.

Die Steuerbarkeit der Fußballer reicht nicht an die Leichtigkeit und Dynamik eines *adidas Power Soccer* heran, ist aber durchaus als gelungen zu bezeichnen. Pässe und Schüsse landen in der Regel am angepeilten Mann, auch wenn sie eine Weile eingübt werden müssen, bis sie leicht von der Hand gehen.

Insgesamt stellt sich *Euro Soccer '96* als gut spielbare Fußballsimulation mit einem leider etwas müde wirkenden Sprecher dar. Genre-Fans sollten ruhig zu zweit probierspielen, denn der hauptsächlichste Spielspaß liegt auch bei diesem Sportgame im Zweispieler-Modus. ■



Diese Perspektive kann den Spielfluß hemmen, auch wenn's zunächst gut aussieht

info



Im unmittelbaren Vergleich zu *adidas Power Soccer* (PlayStation) fällt schon nach wenigen Begegnungen auf, daß das Erzielen von Toren wesentlich leichter von der Hand geht. Der eigene Torwart kann zudem in kniffligen Situationen per Knopfdruck aktiviert werden, hält aber auch selbständig. Direkt anwählbar ist der Keeper jedoch nicht, lediglich beim Abstoß kann zwischen werfen, passen zum Abwehrspieler und hohem Schuß ins Mittelfeld gewählt werden.

Memory Card: Die zahlreichen Voreinstellungen sowie der jeweilige Turnierstand sind abspeicherbar.

XL-Wertung

75%

Namco Prime Goal



Häufiges Foulen zieht meist schiedsrichterliche Konsequenzen nach sich



Die Übersichtlichkeit bei Abwehrschlachten vor dem Tor sowie das schnelle Unterscheiden zwischen Freund und Feind ist den Programmierern prima gelungen

E von T. Hellwig
 entgegen der zur Zeit geläufigen Hand-
 habe, die Charaktere in einem Sportspiel
 aus Polygonen zusammensetzen, program-
 mierte Namco in dieser Fußballsimulation alle
 Spieler als Sprites. In Sachen Realitätsnähe
 müssen deswegen gewisse Abstriche gemacht
 werden. Nicht so, wenn es darum geht, die Recken
 als menschliche Wesen zu identifizieren -
 Polygon-Charaktere haben im Gegensatz zu
 Sprite-Helden manchmal äußerst unförmige
 (Ober-)Körper und Gliedmaßen.

Treffen zwei Teams im Freundschafts-,
 Zweispieler- oder Turnier-Modus - um nur drei zu
 nennen - aufeinander, so zeigen sich dem
 Betrachter durchaus „rund“ wirkende Sportler,
 die durch Schatten- und Lichteffekte prima in
 Szene gesetzt wurden. Je nachdem, welche der
 drei stets anwählbaren seitlichen Perspektiven
 gewählt wird, bietet sich eine mehr oder minder
 gelungene 3D-Übersicht. Dabei können die
 Abstände zwischen den Spielern fast immer gut
 abgeschätzt werden. Die Stadien - bedauerli-

cherweise sind es nur zwei - können bei Nacht
 oder Tag bespielt werden. Die Begegnungen sind
 allerdings nicht wetterabhängig, denn Regen-
 oder Schneefälle bzw. entsprechende
 Bodenverhältnisse haben die Entwickler außen
 vor gelassen. Weiterhin muß auf einen
 Kommentator verzichtet werden, und auch
 ansonsten ist das Drumherum recht spartanisch
 ausgefallen. Publikumeffekte und
 Schußgeräusche sind den Programmierern
 schlichtweg mißlungen. Doch das alles wäre
 noch nicht sonderlich schlimm, würde das spielerische Element stimmen.

Hauptsächliches Manko im Spielablauf sind
 die schlecht ansprechenden Charaktere, die
 manchmal auf Teufel komm heraus nicht zum
 Mitspieler passen wollen. Teilweise scheint der
 Ball regelrecht am Fuß der Spieler zu kleben.
 Zudem fallen Ungenauigkeiten beim Flankenspiel
 auf. Für das Umspielen eines Gegners hat man
 sich jedoch etwas einfallen lassen. Die entspre-
 chende Szene wird separat und größer darge-
 stellt (s. Bild). Kleinere Extras wie Hackentrick,
 Fallrückzieher oder Überspringen eines liegen-
 den Spielers frischen das Geschehen etwas auf.

Insgesamt ist der Spielfluß aber recht zäh und
 die Atmosphäre nur optisch (eingermaßen)
 ansprechend. Angesichts der hervorragend aus-
 gestatteten Konkurrenz (*adidas Power Soccer*,
PSX) sollte es ein leichtes sein, sich für die rich-
 tige Fußballsimulation entscheiden zu können. ■

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Namco
Genre:	Sport
Spieler:	1-2
Level:	14 Teams
Preis:	ca. DM 120
Erhältlich:	ab August

info

Bereits Ende vergangenen
 Jahres erschien dieses Spiel
 unter dem Namen *Prime Goal EX*
 in Japan. Namcos fernöstlicher
 Seitensprung ins Sportgenre
 enthält 16 original japanische
 Teams, die bei der Umsetzung
 14 europäischen Teams (davon
 11 EM-Teilnehmer plus
 Schweden, Irland und Griechen-
 land) weichen mußten. Anson-
 sten sind die beiden Fassungen
 weitgehend identisch.

Memory Card: Der aktuelle
 Spielstand läßt sich bequem auf
 einem Block abspeichern.

XL-Wertung **65%**

test playstation

Motor Toon GP 2



Spektakulär: In den Kurven verziehen sich die Karosserien der Boliden perspektivisch. Dieser Effekt sorgte schon beim ersten Teil von *Motor Toon Grand Prix* für Aufsehen



Auf dieser Strecke lugt ein überdimensionaler Feuerdrache aus dem Lava-See hervor

Zum zweitenmal machen die rasenden Toons Sonys 32-Bitter unsicher. In Japan ist *Motor Toon Grand Prix* als einer der ersten Titel für die PlayStation auf den Markt gekommen, nun ist endlich der Nachfolger des Rennspektakels am Start.

Wie es schon beim Vorgänger der Fall war, werden bei *Motor Toon Grand Prix 2* diverse Spielmodi geboten. Zu Beginn empfiehlt es sich, mittels der Free-Run-Option ein paar Proberunden zu drehen, danach lädt der Time-Attack-Modus zur heißen Jagd auf Bestzeiten ein. Sogar an eine Zweispieler-Link-Option wurde gedacht, via Link-Kabel lassen sich zwei PlayStations problemlos koppeln. Speziell für diesen Zweck liegt dem Titel eine zweite *Motor Toon Grand Prix 2-CD* bei, die sich jedoch nur im Netzspiel verwenden läßt.

Nachdem sich der Spieler für einen von vorerst fünf extrem ausgefallenen motorisierten Charakteren entschieden hat, darf er sich auf fünf verschiedenen Strecken austoben. Diese sind allesamt in außergewöhnlichen Szenarien gelegen. Die Toon-Village-Strecke führt beispielsweise durch eine verrückte Stadt. Dort fordern Haarnadelkurven und zahlreiche andere Schikanen die volle Kontrolle über das Fahrzeug. Der in luftigen Höhen liegende Crazy-Coaster-Kurs erinnert dagegen mehr an eine Achterbahn als an eine Rennstrecke. *Motor-Toon-Grand-Prix*-Kenner werden sich auf Toon Island 2 und in Gulliver's House 2 sofort heimisch fühlen, denn bei diesen Tracks handelt es sich um zwei aufgemotzte Kurse aus dem ersten Teil.

Nach erfolgreichem Durchspielen des Championship-Modus' im mittleren Schwierigkeitsgrad warten einige Überraschungen. Plötzlich wird die illustre Riege der Fahrer um drei Charaktere erweitert, zudem präsentieren sich sämtliche Strecken in einem grafisch völlig neuen Gewand. Sogar ein Bonus-Spiel ist nun anwählbar, es trägt den Titel *Motor Toon Tank Combat*. Bei diesem 3D-Panzer-Actionspiel

Hersteller: Sony
Entwickler: Poly's
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2 (Link)
Level: 5 (+ 5) Strecken
Preis: ca. DM 130
Erhältlich: als Import

info

Der erste Teil der Toon-Raserei blieb leider der japanischen PlayStation-Fangemeinde vorbehalten. Zwar ist noch nichts entschieden, unter Umständen wird *Motor Toon Grand Prix 2* jedoch hierzulande offiziell auf den Markt kommen. Das angepeilte Datum für den Release in Deutschland liegt bei Herbst dieses Jahres.

Memory-Card: Auf einem Block lassen sich sämtliche Settings der Optionen und alle „Goodies“, wie neue Strecken und Fahrer, problemlos abspeichern.

Muster: Maro, Stuttgart
 Tel.: 0711 / 221422



Motor-Toon-Fans dürfte Gulliver's House schon aus dem ersten Teil bekannt sein



Die Grafik wurde zum größten Teil mit Gouraud-Shading in Szene gesetzt





Unheimlich! Über Night Island machen kunterbunte Ufos den Luftraum unsicher



treten jeweils zwei Toons auf einem abgegrenzten Kampfgebiet gegeneinander an. Diverse Extrawaffen und mehrere Schwierigkeitsgrade sorgen bei diesem Game für Kurzweil, besonders im Link-Modus.

Dank der flotten 3D-Engine rasen die Toons mit einer beeindruckenden Geschwindigkeit über die detaillierten Tracks. Gouraud-Shading und der vereinzelt Einsatz von Texturen verleihen den Szenarien ein sehr plastisch wirkendes Äußeres. Akustisch wird das Geschehen von spritzigen Kompositionen und ausgefallenen Effekten auf passende Art und Weise untermauert und auch hinsichtlich der Spielbarkeit ist das Rennspektakel überzeugend. Die Steuerung, die beim Vorgänger noch ein wenig schwammig war, wurde verbessert. So lassen sich nun die Comic-Flitzer sehr präzise über die chaotischen Pisten manövrieren.

Alles in allem ist *Motor Toon Grand Prix 2* mehr als ein würdiger Nachfolger. Das Game enthält alle Features eines richtigen Rennspiels, lediglich die Aufmachung des Programms fällt aus dem Rahmen. Im Vergleich zum Vorgänger halten sich die Neuerungen zwar in Grenzen, die phantastische technische Präsentation und die Vielzahl an Optionen – wie beispielsweise der extrem unterhaltsame Zweispieler-Linkmodus – tragen dazu bei, daß PlayStation-User, die unkonventioneller Rennspiel-Action nicht abgeneigt sind, bei *Motor Toon Grand Prix 2* voll auf ihre Kosten kommen. ■



Mit Motor Toon Tank Combat wird ein extrem unterhaltsames Bonus-Game geboten



Auf diesem Track rasen die Toons mit Hochgeschwindigkeit über einen Billardtisch



Die Motor-Toons sind wieder unterwegs: Bunter, schneller und besser

das intro



Wie im Kino: Vor dem Rennen werden alle Charaktere im Rahmen eines aufwendigen Vorspannes vorgestellt, an dem Fans von Render-Grafik zweifelsohne Gefallen finden werden.

Slam 'n Jam '96



Die Kamera hinter dem Korb zoomt stufenlos vor und zurück. Sie ist ständig auf den Ball fixiert, so daß dem Spieler mitunter nur ein kleines Blickfeld geboten wird



Bei einem Freiwurf sind gute Reflexe vonnöten, um einen Korb zu erzielen



TEAM		ALL-STAR5				
		STAM	FC	3P	FT	Pts
F	30 LINDSEY	100	7-12	1-3	0-0	18
L	22 WARDEN	100	6-16	0-3	2-2	12
C	38 ABRAHAM-JANUWA	100	3-15	0-6	0-0	6
C	2 NEWTON	100	7-15	0-4	0-1	14
C	32 JOHNSON	100	13-22	1-6	0-1	27

SUBSTITUTE		RESUME GAME		QUIT GAME	
CHICAGO		119		76	
ALL STARS		119		76	
END OF 3RD QUARTER					

Jederzeit lassen sich interessante Statistiken der einzelnen Spieler aufrufen

Dribbel- und Turnschuh-Quietschgeräuschen auf.

In Anbetracht solcher Perlen wie *Total NBA '96*, die die Hardwarepower der PlayStation zu schätzen wissen und sie ausnutzen, sieht *Slam 'n Jam '96* mit seiner besseren 3D0-Grafik etwas altbacken aus. Da auch die Spielbarkeit unter leichten Alterserscheinungen zu leiden hat, ist *Slam 'n Jam '96* nur hartgesottenen Magic- und Kareem-Fans zu empfehlen. ■

test playstation

Hersteller: BMG
Entwickler: C. Dynamics
Genre: Sport
Spieler: 1-4 (simultan)
Level: 30 Teams
Preis: DM 120
Erhältlich: im Handel

info



Während NBA-lizenzierte Basketballsimulationen momentan die Konsolen-Welt überfluten, setzt Crystal Dynamics bei ihrem Remake des 3D0-Titels ganz auf die beiden Spitzensportler Earvin 'Magic' Johnson und Kareem Abdul-Jabbar. Sie sind die einzigen real existierenden Spieler im Programm. Für Ende Juli ist eine Saturn-Version geplant.

Memory Card: Ein Speicherblock sichert die bis dato erspielten Play-Off-Stände, ein weiterer einige Optionen.

C von C. Henning
 rystal Dynamics präsentiert im Zuge ihrer 3D0-Umsetzungen, neben *The Horde* und *Gex* nun auch ihren Basketball-Hit *Slam 'n Jam*. Die 95er Version wurde ein wenig aufpoliert und mit dem Etikett '96 versehen, bevor das Game in die Kaufregale gestellt wurde.

Vor Spielbeginn dürfen ein bis vier Spieler zwischen insgesamt 30 fiktiven Mannschaften wählen, bevor es dann in ein Freundschaftspiel oder in eine Play-Off-Vorrunde geht. Sämtliche Mannschaften tragen Namen amerikanischer Städte, bis auf das All-Star-Team, dem auch Magic und Kareem angehören. Vom Programm werden ständig interessante Statistiken ermittelt, die der Spieler jederzeit abrufen kann.

Es darf gemäß der offiziellen NBA-Regeln gepaßt, gedunkt und auch gerempelt werden, um für sein Team den Sieg zu erringen. Bei richtiger Padbenutzung werden spektakuläre Dunks ausgeführt, die unter anderem Beifall das Punktekonto aufstocken.

Da bei *Slam 'n Jam '96* im Gegensatz zu seinen Genreverwandten die Action im Vordergrund steht, kommt leicht ein flottes Paßspiel zustande. Dabei macht sich jedoch der Nachteil der einzigen Perspektive bemerkbar. Das gesamte Spielgeschehen kann die Kamera nicht immer einfangen und so wird es schwierig, bei rasanten Ballwechseln oder auch Abwehraktionen die Übersicht zu behalten.

Die Sportler bestehen nicht, wie bei der PSX mittlerweile üblich, aus Polygonen, sondern aus digitalisierten Sprites. Die Soundkulisse wartet mit zahlreichen Sprachsamples eines Sportmoderators und den obligatorischen

Telefon:
 (ab 18.30 Uhr)
 04192 / 899 268

Game Castle

Händleranfragen erwünscht Inzahlungnahme von Spielen

Telefon:
 040
 390 50 81

Beim Kauf einer Konsole gibt es 10 % Rabatt auf jedes Spiel! • Gebrauchte SNES-Spiele schon ab 19,- DM bei uns zu haben!

N64!
Vorbestellungen
 ab 26.06. möglich!

Holt Euch die ultimative Videospiele-Konsole!
Preis auf Anfrage.

Sony PlayStation

- PSX + Demo-CD (dt.) **389,90**
- RGB-Kabel (dt.) **29,90**
- Link-Kabel (dt.) 49,90
- Antennenkabel (dt.) 54,90
- Memory Card (dt.) 49,90
- PSX-Controller (dt.) 49,90
- Commander Cont. (dt.) 49,90



- Mad-Catz-Lenkrad (dt.) **149,90**
- NeGcon Cont. (dt.) 89,90
- adidas Power Soccer (dt.) **95,90**
- Agile Warrior (dt.) 99,90
- Alien Trilogy (dt.) **89,90**
- Battle Arena Toshinden (dt.) 89,90
- Battle Arena Toshinden 2 99,90
- Beyond the Beyond (dt.) 89,90
- Chronicles of the Sword 99,90
- Criticom (dt.) **99,90**
- Cyberia (dt.) 99,90
- D** **99,90**
- Descent (dt.) **99,90**
- Destruction Derby (dt.) 89,90
- Discworld (mit dt. Sprache) 99,90
- Extreme Games (dt.) 89,90
- Extreme Pinball 99,90
- FIFA Soccer '96 (dt.) 89,90
- Galaxy Fight **99,90**
- Gex (dt.) 99,90
- Goal Storm (dt.) 89,90
- Hebereke's Popoito (dt.) 89,90
- Jack is Back (dt.) 99,90



Jupiter Strike **89,90**

- Kileak The Blood (dt.) 89,90
- Krazy Ivan (dt.) 89,90
- Loaded (dt.) 89,90
- Megarace (dt.) 99,90
- Magic Carpet (dt.) 94,90
- Mickey's Wild Adv. (dt.) 89,90
- Museum Piece 1 (dt.) 99,90
- Myst (dt.) 99,90
- NBA - In the Zone (dt.) 99,90**
- Need for Speed (dt.) 99,90
- Necronome (dt.) 99,90
- NFL Game Day (dt.) 99,90**
- NFL Quarterback Club (dt.) 94,90
- NHL Face Off (dt.) 99,90**
- Phylisoma (dt.) 89,90
- Psychic Detective 99,90**
- Rapid Reload (dt.) 79,90
- Rayman (dt.) 89,90
- Resident Evil (dt.) (uncut!) 89,90
- Revolution X (dt.) 99,90
- Ridge Racer Revolution 99,90**
- Shellshock (dt.) 99,90**
- Silverload (dt.) 99,90
- Starblade Alpha (dt.) 89,90
- Street Fighter - T. Movie (dt.) 49,90
- Tekken (dt.) 89,90
- Total NBA '96 (dt.) 89,90**
- True Pinball (dt.) 99,90**
- Twisted Metal (dt.) 89,90
- Warhawk (dt.) 89,90
- Wing Commander III (dt.) 94,90**
- wipOut (dt.) **89,90**
- Worms (dt.) 89,90
- WWF Arcade (dt.) 99,90

Sega Saturn

Saturn + 1 Pad (dt.) **399,90**



- Action Replay (dt.) 79,90
- Universal Adapter 49,90
- Antennenkabel (dt.) 59,90
- SAT 1 Controller (dt.) 49,90
- SAT 2 Controller (dt.) 59,90
- Protobector (dt.) 99,90
- Alien Trilogy (dt.) 99,90**
- Aftermath (dt.) 109,90
- Battle Ar. Toshinden Remix 89,90**
- Bug! (dt.) 99,90
- Blackfire (dt.) 99,90
- Clockwork Knight 1 (dt.) 89,90
- Clockwork Knight 2 (dt.) 99,90
- Congo (dt.) 99,90
- Cyberia (dt.) 99,90
- D** **99,90**
- Descent (dt.) 109,90
- Daytona USA (dt.) 99,90
- Digital Pinball (dt.) 99,90
- FIFA Soccer '96 (dt.) 99,90
- Galactic Attack (dt.) 89,90



- Galaxy Fight **99,90**
- Gex (dt.) **99,90**
- Mystery Mansion (dt.) 99,90
- NFL Quarterback Club '96 89,90



- NBA Basketball (dt.) 99,90
- NHL All-Star Hockey (dt.) 99,90
- Panzer Dragoon (dt.) 99,90
- Parodius (dt.) 89,90
- Primal Rage (dt.) 99,90
- Pebble Beach Golf (dt.) 99,90
- Rayman (dt.) 99,90
- Robotica (dt.) 99,90
- Revolution X (dt.) 99,90
- Sega Rally Ch. (dt.) 109,90
- Shellshock (dt.) 109,90
- Shinobi X (dt.) 99,90
- Street Fighter - T. Movie 99,90
- Slayer (dt.) 99,90
- Theme Park (dt.) 99,90
- Thunderhawk 2 (dt.) 99,90
- Titan Wars (dt.) 99,90**
- Toshinden Remix (dt.) 109,90**
- Valora Valley Golf (dt.) 109,90
- Victory Boxing (dt.) 99,90
- Virtua Cop + Gun (dt.) 145,90**
- Virtua Fighter Remix (dt.) 59,90
- Virtua Fighter 2 (dt.) 109,90
- Virtua Hylide (dt.) 99,90
- Virtua Open (dt.) 99,90
- Virtua Racing (dt.) 99,90
- Virtua Snooker (dt.) 109,90
- wipOut (dt.) 89,90
- World Series Baseball (dt.) 99,90

Game Boy

- Aladdin **59,90**
- Alleyway 39,90
- Animaniacs 59,90
- Asterix & Obelix 54,90
- Asteroids & Missile Com. 59,90
- B.C. Kid II 54,90
- Bubble Bobble 2 59,90**
- Cutthroat Island 54,90**
- Die Schlümpfe 59,90**
- Donkey Kong 54,90
- Donkey Kong Land 59,90**
- Duck Tales II 59,90
- Dr. Mario 39,90**
- Earthworm Jim 59,90
- Earthworm Jim 2 54,90

- FIFA Soccer '96 49,90
- Galaga & Galaxian 54,90
- John Madden '96 49,90
- Kirby's Dream Land II 59,90
- Lion King 59,90
- Mario Picross 39,90**
- Mario & Yoshi 49,90**
- Mega Man 3 39,90
- Mickey Mouse V 59,90
- Micro Machines 2 49,90
- NBA Jam T.E. 49,90
- NBA Live '96 49,90
- NHL Hockey '96 49,90
- PGA Tour Golf 49,90
- Pinocchio 59,90**
- Power Rangers 49,90
- Protobector II 39,90
- RoboCop vs. Terminator 39,90
- StarGate 39,90
- Super Mario Land 1 39,90

Super Nintendo

- Super Nintendo (dt.) 179,90
- Action Replay 3 (dt.) 69,90
- Fire Adapter 39,90
- Controller (dt.) 29,90
- Asterix und Obelix (dt.) 129,90



- Batman Forever (dt.) 99,90
- Breath of Fire 2 (dt.) 119,90**
- Blazing Skies 129,90**
- Bomberman 3 (dt.) 119,90
- Demolition Man (dt.) 99,90
- Donald in Maui Mallard 139,90
- Donkey Kong Country 2 99,90**
- Dschungelbuch (dt.) 99,90
- Earthworm Jim 2 (dt.) 119,90
- FIFA Soccer '96 (dt.) 109,90
- Flinstones - T. Movie (dt.) 119,90
- Mega Man 7 (dt.) 109,90
- NBA Live '96 (dt.) 109,90
- NHL '96 (dt.) 109,90
- Pinocchio (dt.) 119,90**
- Power Ranger - The Movie 109,90
- Primal Rage (dt.) 119,90
- Secret of Evermore (dt.) 109,90
- Sailormoon 129,90**
- Star Trek - Deep Space Nine 129,90**
- Street Fighter II Turbo (dt.) 79,90**
- Super Mario All-Stars (dt.) 59,90**
- Super Mario Kart (dt.) 64,90
- Super Mario World 2 (dt.) 109,90
- Superstar Soccer Deluxe 129,90**
- Tetris & Dr. Mario (dt.) 69,90**
- Theme Park (dt.) 109,90
- Tim in Tibet (dt.) 119,90
- Toy Story (dt.) 129,90**
- WeaponLord (dt.) 139,90
- WWF Arcade (dt.) 119,90

Bahrenfelder Straße 187 • 22765 Hamburg (Fünf Minuten vom Bahnhof Altona entfernt)

Impact Racing



Leider bietet *Impact Racing* nur eine Fahrperspektive. Am unteren Bildschirmrand finden sich Informationen über die Extrawaffen, km/h und die verbleibende Energie



In manchen Bonusstages rotiert das gesamte Blickfeld um 180 Grad



Die Stärken und Schwächen der Wagen werden in Form von Diagrammen angezeigt



seinem Ableben entweder Minen, Energie oder wichtigen Karosserieschutz.

Optisch präsentiert sich das rasante Action-spektakel durchschnittlich. Bugs halten sich in Grenzen, doch es besteht nur eine sehr geringe Blicktiefe. Die Musik läßt sich schon beim ersten Hören mit einem Wort beschreiben: *wipEout*-Soundtrack. Der unterschwellige, schnelle Rythmus ähnelt dem Vorbild unverkennbar.

Die nicht ganz taufische Idee, ein Rennspiel mit einem Shoot 'em Up zu vermischen, kann *IR* nur zum Teil umsetzen. Zwar sind die Autos schnell und die Waffen durchschlagkräftig, jedoch werden die Strecken nach dem dritten Durchlauf langweilig. Genre-Fans werden zumindest einen Top-PSX-Renntitel besitzen und sind auf *Impact Racing* nicht unbedingt angewiesen. Wer auf waffenlastige Rennaction steht, ist mit *wipEout* besser bedient. ■

A von C. Henning
 angeführt von solch namhaften Blockbustern wie *Ridge Racer Revolution* oder *wipEout* sprießen Rennspiele auf der PlayStation wie Pilze aus dem Boden. Bei *Impact Racing* wird die sonst obligatorische Jagd nach dem ersten Platz jedoch voll und ganz in den Hintergrund gestellt. Man muß sich dabei nicht durch fahrkünstlerische Leistungen gegen die Rennkollegen durchsetzen, sondern durch das gezielte Einsetzen von Laserkanonen, Raketen und Minen.

Nachdem einer von sechs PS- und waffenstrotzenden Boliden ausgewählt wurde, beginnt das Rennen. Die ebenfalls schießwütigen Konkurrenten sind bei *Impact Racing* das kleinere Problem, vielmehr sitzt das Zeitlimit dem Spieler mit nur 60 Sekunden stets dicht im Nacken. Jede der drei Strecken ist aber so lang, daß von der Schußwaffe Gebrauch gemacht werden muß, um den Gegnern Zeitboni zu entlocken, welche jedoch mit nur zwei Sekunden ebenso spartanisch ausgefallen sind, wie die vorgegebene Rundenzeit. Zudem hinterläßt jeder Feind nach



Da kein Fadenkreuz zur Verfügung steht, muß mit dem bloßen Auge gezielt werden

Hersteller:	Virgin
Entwickler:	Funcom
Genre:	Action/Rennspiel
Spieler:	1
Level:	3 Strecken
Preis:	ca. DM 120
Erhältlich:	im Handel

info

In Bonusrunden zwischen den Leveln können die Waffen verbessert werden. Neben zwei stärkeren Laserkanonen lassen sich dort auch Homing-Raketen und Smartbomben durch Abschießen von gegnerischen Wagen ergattern.

Memory Card: Drei Spielstände inklusive der Highscores finden auf einem Speicherblock Platz.

Paßwort: Nach jeweils acht Strecken erhält der Spieler ein Paßwort, mit dem die bis dato erkämpfte Ausrüstung gespeichert wird.

test playstation

Graf-Zeppelin-Str. 20

24941 Flensburg

ManiaX

Spieleversand

0461/94000088

MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

Neuheiten

SONY PLAYSTATION



- STREETFIGHTER ALPHA
- NHL FACE OFF
- RISE 2
- OLYMPIC SOCCER
- OLYMPIC GAMES
- ARCADE GREATEST GAMES
- RESIDENT EVIL

JE DM **84,95**

SEGA SATURN



- EURO 96 SOCCER
- OLYMPIC SOCCER
- OLYMPIC GAMES
- NIGHT WARRIORS
- SHELLSHOCK
- DISCWORLD
- VIRTUA GOLF

JE DM **89,95**

SNES

- DONALD IN MAUI MALLARD
- BREATH OF FIRE 2
- FINAL FIGHT 3
- TOY STORY

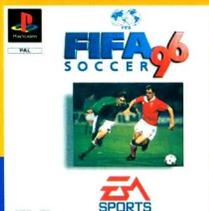
JE DM **129,95**

SONDERANGEBOTE

- DAYTONA USA – SATURN
- JUDGE DREDD – SNES
- UNIRALLEY – SNES
- KID CLOWN – SNES
- WORLD CUP GOLF – PSX
- WIPEOUT – PSX
- WARHAWK – PSX
- STRIKER 96

JE DM **69,95**

WEITER 5000 SPIELE AUF ANFRAGE



FIFA SOCCER 96

FÜR SATURN UND PLAYSTATION
NUR DM **69,95**



STAR TREK NEXT GENERATION

FÜR SNES
NUR DM **79,95**



PANZER GENERAL

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **84,95**



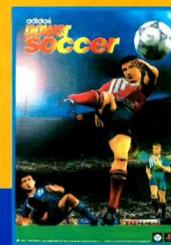
TRACK & FIELD

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **99,95**



PINOCCHIO

FÜR SNES **129,95**
GAME BOY **59,95**



ADIDAS POWER SOCCER

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **99,95**

VERSANDKOSTEN: 7,- DM ZGL. NACHNAHMEGEBÜHR ■ AUSLAND 18,- DM
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ■ FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN!
TELEFON 04 61/9 57 40-88 ■ TELEFAX 04 61/9 57 40-87

Metal Black



Die spektakulären Endgegner von *Metal Black* gehören zu den ausgefallensten Kreationen, die jemals die Bildschirme unsicher machten

Hersteller: Taito
Entwickler: Ving
Genre: Shoot 'em Up
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 6
Preis: ca. DM 130
Erhältlich: als Import

info



Nach dem ersten und dritten Level folgt jeweils eine 3D-Bonusrunde, in der mittels Fadenkreuz Gegner zu Bonuspunkten verarbeitet werden.

Features: vier Schwierigkeitsgrade, Zweisp.-Simultan-Modus
Saturn-Speicher: Highscores und Menü-Optionen werden gespeichert

Muster: Storbek Videogames, Hamburg, Tel.: 040-5702520



von K.-D. Hartwig
 Obwohl 3D-Spiele derzeit Hochkonjunktur haben, müssen Fans klassischer Shoot 'em Ups auf dem Saturn keinen Mangel leiden. Nach *Galactic Attack/Layer Section* und *Darius Gaiden* folgt nun mit *Metal Black* ein weiterer Automatenklassiker von Taito, wie gewohnt gibt es die Umsetzung exklusiv für Saturn.

Allerdings ist die Zeit nicht spurlos an *Metal Black* vorbeigegangen. Vor vier Jahren war das Spiel vereinzelt in hiesigen Spielhallen zu sichten und machte dort eine recht gute Figur. Wie bei Taitos erfolgreicher *Baller*-Serie *Darius* kämpfen sich bis zu zwei Raumschiffe gleichzeitig durch lange, grafisch weitestgehend unspektakuläre Level. Zum Ausgleich sind die Endgegner besonders groß ausgefallen, bei denen zudem abgefahrene, psychedelische Farbeffekte geboten werden. Auch die Musiken aus der Rubrik Easy-Listening hinterlassen gemischte Gefühle.

Im Gegensatz zu dem ausgeklügelten Extra-



In allen Levels tauchen immer wieder die gleichen Standardgegner auf



Die allgegenwärtig umherschwirrenden Moleküle erhöhen die Waffenleistung



Smartbombeneinsatz zahlen die Bosse mit gleicher Münze heim, was zumeist fatale Folgen hat ...

waffensystem von *Darius* haben die *Metal Black*-Flieger nur eine Waffe, die sich in sechs Stufen aufrüsten läßt. Größtes Manko des Spiels ist jedoch, daß nach sechs Levels der Kampf schon wieder beendet ist. Für einen Automaten mag das noch in Ordnung sein, für eine Heimumsetzung ist es jedoch viel zu wenig.

Schade um das versenkte Potential, denn spielerisch hat *Metal Black* einiges auf dem Kasten. Auf den ersten Blick mag der Ansturm der Gegner chaotisch erscheinen, nach kurzer Eingewöhnung erkennt man jedoch das (faire) System hinter dem Gewusel. Exzessiver Smartbombeneinsatz ist nicht möglich, weil dabei die gesamte Waffenenergie aufgebraucht wird, so daß man anschließend den Gegnern recht hilflos gegenübersteht. Zumindest dieser Aspekt ist für ein Ballerspiel ziemlich einzigartig und eine interessante spielerische Note.

Hardcore-Ballerfans werden *Metal Black* sicherlich ohne Zögern ihrer Sammlung einverleiben, für Otto-Normalspieler ist die Umsetzung des betagten Automaten durch die eigenwillige Präsentation und den geringen Umfang jedoch kaum von gesteigertem Interesse. ■

XL-Wertung

65%

Return Fire



Nicht nur der Munitions-, sondern auch der Treibstoffvorrat ist knapp bemessen

Auf dem 3DO hat dieser Titel beinahe schon Kultstatus erreicht. Demnächst kommen auch PlayStation-User in den Genuß von *Return Fire*. Das Ziel dieses nicht gerade sehr friedvollen Games ist schnell erklärt. Zwei Armeen stehen sich auf einem begrenzten Kampfschauplatz gegenüber. Dem Spieler stehen jeweils drei Hubschrauber, Panzer, Raketenwerfer und Jeeps zur Verfügung, während die vom Computer gesteuerte Übermacht ungleich stärker ist. Die gegnerischen Befestigungen werden von Geschütztürmen bewacht, während wendige Kampfhubschrauber aus der Luft angreifen. Zudem finden sich in den Camps zahlreiche andere Einrichtungen, die bei Beschuß in Flammen aufgehen. In jeweils einem der Gebäude verbirgt sich die Fahne des Gegners. Der Spieler muß versuchen, dieser möglichst schnell habhaft zu werden, um sie ins eigene Hauptquartier zu befördern. Für dieses Vorhaben sind nicht nur schnelle Reaktionen erforderlich, ein gewisses Maß an Strategie ist ebenfalls vonnöten. *Return Fire* bietet sogar einen äußerst unterhaltsamen Zweispieler-Simultanmodus, bei dem zwei Hobby-Söldner gegeneinander antreten können.

Grafisch gibt sich der neueste Titel von Warner Interactive eher schlicht. Die über



Die gegnerischen Befestigungen werden stets von zahlreichen Geschütztürmen bewacht. Der Kampfhubschrauber eignet sich bestens zum Erkunden der Anlagen



Besonders im Zweispieler-Simultanmodus macht *Return Fire* eine Menge Spaß

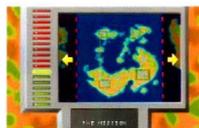
ehundert Szenarien sind zwar nicht sehr abwechslungsreich, dafür warten sie mit relativ vielen Details auf. Nur bei bodennaher Perspektive wirkt die 3D-Optik ein wenig pixelig. Begleitet wird das kriegerische Geschehen von klassischer Musik. Das mag zwar seltsam anmuten, der Soundtrack fügt sich jedoch ebenso in das Spielgeschehen ein wie die Full-Motion-Video-Sequenzen, die nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Einsatz geboten werden.

Auch Hinsichtlich der Playability weiß das Game zu überzeugen, die Vehikel lassen sich allesamt gut lenken.

Im Hinblick auf das 3DO-Original wären ein paar neue Features wünschenswert gewesen, die Vielzahl der Level sowie der langmotivierenden Zweispieler-Modus machen *Return Fire* dennoch zu einem PlayStation-Titel, den sich Freunde handfester Action nicht entgehen lassen sollten. ■

Hersteller: Warner Int.
Genre: Action
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: ca. 100
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: ab August

info



Zu Beginn des Spiels sind die Einsatzgebiete noch nicht sehr groß. Bei Kampfschauplatzen, auf denen sich mehrere gegnerische Camps befinden, wird das Aufspüren des feindlichen Hauptquartiers jedoch zu einem echten Problem.

Memory-Card: Spielstände lassen sich auf der Memory Card problemlos abspeichern. Ist einmal keine zur Hand, ermöglicht es die praktische Paßwort-Option, immer wieder mitten ins Spiel einzusteigen.

XL-Wertung

75%

Skeleton Warriors



Der 3D-Level bietet wenig spielerische Abwechslung und wirkt unspektakulär

In der Render-Grafik sind die einzigen minimalen Unterschiede zwischen den beiden Versionen zu erkennen. Hardware-bedingt sind die gerenderten Zwischenspanne auf dem Saturn in größerer Auflösung dargestellt. Doch auf beiden Konsolen ist weder Ruckeln noch Flackern zu bemerken, und an Farben wurde nicht



Die Rendergrafik präsentiert sich auf beiden Systemen vorbildlich und einwandfrei



Selbst der Game-Over-Bildschirm hat noch ein grafisches Bonbon zu bieten

gespart. Ein atmosphärischer, mystischer Soundtrack tröstet über die wenigen akustischen Effekte hinweg.

Skeleton Warriors' gute Ansätze scheitern leider an einem monotonen Leveldesign und teils hektischen Kampfszenen. Erfahrene Spieler werden das Programm trotz der fehlenden Continues an einem Abend durchgespielt haben. ■

XL-Wertung

60%

Hersteller: Playmates
Entwickler: Neversoft
Genre: Action/Jump&Run
Spieler: 1
Level: 4
Preis: ca. DM 130
Erhältlich: August

info

Für die gelungenen Kompositionen zeichnet der renommierte Musiker Tommy Tallarico verantwortlich. Seine atmosphärischen Klänge tragen sehr zum Spielspaß bei.

Memory-Card: Die Memory Card wird bei der PSX ebenso wenig unterstützt wie der interne Speicher des Saturns. Da es auch keine Continues oder Paßwörter gibt, muß *Skeleton Warriors* in einem Zug durchgespielt werden.

Muster: Maro, Stuttgart-Cannstadt
 Tel.: 07 11-557729/ECS,
 Hamburg Tel.: 040 - 33 03 60

D von C. Henning
 as auf älteren Systemen sehr beliebte Hack&Slay-Genre ist bisher auf den Next-Generation-Konsolen noch nicht sehr verbreitet. Mit Playmates' jüngstem Titel können nun sowohl PSX- als auch Saturn-User in *Skeleton Warriors* als furchtloser Schwertkämpfer gegen Zombiehorden antreten.

Neben einer blanken Klinge stehen diverse Zaubersprüche zur Verfügung, mit denen man magische Blitze auf die Feinde schleudern kann. Die Level sind in mehrere Jump&Run-Abschnitte aufgeteilt, doch gelegentlich schwingt sich der Held auf ein Hoverbike, um in einer 3D-Stage Feinde abzuschießen. Um den linearen und altgedienten Spielablauf abzurunden, wartet am Ende eines jeden Levels noch ein Endgegner auf den tapferen Recken.

Obwohl der edle Ritter in acht verschiedene Richtungen schlagen kann und auch sonst sehr flexibel ist, bewegt er sich sehr langsam. Dieses Manko macht sich besonders bei sprunghaftigen Leveln bemerkbar, wenn der Spielfigur der nötige Schwung fehlt, auf eine Plattform zu springen.

An- und Verkauf
von Gebrauchtspielen
& Konsolen

GAMEPROFI

VIDEOSPIELE & MEHR!

Ständig neue
Angebote &
Importspele

PlayStation

Street Fighter Alpha	109,95
Primal Range	109,95
R.R. Revolution	109,95
Panzergeneral	99,95
NBA Live '96	109,95
Alone in the Dark 2	109,95
Adidas Power Soccer	109,95
The Need For Speed	109,95
Shellshock	109,95
NHL Face Off	109,95
NFL Game Day	109,95
Alien Trilogy dt./engl.	109,95
Importe:	
Tekken 2 JP	169,95
Resident Evil US	129,95
Bust a Move 2 US	99,95
Skeleton Warriors US	119,95
Zubehör:	
Multi Tap	69,95
Joypad	59,95
Joypad 2	39,95
Memory Card plus	99,95
RFU-Adapter	49,95
Action Replay	99,95
NEG Compad	99,95
Madcatz Lenkrad	159,95
Joyboard	89,95

GAMEPROFI
Erfurtstraße 34 Tel. 02131 . 2 13 13
41460 Neuus Fax 02131 . 2 19 21
Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 H
Sa. 10.00 - 14.00 H

SEGA SATURN

True Pinball	119,95
Panzer Dragon 2	109,95
Street Fighter Alpha	99,95
X-Men	119,95
Worms	109,95
Alone in the Dark 2	109,95
Virtua Cop	159,95
Shellshock	109,95
Wipeout	99,95
Importe:	
Iron Storm US	149,95
Slam 'N'Jam US	149,95
NBA Action US	129,95
Virtual Open Tennis US	99,95
Striker '96 US	119,95
WWF Arcade Game US	119,95
Rise in the Robots 2 US	119,95
Skeleton Warriors US	99,95
Zubehör:	
Universal Adapter	59,95
Action Replay	99,95
RFU-Adapter	49,95
Joypad	44,95
Arcade Stick	89,95
Photo CD	59,95
Memmo Card 8 Meg	69,95
Arcade Racer Lenkrad	129,95
Video Card	349,95

GAMEPROFI
Ulmenstraße 3 Tel. 0177 . 2 13 69 91
40476 Düsseldorf
Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 H
Sa. 10.00 - 14.00 H

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Toy Story	149,95
Pinocchio	149,95
Asterix & Obelix	149,95
Tim in Tibet	139,95
Cutthroat Island	149,95
Primal Rage	149,95
Power Rangers Fighting edit.	149,95
Power Rangers The Movie	139,95
Micro Machines 2	139,95
Donky Kong 2	139,95
Batman Forever	99,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	149,95
Nigel Mansell	139,95
Secret of Evermore	129,95
Illusion of Time	129,95
Importe:	
Final Fantasy 3	149,95
Breath of Fire 2	129,95
Chrono Trigger	149,95
Zubehör:	
Controller	29,95
Super Key	49,95

Ultra 64

ab Juli lieferbar!



GAMEPROFI im PORST-Fachgeschäft
Kölnerstraße 37 Tel. 02181 . 9444
41515 Grevenbroich
Mo. - Fr. 9.30 - 18.30 H
Sa. 9.30 - 14.00 H

SEGA MEGA DRIVE

Toy Story	119,95
Donald in MM.	109,95
Garfield	99,95
Light Crusader	99,95
Vector Man	99,95
Skeleton Crew	99,95
NHL '96	119,95
Fifa Soccer '96	119,95
NBA Live '96	119,95

SEX

Ausverkauf alle Spiele
Konsole 150,00

3DO

Ausverkauf alle Spiele 79,95

PC-Spiele
ab Ende Juli



PSX-Link Treffen
jeden Mittwoch
in Düsseldorf ab 14.00 H!

3D Lemmings

Levelcodes:

In Ausgabe 5/96 und 6/96 haben wir die Levelcodes bis einschließlich Level 54 präsentiert, hier folgen nun die restlichen bis Level 80.



Level	Paßwort
55	LINDWORM
56	CURLICUE
57	HANEPOOR
58	IDEMQUOD
59	BLANDISH
60	MALAGASY
61	CHORIAMB
62	CARGANEY
63	KAOLIANG
64	MAROCAIN
65	OBTEMBER
66	TASTEVIN
67	VELLOZIA
68	BORACHIO
69	JACKAROO
70	COOLAMON
71	BANAUSIC
72	FABURDEN
73	RECKLING
74	MIRLITON
75	OPAPANAX
76	BIMBASHI
77	CAATINGA
78	PENSTOCK
79	SPRINGAL
80	BABIRUSA

Agile Warrior F11X

Audio-CD abspielen:



Öffnet während des Spiels den Deckel der PlayStation und legt eine Audio-CD ein! Nun erscheint die Frage nach dem gewünschten Titel. Am Ende des Levels folgt die

Aufforderung, die Spiel-CD wieder einzulegen.

Levelcodes:

5433	Stage 1 clear. Pamir Knot & Super Jihad anwählbar
0007	Stage 2 clear. Gas Mask Blues & Closing Time sind anwählbar



1213	Stage 3 clear. Dia de Los Muertos anwählbar
0224	Stage 4 clear. Trident Strike anwählbar
7154	Stage 5 clear. Area 51 anwählbar

Crime Crackers (jap.)

Animationen sehen:

Drückt im Titelbildschirm oben, oben, unten, unten, links, links, rechts, rechts, Select! Die Anzeige wechselt nun von „Start“ in „Animation“.

Debug-Menü:

Drückt im Titelbildschirm R1, R1, L1, L1, R2, R2, L2, L2, links, ●, rechts, ■, Select, Start!

Dragon Ball Z

Versteckte Charaktere:

Gebt im Titelbild oben, ▲, unten, ✕, links, L1, rechts, R1 ein! Ein neuer Vorspann wird geladen, der Titel lautet nun nicht mehr DBZ Ultimate Battle 22, sondern DBZ Ultimate Battle 27!

Cyberia

Levelcodes:

1	RICK DOCK
2	MEET GIA
3	SKEET SHOOT
4	BIG KISS
5	GOING UP
6	EASY RIDE
7	OPEN OCEAN
8	ISLAND RUN
9	VALLEY RUN
10	PORT FLYBY
11	UNDERGROUND
12	PIT STOP

13	ICE SCREAM
14	COLD FEET
15	SLICEOMATIC
16	NOT FRIENDS
17	LISTEN IN
18	GENIUS
19	RED LIGHT
20	DRUG STORE
21	UNSAFE DOOR
22	GRAFFITI
23	YOU WITH ME

WWF Wrestlemania – The Arcade Game

Special-Moves:

Lex Luger

Eisenkugel: rechts, rechts, ●
Eisenarm: rechts, rechts, ▲, unten, unten, ●
Double Axemblow: ■ (3 Sek.), dann nahe am Gegner loslassen



Doink

Face Slam: rechts, rechts, ▲, unten, unten, ●
Electroshock: ■ (3 Sek.), dann nahe am Gegner loslassen



Razor Ramon

Teppichklopper: rechts, rechts, ▲, unten, unten, ✕, anschließend viermal ✕

Undertaker

Joke Slam (hoch): unten, unten-rechts, rechts, ■, während des Griffs unten, ●
Joke Slam (niedrig): unten, unten-rechts, rechts, ■, während des Griffs unten, unten, ✕

Dämonen:

unten, unten-rechts, rechts, ✕
Neckbreaker:
rechts, rechts, ▲, rechts, rechts, ▲

Yokozuna

Hurl Move:
(Gegner hochstemmen: ▲ + ●)
unten + ▲ + ●
Blind Man: ■ (3 Sek.), dann nahe am
Gegner loslassen

Shawn Michaels

Frankensteiner: rechts, rechts, ●
Super Kick: links, links, ●

Bam Bam Bigelow

Piledriver:
rechts, rechts, ▲, rechts, rechts, ▲
Polo Piledriver:
rechts, rechts, ▲, unten, unten, ●,
und während der Aktion viermal
unten + ▲
Backbreaker:
(Gegner hochstemmen: ▲ + ●)
unten + ▲ + ●
Neckbreaker: ■ (3 Sek.), dann nahe
am Gegner loslassen

Bret Hart

Bulldog:
rechts, rechts,▲, unten, unten, ●
Shoulderbreaker:
rechts, rechts, ▲, rechts, rechts, ▲

adidas Power Soccer

Angriffstip:



Spielt den Ball hoch von der einen
Flanke zur anderen Stück für Stück
bis auf die Höhe des gegnerischen
Strafraums! Dort peilt Ihr einen gut-
platzierten Mitspieler an und liefert
ihm so eine ideale Vorlage zum Tor.



Blackfire

Animationssequenzen sehen:



Drückt im Titelbildschirm Z, A, Z, A,
B, A, B, Y, C, A, C, A (Zaza Babycaca)!

Clockwork Knight 2

Mini-Spiele:
Drückt im Titelbildschirm (Der
Endgegner ist zu sehen.) oben, oben,
rechts, rechts, unten, unten, links,
links, X, Y, Z!

Darius Gaiden

Neun Continues:
Drückt im Game Start/Options-
Bildschirm X, A, L, R, links, L
(gedrückt halten), X, C, Z, A, rechts,
rechts! Ein Klang bestätigt die korrek-
te Eingabe.

Zusätzliche Optionen:
Drückt im Game Start/Options-
Bildschirm X (gedrückt halten), Z, C,
L, B, links, R, L! Ein Klang bestätigt
die korrekte Eingabe. ‚Very Easy‘ und
‚Abnormal‘ stehen nun als
Schwierigkeitsgrad zur Verfügung.

Schnelleres Dauerfeuer:
Drückt im Game Start/Options-
Bildschirm B (gedrückt halten), Y,
rechts, links, X, Z, L, R!

F 1 Challenge

Startplatz bestimmen:
Haltet im Auswahlbildschirm
„Getriebetyp“ folgende Tasten
gedrückt, um einen bestimmten
Startplatz auszuwählen! Bestätigt
dann die Wahl mit Start!

- 1. Platz L + X + Y + Z
- 4. Platz L + X + Y
- 7. Platz L + X + Z
- 10. Platz L + X
- 13. Platz L + Y + Z
- 16. Platz L + Y
- 19. Platz L + Z
- 22. Platz L + oben

Rundenanzahl bestimmen:

Sucht eine Strecke aus, haltet eine
der folgenden Kombinationen
gedrückt und bestätigt mit Start, um
die Anzahl der Runden im Rennen zu
bestimmen!

- 1 Runde R + X + Y
- 2 Runden R + X + Z
- 3 Runden R + X
- 4 Runden R + Y + Z
- 5 Runden R + Y
- 6 Runden R + Z
- 7 Runden R + oben

Galactic Attack

Acht Continues:
Haltet während der Ladephase L + R
+ C + rechts gedrückt!

Myst

FMV-Sequenzen:



Um die Entwicklung des Spiels, die in
Full-Motion-Video-Sequenzen gezeigt
wird, sehen zu können, haltet im
Titelbildschirm L + R + Start + A
gedrückt!

NHL All-Star Hockey

Diverse Cheats:
Sobald die einzelnen Spieler vorge-
stellt werden, drückt Ihr X + Y + Z + L
+ R, C. Drückt dann während die
Nationalhymne abläuft:

Größere Spieler: ... L + R
Spieler stehen auf dem Kopf:
... A + Y + Z
Gestauchte Spieler: ... A + B
Zentrums-Puck: ... A + X

Vampire Hunter (jap.)

Cheat-Menü (Appendix Option):
Drückt im Optionsbildschirm
(„Configuration“ muß blinken) B, X,
unten, A, Y!



Non plus
U·L·T·R·A

NEXT GENERATION VERSAND
BORIS KOHLSCHREIBER OHG

MO-FR 11-20 UHR · SA 9-18 UHR

VERSAND UND LADEN:

TEL 09131/59105 UND 09131/51036

FAX 09131/51090

VIDEO- UND ROLLENSPIEL-SOUNDTRACKS EXCLUSIV AUS NIPPON:

Final Fantasy Symphonic Suite	1 CD; Orchester	69,-
Final Fantasy III Original Sound Version	1 CD	59,-
Final Fantasy IV Original Sound Version	1 CD	69,-
Final Fantasy IV Celtic Moon	1 CD; Arranged Version	79,-
Final Fantasy V Original Sound Version	2 CD	79,-
Final Fantasy V Dear Friends	1 CD; Arranged Version	79,-
Final Fantasy VI Original Sound Version	3 CD	89,-

Final Fantasy VI Grand Finale	1 CD; Milano Orchestra incl. Opera	89,-
Best of Final Fantasy 1987-1994	1 CD; Orchester	89,-
Final Fantasy Vocal Selections 1 (Pray)	1 CD	89,-
Final Fantasy Vocal Selections 2 (Love Will Grow)	1 CD	89,-
Final Fantasy Mix	1 Maxi-CD; Disco	59,-
Phantasmagoria Nobuo Uematsu	1 CD; Komponist von Final Fantasy; Orchester	89,-
Crono Trigger Original Sound Version	3 CD	99,-
Romancing Saga La Romance	1 CD; Arranged Version	69,-
Romancing Saga 2 Original Sound Version	1 CD	59,-
Romancing Saga 2 Eternal Romance	1 CD; Orchester	69,-
Romancing Saga 3 Original Sound Version		a.A.

Romancing Saga 3 Arranged Version		a.A.
Secret of Mana Original Sound Version	1 CD	69,-
Secret of Mana 2 Original Sound Version	3 CD	99,-
Front Mission Original Sound Version	1 CD	79,-
Tactics Ogre Original Sound Version	3 CD; Original & Orchester	99,-
Music From Dragon Quest		a.A.
Dragon Quest III	1 CD; Orchester	89,-
Dragon Quest IV	1 CD; Orchester	89,-
Dragon Quest V	2 CD; Orchester	89,-
Ogre Battle Original Sound Version	1 CD	79,-
Arc The Lad Original Sound Version	1 CD; Orchester	89,-
Tekken 2 Original Sound Version	1 CD; Automatensound	49,-
Policeauts	1 CD	79,-

playground
VIDEOSPIELE

Besuchen Sie auch unser Geschäft in Erlangen, Drausnickstraße 36

Natürlich auch Ultra, Playstation,
Saturn und Rollenspiele!

Saturn

Game Buster Codes

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

Outlaws of the Lost Dynasty (jap.) F6054D8C C305 160ADD88 007F	Hauptcode unendl. Energie Player 1	102F031C 00FF D606E1DC 1125	+ unverwundbar Player 1	36006123 0001	Becher unendl. volle grüne Becher
Panzer Dragoon (jap.) F0000000 C305 0602BA92 2322 0602BA94 E202	Hauptcode unverwundbar schneller fliegen (Magier-Modus)	102F242C 00FF D606E1DC 1125	+ unverwundbar Player 2	36006124 0001 36006125 0001	unendl. volle blaue Becher unendl. Schlüssel unendl. Goldbücher unendl. blaue Blitze
06026212 A00D 06084846 000F	schnellere Lock- Missiles unendl. Credits	16025288 0009 16025282 0009	unendl. Leben unendl. blaue Kraft unverwundbar +	3600612B 0001 3600612C 0001 3600612D 0001 3600612E 0001 3600612F 0001	unendl. Eis unendl. Feuer unendl. Wind unendl. Stärke unendl. Geschwindigkeit unendl. Kraft unendl.
Panzer Dragoon (europ.) F601E59C C305 16084DE6 0002	Hauptcode unendl. Energie (Scenic-Modus) schneller fliegen (Magier-Modus)	160EA2FC 0050 160EA2CA 0030 16025280 0030	unendl. Energie	36006130 0001 36006131 0001	unendl. Kraft unendl.
16084DB6 0002		Shining Wisdom (jap.) F6010284 C305 3600611B 0001	Hauptcode unendl. blaue Krüge	36006132 0001	Affenkraft unendl. Reverse Direction unendl. kleiner Charakter
16084DA6 0003 16084DAE 0004 16084DAE 0000	unendl. Credits Practice-Modus Bonusgame	3600611C 0001 3600611D 0001 3600611E 0001	unendl. Federn unendl. Spiegel unendl. Goldschlüssel unendl. Silberschlüssel	36006133 0001 3600613A 0001 3600613B 0001 3600613C 0001	unendl. Schwert unendl. großes Schwert unendl. größtes Schwert unendl. Silberstiefel unendl. Goldstiefel
Parodius (jap.) F6000914 C305 B6002800 0000 1606E53E 0009	+ Hauptcodes unendl. Leben Player 1	3600611F 0001 36006120 0001 36006121 0001	unendl. grüne Bücher unendl. Rock/Stone unendl. leere	3600613D 0001 3600613E 0001	Silberstiefel unendl. Goldstiefel
1606E56E 0009	unendl. Leben Player 2	36006122 0001			

Saturn JOYPADS

32

Mit der steigenden Popularität von Segas 32-Bit-Konsole erschließt sich eine große Anzahl von Peripherien. Viele Firmen beschränken sich nicht allein darauf, Spiele für den Saturn zu entwickeln, sondern unterstützen die Hardware auch mit Joypads.

Explorer ca. DM 49,90

Der *Explorer* ähnelt optisch dem SNES-Joypad, ist ebenso flach und aufgrund seiner Breite sehr gut für größere Hände geeignet. Neben individuell zuschaltbarem Dauerfeuer verfügt das Pad auch über eine Slow-Motion-Funktion sowie zwei Starttasten. Die Knöpfe ragen angenehm weit aus dem Gehäuse hervor, was besonders Ballerspiel-Freunden sehr entgegenkommt. Ebenso herausragend ist das Steuerkreuz, welches strukturell an die Form des menschlichen Daumens angepaßt wurde. ■



SunSaturn Pad ca. DM 59,90

Der namhafte Spiele-Distributor Sunsoft buhlt mit seinem programmierbaren *SunSaturn Pad* um die Gunst der Saturn-User. Die Vielzahl der Anwendungsmöglichkeiten, wie z. B. dreistufiges Dauerfeuer, wird schnell durch die viel zu tief liegenden Buttons getrübt. Das zu sensible Steuerkreuz läßt den Spieler bei hitziger Bildschirm-Action sehr bald im Stich. Auf Anwenderfreundlichkeit wurde bei dem Entwurf dieses Joypads wenig geachtet, denn das Design ist sehr klobig ausgefallen. ■



SAT II ca. DM 39,90

Gamester kann mittlerweile schon auf eine Vielzahl von erfolgreichen und qualitativ hochwertigen Peripherien für die 32-Bitter zurückblicken. Das pechschwarze *SAT-II-Joypad* wurde mit Dauerfeuer- und Slomo-Funktion bedacht und hat die Form einer Sichel. Während sich die L- und R-Tasten vorbildlich bedienen lassen, ist das Druckgefühl der restlichen Plastikknöpfe gewöhnungsbedürftig. Das Steuerkreuz ist recht tief in das Gehäuse eingelassen, so daß diagonale Richtungen nicht ganz einfach auszuführen sind. Besonders bei Rennspielen erweist sich dieses Pad als eine gute Steuereinheit. ■



St • 2 ca. DM 39,90

Das kleinste Pad, das in diesem Monat vorgestellt wird, lehnt sich optisch an das erste Mega-Drive-Six-Button-Pad an. Alle Knöpfe sind sehr gut zu erreichen und dank des intelligenten Designs hat man auch mit größeren Händen ein griffiges Gefühl. Insbesondere für Beat-'em-Up-Fans ist *ST • 2* eine willkommene Alternative zum Originalpad. Den *Virtua Fighter 2*-Testlauf hat das unscheinbare Pad mit Bravour bestanden. Aufgrund seiner Größe muß auf solch platzraubenden Luxus wie Dauerfeuer oder Slomo zwar verzichtet werden, jedoch tut das dem guten Steuergefühl keinen Abbruch. ■





Während alle Welt auf den dritten Teil des *Virtua-Fighter*-Epos' wartet und sich die Saturn-Umsetzung von Segas *Fighting Vipers* langsam aber sicher der Fertigstellung nähert, arbeitet AM 2 still und heimlich an *Sonic - The Fighters*. Erzrivale Namco stellte dagegen eine verbesserte Fassung des Beat-'em-Up-Hammers *Soul Edge* vor. Ob die für Herbst diesen Jahres angekündigte PlayStation-Umsetzung das Update enthält, ist noch ungewiß.

Es besteht jedoch Hoffnung. In *Virtua Fighter 2* für Segas 32-Bitter fand die nur in japanischen Spielhallen erschienene 2.1-Version des Polygon-Prüglers schließlich auch Platz.

Für Nostalgiker und Fans klassischer 2D-Action stellen wir *Metal Slug* vor.

Obwohl man es dem Jump&Shoot nicht ansieht, handelt es sich bei diesem Game um eine der wenigen Arcade-Neuheiten, die mit 16-Bit-Hardware in Szene gesetzt wurde.

Super GT 24h

Hersteller: Jaleco

Auf der Amusement Operator's Union-Messe gab Sega seinen Entschluß bekannt, fortan die Model-2-Hardware, die durch Arcade-Hits wie *Sega Rally* und *Virtua Fighter* bekannt wurde, an



Fremd-Softwareentwickler zu lizenzieren.

Nun trudeln langsam die ersten Titel von Lizenznehmern ein. Tecmos 3D-Beat-'em-Up *Dead or Alive* haben wir bereits in der Juni-Ausgabe vorgestellt.



Diese Hochgeschwindigkeits-Gerade bietet sich für Überholmanöver an

Bei *Super GT 24h* von Jaleco handelt es sich dagegen um ein etwas PS-lastigeres Arcade-Vergnügen. Zwei Rennstrecken stehen zur Auswahl, je nach Spielmodi können diese auch noch im Mirror-Mode befahren werden. Vier schnelle Rennwagen sind zu diesem Zweck anwählbar, neben verschiedenen Outfits der Karosserien unterscheiden sie sich bezüglich ihrer Kurvenlage und Motorenleistung. Im Beginner-Modus werden sechs Runden gefahren, fortgeschrittene Spieler müssen auf der Hälfte dieser Distanz die Kontrahenten einholen. Wird ein Wagen bei Karambolagen zu stark beschädigt, empfiehlt es sich, schnellstmöglich die schützende Boxengasse anzusteuern.

Nicht nur grafisch macht *Super GT 24h* einen guten Eindruck. Auch in punkto Gameplay haben sich die Entwickler offenbar Mühe gegeben. Spielhallen-Gänger die diesem Genre nicht abgeneigt sind, sollten mit Jalecos neuem High-Speed-Raser ruhigen Gewissens ein paar Proberunden drehen. Es lohnt sich. ■



Get Ready! Beim Start kommt es vor allem auf das richtige Timing an

Metal Slug

Hersteller: SNK/
Naska Corp.

Während andere Arcade-Softwarehersteller ständig versuchen, sich mit immer neuen High-End-Automaten gegenseitig zu übertrumpfen, setzen die fernöstlichen Entwickler Naska Corp auf SNKs bewährte 16-Bit-Arcade-Hardware.

Metal Slug ist der Titel des Action-Spektakels, das vor kurzem Einzug in die heimischen Spielhallen hielt. In bewährter Jump&Shoot-Manier stehen dem Spieler zahlreiche Level bevor, in denen es vor aggressiven Gegnersprites nur so wimmelt. Die liebevoll gestaltete Optik und ein hohes Maß an



Spielbarkeit machen diesen Titel nicht nur für Fans klassischer 2D-Spiele interessant. Zudem dürfen sich Besitzer des hierzulande weniger stark verbreiteten Neo-Geo-Systems freuen, *Metal Slug* kommt demnächst für SNKs Heimkonsole auf den Markt. ■



Soul Edge Version II

Hersteller: Namco

Dieser Tage kommt in Japan eine neue Version von Namcos 3D-Beat-'em-Up *Soul Edge* in die Spielhallen. Neben zwei neuen anwählbaren Charakteren fallen besonders grafische Veränderungen auf. Alle Fighter haben ein neues Outfit, die Farben können vor den Kämpfen individuell festgelegt werden. Zudem können nun beispielsweise unblockbare



Angriffe und noch effektivere Multiple-Hit-Schlagkombinationen ausgeführt werden. Im Time-Attack-Modus, der ebenfalls neu ist, gilt es, alle Gegner nacheinander so schnell wie möglich auf die Bretter zu schicken. Ob das Update auch in der voraussichtlich im Herbst diesen Jahres erscheinenden PlayStation-Umsetzung von *Soul Edge* enthalten sein wird, steht noch in den Sternen. ■



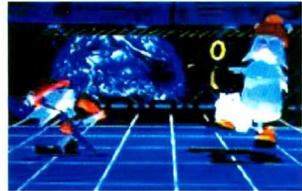
Sonic - The Fighters

Hersteller: Sega/AM 2



Auf der Electronic Entertainment Expo, die im Mai in Los Angeles stattfand, stellte Sega nicht nur aktuelle Saturn Projekte vor, sondern auch Neuheiten auf dem Arcade-Sektor standen zum ausführlichen Probespiel bereit. Darunter auch *Sonic - The Fighters*, das neueste Werk des Star-Programmiererteams AM 2, das zur Zeit auch an *Virtua Fighter 3* arbeitet.

Zwar geht es bei dem Prügelspiel um den beliebten Sega-Igel nicht so realistisch zu, vielversprechend ist der Titel jedoch allemal. Neben Sonic, Amy Rose und dem doppel-schwänzigen Fuchs Tails treten diverse Charaktere aus vorangegangenen Sonic-Abenteuern an, um sich auf recht ausgefallenen dreidimensionalen Kampfschauplätzen



Nicht nur die Riege der Fighter, auch deren Spezialattacken sind unkonventionell



Auf dem eisigen Boden dieser 3D-Arena spiegeln sich die kunterbunten Kämpfer

einander ordentlich einzuheizen. Die phantastisch animierten Charaktere bestehen allesamt aus Polygonen, Gouraud-Shading und andere grafische Effekte tragen ebenfalls zu der ansprechenden Optik bei, während Segas Model-2-Board für die benötigte Hardware-Power sorgt. Besitzer des 32-Bitters dürfen sich freuen, vor kurzem kündigte Sega die Saturn-Umsetzung von *Sonic - The Fighters* an. In Japan erscheint das Game voraussichtlich im Herbst, pünktlich zum Weihnachtsfest soll der Igel dann auch hierzulande in den virtuellen Ring steigen. ■



Neben zahlreichen Hieben und Tritten beherrschen die Kämpfer auch Würfe

Internet, Internet, Internet. Jeder spricht davon, jeder kennt mindestens einen, der jemanden kennt, der schon mal drinnen war. Die Bild-Zeitung ist da, Fiat ist da, Harald Schmidt ist da. Damit für neXt-Level-Leser jetzt auch das Online-Zeitalter anbrechen kann, geben wir diesmal eine kleine Starthilfe: Was ist das Internet überhaupt und vor allem – wie kommt man da rein?

von C. Ströh

Das Internet ist ein Netz von (unabhängigen) Netzwerken, vom US-Militär in den 60er Jahren installiert, um einen Informationsaustausch auch nach einem eventuellen nuklearen Erstschlag zu gewährleisten. Fällt ein Teil eines Netzes aus, können die Informationsströme dank der dezentralen Struktur über ein anderes Teilnetz gesendet werden. Die Art der Kommunikation kann man am besten mit dem gelben Dienst der Post vergleichen: Im Internet werden



Die meisten Provider liefern neben dem integrierten Zugang zum Internet auch noch zahlreiche eigene Serviceleistungen und Kommunikationsmöglichkeiten

kleine Pakete verschickt, mit Absender und Empfänger gekennzeichnet. Vom sendenden PC werden sie zum Rechner des Providers, also der Firma, die den Zugang zum Netz ermöglicht (CompuServe, AOL, T-Online, POP etc.), geschickt. Der Provider übernimmt die Funktion eines Postamtes, sortiert die Eingänge, sammelt sie und verschickt sie gebündelt an den nächsten Knotenpunkt: Diese sogenannten Router suchen dann die günstigste Verbindung zu den einzelnen Teilnetzen, aus denen das globale Internet zusammengesetzt ist. Eine Internet-Adresse besteht eigentlich nur aus vier Zahlen, die durch Punkte voneinander getrennt werden: 192.88.108.111 zum Beispiel. Die Zahlen sind immer kleiner als 256 und identifizieren einen bestimmten Rechner. Ein Router schaut jetzt einfach, ob dieser Rechner zu seinem eigenen Subnetz gehört. Sollte dem nicht so sein, wird das Paket an den nächsthöheren Router weitergeleitet, der die Adresse mit seinem Netzwerk-„Adreßbuch“ vergleicht und so weiter und so weiter. Die bislang auf diesen Seiten abgedruckten Adressen bestehen nicht aus Zahlen? Stimmt! Da immer noch Menschen vor den Bildschirmen sitzen, hat man das „Domain Name“-System eingeführt. Statt der Zahlen geben nun mehr oder weniger nachvollziehbare Wortketten den Standort eines Rechners an, aber an der grundsätzlichen Art der Lokalisation hat sich nichts geändert. Die Größe des zu versendenden Paketes ist übrigens

beschränkt: Eineinhalb Kilobyte dürfen 's ungefähr sein, größere Dateien werden in kleine Pakete aufgeteilt. Da die Routen für diese Einzelpakete ja immer variabel sind, muß ein kleines Programm dafür sorgen, daß beim Empfänger die Einzelteile richtig zusammengesetzt ankommen – das „Transmission Control Protocol“ (TCP) sorgt dafür. All diese Vorgänge laufen natürlich automatisch und in den Niederungen des Rechenknechtes ab – der Browser stellt die Schnittstelle zwischen Mensch und Computer dar: Dieses Anwendungsprogramm vereinfacht die Suche nach Informationen im Internet. Man kann in einem Feld die Adresse eingeben und wird kurze Zeit später mit dem entsprechenden Computer verbunden. Über den Browser sind auch die Internet-typischen Hyperlinks nutzbar – dazu genügt ein Klick mit der Maus auf einen unterstrichenen Begriff, um Kontakt mit einem fremden Rechner aufzunehmen. Besonders weitverbreitete Browser: *Netscape* und *Mosaic*. Ob man einen Macintosh oder einen Windows-PC benutzt, spielt eigentlich keine große Rolle. Demnächst können sich sogar Saturn-User einloggen und selbst mit einem exotischen Rechner wie dem Amiga kommt man ins Internet. Wer jedoch alle Angebote nutzen will, ist mit einem Windows-Rechner auf der Überholspur: Die meisten Hilfsprogramme und Erweiterungen (sogenannte Plug-Ins) kommen zunächst in einer Windows-Version auf den Markt –

Netscape gehört zu den populären Browsern



Rein ins Netz

Provider

Die kommerziellen Anbieter T-Online, CompuServe, Europe Online und America Online bieten ausnahmslos alle auch einen Zugang zum Internet und arbeiten nach dem gleichen Prinzip: Man erhält die Zugangssoftware entweder über eine Computerzeitschrift, durch telefonische Bestellung oder als Beigabe zum neu erworbenen Modem. Diese Software ist gratis und in der Regel sehr einfach auf dem Rechner zu installieren. Hat man sein Modem richtig angeschlossen, kann man sich über diese Programme online registrieren lassen und ein „Konto“ bei diesen Anbietern eröffnen – zu jeder Tages- und Nachtzeit. Alle notwendigen Programme sind entweder schon auf den erwähnten Disketten enthalten oder können unmittelbar nach der Anmeldung aus den Online-Datenbanken heruntergeladen werden. Fortan kann man sich in den umfangreichen Datenwüsten dieser Anbieter tummeln, aber auch ins (chaotischere) Internet gehen. Wer sich bereits ein wenig auskennt und auf die Angebote von CompuServe & Co. verzichten kann, kann sich auch an Provider wenden, die kein eigenes Netz unterhalten, sondern ausschließlich den Zugang zum Internet ermöglichen. Doch hier sollte man sich vorher genau informieren und die Meinung von Online-Spezialisten einholen!

In der Zugangssoftware von CompuServe ist der Browser Mosaic gleich integriert



Ein breites Angebot wartet auf seine Entdeckung

Macintosh-User müssen oft viele Monate warten, bis diese Software dann für ihr System ebenfalls erscheint. Außerdem geraten durch die neuen Möglichkeiten im Netz (siehe vorheriges Heft: „Shockwave“) schwachbrüstige PCs ins Hintertreffen: Viele Seiten bieten heutzutage Sound, opulente Grafik, Videosequenzen und 3D-Welten. Wer das alles nutzen will, kommt an einem leistungsstarken Multimedia-Rechner nicht vorbei. Also: gute Grafikkarte (800 x 600 Bildpunkte bei ca. 32.000 Farben), Soundkarte, viel Arbeitsspeicher (mindestens 8 Megabyte, besser 16 MB), großer Monitor (mindestens 17 Zoll), dann steht dem Online-Vergnügen nichts mehr im Wege. Ach ja, ein möglichst schnelles Modem und passende Kommunikationssoftware ist natürlich auch noch ein Muß. Angesichts der anfallenden Datenmengen kann sich auch ein ISDN-Anschluß lohnen, sofern der gewählte Provider einen entsprechenden Zugang ermöglicht. Viel Spaß im Internet – und möge die Telefonrechnung immer in tragbaren Bereichen bleiben ... ■



Kosten Provider	monatliche Gebühr	darin enthalten	Kosten zusätzlicher Online-Stunden
Europe Online	7,00	2 Std. online	4,20
CompuServe 0130-37 37	19,95	5 Std. online	4,95
AOL 040-361 59 333	9,90	2 Std. online	6,00
T-Online 02402-16 00 77 5	8,00		3,60 (8.00-18.00 Uhr) 1,20 (18.00-8.00 Uhr) Internet + 3,00

In Kürze

Microsoft baut Windows 95 immer stärker zur Multimedia- und Spieleplattform aus.

Nach den Grafikbibliotheken *DirectX* und *Direct3D* folgt im Laufe des Jahres *ActiveMovie*, das echtzeitberechnete Animationseffekte und MPEG-Video mit beliebigen

Grafikkarten ermöglicht +++ Verschoben hat sich der Starttermin des lang erwarteten *Dungeon Keeper* von Bullfrog.

Der Mix aus Rollenspiel und Strategie wird frühestens im Juli, wahrscheinlich aber erst im September zu kaufen

sein +++ Neue Spielidee mal zwei: Sowohl *Schleichfahrt* vom deutschen Entwickler Blue Byte

als auch *Creation* von Peter Molyneux und Bullfrog wollen stimmungsvolle Unterwasserabenteuer mit echtzeitberechneter 3D-Grafik bieten.

Mehr dazu im Herbst bzw. zum Jahresende +++ Frohe Kunde für Monty-Python-Fans: In *Quest for the Holy Grail* verwurstet 7th Level den Kultfilm *Ritter der Kokosnuß* zu einem Adventure voll absurdem Humor. Erhältlich ab Juli +++



Friede sei mit dir!

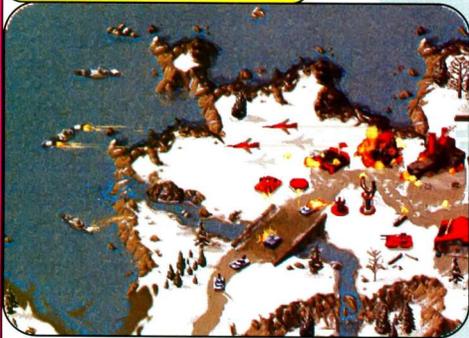


Shellshock

Stärke 10 auf der nach oben offenen „Zuspätskala“, aber immerhin hat es Core Designs Actionspektakel dann doch noch auf den PC geschafft. Im tonnschweren Kampfpanzer geht es ebenso gut

geschützten Gegnern an den Blechkragen – ohne großartigen strategischen Ballast; dabei ist Ballern angesagt. Die PC-Umsetzung verfügt über einen Netzwerkmodus, ist ansonsten aber praktisch identisch mit den bereits erschienenen Versionen für Saturn und PSX. Das gilt auch für die ausgefallene Musikuntermalung: Zu peitschenden MP-Salven und Granateinschlägen wird auf gut deutsch gerapert: „Sei friedlich, Mann!“. So was nennt man wohl mit Recht Kontrastprogramm ...

Der Kult geht weiter



Command & Conquer:

Red Alert

Kaum ein Spiel hat auf dem PC im letzten Jahr so eingeschlagen wie Westwoods Echtzeit-Strategiespaß *Command & Conquer*. Nach dem ersten Teil (Untertitel: *Der Tiberiumkonflikt*) und der Missions-CD *Der Ausnahmezustand* ist nun bereits der offizielle Nachfolger in Sicht. *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* soll im Vergleich zum exzellenten Vorgänger nochmals deutlich zulegen: Verbesserte Grafik in SVGA, stärkere Computergegner, neue

Einheiten und Waffensysteme, überarbeitete Steuerung und neuer Netzwerkmodus stehen auf der To-do-Liste der Programmierer. Das „Prequel“ spielt zeitlich vor dem Tiberiumkonflikt und versetzt den Spieler in die Zeit des zweiten Weltkriegs, wo sich die beiden Machtblöcke je 13 Missionen lang gegenseitig das Leben schwer machen. Erhältlich ist der Strategiespaß ab Herbst, bis dahin sollte eigentlich auch der erste Teil in der Konsolenversion endlich erschienen sein.

Pixelkrieg und Klassik-Klänge



Return Fire

Im wahrsten Sinne des Wortes mit Pauken und Trompeten kommt das neueste Actionwerk von Warner Interactive daher: Zu sinfonischen Klängen von Wagner, Grieg, Holst und Strauß ziehen ein oder zwei rauflustige Spieler los, um ihren menschlichen oder Computergegner zu beharken. Per Panzer, Jeep, Raketenwerfer oder Heil müssen Einheiten und Gebäude des Gegners müde geballert werden, um letztlich die gegnerische Flagge aus dessen Hauptquartier zu stehlen. Das Windows-95-Spiel mit der flüssig scrollenden 3D-Grafik benötigt einen Pentium-PC und kostet etwa 100 Mark. *Return Fire* erscheint dieser Tage außerdem für PSX (siehe auch Test auf Seite 65), eine Saturn-Version folgt im September.



Miese Tricks und Motorräder

Road Rash

Miese Tricks und Motorräder – getreu diesem Motto darf bei den Spielen der nimmer endenden *Road-Rash*-Serie kräftig Gas und dem Konkurrenten was auf den Helm gegeben werden. Nachdem die schon betagte Spielidee des 3DO auf der PlayStation eine Renaissance erlebte, sind bald auch die PC-Fahrer am Zug: *NASCAR-Racing*-Entwickler Papyrus programmiert für Electronic Arts eine Umsetzung für Windows 95; der Startschuß für das beharte Biker-Gerangel fällt im September.

Monster meucheln



Witchhaven II

Aktion „unsere Grotte soll schöner werden“: In den finsternen Leveln von Capstones neuem 3D-Opus treiben sich ganze Monsterarmeen herum, um mutigen Action-Fans die Lebenspunkte zu rauben. Wer sich nicht wehrt, ist dabei verkehrt: Die mittelalterlich angehauchte Action aus der Ich-Perspektive verspricht knochenharte Gefechte mit fiesen Waffen und starken Zaubersprüchen – auf dicken Pentiums auch in SVGA. Deftig!

Gruppenspiel



Gravis GIP

Mehr Spieler an einem Rechner – GIP von Joystickprofi Gravis soll's möglich machen. Kernstück des neuen Systems ist der sogenannte *Multiport*, an den sich bis zu vier der praktischen Joypads mit je sechs Feuer-tasten anschließen lassen.

Doch GIP allein macht auch nicht glücklich: Bislang gibt es kaum Spielefutter, das den neuen Segen auch ausnutzt. Mit weiterem Nachschub ist aber zu rechnen, da Gravis den Spieleentwicklern die technischen Unterlagen des Systems kostenlos zur Verfügung stellt. Immerhin: Dank mitgelieferter Treibersoftware funktioniert GIP mit allen Windows-95-Spielen und erlaubt außerdem die individuelle Belegung aller Feuerknöpfe mit Tastenfunktionen. Ganz billig ist der Spaß indes nicht: Ein Grundset mit *Multiport*, zwei Pads und einer speziell auf die Hardware angepaßten Version von *NHL Hockey '96* oder aber *WWF Wrestlingmania* schlägt mit etwa 200 Mark zu Buche.



Zu Besuch in Orkland



Warcraft II – Beyond the Dark Portal

Wer hat sie nicht ins Spielherz geschlossen, die grunzenden Orks und elfengleichen Menschen aus dem Strategiehit *Warcraft II*? Die brandneue Missions-CD enthält neben 24 abwechslungsreichen Missionen noch weitere Einheiten-typen, neue Landschaftsgrafiken aus dem Orkland und 50 neue Karten mit Vernichtungsmissionen. Gibt's ab sofort im Handel für etwa 30 bis 40 Mark.

Prügelspaß für starke Rechner



Virtua Fighter PC

Segas Vorzeigeprüglers schickt sich an, auch auf dem PC für Furore zu sorgen: Die kultige Keilerei wurde bereits im Vorjahr für Windows umgesetzt; die erste Version funktionierte allerdings nur im Zusammenspiel mit 3D-Grafikkarten von Diamond – ein teures Vergnügen, auf das sich nur wenige Spieler einlassen wollten. Die Zeit des Darbens ist nun vorbei: Das brandneue *Virtua Fighter PC* für Windows 95 braucht keine Spezialhardware mehr und läuft auf jedem schnellen PC. Die flotte Polygon-Prügelei bietet alle Kämpfer und Moves der Konsolen-Vorbilder und zeigt herrlich flüssige 3D-Grafik mit detaillierten, texturüberzogenen Kämpfern – und das sogar in höherer Auflösung als auf dem Saturn. Wer den zur Zeit konkurrenzlosen PC-Prüglers in voller Detailfülle und SVGA genießen will, braucht dazu allerdings einen richtig dicken Pentium; Besitzer eines 486ers sollten gar nicht erst in den Ring steigen. Kostenpunkt: etwa 100 Mark.



behind the scenes
**16-bit
 16-bit**
 behind the scenes

von K.-D. Hartwig

rosige aussichten ...



Überraschende 16-Bit-News kommen derzeit aus dem Hause Capcom. Nachdem der japanische Prügel-Experte mit dem letzten Street Fighter II-AufgäÙ, Super SF II, für SNES und MD auf Millionen unverkaufter 32- bzw. 40-MBit-Modulen sitzen blieb und damit horrende Verluste eingefahren hätte, sollte es keine weitere Fortsetzung geben. Umso erstaunlicher, daß nun das neueste Update, Street Fighter Alpha, für SNES umgesetzt wird. Offizielle Aussage zu diesem Thema ist natürlich, daß sich auch heute noch mit Top-16-Bit-Titeln eine Menge Umsatz machen läßt. Aber vielleicht ist das SNES-Spiel ja auch eine Auflage Nintendos für Capcoms N64-Lizenz ...

„Sega wird auch 1996 starke Produkte für den MD anbieten. Wir arbeiten an technisch sehr innovativen Spielen, die das 16-Bit-Genre revolutionieren werden.“ ... So wird es neben dem Nintendo“ auch weiterhin viel Spielspaß mit dem SNES geben. Mit rund 15–20 Neuheiten in diesem Jahr keine schlechten Aussichten.“ So äußerten sich in XL 5/96 Segas Marketing Manager Torsten Oppermann bzw. Nintendos Manager Advertising/PR Werner Rudolph über die

Zukunftsaussichten für Mega Drive und Super Nintendo. Nur drei Monate später ist von der rosigen Zukunft wenig zu sehen. Auf der E3 waren vor einem Monat zwar noch eine Handvoll Produkte angekündigt (z. B. 3D Sonic und DKC 3), viel mehr ist allerdings auch nicht zu erwarten.

Derzeit führt zwar Codemasters' Brian Lara Cricket 96 (MD) die englischen Cartridge-Charts an, und Nintendo hat mit Rares Ken Griffey Jr. Baseball (SNES) einen potentiellen Million-Seller in Aussicht, für deutsche 16-Bit-Fans ist das allerdings kein Trost. Das Highlight der vergangenen Monate, Super Mario RPG, bleibt den deutschen SNES-Fans aufgrund der inkompatiblen Import-Version völlig vorenthalten. Das angekündigte Enix-RPG Terranigma (O-Titel: Tenchi Souzou) wird da kaum ein adäquater Ersatz sein. Bei dem zweiten angekündigten SNES-RPG soll es sich um Taitos Lufia II handeln.

Wer im Sega-Lager auf International Superstar Soccer Deluxe wartet, muß sich noch gedulden. Die MD-Version wurde auf September verschoben. ■

„hohlspiegel?“

Bevor wir den Niedergang der 16-Bitter noch weiter breitretzen, möchten wir noch einmal das Thema des Editorials unserer Erstausgabe aufgreifen. Während der Rest der Welt schon seit langem Computerspiele als nicht mehr wegzudenkenden Bestandteil der (Sub-)Kultur akzeptiert hat, hinkt Deutschland mal wieder um Jahre hinterher. Unter der Überschrift „Den kleinen Horror laden“ fand sich kürzlich im renommierten Spiegel (Ausgabe 22/1996 S. 134) ein Bericht über den offiziellen Doom-Nachfolger Quake. Dort finden sich Textpassagen wie „Der Eingang zur Hölle liegt



mitten in Texas. [Dort] steht das Haus, aus dem seit vier Jahren das Böse kommt. So lange schon arbeiten hier die Programmierer, Grafiker und Musiker der Firma id-Software an immer schlimmeren Grausamkeiten. Reanimierte Nazis, pickelige Zombies, rothäutige Dämonen oder ratternde Roboterspinnen mit Doppel-MGs: Das Team aus Texas verwandelt mit seinen digitalen Spielen den Heimcomputer in eine Höllenmaschine. ... Getreu der alten Dealermaxime, „anfixen ist kostenlos“, wird Quake als Gratissoftware im Internet verfügbar sein.“

Selbstverständlich hat der Spiegel auch gleich das Erfolgsrezept parat. „Die Horrorgames aus Texas sind nihilistische Meisterwerke voller Gewalt. Der Spieler klickt sich in eine Welt, in der nur der Stärke mit Schrotflinte, Kettensäge oder Bazooka überleben kann.“

Doch Computerspiele sind nicht nur mitverantwortlich für die Verrohung der Gesellschaft und den Verfall der Sitten und der Moral, sondern gleich noch für allerlei anderes Übel in der Welt. Zitot: „Viele Doom-Spieler berichten von Schwindelgefühlen, ... kampferprobte Veteranen klagen über Beziehungskrisen nach durchgespielten Nächten vor dem Bildschirm.“

Vor soviel journalistischer Kompetenz können wir nur den Hut ziehen. Aber das Video- und Computerspieler eine weltfremde, kommunikationsunfähige Randgruppe sind, sollte ohnehin jedem aus Funk- und Fernsehberichten bekannt sein. Oder sollte es sich dabei doch eher um ein Vorurteil handeln? Uns würden jedenfalls die Meinungen unserer Leserinnen und Leser zu diesem Thema interessieren (Zuschriften bitte an die Spiegel-Leserpost oder read me!). Ansonsten beachten Sie zu Risiken und Nebenwirkungen von Videospiele unbedingt die Packungsbeilage ... ■

behind the scenes





Oldie but Goldie

Sega bietet altbewährte Top-Titel zu einem günstigen Preis an. Die Disney-Jump&Runs *Quackshot* und *Castle of Illusion* sowie der Mehrspielerspaß *Mega Bomberman* sollen bald für 49,95 DM erhältlich sein. In *Quackshot* schlüpft der Spieler in die Rolle des Donald Duck, dessen Outfit in diesem Abenteuer sehr an einen bekannten amerikanischen Film-Archäologen erinnert. *Castle of Illusion* wird von einer hervorragend animierten Mickey Mouse betreten. Hudsons Pyromanenbande ist ganz einfach der Mehrspieler-Evergreen schlechthin. ■



Virtua Fighter Animation

System: Mega Drive
Hersteller: Sega
Entwickler: AM 2
Erhältlich: 3. Quartal

Segas Vorzeigekämpfer werden ihre Meinungsverschiedenheiten bald auch zweidimensional auf dem altherwürdigen Mega Drive

austragen. Obwohl auf spektakuläre 3D-Polygon-Grafik verzichtet werden muß, sind alle Kämpfer, Moves und Hintergründe des 32-Bit-Originals auch auf dem 16-Bitter vertreten. Akira, Pai, Lau und Co werden selbstverständlich nicht aus Polygonen bestehen, sondern aus sauber animierten Sprites. ■



Super Street Fighter Alpha

System: Super NES
Hersteller: Capcom
Erhältlich: August

Inspiziert von dem Erfolg der 32-Bit-Versionen von *Street Fighter Alpha* arbeitet Capcom derzeit an einer 16-Bit-Umsetzung des erfolgreichen Prüglers. *Super Street Fighter Alpha* wird nach *Street Fighter II*, *Street Fighter II Turbo* und *Super Street Fighter II* das vierte Beat 'em Up mit Ryu, Ken, Guile und Co auf dem Super Nintendo sein. Ein Mega-Drive-Release ist momentan noch fraglich. Zudem ist noch unklar, welchen der insgesamt 18 Straßenkämpfern der Sprung auf das 48-MBit-Modul vergönnt sein wird. ■



Es lebe der Sport

Neue Software für den Mega Drive ist mittlerweile dünn gesät, doch Sport-Fans werden auch weiterhin auf ihre Kosten kommen. Dafür sorgt z. B. Electronic Arts mit *FIFA Soccer '97*, *NHL Hockey '97* und *College Football '97*. Letzteres sowie das Baseballspiel *Triple Play Gold* sind noch nicht für den deutschen Markt geplant. Neben EA sorgt auch T•HQ für sportliche 16-Bit-Ertüchtigungen. Die Umsetzung des 32-Bit-Titels *Olympic Games* wird sich in isometrischer Perspektive präsentieren. Basketball-Fans werden von Williams mit *NBA Hangtime* bedient. Konamis langersehntes Kickerspiel *International Superstar Soccer* ist für September '96 angekündigt. ■

NEXT LEVEL

WANTED!

Wir wollen unser
Redaktionsteam
verstärken.
Dazu suchen wir eine(n)

**VIDEOSPIELE-
REDAKTEUR(IN)
UND EINE(N)
VIDEOSPIELE-
VOLONTÄR(IN)**

für unsere
Videospiel-Magazine
neXt-Level und TOTAL!

Grundvoraussetzungen sind neben
fundierten Kenntnissen über den Konsolenmarkt
auch gute Englischkenntnisse.
Gerne möchten wir uns über die
Aufgaben, Anforderungen, Einkommen
und die vertraglichen Rahmenbedingungen
mit Ihnen unterhalten.

Interessierte, Talentierte und Mutige schicken
ihre aussagekräftige Bewerbung bitte an:

X-PLAIN VERLAG GMBH
HERRN REZA ABDOLALI
FRIEDENSALLEE 41
22765 HAMBURG

X - PLAIN

VERLAG

händlerregister

münchen



**Video-
und
Computer-
spiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

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

stuttgart

O.I.T.

Order in Time

Laden und Versand
in Stuttgart

Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart
(S. Feuersee)

**N64
AB SOFORT
LIEFERBAR!**

ORDER IN TIME
GOES INTERNET:

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

FOH: 0711-613758
ODER 0711-616485

VERSAND

MO - FR: 10.00 - 18.00
SA: 10.00 - 14.00

münchen



Munich
Software
Center
... wer sonst!

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

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

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

In Zusammenarbeit mit Playcom

würzburg

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
3DO
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

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

LADEN PASSAU
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

UFO GAMES

Ankauf · Verkauf · Tausch

SONY
SATURN
SUPERNES
NINTENDO
MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME BOY
GAME GEAR
NEO·GEO CD
3DO
PC

Es lohnt sich, anzurufen!

UFO GAMES

Bundesallee 72

12161 Berlin

Tel./Fax: 030/859 3635



Große Reichenstraße 56
(Nahe Rathausmarkt)
20457 Hamburg
Tel.: (040) 33 03 60

Sega Saturn
Sony PlayStation
3DO
Neo · Geo CD
SNES
Mega Drive
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes · Mangas
Importspiele & Zeitschriften
Nintendo 64 (demnächst)

An- & Verkauf von Videospiele

A.B. GAMES

Mo-Fr 12-20 Uhr · Sa 12-18 Uhr

Andreas Bender



- Sega
- Sony
- Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

A.B. Games

Moislinger Allee 40 a

23588 Lübeck

Nur Versand!

Händleranfragen erwünscht!

0 45 1 - 8 71 75 55



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

NINTENDO 64

WEGEN DER GROSSEN NACHFRAGE BITTEN
WIR UM RECHTZITIGE UNVERBINDLICHE
VORBESTELLUNGEN / RESERVIERUNGEN

SEGA SATURN

SATURN kpl. u. Bootleg Sampler	dt. DM 419,00
SATURN dito u. SEGA Rally	dt. DM 469,00
Baku Baku Animal	dt. DM 58,00
Discworld	dt. DM 79,00
Euro '96 Soccer	dt. DM 87,95
Fifa Soccer '96	dt. DM 69,95
Golden Axe - The Duel	dt. DM 79,95
Need for Speed	dt. DM 89,00
Panzer Dragon 2	dt. DM 87,95
Powerplay Hockey	dt. DM 89,00
Pro Pinball	dt. DM 84,00
SEGA Rally	dt. DM 89,95
Shell Shock	dt. DM 79,95
Shining Wisdom	dt. DM 89,95
Streetfighter Alpha	dt. DM 89,00
Ultimate MK 3	dt. DM 79,00
Virtua Cop mit Gun	dt. DM 129,95
Virtua Fighter 2	dt. DM 89,95

SONY PLAYSTATION

Action Replay Gamebuster	dt. DM 89,00
A-Train	dt. DM 98,00
B.A. Tashinden 2	dt. DM 94,95
Chaos Control	dt. DM 85,95
Darkstalkers	dt. DM 89,00
Int. Track & Field	dt. DM 98,00
Fade to Black	dt. DM 89,95
NHL Face Off	dt. DM 98,00
Olympic Games	dt. DM 84,00
Olympic Soccer	dt. DM 84,00
PO ED	dt. DM 88,00
Powerplay Hockey	dt. DM 84,95
Resident Evil	dt. DM 89,00
Ridge Racer Revolution	dt. DM 99,95
Shell Shock	kpl. dt. DM 79,95
Sim City	kpl. dt. DM 97,95
Skeleton Warriors	dt. DM 84,00
Warhammer Fant. Battle	dt. DM 88,00

SUPER NINTENDO

POWER STATION	dt. DM 179,00
Action Replay MK 3	dt. DM 89,95
Breath of Fire 2	dt. DM 127,00
Pinocchio	dt. DM 119,95
Soccer Shootout	dt. DM 89,95
Secret of Evermore	kpl. dt. DM 99,95
The Legend of Zelda	kpl. dt. DM 99,00
Tetris & Dr. Mario	dt. DM 99,00
Toy Story	dt. DM 119,95
Worms	dt. DM 116,95

SEGA MEGA DRIVE

Comix Zone	dt. DM 99,00
Donald in Maui Mallard	dt. DM 69,00
Garfield	dt. DM 69,00
Landstalker	kpl. dt. DM 49,95
Phantasy Star 4	dt. DM 109,00
Pocahontas	dt. DM 109,00
Worms	dt. DM 109,00
Vectorman	dt. DM 49,00

PC CD ROM

Baphonets Fluch	kpl. dt. DM 78,95
Heretic 2	dt. DM 69,00
Resident Evil	kpl. dt. DM 79,95
Warcraft 2	kpl. dt. DM 86,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln > DM 150,- liefern
wir ohne Versandkosten
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die
aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankun-
gen und Einkaufsvorteile. Fragen Sie deshalb nach!

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme

Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten



SÖHNKE STORBECK

Versand · Verkauf

Elbgaustrasse 28

22523 Hamburg

Tel./Fax 040-5702520

SONY PLAYSTATION

• SEGA SATURN

• 3 DO

• NEO-GEO

• DEMNÄCHST
NINTENDO 64

• PANASONIC M2

Umbauten · Zubehör · usw.



Das Videospieldepot
in Hamburg!

- Inzahlungnahme von Spielen**
- Super Nintendo
 - Nintendo 64
 - Sony PlayStation
 - Sega Saturn
 - Panasonic 3DO
 - Neo-Geo CD
 - Sega Mega Drive
 - Game Boy
 - PC-Games
 - Zubehör

Telefon: 040 / 390 50 62

Bahrenfelder Straße 187

22765 Hamburg

(Fünf Minuten vom
Bahnhof Altona entfernt)



Fordern
Sie unsere
kostenlose
Preisliste
an!



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

SPIELEVERSAND
0461/9400088



Zukunftsweisend

Nachdem der N64-Release im fernen Japan (23.6.) endlich vollzogen ist, und die Veröffentlichung der Superkonsole auf dem deutschen Markt stetig näher rückt, stellt neXt Level zwei der drei zeitgleich mit dem Nintendo[®] erscheinenden Titel in umfassenden Previews vor – das noch ausstehende Schachspiel behandeln wir etwas später. Neue Infos und Bilder von *Super Mario 64* und *PilotWings 64* sowie weitere Neuigkeiten über die Konsole selbst werden die Vorfreuden aller Videospieleur in Unermeßliche steigen lassen.



Fußballfieber

In kürze wird der deutsche Markt um eine weitere Fußballsimulation bereichert. Aus der Reihe Sega Sports erreicht uns *Worldwide Soccer*, dessen japanischer Titel *Victory Goal 2* lautet. Wie derzeit üblich, bestehen die Ballartisten aus Polygonen.



Vielversprechend sind die zahlreichen Special-Moves, die auf eine Menge Spielspaß hoffen lassen. Außerdem reizt die ausgewöhnlich gute grafische Präsentation. Ein detaillierter Test folgt in der kommenden Ausgabe.

Neues von Core Design

Bereits auf der ECTS in London durfte neXt Level sehen, was bald auf alle interessierten PlayStation- und Saturn-Besitzer zukommt: *Tomb Raider* und *Blam! – Machinehead*. Während sich in *Tomb Raider* die zarte Lara Croft durch Ruinen, Pyramiden und



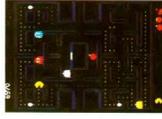
Katakomben vorarbeitet, kämpft der geneigte Action-Freund in dem effektlastigen 3D-Ballerspektakel *Blam! – Machinehead* mit einer Symbiose aus Mensch und Bombe gegen einen fürchterenden Maschinenvirus. Beide Titel strotzen geradezu vor innovativen Ideen.

Impressum

Chefredaktion: Reza Abdolali (V.i.S.d.P.), Klaus-Dieter Hartwig
Redaktion: Michael Anton, Thomas Hellwig, Christian Henning, Klaus Kock
Freie Mitarbeit: Gerald Arend, Julian Eggebrecht, Christian Ströh
Grafikleitung: Britta Jakobsen
Grafik: Henke Vogt, Nicole Bischof
Verlagsleiter: Sven Jakobsen
Anzeigenleitung: Michael Gremilza (V.i.S.d.P.)
 Tel.: 040 - 39 88 37 88
 Fax: 040 - 39 50 43
Verlag: X-plain Verlag GmbH
 Friedensallee 41
 22765 Hamburg
 Tel.: 040 - 39 88 37 0
 Fax: 040 - 39 50 43
 E-Mail: next.level@on-line.de

Oldies but goldies

Nachdem Namcos Automatenklassiker mit *Namco Museum* Vol. 1 und 2 zum Teil schon ihren dritten Frühling feiern, ist es nicht verwunderlich, daß Volume 3, 4 und 5 bereits in der Mache sind. Einzel vorgestellt, möchten wir solche Namco-Legenden wie *Pac-Man*, *Galaga* und *Pole Position*, aber auch die Williams-Klassiker *Defender*, *Joust* und andere noch einmal Revue passieren lassen.



neXt Level 9/96 erscheint am 14.8.96

© 1996 X-plain Verlag GmbH
 neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 4,90 DM
 Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt Level-Abonnement beträgt 52,80 DM
 Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag
 Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
 Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an **EDGE**
 Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK



Test it.

Visit us on
Internet:

<http://www.west.de>

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO.)