

next Level

NEXT LEVEL

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



Interview

Nintendo-Oberhaupt
H. Lincoln spricht über
Nintendos Zukunft



Spiel des Monats

Panzer Dragoon Zwei
setzt neue Maßstäbe



Star Wars Exklusiv-Reportage zu Rebel Assault 2



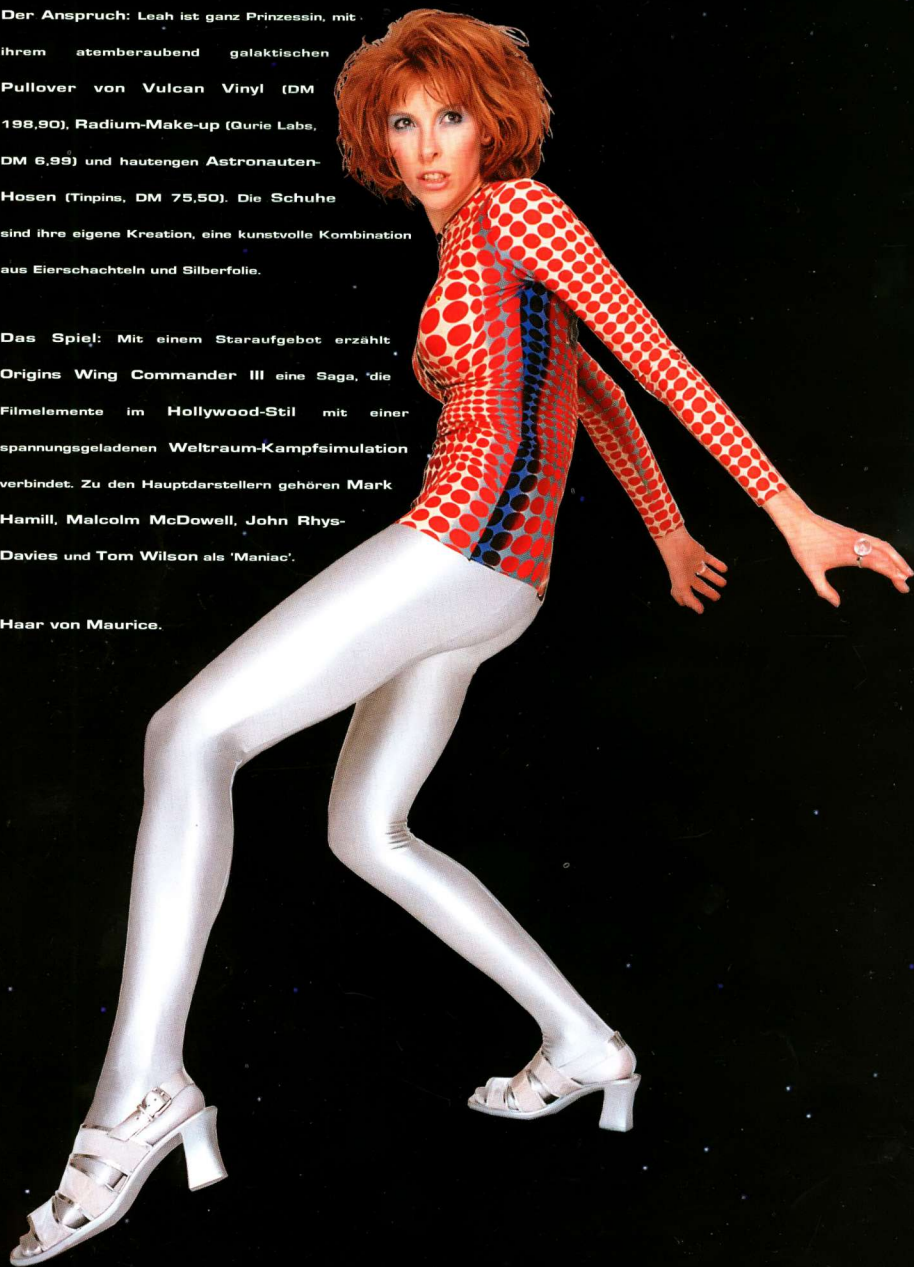
SOFTWAREAR

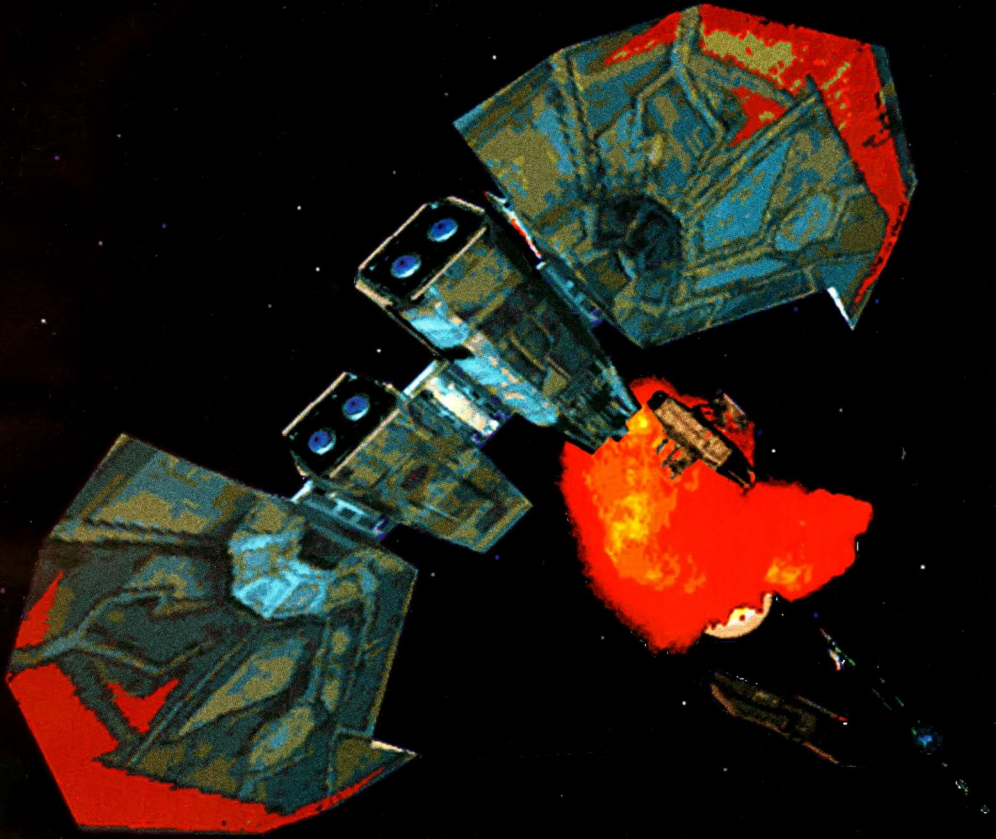


Der Anspruch: Leah ist ganz Prinzessin, mit ihrem atemberaubend galaktischen Pullover von Vulcan Vinyl (DM 198,90), Radium-Make-up (Curie Labs, DM 6,99) und hautengen Astronautenhosen (Tinpins, DM 75,50). Die Schuhe sind ihre eigene Kreation, eine kunstvolle Kombination aus Eierschachteln und Silberfolie.

Das Spiel: Mit einem Staraufgebot erzählt Origins Wing Commander III eine Saga, die Filmelemente im Hollywood-Stil mit einer spannungsgeladenen Weltraum-Kampfsimulation verbindet. Zu den Hauptdarstellern gehören Mark Hamill, Malcolm McDowell, John Rhys-Davies und Tom Wilson als 'Maniac'.

Haar von Maurice.





Wing Commander III

von
Origin® Systems



Software ©1995, Origin Systems, Inc. - ORIGIN Interactive Media and Heart of the Tiger sind Warenzeichen von Origin Systems, Inc. - Origin und Wing Commander sind eingetragene Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. - Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. - "PlayStation" ist ein Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

**DIE LEGENDE
KEHRT
ZURÜCK...**

THUNDERHAWK 2 FIRESTORM



„Das 3D-Action-
Spiel des Jahres!“
Sega Magazin 1/96

93%

„Was für eine
Action-Simulation!“
Video Games 1/96

83%
Video
Games
Classic

„Mut ab vor Mark
Avory und seiner
Crew.“
Maniac 1/96

80%

- Actiongeladene Hubschrauber-simulation
- 26 packende Missionen
- Deutsche Sprachausgabe

**...MIT
BODEN-
UNTERSTÜTZUNG**

SHELLSHOCK

„...hat dieser Titel gar das Zeug
zu einem absoluten Highlight.“
Fun Generation 3/96

„Wer wissen will, wie es den Pan-
zern ergeht, die man in Thunder-
hawk 2 locker in die Luft jagte,
muß sich Shellshock besorgen.“
Sega Magazin 3/96

- 3D-Panzer-Action-Simulation
- Durchgängig SGI-generierte Grafik
- Komplett in Deutsch!



Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber
© 1999 Core Design Limited. Alle Rechte vorbehalten.



**SOUNDTRACK
AUF MAXI-CD**



CENTRE GOLD

»Große Erwartungen«

Seit Mitte der achtziger Jahre ist die *European Computer Trade Show* in London traditionell zweimal im Jahr Treffpunkt für die gesamte Computer- und Videospiele-Branche. Da es sich um eine reine Fachmesse handelt, trifft man dort nur Firmenvertreter der Hard- und Softwarehersteller,

Programmierer und Spieledesigner – Archer MacLean, Jez San und David Perry gehören seit Jahren zu den Stammgästen – und natürlich die Fachpresse aus ganz Europa. Die ‚Zielgruppe‘ ist von der Veranstaltung ausgeschlossen. Vor einigen Jahren wurde zwar der Versuch gestartet, die Messe für das sogenannte ‚Laufpublikum‘ zugänglich zu machen. Da die Veranstaltung im Chaos endete, wurde dieses Experiment nie wiederholt.

Seit einem Jahr hat die *Frühjahrs-Messe* jedoch an Bedeutung verloren. Auf Anhieb hat sich die *Electronic Entertainment Expo* in Los Angeles zur bedeutendsten Messe entwickelt – mit dem Ergebnis, daß die Branche der vergangenen *CES* in den USA geschlossen fernblieb. Auch in London machten sich sensationelle Neuigkeiten rar und viele wichtige

Firmen kehrten der Messe den Rücken. Im allgemeinen wird vermutet, daß 1997 die *Spring-ECTS* ebenfalls nicht mehr stattfinden wird. Dafür dürfte die E¹, die vom 16. bis zum 18. Mai stattfindet, zu einer gigantischen Show werden. Dann sollten viele der Fragen, die rund um das Nintendo¹⁴ die Videospieldwelt in Atem halten, beantwortet werden.

Ein Spiel, das es in dieser Form aufgrund der Modul-Technik auf dem Nintendo¹⁴ nicht geben wird, stellen wir in dieser Ausgabe ausführlich vor. Die Rede ist von *Star Wars – Rebel Assault 2* für die PlayStation. Dabei müssen wir unsere Aussagen nicht auf eine Handvoll Screenshots stützen, sondern konnten exklusiv eine spielbare Version unter die Lupe nehmen. Ebenfalls exklusiv können wir den zweiten PlayStation-Titel präsentieren, den *Factor 5* im Auftrag von LucasArts programmiert: *BallBlazer Champions*. Auch wenn es sich dabei um einen unbekannten Titel handelt – das futuristische Sportspiel könnte die 3D-Grafik auf der

PlayStation revolutionieren. Apropos Revolution: Saturn-Fans sollten sich das überragende *Panzer Dragoon Zwei* nicht entgehen lassen. Nicht umsonst haben wir es zum ‚Spiel des Monats‘ gekürt. Viel Vergnügen mit dieser Ausgabe wünscht die gesamte

neXt-Level-Redaktion

spiel des monats



Panzer Dragoon Zwei (Saturn)

Seite **12**

XL rubriken

Seite **82** **Arcade**

Aktuelle Automaten-
spiele im Überblick



Seite **88** **Backstage**

Lotto King Karl im Gespräch
mit Stefan Raab

XL specials



Seite **32** **Reportage**

Den Profis über die Schulter
geschaut: Die Entwicklung von
Rebel Assault 2 und *BallBlazer
Champions*

Seite **28** **Reportage**

SiliconGraphics –
Die Grafikrechner der Spitzenklasse

Seite **38** **Reportage**

Bericht von der ECTS-Messe in London

Händlerregister97
 Impressum96
 neXt month98
 PC-Teil84
 read me 8
 Spiel des Monats12
 Zubehör82



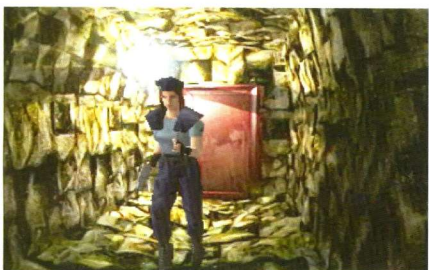
SiliconGraphics
Computer Systems



Chairman von Nintendo of America - Howard Lincoln



King of Fighters '95 (SAT)



Resident Evil (PSX)



Tekken 2 (PSX)

64-bit-level

behind the scenes20

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

interview24

neXt Level im Gespräch mit Howard Lincoln -
Chairman von Nintendo of America

32-bit-level

behind the scenes42

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

news44

Die kommende Software im 32-Bit-Sektor

reportage66

Die Beat-'em-Up-Spezialisten von Capcom im Interview

previews

- Olympic Soccer (SAT)54
- Shining Wisdom (SAT)52

tests

- Baku Baku Animal (SAT)72
- Darkstalkers (PSX)69
- Golden Axe - The Duel (SAT) ...73
- King of Fighters '95 (SAT)74
- NBA Live '96 (PSX)77
- Resident Evil (PSX)62
- Shellshock (SAT)70
- Tekken 2 (PSX)56
- True Pinball (PSX)76

tactics78

Tips und Tricks für PlayStation und Saturn / Action-
Replay-Codes für Saturn

16-bit-level

behind the scenes90

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

news92

Die kommende Software im 16-Bit-Sektor

tests

- Bugs Bunny in
Double Trouble (MD) 95
- Kirby's Ghost Trap (SNES) 94

tactics96

Tips und Tricks für Mega Drive und Super Nintendo



**ERSTE AUSGABE:
LOB UND KRITIK**

Erst einmal muß ich Euch zur großen Risikobereitschaft gratulieren, eine neue Zeitschrift im umkämpften Markt etablieren zu wollen. Euer neues Konzept muß sich jedoch erst einmal seinen Platz gegen die Eingesessenen erkämpfen. Deshalb drücke ich Euch beide Daumen und bin schon gespannt, wie die nächste neXt-Level-Ausgabe aussehen wird. Damit Ihr Euch noch steigern könnt, habe ich einige kritische Anmerkungen zu Formt und Inhalt.

Zunächst ist mir aufgefallen, daß Ihr auf farbige Hintergründe weitestgehend verzichtet. Bei einigen Magazinen überkommt einen der Eindruck, die Redakteure bzw. Layouter wüßten eher über die Pantone-Farbtabelle Bescheid, als über die Materie. Dafür erscheint mir die Aufteilung in einzelne Level willkürlich, an den Haaren herbeigezogen. Wichtig ist nicht die Innererei der Hardware – wie diese Aufteilung suggeriert, – sondern der Inhalt der Software. So wird z. B. Nintendo den Anspruch, 64-Bit-artige Software schreiben zu können, erst einmal gerecht werden müssen. Andererseits sehen manche 16-Bit-Spiele aus wie 32-Bit-Spiele, auch umgekehrt lassen sich genügend Beispiele für miserable 32-Bit-Spiele finden. Es scheint, als solle eine Grenze zwischen den „guten“ 32/64-Bit-Spielen und den „schlechten“ 16-Bit-Spielen gezogen werden. Ein

Faktum, daß der Sache überhaupt nicht gerecht wird. Zum Thema „Hardware-Verkäufe in Europa“ sei nur gesagt, daß sowohl PlayStation als auch Saturn erst knappe acht Monate verfügbar sind und deshalb eindeutige Aussagen jeglicher Grundlage entbehren. In der mageren Zeit zwischen Januar und Oktober interessiert sich kaum ein Mensch für Konsolen, die

**„Mario 64 wird den
verwöhnten 32-Bit-Spieler
wohl nicht umhauen“**

traditionell eher als Weihnachtsgeschenk angesehen werden. Sega und Sony haben die Konsequenzen gezogen und die Preise nochmals deutlich nach unten korrigiert – beide Konsolen kosten jetzt 499 DM. Sony hat außerdem für den Spätherbst Preiskorrekturen bei der Software angekündigt. Das Interview mit Shigeru Miyamoto war sehr interessant – leider kann ich meine Ansichten Herrn Miyamoto nicht unterbreiten. 1. Akkurate Spielhallenumsetzungen wie *Ridge Racer* oder *Sega Rally* haben einen hohen Wiedererkennungswert, und einen nicht zu unterschätzenden Unterhaltungsfaktor. Daß die Spiele 3D-Grafiken angenommen haben, unterstreicht der Erfolg von *wipEout*. Jeder zweite PlayStation-Besitzer griff in Deutschland zu diesem Spiel. Daß Nintendo mit seinem Spiel *StarWing* und *Stunt Race FX* nicht auf den gleichen Erfolg hinweisen

kann, liegt sicher auch an der ‚Klötzchengrafik‘. Realistische Texturen und wirklichkeitsnahe Steuerung spielen bei der ‚erwachsenen‘ Klientel eine ungleich größere Rolle als bei Nintendos Zielgruppe zwischen 6 und 16 Jahren. 2. Die Spieler der 32-Bit-Konsolen scheinen mehr auf realistischen Spielinhalt, denn auf Fantasy-Welten aus zu sein. Die fabelhafte Umsetzung *Parodius Deluxe* verstaubt in den Händlerregalen, während Spiele wie *Tekken* oder *Virtua Fighter II* gerne gekauft werden. Nintendo verläßt sich ganz und gar auf den Charakter Mario, der aber auf allen bislang gezeigten Fotos des Spieles *Mario 64* keinen überragenden Eindruck machte. Mario in 3D wird mit Sicherheit ein Hit, aber daß es auch die verwöhnten 32-Bit-Spieler umhauen wird, glaube ich nicht. 3. Mr. Miyamoto spricht gerne viel von virtuellen Spielwelten. Diese lassen sich aber nicht ausschließlich mit Modul-Technik machen. Auch das herbeizitierte Magnetlaufwerk für das Nintendo⁶⁴ stellt nur eine Zwischenlösung dar. Nintendo wird früher oder später – wie schon SNK mit dem Neo-Geo – gezwungen sein, einen CD-ROM auf den Markt zu bringen. Spiele wie *Wing Commander* oder *Rebel Assault* leben von den Zwischensequenzen. Soviel zu meiner Kritik. Ich wünsche Euch weiterhin viel Erfolg mit neXt Level.
Andreas Görgen, Lörrach

Die neXt-Level-Redaktion freut sich über Anregungen, Änderungsvorschläge oder Kritik, aber auch über Fragen und Meinungen zu bestimmten Spielen, Konsolen oder der Videospielebranche im allgemeinen. Diesen Monat beschränken wir uns lediglich auf Reaktionen und Meinungen zur Erstausgabe.

Alle Leserbriefe werden bitte an folgende Adresse gesandt:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

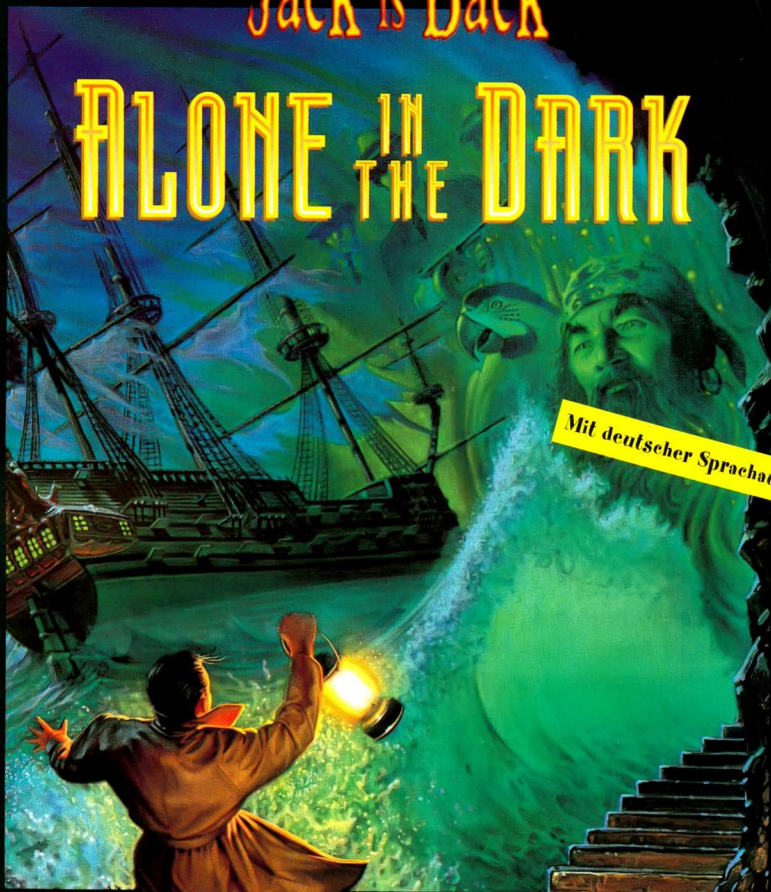
Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Distributed by



Jack is Back

ALONE IN THE DARK

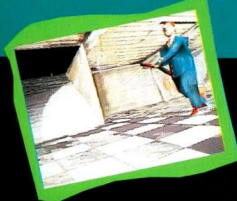
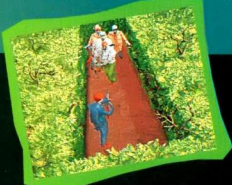


Mit deutscher Sprachausgabe



© 1998 Infogrames. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1999 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unbearbeitetes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkauf jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Handspiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System™, Game Boy™, Sega Mega Drive™, Sega Saturn™, Sega Mega CD™, Sega 32x™, Game Gear™ und Sony Playstation™.

You are alone - Alone in the dark!



Du bist ganz allein. Und nur Du kannst die kleine Grace aus den Händen des miesen Jack befreien! Kult-Adventure mit 1000 3D-Animationen, 230 Backgrounds, 600 modellierten Objekten und echten Video-Sequenzen.

Alles komplett in deutscher Sprache. Was willst Du mehr?



GELUNGENER PLAYSTATION- UND SATURN-START IN DEUTSCHLAND

Eure erste Ausgabe hat mir hervorragend gefallen. Ich bin begeisterter Stammler von TOTAL! und habe mir nun auch eine PlayStation zugelegt und bin sehr froh darüber, jetzt auch für diese Konsole die fachkundige Meinung von Michael, Thomas und Co., aber vor allem von Mitch zu bekommen. Hoffentlich könnt Ihr die hohe Qualität beibehalten. Ich möchte gerne Stellung zu den Aussagen der PR-Manager von Nintendo, Sony und Sega in der vorigen Ausgabe nehmen.

16-Bit-Markt: Im Moment spielt natürlich das SNES noch eine große Rolle auf dem Markt, gerade weil Nintendo noch

einige gute Spiele bis zum N64-Launch herausbringen wird. Für das Mega Drive gilt dies aber nicht mehr. Diese Konsole ist meiner Meinung nach schon jetzt so tot wie das NES.

Die Next-Generation: Im Gegensatz zur Meinung des Herrn Rudolph (Nintendo) halte ich den Start von Saturn und PlayStation in Deutschland für recht gelungen. Bis das Nintendo⁶⁴ irgendwann einmal erscheinen wird, wird sich ihre Marktposition schon sehr gefestigt haben. Die meiner Meinung nach beste Strategie, die Sony jetzt vertreten kann, um noch mehr Marktanteile (auch international) gutzumachen, ist es, auch Rollenspiele und Action-Adventures für die PSX zu veröffentlichen. Die Nachfrage nach solchen Spielen wird (auch hierzulande) immer enorm unterschätzt. *Final Fantasy VII* ist ein Schritt in die richtige Richtung. Nun sollte man nicht den Fehler machen, und auf den Deutschland-Release verzichten. Nintendo hat diesen Fehler zu häufig begangen. Die Spiele müssen auch gar nicht ins Deutsche übersetzt werden - englische PAL-Versionen reichen den RPG-Freaks meist völlig. Sobald das Nintendo⁶⁴ erscheint, wird es sich trotz der gefestigten Stellung von Saturn und PlayStation unglaublich gut verkaufen, denn dann wird sich ein völlig neuer Markt auf tun: Das Geschäft mit der

Zweitkonsole. Die meisten Besitzer von Next-Generation-Geräten haben nämlich das Geld, um sich noch eine zusätzliche Konsole

leisten zu können. Der Spielmarkt wird sich dann aufteilen: Interaktive Filme und andere speicherplatzintensive Programme werden auf CD für PSX und SAT erscheinen, und die (wahrscheinlich besseren) bunten Jump&Runs und einfachen Sport-, Renn- und Prügelspiele werden für das N64 erscheinen - mit der Markteinführung des Magnetical Disc Drive dann wohl auch Rollenspiele und Action-Adventures.

„Sony muß mehr Rollenspiele und Action-Adventures für die PlayStation veröffentlichen“

Was mir allerdings ein wenig Angst macht, ist die Tatsache, daß auch andere

schon jetzt 64-Bit-Geräte planen und ein solcher Überfluß für den Markt nur schlecht sein kann und vor allem den Geldbeutel der Spieler etwas überfordern dürfte.

PCs und Konsolen: Ob es andere PC-Besitzer nun wahrhaben wollen oder nicht, der PC-Markt ist in einer Kreativitätskrise, und davon profitieren nun die Konsolenhersteller. Der Zenit der PC-Software ist deutlich überschritten, und in der Zukunft wird der PC wieder mehr für geschäftliche Zwecke eingesetzt werden und keine erstzunehmende Konkurrenz für die Konsolen mehr darstellen. Und wer sagt denn, daß man nicht irgendwann auch seine PlayStation oder seinen Saturn zum Multimediale System ausbauen kann ...

Stephan Forkel, Sonnefeld

KOMMT DAS NINTENDO⁶⁴ ZU SPÄT?

Zu den Meinungen der PR- bzw. Marketing Manager von Sony, Nintendo und Sega in Eurer ersten Ausgabe möchte ich sagen, daß z. B. Nintendo mit seinem Nintendo⁶⁴ zwar neue Maßstäbe setzen wird, was auch sicherlich das Preis/Leistungsverhältnis betrifft, aber da das Nintendo⁶⁴ nicht mehr

1996 in Europa auf den Markt kommen wird, werden viele Nintendo-Anhänger doch schließlich auf die Angebote von Sega und

„Viele Nintendo-Anhänger werden auf die Angebote von Sega und Sony zurückgreifen“

Sony zurückgreifen, da diese Systeme ja auch mit verlockenden Software-Angeboten glänzen.

Zum Schluß wünsche ich noch viel Erfolg für die Zukunft und hoffe, daß es noch viele neXT-Level-Ausgaben geben wird ...

Thomas Koch, Bensberg

SCHULNOTENSYSTEM BESSER?!

Herzlichen Glückwunsch zur ersten Ausgabe! Es gehört schon eine Menge Mut dazu, ein Videospieler-Magazin auf unserm übersättigten und völlig unübersichtlichen Markt plazieren zu wollen. Im Falle von neXT Level hat es sich aber gelohnt. Das Cover ist geradezu sensationell, anders als die üblichen quatschbunten Frontseiten der Mitbewerber und besticht durch Klarheit und überlegenes Understatement. Im Heft sieht es nicht anders aus: Klare, übersichtliche Strukturen, durchdachter Aufbau, und irgendwie ist alles neu und ganz anders als man es erwartet. Ein großer Pluspunkt für Euch. Ein weiterer gebührt Euch für das Wertungssystem. Ich habe nie verstanden,

wie sich Differenzen von einem Prozentpunkt erklären lassen. Allerdings finde ich das

„Der PC-Markt ist in der Kreativitätskrise“

Schulnotensystem noch besser. Die Aufteilung in 16-, 32- und 64-Bit ist zwar an sich nicht ganz neu, wird von Euch aber am konsequentesten vorgenommen. Insgesamt also ein sehr gelungenes Debüt, was das Layout und die Struktur angeht. Über den Inhalt sollte man nach einer Ausgabe noch nicht urteilen. Mir hat das Lesen Spaß gemacht, und ich bin gut informiert worden. Ansonsten sollte man noch ein paar Hefte lang warten, bevor man konstruktive Kritik übt. Kleinere Kinderkrankheiten hat schließlich jedes neue Produkt. Ich wünsche neXT Level viel Glück und Erfolg für die Zukunft!

Ludger Wöste jun., Lünen

Das Rock'n Roll - Adventure mit **AEROSMITH**



Quest for Fame



**DER KICK
MIT DEM
PICK!**

Der **V-PICK-CONTROLLER**, ein elektronisches Plektron wird mitgeliefert und verwandelt Ihren PC in eine **VIRTUELLE GITARRE**

DER WEG ZUM RUHM!

Quest for Fame reit Dich aus der unbedeutenden Dunkelheit ins Rampenlicht eines Rockstars.

Unternimm die ganze Tour - improvisiere mit Deiner Kellerband, trete in kleinen Blues-Bars auf und lass es im Tonstudio krachen.

Dann der ultimative Kick - ein Gig mit Aerosmith im Humungodome vor Tausenden von Fans.

Ein Traum wird wahr.

PRESSESTIMMEN:

PC Action: 81%, " ... macht riesig Spaß."
PC Player: 79%, " ... die beste Erfindung
seit dem Rhrenverstrker von Marshall."
TV Today: " Geniales Game "

- * Du kannst bei den heiesten Aerosmith-Hits die Lead-Gitarre bernehmen: Love In An Elevator, Livin' On The Edge, Eat the Rich, Shut Up And Dance und anderen
- * Packende Musikvideos, Grafiken und Animationen
- * 4 Schwierigkeitsstufen, 11 interaktive Szenen und Live Auftritte von Aerosmith
- * Die Bandmitglieder geben ein gnadenloses Feedback ber Deine Leistung

Quest For Fame Web-Site: <http://www.virtualmusic.com/qff.html>

Quest For Fame Hotline: 0180/530 45 25

Fr Windows 3.1 & Windows 95 - Ab Juni auch fr Mac



IBM

DISTRIBUTED BY
BMG
INTERACTIVE



Panzer Dragoon Zwei

Endlich ist es soweit! Nachdem dieser Titel im Land der aufgehenden Sonne für Furore gesorgt hat, schickt sich *Panzer Dragoon Zwei* für Segas 32-Bitter an, auch hierzulande sämtliche Rekorde zu brechen

Von K. Kock
or ungefähr einem Jahr, als Segas 32-Bit-Hardware offiziell in Deutschland erschien, wirbelte ein Titel besonders viel Staub auf. Die Rede ist von *Panzer Dragoon*, jenem Spiel, das den technischen Unterschied zwischen 16- und 32-Bit-Konsolen auf eindrucksvolle Art und Weise aufzeigte.
Nun endlich, bereits zwei Monate nach dem Japan-Release, geht der Dragoon auch hierzulande in die zweite Runde und stellt, wie schon sein Vorgänger, in puncto Grafik alles bisher dagewesene in den Schatten. Acht große Spielabschnitte warten darauf, durchquert zu werden. Im Gegensatz zum Erstling kann der Drache diesmal jedoch nicht von Beginn an fliegen. So findet die nächtliche Hatz in einer verlassenen Siedlung, die Inhalt des ersten Levels ist, ausschließlich auf dem Boden statt. Gegen Ende der zweiten Stage – ein Ritt durch einen

gigantischen Canyon – lernt der Jungdrache, nachdem er eine Metamorphose erfahren hat, endlich das Fliegen. Doch damit ist es nicht getan, im weiteren Verlauf des Abenteuers macht das Fabeltier noch eine Reihe weiterer Entwicklungsstufen durch. Neben der sich stetig verändernden Gestalt, wirken sich diese Wachstumsschübe vornehmlich auf die Lebensenergie aus.

Nachdem Drachen und Reiter den gefährlichen Canyon hinter sich gelassen haben, gerät das Gespann in einen finsternen Urwald. Nach einem harten Kampf mit einem Alien-artigen Riesenmonster, geht es mit Hochgeschwindigkeit durch einen unterirdischen Höhlen-Level. Spektakuläre Crystalleffekte ziehen dabei die Blicke des Betrachters auf sich. Die Entwickler waren jedoch nicht nur sehr kreativ, was das Leveldesign angeht; im Gegensatz zu dem recht geradlinigen Spielgeschehen, das *Panzer Dragoon* bietet,

Hersteller:	Sega
Genre:	Action
Spieler:	1
Level:	8
Preis:	ca. DM 110
Erhältlich:	ab Juni

info



Sega plant bereits einen dritten Teil der *Panzer Dragoon*-Reihe. Allerdings soll es sich bei der Fortsetzung nicht um einen weiteren 3D-Shooter, sondern um ein Rollenspiel handeln.

Saturn-Speicher: *Panzer Dragoon Zwei* speichert High-Scores sowie bestimmte Settings in den Optionen

ist beim Sequel Abwechslung pur angesagt. Die harmonisch aneinandergefügten Spielabschnitte bauen eine enorme Spannung auf, die bis zum Showdown mit dem dem finalen Endgegner stetig steigt. Wer also denkt, bei *Panzer Dragoon Zwei* handele es sich bloß um eine spielerisch undurchdachte Effekthascherei, liegt absolut falsch. Auf den ersten Blick hat sich zwar in punkto Gameplay nicht viel getan, doch schon nach wenigen Spielminuten wird klar, daß sich die Entwickler auch über diesen, wohl wichtigsten, Faktor gründlich Gedanken gemacht haben. So fällt zuerst der im Gegensatz zum Vorgänger stark vergrößerte Aktionsraum auf. Bei *Panzer Dragoon Zwei* muß der Spieler nicht nur auf Gegner achten, die ihn von der Seite her angreifen, der Luftraum über und unter ihm will ebenfalls ständig überwacht werden. Auch in Sachen Spielablauf bietet *Panzer Dragoon Zwei* mehr Handlungsfreiheit. Zwar ist die Flug- beziehungsweise Marschroute des Gespanns größtenteils vorgegeben, an einigen Abzweigungen kann der Spieler jedoch selber entscheiden auf welchem der verschiedenen Wege er sein



Fliegeralarm! Vor den Toren dieser gigantischen Wüstenfestung wird das Gespann aus der Luft angegriffen. Danach geht es in das Innere des staubigen Forts



PANZER Dragoon Zwei



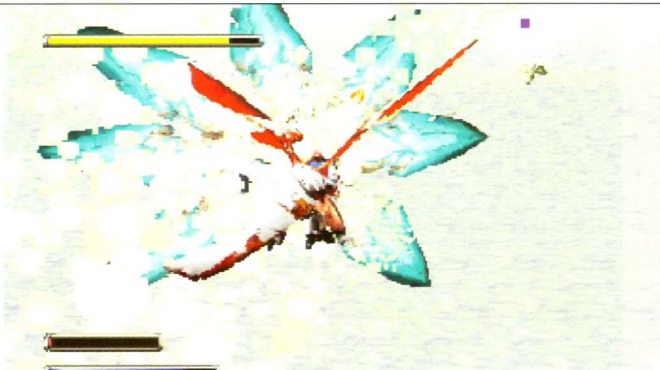
Unheimlich! Der Endgegner der Urwald-Stage gibt sich schon zu Beginn des Abenteuers ein Stelldichein

Abenteurer fortsetzt.

Einzig und allein die Tatsache, daß es auch beim zweiten Teil des Dragoon-Epos keine Extrawaffen gibt, enttäuscht ein wenig. Zwar steht eine Art Smartbomb zur Verfügung, ein paar abwechslungsreiche Varianten von Geschossen wären jedoch wünschenswert gewesen. Dennoch, die Abstinenz von Bonuswaffen trübt den Spielspaß in keiner Weise.



Hals über Kopf: Das gigantische Luftschiff wird von einem besonders hartnäckigen Monster bewacht



Im Gegensatz zum Vorgänger steht bei *Panzer Dragoon Zwei* eine Art Smartbomb zur Verfügung. Diesem Superschuß halten selbst die größten Monster nur selten stand

In punkto Grafik hat *Panzer Dragoon Zwei* im Vergleich zu seinem Vorgänger Quantensprünge gemacht. Zusätzlich zu den schon genannten Effekten sind alle Objekte sehr viel bunter und detaillierter. In jeder Stage lauern neue Feindkreationen, die teilweise mit atm-

beraubender Geschwindigkeit über den Bildschirm huschen. Untermalt wird die pompöse Optik von einem passenden Soundtrack. Im Gegensatz zu den, beim ersten Teil mit einem Orchester eingespielten Stücken, die von Yoshitaka Azuma kompo-

Die fliegende Festung



Im Laufe seines Abenteuers durchlebt der Drache mehrere Entwicklungsstufen. Dabei verändert sich nicht nur seine Gestalt, er wird auch stärker. Nach erfolgreichem Durchspielen hat Sega für den Spieler noch eine besondere Überraschung parat: Ein paar völlig neue geflügelte Fabelwesen laden zum Probeflug



Gigantisch! Beim Showdown hoch über den Wolken treffen die Helden auf einen der spektakulärsten Endgegner der Videospiegelgeschichte



Die Story



Wie schon beim Vorgänger werden vor und nach dem Abenteuer hochkarätige Render-Sequenzen geboten





niert wurden, besteht die Akustik bei *Panzer Dragoon Zwei* ausschließlich aus Tracks, die vom Soundchip generiert werden. Das heißt nicht, daß diese qualitativ schlechter sind, die Orchestermusik wirkte jedoch besser. Sega demonstriert mit *Panzer Dragoon Zwei* nicht nur die oft unterschätzte Hardware-Power ihres 32-Bitters. Einen Saturn-Titel wie diesen, hielten viele vor einiger Zeit noch für nicht realisierbar. Doch nicht nur aufgrund der phantastischen technischen Präsentation begeistert dieser Shooter. Vor allem das durchdachte und sehr abwechslungsreiche Gameplay macht *Panzer Dragoon Zwei* zu einem absoluten Muß, nicht nur für Anhänger dieses Genres. ■

XL-Wertung 90%

Panzer Dragoon Zwei



Der Endgegner des Höhlenlevels taucht urplötzlich aus den finsternen Fluten auf. Die transparente Wasseroberfläche wurde mit Hilfe eines Crystal-Effektes in Szene gesetzt

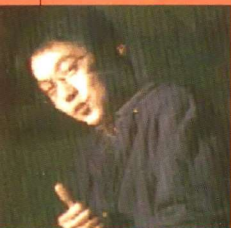


Im zweiten Spielabschnitt tragt der Drache durch einen riesigen Canyon. Dieser Level ist nicht ganz so hektisch wie die anderen Etappen

Panzer Dragoon Zwei – das Interview



Wer steckt hinter den Kulissen von Segas Panzer-Dragoon-Epos? neXt Level sprach mit Mister Kondou und dem Chef-Designer Mister Kusunoki über das Spiel, das momentan in aller Munde ist.



XL: Was hat sie bei der Konzeption der Storyline von *Panzer Dragoon Zwei* inspiriert?

Ku: Bei der Entwicklung des Vorgängers hatten wir das Bild des nahen Ostens vor Augen gehabt. In dieser Region treffen der östliche und westliche Kulturkreis aufeinander. Das finden wir sehr interessant, also haben wir diese Thematik, die uns sehr viel Interpretationsspielraum läßt, bei *Panzer Dragoon Zwei* erneut aufgegriffen.

XL: Warum haben Sie ausgerechnet einen Drachen als Titelfigur gewählt?

Ku: Wir Japaner assoziieren mit dem Begriff „Drache“ ein Fabelwesen aus dem westlichen Kulturkreis. Das schien uns als sehr geeignet für einen 3D-Shooter wie *Panzer Dragoon Zwei*. Da wir die Märchenwelt, die wir vor Augen hatten, nicht nur reproduzieren wollten, kombinierten wir sie mit eigenen Ideen. So war es uns auch möglich, einen stärkeren Bezug zur Realität herzustellen.

XL: Warum findet das Abenteuer in einer solch tristen, fast leblosen Umgebung statt?

Ku: Wie schon im Vorspann des Spieles angedeutet wird, hat ein schrecklicher Krieg hat diese Region vollkommen verwüstet.

Ko: Während der Entwicklungsphase haben wir versucht, den Eindruck der Leblosigkeit auf das Leveldesign zu übertragen. Das war nicht gerade leicht, da *Panzer Dragoon Zwei* ein sehr schnelles Action-Spiel ist.

XL: Weshalb sehen die Drachen bei *Panzer Dragoon Zwei* anders aus als beim Vorgänger?

Ku: Beim ersten Teil haben wir sehr großen Wert

darauf gelegt, daß die Drachen optisch etwas hermachen. Beim Nachfolger wollten wir alle Wesen realer erscheinen lassen, ohne vom Bild eines herkömmlichen Drachen allzu sehr abzuweichen.



XL: Haben Sie beim Entwerfen von feindlichen Charakteren auf etwas spezielles geschichtet?



Ku: Bei der Entwicklung des ersten *Panzer-Dragoon*-Abenteuers hatten wir noch Schwierigkeiten damit, die komplizierte Hardware des Saturns zu programmieren. Mittlerweile treten jedoch weitaus weniger Probleme auf, so daß wir uns bei *Panzer Dragoon Zwei* die gesamte Power des Saturns zunutze machen konnten. Plötzlich war es möglich, viel detailliertere Grafiken zu erstellen, ohne an Spielgeschwindigkeit zu verlieren.

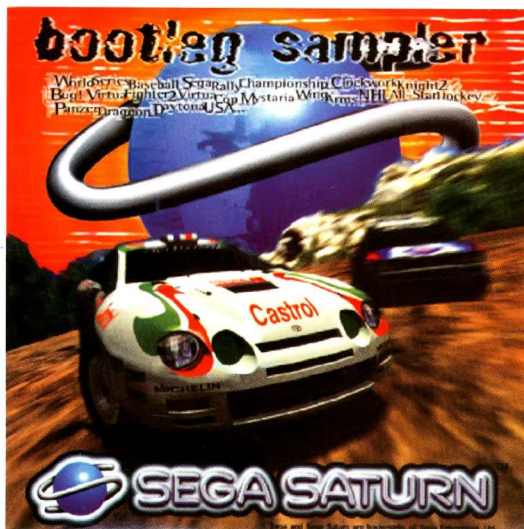
Ko: Einige der Monster, die wir erschaffen haben, sahen dermaßen erschreckend aus, das wir sie sogar ein wenig „entschärfen“ mußten. ■

Demo-CDs für PlayStation und Saturn!

Wo bekommt man aktuelle und ausführliche Infos
aus der Videospiele-Szene zu einem attraktiven Preis?

Natürlich in **NEXT**^{LEVEL}, dem Videospiele-Magazin.

Aber das ist noch nicht alles: Jedem, der jetzt neXt Level
für 12 Monate abonniert, schenken wir eine brandheiße
Demo-CD für Sega Saturn oder Sony PlayStation!



Auf der Saturn-CD befinden sich spielbare Demos der aktuellen Spiele-Highlights *Sega Rally Championship*, *Clockwork Knight II*, *Bug!* und *World Series Baseball*. Dazu kommen Demosequenzen von *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop*, *Daytona USA*, *Panzer Dragoon*, *Wing Arms*, *NHL All-Star Hockey*, *Mystaria* und anderen Saturn-Spielen.



Auf PlayStation-User wartet ein ganz besonderes Bonbon, eine Demo-CD des neuen Action-Hits *Resident Evil*. Taucht ein in eine finstere Welt des Horrors, wo hinter jeder Ecke gefährliche Kreaturen lauern!



(*Resident Evil* stellen wir ab Seite 62 in einem ausführlichen Test vor.)

Wer kann dazu schon nein sagen?

ABO • ABO • ABO • **NEHT** • ABO • ABO • ABO

Ja, ich abonniere die kommenden 12 neXt-Level-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 52,80 (Inland). Als Dankeschön für mein Interesse hätte ich gerne die:

- Saturn-Demo-CD
 Resident-Evil-PSX-Demo-CD
 (Nur eine CD ankreuzen)

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 Unterschrift

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

XL 6/96

behind the scenes
64-bit
 behind the scenes

verzögerungen

von K.-D. Hartwig

Nachdem vergangenen Monat *Acclaim* eine Vorschau auf kommende Attraktionen gewährte (Turok - Dinosaur Hunter), geben nun auch andere Firmen für die E³ in Los Angeles (16. bis 18. Mai) ihre Nintendo 64-Pläne bekannt: Williams will dort unter anderem *Doom 64* und *MK3 Plus* (Arbeitstitel) präsentieren. Vermutlich gibt es dann auch endlich konkretere Informationen über Nintendos N64-Pläne für den Westen. Als jüngstes Dream-Team-Mitglied kündigte Ocean Mission Impossible (Lizenzspiel zum kommenden Film mit Tom Cruise) an. Ursprünglich war das Spiel für SNES geplant. ■

Was wäre das N64 ohne Verzögerungen? Diese ist jedoch kein Beinbruch: Das Schachspiel von Seta (von denen u. a. *F1 Exhaust Heat* für SNES stammt), das als dritter Titel für den Start geplant war, kommt nun erst eine Woche später, zeitgleich mit *Wave Race 64* in den japanischen Handel. Unangenehm fällt dabei auf, daß keiner der ersten Titel die vier Joystickports des N64 nutzt. Apropos *Wave Race*: Als Vorbild für das Motorboot-Rennspiel wird in der Regel *F-Zero* genannt. Relativ unbekannt ist jedoch das wirkliche Original, das nie in Deutschland erschienen ist: *Wave Race* auf dem Game Boy. Bei diesem Spiel aus dem Jahr 1992 konnten sogar vier Spieler um die Wette racen. Aber das nur am Rande ...

Da wir gerade von Verzögerungen sprechen: Die N64-Präsentation wird in Japans Kaufhäusern nicht wie geplant Anfang Juni, sondern erst eine Woche vor dem Launch am 23. Juni beginnen. Zumindest die Preise wurden bereits bekanntgegeben: Der Preis für das Gerät liegt bei 25.000 Yen (ca. 400 DM) ohne Spiel mit einem Controller. Ein Extra-Controller wird 2.500 Yen (ca. 40 DM) kosten, eine Memory Card etwa 1.000 Yen (ca. 16 DM). ■



pilotwings 64

Neben *Super Mario 64* soll zum Japan-Release *PilotWings 64* in den Startlöchern stehen. Aktuelle Bilder beweisen, daß mehr im N64 steckt, als bislang zu sehen war. Anfangs sorgte die Nominierung von *Paradigm Simulations* - die ehemals High-End Militär-Simulatoren entwickelten - in das Dream Team für einiges Stirnrüzeln. Zieht man jedoch in Betracht, daß *PilotWings* eines von Miyamotos Lieblingsprojekten ist, kann man wohl davon ausgehen, daß das Spiel den hohen Erwartungen an einen Launch-Titel gerecht werden dürfte. Bleibt nur abzuwarten, wie die Amerikaner darauf reagieren, daß auf dem Nationalheiligtum Mount Rushmore neben den Präsidenten Jefferson, Lincoln und Roosevelt anstelle von Washington plötzlich der Kopf von Mario prangt ... Beide Module haben übrigens 96 MBit Speicher, während die Third-Parties vorerst mit 64 MBit vorlieb nehmen müssen. ■





super mario 64

Auch die aktuellen Screenshots von *Super Mario 64* beweisen, daß es sich bei den auf der Shoshinkai präsentierten Nintendo⁶⁴-Spielen tatsächlich um frühe Vorversionen gehandelt hat. Wie Shigeru Miyamoto im Interview in der vergangenen Ausgabe betonte, wurden einige Grafikeffekte noch nicht benutzt – offensichtlich. Erstmals sind nun auch in größerer Zahl Marios Widersacher zu sehen, die trotz ihrer polygonalen Abstammung nichts von dem Charme der 2D-Vorgänger eingebüßt haben. Erstaunlich in diesem Zusammenhang ist vor allem, wie „rund“ die meisten Strukturen sind und wie wenig sie die Ecken und Kanten herkömmlicher Polygon-Charaktere aufweisen.

Doch bekanntlich steht bei Mario-Spielen weniger die Grafik im Vordergrund als das Gameplay. Man kann wohl getrost davon ausgehen, daß Miyamoto und Co. nicht jede Mark in die Optik gesteckt haben. An Abwechslung dürfte jedenfalls kein Mangel herrschen, auch die Vielseitigkeit der Klempner-Fähigkeiten sollte gegeben sein – man beachte in diesem Zusammenhang das Bild, auf dem Mario an der Decke hängt! ■



matsushitas m2

Wenig Neues gibt es auch vom M2 – abgesehen natürlich von den obligatorischen Workstation-Renderings. Obwohl das Gerät noch nicht einmal fertiggestellt ist, fabuliert man schon über ein Digital-Video-Disk-Zusatzlaufwerk. Geplant sei die Erweiterung für 1998! Mittlerweile gilt es als sicher, daß das M2 nicht vor 1997 auf den Markt kommt, die ersten Entwicklungssysteme sollen in Kürze verteilt werden.

Konami hat bereits angekündigt, Ende 1996 Matsushitas M2-Technik für Spielautomaten zu benutzen. Stellt sich eigentlich nur noch die Frage, wie eine Heimkonsole, die zehn Custom-Chips und einen 64-Bit-PC-602-Hauptprozessor enthält, in finanzierbare Regionen vorstoßen soll ... Für die USA sind jedenfalls 299 Dollar versprochen, der 64-Bit-Aufsatz für das 3DO soll 150 \$ kosten. ■



Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

THEO KIRANZ & LÄDEN VERSAND



Toy Story (MD, SN)



Magic Carpet (PS, SA)



Adidas Power Soccer (PS)



Pinocchio (SN)



Kirby's Dream Course (SN)

SEGA SATURN

Jetzt zum **Knallerpreis**
Sega Saturn ohne Spiel
für sagenhafte **499,-**
(dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl.
Startkabel, Controlpad, Batterie)

Sega Saturn

- SEGA SATURN GRUNDGERÄT 499,-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl.
Startkabel, Controlpad, Batterie)
- 6 PLAYER ADAPTER 59,-
 - BACKUP MEMORY CARD (8MB) 109,-
 - MEMORY CARD 99,-
 - MPEG-KARTE 329,-
 - VIDEOFILME AUF ANFRAGE**
 - PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM ... 59,-
 - JOYPAD (SEGA) 44,-
 - LEISTUNGS** 119,-
 - VIRTUA STICK 89,-
 - ACTION REPLAY SAT. 99,-
 - UNIVERSAL ADAPTER 44,-
 - ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 59,-
 - 3-D LEMMINGS (MAI) 89,-
 - 3-D PITFALL 89,-
 - AFTERMATH 99,-
 - ALLEN TRILOGY (JUNI)** 99,-
 - BAKU BAKU ANIMAL 69,-
 - BLACKRE 99,-
 - BLAZING DRAGONS (JUNI) 94,-
 - BUG 99,-
 - CLOCKWORK KNIGHT II 99,-
 - CYBERIA 99,-
 - CYBER SPEEDWAY 89,-
 - D 89,-
 - DAYTONA USA 109,-

- DEADLY SKIES 99,-
- DESCENT 99,-
- DESTINATION BERRY 99,-
- DISCWORLD 89,-
- ENDORFUN 89,-
- EURO 96 SOCCER (MAI) 89,-
- FRANK THOMAS BIG HURT 89,-
- FIFA SOCCER 96 89,-
- FI CHALLENGE 109,-
- GALAXY FIGHT 99,-
- GEX 99,-
- GRAND PRIX DUEL 89,-
- GUARDIAN HEROES (JUNI) 89,-
- HEBEREKES POPOITO 89,-
- HYPERBLADE 99,-
- IMPACT RACING 89,-
- JEWELS OF THE ORACLE 99,-
- LEMMINGS 3D (JUNI) 89,-
- MYSTERY MANSION (DEUTSCH) 119,-
- MYSTARIA - R. OF LORE 109,-
- NBA ACTION BASKETBALL 99,-
- NEED FOR SPEED (JUNI) 89,-
- NIGHT WARRIORS (MAI) 104,-
- NINE QUARTER CLUB 96 89,-
- NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA) 94,-
- PANZER DRAGON (MAI) 99,-
- PANZER GENERAL (JUNI) 89,-
- PEBBLE BEACH GOLF 89,-
- POWER PLAY HOCKEY (JUNI) 89,-
- PRIMAL RAGE (MAI/JUNI) 89,-
- PRO PINBALL THE WEB 89,-
- RAVEN PROJECT 89,-
- RAW PURSUIT (JUNI) 89,-
- RETURN FIRE (MAI) 89,-
- RETURN TO ZORK (MAI/JUNI) 99,-
- REVOLUTION X 89,-
- RULES OF THE RISE 99,-
- ROAD RASH (JUNI) 99,-
- ROCK'N'ROLL RACING 2 99,-
- SEGA TENNIS (MAI/JUNI) 99,-

- SHOCKWAVE ASSAULT (MAI) .. 99,-
- SHOGUN WISDOM (JUNI) 99,-
- SIM CITY 2000 (DEUTSCH) .. 99,-
- SKELETON WARRIORS (JUNI) .. 89,-
- SLAM'N'JAM 99,-
- SPACE HULK (MAI) 99,-
- SPOT 3 (MAI) 89,-
- SPYCRAFT 99,-
- STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 99,-
- STREET RACER 89,-
- THE HORDE (MAI) 89,-
- THEME PARK 99,-
- TITAN WARS 99,-
- TOSHINDEN REMIX 99,-
- THUNDERHAWK 2 104,-
- TRUE PINBALL 99,-
- VICTORY BOXING 134,-
- VIRTUA COP MIT PISTOLE 99,-
- VIRTUA FIGHTER 69,-
- VIRTUA FIGHTER 2 99,-
- VALORIA VALLEY GOLF 89,-
- VIRTUA RACER (MAI) 89,-
- VR BASEBALL 89,-
- WARTHOG WORLD ACTION 99,-
- WIPE OUT 99,-
- WORLD SERIES BASEBALL 94,-
- WORKS 104,-
- WWF WRESTLEMANIA (JUNI) 99,-
- XMEN 99,-
- ZORK NEMESIS 99,-

Playstation

- SONY PLAYSTATION 249,-
- ACTION REPLAY PRO 109,-
- ANTENNENKABEL 49,-
- MEMORY CARD 49,-
- PlayStation 2 CONTROLLER 99,-
- STEERING WHEEL (LENKRAD) .. 159,-

0931/



NHL Face Off (PS)



Toshinden 2 (PS)



Street Fig

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankieren (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an Versand per NN/DM 6,80 zzgl. Nachnahmegebühr. Bei Vork. (nur Euroschicks) DM 4,-. Versand und Läden, Preisänderungen vorbehalten. UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 18,-. Lieferpreise können abweichen.

A-TRAIN (MAI)	99
ADD FORGOTTEN REALMS	99
ADIDAS POWER SOCCER	99
AGILE WARRIOR	89
AIR COMBAT	89
ASSAULT RIGS	89
BEYOND THE BEYOND (MAI)	99
BUSSY 3 (MAI)	89
CHAOS CONTROL	89
CHESMASTER 3D	99
CRONICLES OF SWORD	99
CYBERIA	99
CYBERSPEED	89
D	89
DARKSTALKERS (JUNI)	89
DEADLY SKIES	89
DESCENT	99
DESTRUCTION DERBY	94
DISCWORLD	89

TEKKEN	99
TENNIS (MAI)	99
TILT (JUNI)	89
TOSHINDEN 2 (JUNI)	99
TOTAL NBA 96	99
TRUE PINBALL	99
VIEWPOINT (MAI)	89
VIRTUAL GOLF (MAI)	89
VIRTUAL SNOOKER	99
WATER WARRIOR Fant. B. (MAI)	89
WAR HAWK	89
WATERSWORLD	89
WIPE OUT	99
WORLD CUP GOLF	89
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	99
WORMS	89
XCOM	89
X-MEN (JUNI)	89

Mega Drive

MEGA DRIVE 2	169
MEGA DRIVE 2 TOY STORY SET 239	
6-BUTTON CONTROLLER	39
ACTION REPLAY PRO 2	89
BUNGS BUNNY (MAI)	69
DSCHUNGELBUCH	69
EARTH WORM JIM II	114
FIFA SOCCER 96	99
INT. SUPER SOCCER DEL. (JUNI)	119
JOHN MADDEN 96	89
LIGHT CRUISER (DT. TEXT)	109
NBA LIVE 96	109
NHL HOCKEY 96	114
PHANTASY STAR IV	109
PINOCCHIO (JUNI/JULI)	89
POCAHONTAS (JUNI/JULI)	109
SCHLUMPE	99
STORY OF THOR	119
STRIKER 2	109
THEME PARK	99
TOY STORY	99
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114
X-PERTS	109

Super Nintendo

S.N. POWER STATION	189
ACTION REPLAY PRO 3	99
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129
BREATH OF FIRE 2	129
DONALD IN MAUI MALLARD	129
EARTH WORM JIM II	114
FIFA SOCCER 96	114
FINAL FIGHT 3	109
IMPOSSIBLE MISSION (JUNI)	129
KIRBY'S DREAM COURSE (APR)	89
LOST VIKINGS 2	109
MEGAMAN X 3	99
NBA LIVE 96	114
NHL HOCKEY 96	114
PINOCCHIO (APRIL/MAI)	129
PAC MAN 2	99
PGA TOUR GOLF 96	119
SECRET OF EVERMORE	109
STAR TREK DEEP SPACE NINE ..	114
TOP GUN (APRIL/MAI)	129
WWF WREST. ARCADE	114
WORMS (JULI)	119
YOSHIS ISLAND - SMW 2	109

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

DIGITAL PINBALL	79
HANG ON GP 96	89
MAGIC CARPET	79
MYST DRAGON	79
PANZER DRAGON	79
PARODIUS DELUXE	79
RAYMAN	79
SEGA RALLY 2 (SPIELER)	89
SHINOBI X	79
WING ARMS	79
WORLD CUP GOLF	79

Playstation

ALIEN TRILOGY	89
CRITICOM	79
GOAL STORM	79
HERBEREKES POPOITTO	79
JUPITER STRIKE	69
MAGIC CARPET	69
MICKEYS WILD ADVENTURE	79
NBA IN THE ZONE	79
PSYCHIC DETECTIVE	79
THUNDERHAWK 2	89
WING COMMANDER 3	94

Mega Drive

ALADDIN	79
ALIEN SOLDIER	59
COMIX ZONE	69
DONALD DUCK IN M. MALLARD	79
DUNE 2	59
DYNAMITE HEADY	59
ECCO 2	59
LANDSTALKER	59
MEGA MAN WILY WARS	59
NBA ACTION 95	39
NIGEL MANSSELL	49
POWER RANGERS THE MOVIE	79
SOLEIL	59
SONIC & KNUCKLES	49
SONIC COMPILATION (3 Spiele)	69
TINT TOONS ADV.	29
TOE JAM & EARL 2	49

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2	119
DSCHUNGELBUCH	69
HERBEREKES POPOITTO	69
INT. S. SOCCER DELUXE	119
KNIGHTS OF THE ROUND	49
KIRBY'S GHOST TRAP	84
NBA GIVEN GO	99
SUPER B-KID	59
THEME PARK	99
sowie viele weitere tolle Angebote!	

Mega CD

BATTLECORPS	34
CHUCK ROCK 2	19
DUNE	19
FINAL FIGHT	19
FORMULA ONE W. CH.	39
SHINING FORCE	49
SOULSTAR	19
TIME GAL	9
TOMCAT ALLEY DT.	19
WONDERDOG	19
sowie viele weitere tolle Angebote!	

32X

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

Game Gear

DYNAMITE HEADY	19
ECCO 2	19
MICKEY MOUSE 3	39
MICRO MACHINES 2	59
SONIC TRIPLE TROUBLE	59
sowie viele weitere tolle Angebote!	

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

571601

ODER: 0931 / 57 16 06



Alpha (PS, SA)



Alien Trilogy (PS, SA)



Sega Rally (Saturn)

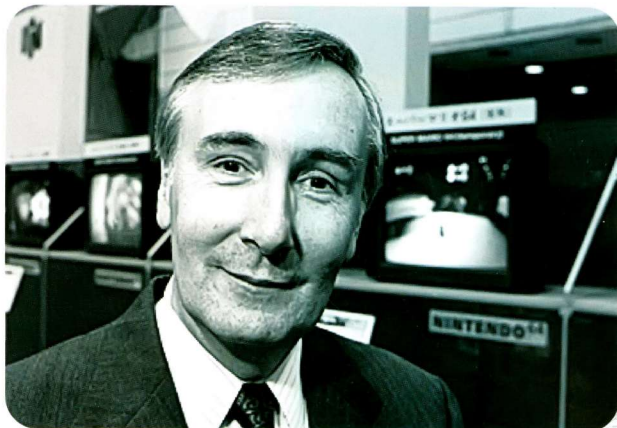


Shellshock (PS)



Ridge Racer Revolution (PS)

Howard Lincoln



Howard Lincoln: 'Wir versprechen qualitativ hochwertige Software und die haben wir.'

Um es bei Nintendo bis an die Spitze zu schaffen, bedarf es mehr als ‚nur‘ Kompetenzen im Management. Howard Lincoln hat dieses Kunststück fertig gebracht.

X L: Die ganze Welt wartet auf das N64, welches ja eigentlich schon längst in den japanischen Kaufhäusern stehen sollte. Was sind die Gründe für die erneute Verschiebung auf den 23. Juni?

Howard Lincoln: Wie Herr Yamauchi es bereits signalisiert hat wurde die Nintendo⁶⁴-Markteinführung verschoben, um den Entwicklern wie Herrn Miyamoto etwas mehr Zeit zu geben. Meiner Meinung nach ist das eine gute Entscheidung, denn man kann Kreativität nicht beschleunigen. Es funktioniert einfach nicht.

XL: Meinen Sie, diese Haltung ist ein einzigartiges Merkmal von Nintendo?

HL: Ich meine, diese Haltung hat Nintendo drei weltweit überwältigende Hardware-Einführungen in den vergangenen zehn Jahren beschert. Zweifelsohne hat es Nintendo verstanden, daß zu einer neuen Konsolen-Einführung entsprechend gute Software vonnöten ist, um den Erfolg zu garantieren.

XL: Nintendo hat in den vergangenen fünf bis sechs Jahren Marktanteile an die Konkurrenz verloren. Wird das N64 diese Marktanteile wieder zurückgewinnen können?

HL: Unsere Marktanteile verbessern sich auf dem 16-Bit-Sektor von Monat zu Monat und das ganz einfach deshalb, weil wir den Spielefluß der in ca. 16-18 Millionen Haushalten verbreiteten Konsole nicht haben abebben lassen. Meiner Meinung nach

hat sich die Entscheidung, das N64 noch nicht in der zweiten Hälfte '95 auf den Markt zu bringen, als eine sehr gute erwiesen. Wir versprechen qualitativ hochwertige Software und die haben wir. Wir kündigten eine Erhöhung unserer Qualität an und auch das haben wir eingehalten. Ich sorge mich nicht um den sogenannten Frühstart von Sony und Sega, weil Nintendo in den Staaten ein sehr, sehr großes Verkaufsgebiet abdeckt. Wir haben die gesamte Infrastruktur – Werbung, Verkäufe und Vertrieb – und vor allem haben wir zufriedene Kunden, die mit dem Namen Nintendo sehr gute Spiele assoziieren.

XL: Die Frage, die allen auf den Lippen brennt lautet: Werden die Erscheinungstermine in den USA und Europa eingehalten werden? Wo liegen die Chancen?

HL: Ich möchte ungern im Vorhinein auf Chancen spekulieren, weil diese fehlinterpretiert werden können. Momentan planen wir, das Nintendo⁶⁴ in den Staaten am 30. September und in Europa kurze Zeit später zu veröffentlichen. Ich weiß zur Zeit von keiner Änderung dieses Plans.

XL: Wäre es nicht an der Zeit, daß Nintendo den europäischen Markt ernster nimmt? Momentan hat Nintendo in England z. B. keine eigene Niederlassung.

HL: Nintendo hat den europäischen Markt schon immer ernst genommen, aber aufgrund vertrieblicher Schwierigkeiten hatten wir in England Probleme, unsere Produkte an den Mann zu brin-

gen. Wir haben in Deutschland und Frankreich sehr gut abgeschnitten. Auch ohne einen lokalen Firmensitz ließen sich positive Ergebnisse erzielen, zum Beispiel in Skandinavien. England war für uns zweifellos ein sehr schwerer Markt. Ich habe selbst im vergangenen Jahr viel Zeit dort verbracht und denke, daß die Leute von THE Games (offizieller Vertreter von Nintendo-Artikeln in England) ihre Arbeit gut machen werden.

XL: Bislang wurde das N64 nur in Japan präsentiert. Wie waren die ersten Reaktionen auf den 64-Bitter?

HL: Die Shoshinkai-Messe war eine großartige Show und die Reaktionen der japanischen Händler und Medien auf das neue Gerät waren positiv. Wir konnten all unsere Ziele erreichen. Wir haben die Technologie und die Möglichkeiten des Chipsets präsentiert und können jetzt voller Zuversicht in die Zukunft blicken, denn wir haben die Sieger-Hardware. Dennoch benötigen wir noch drei Super-Hits für den Japan-Launch.

XL: Speziell auf der Shoshinkai-Messe gab es einige Überraschungen. Zum Beispiel fehlten die Spielhallen-erprobten Cruis'n USA und Killer Instinct. Waren diese Titel nicht als Launch-Software im Gespräch?

HL: Das stimmt, wir beabsichtigen jedoch nach wie vor, beide Titel mit der neuen Hardware einzuführen. Die Verbraucher sollten sich darum keine Sorgen machen. Beide Spiele sind zur Zeit in der Entwicklungsphase und werden noch in diesem Jahr erscheinen. *Killer Instinct* wird aller Voraussicht nach überall zeitgleich erscheinen. Bekannterweise traf Herr Yamauchi persönlich die Entscheidung, welche Spiele auf der Shoshinkai vorgeführt werden. Im Anschluß an die Show hielten wir eine Konferenz mit den Entwicklern von *Cruis'n USA* ab. Ich denke, es wird keinerlei Probleme geben.

XL: Wie halten Sie es in Zukunft mit den Entwicklern? Sie haben das „Dream Team“ und darüber hinaus noch einige Entwickler in Japan und es sieht so aus, als ob sich weitere anschließen werden. Was passiert als nächstes?

HL: In Kürze wird NCL (Nintendo Company Limited – die Mutterfirma in Japan) einen Entwicklungsplan sowie einen Veröffentlichungsplan für Drittanbieter ausgearbeitet haben. Momentan arbeiten wir ebenfalls an solchen Plänen für die Staaten und Europa. Wir werden sie aber nicht fertigstellen, bevor wir nicht gesehen haben, was NCL macht.

XL: Warum gehören solch namhafte Firmen wie Capcom, Konami oder Namco nicht dem Dream Team an? Sie alle sind doch traditionelle Lizenznehmer von Nintendo.

HL: Das Dream Team besteht aus Drittanbietern aus den USA und Europa. Die Verträge, die wir mit vielen Firmen wie Virgin, Acclaim und Electronic Arts haben, sind auf den nordamerikanischen Markt zugeschnitten. Für den japanischen Markt hat Herr Yamauchi ein solches Projekt nicht vorgesehen, mir aber grünes Licht für den Westen gegeben. Wir von Nintendo of America sind sehr zufrieden mit der Entwicklung der Dinge. Wir haben zahlreiche Firmen, die 1996 und auch nächstes Jahr exklusiv für das N64 programmieren werden.

XL: Einige Drittanbieter hegen immer noch Zweifel gegenüber den Verdienstmöglichkeiten mit dem N64. Nintendos Vormachtstellung in der Aushandlung der Lizenzverträge sieht zum Beispiel vor, daß selbst speicherintensive Spiele wie Mario 64 nicht teurer als die heutigen 16-Bit-Titel sein sollen. Welche Argumente hat Nintendo, Ihre Third-Parties vom Gegenteil zu überzeugen?

HL: Jeder Drittanbieter, der ein gutes Spiel gemacht hat, konnte mit Nintendo schon immer viel Geld verdienen. Ich bin sicher, daß sich daran auch in Zukunft nichts ändern wird. Die Third-Parties waren verständlicherweise schon immer etwas unzufrieden mit den Vertriebsprogrammen von Sega, Sony und Nintendo. Aber ich bin sicher, daß die Drittanbieter sehr fleißig für das N64 entwickelt werden. Was den Preis angeht denke ich, daß sich ihre Spiele in der jetzigen 16-Bit-Preisklasse bewegen werden. In erster Linie geht es hierbei um die Gewinnspanne. Wir haben bislang noch keine definitiven Zahlen für N64-Vertriebs-Programme, deshalb ist die Unzufriedenheit verfrüht.

XL: Welche N64-Spiele begeistern Sie am meisten?

HL: *Super Mario 64* zeigt uns die Möglichkeiten einer realistischen 3D-Umgebung. Außerdem bin ich sehr von Paradigms *PilotWings 64* beeindruckt. Das selbe gilt für die LucasArts-Titel. Bei *Star Wars* haben die Entwickler sehr gute Arbeit geleistet. Einige Rare-Titel sehen ebenfalls sehr vielversprechend aus.

XL: Vielen Dank für das Gespräch und alles Gute für die Zukunft. ■

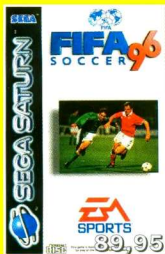


Sega Saturn



SATURN SOFTWARE DEUTSCH

Action Replay	dt	99,95
Adapter	dt	59,95
Lenkrad	dt	129,95
Aftermath	dt	99,95
Alien Trilogy	dt	99,95
BlackFire	dt	99,95
Bug!	dt	99,95
Cannager	dt	99,95
Clockwork Knight	dt	89,95
Congo	dt	109,95
Cyber Speedway	dt	99,95
Cyberia	dt	99,95
Descent	dt	109,95
Destruction Derby	dt	94,95
Digital Pinball	dt	99,95
Discworld	dt	89,95
Daytona USA	dt	79,95
Galactic Attack	dt	99,95
Galaxy Fight	dt	99,95
Guardian Heroes	dt	89,95
Hyper Blade	dt	99,95
Lemmings 3D	dt	99,95
Magic Carpet	dt	99,95
Myst	dt	99,95
NBA Basketball	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	99,95
NFL Quarter '96	dt	89,95
NHL All Star Hockey	dt	99,95
Panzer Dragoon	dt	79,95
Panzer General	dt	89,95
Parodius	dt	89,95
Peeble Beach Golf	dt	89,95
Primal Rage	dt	99,95
Rayman	dt	89,95
Revolution X	dt	89,95
Rise o.t. Robots II	dt	89,95
Road Rash	dt	99,95
Sega Tennis	dt	99,95
Shellscoop	dt	99,95
Shinobi X	dt	89,95
Shockwave Assault	dt	99,95
Siam'n'Jam	dt	99,95
Slayer	dt	99,95
Street Fighter Zero	dt	99,95
Street Fi. the Movie	dt	99,95
Street Racer	dt	99,95
The Duel!	dt	99,95
The Horde	dt	99,95
The Man. o.t.h. Souls	dt	119,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk II (zunans. Version-pal)	dt	99,95
Tohshinden Remix	dt	99,95
Victory Boxing	dt	99,95
Victory Goal	dt	79,95
Virtua Cop+Gun	dt	149,95
Virtua Fighter 2	dt	99,95
Virtua Fighter Remix	dt	68,95
Virtual Golf	dt	99,95
Virt. Hang On	dt	99,95
Virt. Racing	dt	99,95
Virt. Snooker	dt	99,95
Virt. Soccer	dt	109,95
Wipe Out	dt	89,95
World Cup Golf	dt	99,95
World S. Baseball	dt	99,95
X-Men	dt	99,95

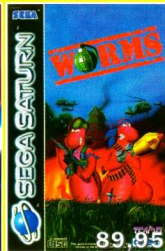
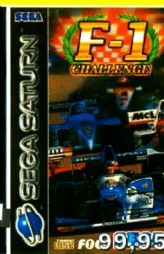


Der 2. Knaller des Monats!

Sega Saturn

dt, inkl. Pad, Batterie & Scart-Kabel

499,-



SATURN Import Japan
mit Adapter
lauffähig auf deutschen Konsolen



Saturn Zubehör auf Anfrage!

Super NES



SNES, Mega Drive, MCD Preislisen auf Anfrage!

Spiele mit sind bei Drucklegung noch nicht lieferbar, nutzen Sie unseren Vorbestellservice!!!

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 • Moisinger 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

SiliconGraphics

Aus Phantasie wird Wirklichkeit – Teil 1

Einen Grafiker am Zeichenbrett anzutreffen, ist beinahe zur Seltenheit geworden. Dank modernster Computertechnologie entstehen binnen kürzester Zeit imposante Bilder und Filme, die von der Realität nur ein Stückchen entfernt sind. neXt Level stellt in einer mehrteiligen Reportage die Firma, die maßgeblich an dieser Entwicklung beteiligt ist und die Anwendungsbereiche dieser Technologie im Videospielektor vor.



E von M. Kocz

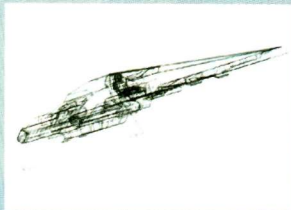
s ist noch nicht lange her, da konnten Videospiele froh sein, wenn ihr Spiel mit einem hübschpixeligen Vorspann verziert wurde. Wer mittlerweile die aufwendigen Introsequenzen auf PlayStation oder Saturn betrachtet, dem erscheint diese Zeit Jahrhunderte entfernt. Dennoch wurde erst vor wenigen Jahren der Grundstein für diese Entwicklung gelegt.

1993 war das Jahr der Marios und Sonics. Super Nintendo und Mega Drive hatten den Markt erobert und einen regelrechten Boom auf digitale Games ausgelöst. Seinerzeit erwirtschaftete Big N weltweit einen Rekordumsatz von 8,2 Milliarden Mark und somit einen geschätzten Gewinn von etwa 2,2 Milliarden Mark – abzüglich Steuern.

Angelockt von hohen Profiten, erklärte Sony damals seinen Einstieg in die Welt der animierten Bits und Bytes. Mit einer halben Milliarde Dollar Entwicklungsbudget begann der Mediengigant in seine erste Videospielekonsole, die PlayStation, zu investieren. Doch auch Sega

Der lange Weg zum gerenderten Bild

Der Prozeß des Rendering beginnt mit der Erstellung des ‚Skeletts‘ eines Objekts, auch Wireframe oder Gittermodell genannt. An diesem Wireframe kann der Designer wesentlich schneller die Formen verändern oder Bewegungen simulieren, da die Berechnung eines kompletten Bildes (mit Oberflächen und Lichteffekten) oftmals Stunden dauern kann. Wenn das Modell perfekt ist, werden die Oberflächen aufgetragen, um dem Objekt sein eigentliches Aussehen zu verleihen. Für dieses Texture Mapping stellt die Software oftmals schon Standardoberflächen wie z. B. Wasser, Metall oder Marmor zur Verfügung. Es können aber auch beliebige Muster erstellt werden. Anschließend wird durch den Vorgang des Ray Tracing für realistische Beleuchtungseffekte gesorgt, wobei sich verschiedene Lichtquellen postieren lassen und Licht sowie Schatten entsprechend berechnet werden.





arbeitete hinter verschlossenen Türen an einem Bit-starken Mega-Drive-Nachfolger und Nintendo versprach gar einen noch höheren Spielspaß als die Konkurrenz. Zusammen mit SiliconGraphics, einer bis dato nur Brancheninsidern bekannten Firma, starteten die Japaner den Versuch, die Fähigkeiten eines 20.000-Mark-Grafikrechners in eine preiswerte 64-Bit-Konsole zu packen. Quasi ‚nebenbei‘ fiel bei einem amerikanischen Entwicklerteam ein Spiel ab, das erstmals der breiten Masse von

Videospielern Grafiken zeigte, wie sie noch nie auf einer Heimkonsole zu sehen waren. Der Name der Firma: Rare; der Name des Spiels: Donkey Kong Country. Ende 1994 staunten groß und klein über Grafiken und Animationen, die das ‚kleine‘ SuperNES scheinbar mühelos – und ohne Zusatzchips – auf die Fernsehleinwand zauberte. Begriffe wie Gittermodelle und Rendern waren in aller Munde, wengleich die wenigsten wußten, was damit gemeint war. Die damals revolutionäre Darstellungsweise

gehört heute bei den Entwicklern zum guten Ton, und ist in der Videospielewelt nicht mehr wegzudenken.

Die Firma, die hinter all dieser Grafikkunst steckt, ist ein 1982 gegründetes Unternehmen, welches seitdem Computer-Geschichte schreibt. SiliconGraphics Inc. realisierte den ersten visuellen Rechner mit Farbe und 3D für die Praxis. Auch der erste RISC-PC stammte aus den SGI-Werkstätten. Neben Server-Technologie für Kunden, wie beispielsweise Mediengigant





Time Warner und der Arbeit an interaktiven TV-Netzen, ist SiliconGraphics maßgeblich an der Realisierung der Nintendo⁶⁴-Hardware beteiligt. Mit Hauptsitz im kalifornischen Mountain View ist die Technologie-Schmiede in 29 Ländern mit insgesamt 6.500

Mitarbeitern vertreten. 1995 verzeichnete der weltweit führende Hersteller der hochwertigen Grafik-Computern einen Umsatz von 2,2 Milliarden US-Dollar und eine Wachstumsrate von 45% – eine Bilanz, die sich sehen lassen kann.

Die SGI-Produktpalette umfaßt derzeit folgende Rechnersysteme: Indy, Indigo², Onyx und Power Onyx, Challenge sowie Power Challenge. Indy ist mit 14.400 Mark Anschaffungspreis sozusagen das SGI-Einstiegsmodell. Die 64-Bit-Workstation ist mit bis zu 150 MHz schnellen Prozessoren ausgestattet und kann über 1,4 Millionen Polygone pro Sekunde darstellen. Die schnelleren 64-Bit-RISC-Prozessoren und die Taktrate von 250 MHz machen den Indigo² sogar noch leistungsfähiger.

Diese beiden Grafik-Computer kommen mittlerweile bei fast jeder Spiele-entwicklerfirma zum Einsatz. Auf Indy bzw. Indigo² werden vornehmlich Gittermodelle gebaut, welche anschließend gerendert werden (siehe Kästen). Aber auch andere, spielrelevante Grafiken werden auf diesen SiliconGraphics-Rechnern hergestellt.

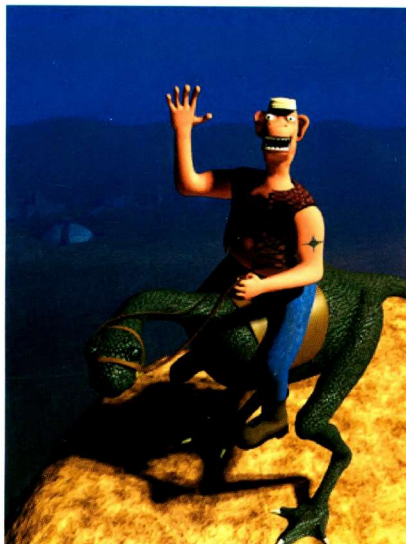
Die nächste und zugleich höchste Sprosse auf der Grafikleiter stellt der Onyx dar. Mit bis zu 24 R4400-Prozessoren bestückt und mit maximal 16.000 MegaByte Arbeitsspeicher sind der Onyx und der Power Onyx (arbei-

tet mit noch schnelleren Chips) die leistungsstärksten Grafik-Workstations auf dem Markt. Aufgrund des hohen Anschaffungspreises von mindestens 280.000 DM aufwärts sind diese Rechner allerdings nur bei betuchten Firmen wie z. B. Nintendo anzutreffen.

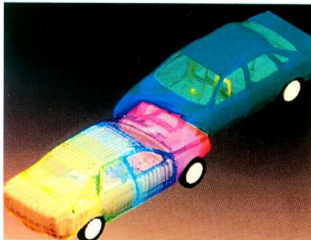
Die Challenge-Serie ist kein Grafik-Computersystem, sondern ein Netzwerk-Resource-Server. Mit mehr als 4.000 mips Leistung (million instructions per second) und 1,2 GigaByte Datentransferrate kann sogar die Bedienung mehrerer Tausend Haushalte in interaktiven Fernnetzwerken ausgeführt werden.

Der „Supercomputer“ Power Challenge ist sozusagen ein Quantensprung in der Computertechnologie. Bestückt mit den derzeit welt schnellsten RISC-Prozessoren und einem Datendurchsatz von 21 GigaByte pro Sekunde kommt der ab 80.000 Mark teure Power Challenge in Wissenschaft, Forschung und Technik zum Einsatz.

In der kommenden Ausgabe gehen wir stärker auf die Anwendungsgebiete von SiliconGraphics-Rechnern im Videospielsektor ein und werfen einen Blick in ein interaktives Fernsehstudio. ■

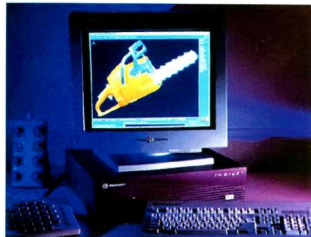


Sogar Crashtests können auf den SGI-Computern simuliert werden



Im Inneren des SGI-Einstiegsmodells' verrichten 150-MHz-schnelle Chips ihre Arbeit

Auf den ersten Blick ein PC, auf den zweiten jedoch ein Hightech-Grafik-Rechner



NUR 0,2% ALLER MENSCHEN WOLLEN
WIEDER IN DIE ZONE.



BORSCH STINDEL & PARTNER

BEI NBA IN THE ZONE
WOLLEN ALLE HIN.

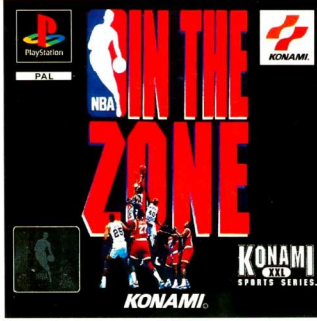


WELCOME IN THE ZONE.

KONAMI goes XXL! Mit Sport-Titeln, die die Power machen. Neuestes Spektakel: NBA In the Zone, das erste Basketballspiel für die Playstation. 32 Bit Modus lassen heißblauen. Im „technisch und optisch besten Next-Generation-Sportspiel“ (Maniac 3/96) erlebst Du hyperealistische Animationen, harte Action und rasante Spielzüge. Natürlich in 3D und mit irren Kameraperspektiven. Ab in die Zone – Slam it!



Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen, geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Ausszügen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden.
© 1995 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

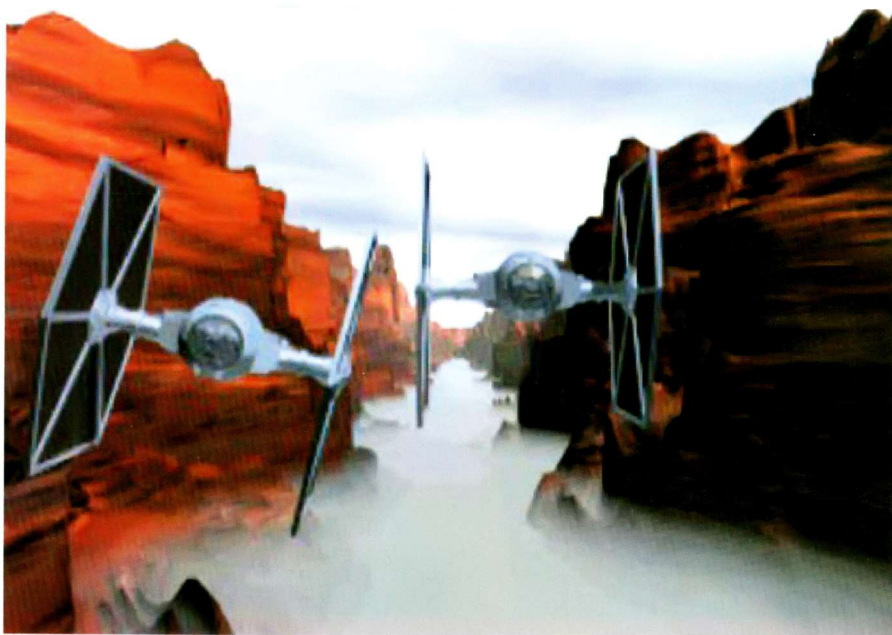


KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

PlayStation ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. NBA ist ein registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Inhaber dieses Kopierschutzes. Weiterhin alle Warenzeichen anderer Hersteller. Konami-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega Master System, Sega Game Gear, Sega Game Boy, Sega Game Boy Advance, Sega Dreamcast, Sega Saturn, Sega Saturn 2, Sega Saturn 3, Sega Saturn 4, Sega Saturn 5, Sega Saturn 6, Sega Saturn 7, Sega Saturn 8, Sega Saturn 9, Sega Saturn 10, Sega Saturn 11, Sega Saturn 12, Sega Saturn 13, Sega Saturn 14, Sega Saturn 15, Sega Saturn 16, Sega Saturn 17, Sega Saturn 18, Sega Saturn 19, Sega Saturn 20, Sega Saturn 21, Sega Saturn 22, Sega Saturn 23, Sega Saturn 24, Sega Saturn 25, Sega Saturn 26, Sega Saturn 27, Sega Saturn 28, Sega Saturn 29, Sega Saturn 30, Sega Saturn 31, Sega Saturn 32, Sega Saturn 33, Sega Saturn 34, Sega Saturn 35, Sega Saturn 36, Sega Saturn 37, Sega Saturn 38, Sega Saturn 39, Sega Saturn 40, Sega Saturn 41, Sega Saturn 42, Sega Saturn 43, Sega Saturn 44, Sega Saturn 45, Sega Saturn 46, Sega Saturn 47, Sega Saturn 48, Sega Saturn 49, Sega Saturn 50, Sega Saturn 51, Sega Saturn 52, Sega Saturn 53, Sega Saturn 54, Sega Saturn 55, Sega Saturn 56, Sega Saturn 57, Sega Saturn 58, Sega Saturn 59, Sega Saturn 60, Sega Saturn 61, Sega Saturn 62, Sega Saturn 63, Sega Saturn 64, Sega Saturn 65, Sega Saturn 66, Sega Saturn 67, Sega Saturn 68, Sega Saturn 69, Sega Saturn 70, Sega Saturn 71, Sega Saturn 72, Sega Saturn 73, Sega Saturn 74, Sega Saturn 75, Sega Saturn 76, Sega Saturn 77, Sega Saturn 78, Sega Saturn 79, Sega Saturn 80, Sega Saturn 81, Sega Saturn 82, Sega Saturn 83, Sega Saturn 84, Sega Saturn 85, Sega Saturn 86, Sega Saturn 87, Sega Saturn 88, Sega Saturn 89, Sega Saturn 90, Sega Saturn 91, Sega Saturn 92, Sega Saturn 93, Sega Saturn 94, Sega Saturn 95, Sega Saturn 96, Sega Saturn 97, Sega Saturn 98, Sega Saturn 99, Sega Saturn 100.

Das Lucas-Evangelium

Factor 5 rüstet zum Sternenkrieg



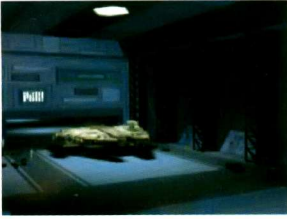
Die deutschen Vorzeige-Videospielentwickler werden flügge: Kurz vor dem Absprung samt Mann und Maus ins sonnige Kalifornien gewährte Factor 5 neXt Level einen exklusiven Blick auf ihre ersten PlayStation-Projekte: *BallBlazer Champions* und *Star Wars – Rebel Assault 2*.

S von K.-D. Hartwig/C. Henning
ollte der Name Factor 5 nicht bekannt sein, ihren Spiele sind es mit Sicherheit:

Anfangen haben die passionierten Spiel-Schmiede schon Ende der 80er Jahre auf dem Computer-Oldie Amiga mit Action-Titeln wie *Katakis* und *R-Type*. Doch erst das Action-Jump&Run *Turrican* und der dazugehörige Held bescherten den ehemals fünf Gründervätern von Factor 5 den internationalen Durchbruch.

1992 fand man den Anschluß an den rasant rollenden Konsolen-Zug: Mit *Super Turrican* auf dem SNES und *Mega Turrican* auf dem Mega Drive entstanden die passablen Erstlingswerke auf Cartridge. Kurz darauf wurde aufgrund der Qualität der Factor-5-Arbeiten der japanische Konsolenriese Konami auf die kleine deutsche Firma aufmerksam. Angesichts sinkender Absatzzahlen suchte Konami nach fähigen Game-Boy- (und später Super-Game-Boy-) Programmierern und fand sie schließlich in Deutschland. Mit *Probotector 2* und *Animaniacs*





entstanden aus dieser Verbindung zwei der technisch eindrucksvollsten Vorzeigemodule für Nintendos Handheld.

Ende 1994 erschien unter den Fittichen von LucasArts das SNES-Action-Spiel *Indiana Jones - Greatest Adventures*. Als George Lucas dann 1995 einen Partner zum Einstieg in den 32-Bit-Markt suchte, entschlossen sich beide Parteien zu engerer Zusammenarbeit.

Nach ersten Gehversuchen auf Sonys PlayStation folgte dann die Frage nach einem möglichen Projekt. Der Krieg der Sterne lag gar nicht mal so nahe, da sich LucasArts in der Regel selbst um ihre Vorzeig-Lizenz kümmert und externe Teams mit anderen, kreativ-unabhängigen Projekten außerhalb der Sternenkriegerei beauftragt werden. Factor 5s Wahl fiel dann auch auf ein ganz und gar ungewöhnliches Spiel.

Anfang 1983 produzierte LucasArts (unter dem Namen Lucasfilm Games) für Atari-Heimcomputer ein futuristisches 3D-Sportspiel namens *BallBlazer*. Vor allem in amerikanischen Spielerkreisen zählt



Zur Zeit arbeitet die gesamte Factor-5-Mannschaft an der Fertigstellung von *Rebel Assault 2* und dem futuristischen Sportspiel *BallBlazer Champions*. Für das Gruppenfoto auf dem Dach ihres Kölner Noch-Firmengebäudes wurde jedoch eine kurze Pause eingelegt



BallBlazer noch heute zu den Klassikern schlechthin. Eine spielerische 1:1-Umsetzung für den Amiga, die Ende der 80er in Deutschland von Rainbow Arts produziert wurde, fand hingegen wenig Anklang. Nachdem der Grundsatz gefaßt war, auf Basis des alten Konzepts einen PSX-Titel zu entwickeln, mußte der Rahmen gesteckt werden: Das *BallBlazer Championship* findet alle Jahre wieder auf einem Asteroiden im Zentrum des Universums statt. Von allerlei Planeten kommen exotische Kämpfer ange-





Vor der Qualität der Full-Motion-Videosequenzen aus *Rebel Assault 2* verblaßt selbst die grandiose *Tekken 2*-Intro.



In diesen Levels darf von Konamis Hyper Blaster Gebrauch gemacht werden



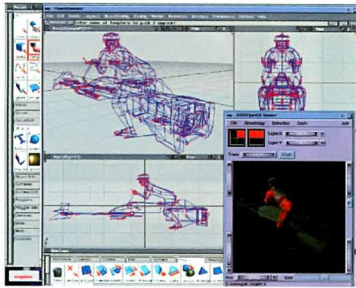
reist, die nichts anderes im Kopf haben, als einander im härtesten Sport aller Zeiten den Garaus zu machen. Nach langen Diskussionen und einigen abgebrochenen Ansätzen kristallisierte sich das Spiel heraus, das im Herbst die PlayStation-User erwartet: *BallBlazer Champions* ist eine wilde 3D-Mixtur aus One-on-One-Sportspiel und einer Prise Balleraction – mit dem Ziel, einen Plasma-Ball in zunehmend abstraktere Tore zu schießen. Jede Rasse trägt den Fight in einem selbstkonstruierten „Rotofoil“-genannten Gleiter aus, der je nach Kontostand mit diversen Waffensystemen bestückt werden kann.

BBC kommt ganz ohne das lästige hereinploppen von Hintergründen und Details aus – in den höheren Levels wird in wahrhaft riesigen Arenen ohne 3D-Probleme herum gefahren. Startet der Wettkampf noch in einem flachen Szenario in klassischer Fußballstadion-Atmosphäre, muß im Verlauf des Turnaments mit Rampen, Gräben, riesigen Boden-Unebenheiten und sogar Stadien mit mehreren Etagen zurechtgekommen werden.

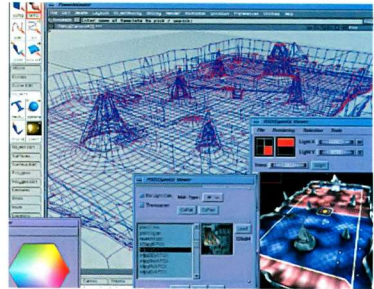
Neben dem inzwischen obligatorischen Link-Modus spendierten die Kölner *BallBlazer Champions* auch einen Zweispieler-Splitscreen-Modus im *Super Mario Kart*-Stil.



Die Wahl des Charakters bei BBC bestimmt auch das Waffenarsenal



Auch die gigantischen Stadien in *BallBlazer Champions* wurden auf SGI's konstruiert und mit Gouraud-Shading, Texturen und realistischen Licht-Effekten belegt. Dank ausgeklügelter Routinen können Grafiker schon in dieser Entwicklungsstufe den finalen PSX-look auf dem SGI-Bildschirm sehen.



Sämtliche 3D-Modelle werden mit *Alias Power Animator V7* auf SiliconGraphics-Workstations als Drahtgitter-Objekte gebaut und mit Factor 5s selbstgeschriebenen Nachbearbeitungs-Programmen PlayStation-fit gemacht. Das Speederbike aus *Rebel Assault 2* besteht aus 800 Polygonen.



Während die *Rebel Assault*-Modelle auf bekannten Vorbildern basieren - als Grundlage für den Millennium Falcon diente zum Beispiel eine bei LucasArts konstruierte Variante aus dem Nintendo⁶⁴-Spiel *Shadows of the Empire* - konnten die Kölner bei *BallBlazer* ihrer Phantasie freien Lauf lassen.



Mit dem Falken geht's durch eine Mine



Auf SGI-Rechnern entwickelten sie einen komplexen Level-Editor, mit dessen Hilfe Lichter aller Art simuliert werden, um so dem Ganzen ein äußerst realistisches Aussehen zu geben. Im Spiel verblüfft darüberhinaus die Liebe zum Detail: Der hell leuchtende Plasma-Ball wirft einen beein-

druckenden Schein auf Gegner, Boden und Wände, Raketen ziehen halb-transparente Scheweife hinter sich her, Explosionen wurden mit stilechten Rauchschwaden garniert und überall sprühen Funken bei der Berührung von Objekten.

Zur Zeit wird noch kräftig an weiteren spielerischen Elementen, Leveln und Aliens



Er darf nicht fehlen: Darth Vader



gearbeitet - vor allem ein sehr „intelligenter“ Computer-Gegner im *Manio-Kart*-Stil gehört zu den erklärten Zielen der Programmierer für das im Spätsommer anstehende Finish.

Zweiter exklusiver PlayStation-Vertreter im Factor-5-Lager ist eine Umsetzung des



Zwischen den Leveln sind phantastische FMV-Sequenzen in nie dagewesener Qualität zu bewundern. Gepaart mit Dolby-Surround-Sound entsteht eine filmreife Atmosphäre

PC-Hits *Rebel Assault 2* – doch wurde das Projekt nur unter der Bedingung gestartet, daß es eben keine simple Konvertierung werden sollte. Denn obwohl die PC-Version wie schon der Vorgänger in den bestverkauften CD-ROMs überhaupt zählt, weist sie doch spielerisch eklatante Mängel auf, die ein Konsolen-Spieler nicht so ohne weiteres verzeiht wie ein PC-User. Im Gegensatz zu den berechenbaren Full-Motion-Video-Abläufen der PC-Version klopften die Kölner das gesamte Spiel auf Möglichkeiten ab, Raumschiffe, Gegner und andere Objekte in Echtzeit mit Polygonen zu erzeugen. So werden zwar noch die beeindruckenden FMV-Hintergründe verwendet, in den klassischen Weltraumkampf-Sequenzen kommen dem Spieler aber Polygon-TIE-Fighter entgegen – womit die FMV-Berechenbarkeit nicht mehr gegeben ist und das Gameplay deutlich varianterreicher ausfallen dürfte.

Doch nicht nur 3D-TIEs erwarten den *Star Wars*-Fan: In den insgesamt auf zwei CDs verteilten 15 Leveln kann man so ziemlich alles einmal ausprobieren, was in den Filmen verlockend aussah. Unter anderem winken

auch drei Level in bester *Virtua-Cop*-Manier, in der imperiale Sturmtruppler aufs Korn genommen werden. Damit auch Sony-Spieler auf ihre Kosten kommen, unterstützt *Rebel Assault 2* als eines der ersten Spiele die demnächst erscheinende LightGun (vgl. *Gun Law*-News in XL 5/96) – mit der die *Virtua Cop*-Level gleich doppelt Spaß machen.

Neben dem Re-Design der Level wurden auch große Teile der insgesamt 60minütigen, speziell für das Spiel gefilmten Video-Sequenzen komplett neu bearbeitet und geschnitten. Wer bisher schon sehr gute Video-Sequenzen auf der PlayStation genossen hat, wird von *Rebel Assault 2* verblüfft sein: Neben der perfekten, ruckelfreien Bildqualität (teilweise besser als VHS-Video) besticht der kino-reife Dolby-Surround-Sound in CD-Qualität. So gingen einige Monate des „Auseinandernehmens“ der PlayStation ins Land, bis Factor 5 die endgültige Qualität erreicht hatte.

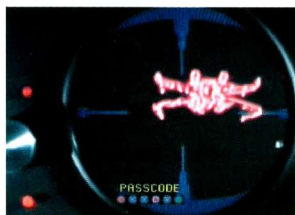
Für den guten Ton beider Spiele sind Deutschlands Sound-Magier Chris Hülbeck und Rudi Stember verantwortlich – eine

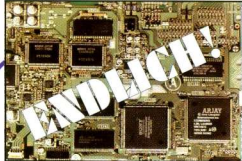


Aufgabenteilung deswegen, weil beiden unterschiedliche Musikrichtungen liegen. So darf Effekt-Künstler Hülbeck bei den satten Explosionen und dem realistischen Publikumsgejohle von *BallBlazer Champions* seine ganze Routine ausspielen, während der John-Williams-Fan Rudi Stember für die Nachvertonung des *Kriegs der Sterne* und die jazzig angehauchten *BallBlazer*-Songs verantwortlich ist.

Auf die Zukunft befragt, reagiert die mittlerweile 15Mann starke Factor-5-Truppe zur Zeit etwas gestreßt: Am 19. Mai wird das deutsche Firmenlager komplett abgebrochen und wenige Tage später nördlich von San Francisco, gleich um die Ecke von Lucasfilm, ILM und LucasArts wieder aufgeschlagen. Gerade angesichts anstehender Großprojekte auf dem Nintendo⁶⁴ und PC-CD-ROM wollen die künftigen Wahl-Kalifornier das Zwingende mit dem Angenehmen verbinden und zumindest für einige Jahre den heimatischen Boden verlassen.

neXt Level wird den Werdegang weiter verfolgen und schon bald mehr über die geplante *Star Wars*-Neuaufgabe und den vierten Teil des *Krieg der Sterne* berichten. ■





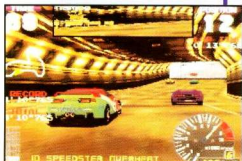
DER UMBAU

Beispiel 1: Sony Playstation
 + 2tes Joypad
 + Memory Card **DM 34,-**
 + Ridge Racer II
 bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
 + 2tes Joypad
 + Virt. Fighter II
 + Sega Rally **DM 38,-**
 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



RIDGE RACER REVOLUTION



NEGCON ANALOG PAD

PLAYSTATION

Grundgerät dt 50Hz	499.00
Action Replay Pro dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	89.90
Joypadboard (ASCII)	119.90
Lenkrad	159.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Mehrspieler-Adapter	69.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Adidas Power Soccer dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Beyond the Beyond dt	89.90
Casper dt	99.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Defcon 5 dt	89.90
Discworld dt (Sprache)	89.90
Horned Owl dt in Vorbereitung	
Earthworm Jim II dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt 50Hz	519.00
Action Replay Pro	99.90
Action Replay PC-Karte	89.90
Adapter Für Import CD s	59.90
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
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
Darius Gaiden dt	89.90
Daytona USA dt	119.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90
F1 - Challenge dt	109.90



MARIO RPG

SUPER NES

Breath of Fire II dt	109.90
DK Country II dt	*119.90
Mario RPG us	139.90
Secret of Evermore dt	119.90
War 2410 us	*99.90
Powerstation dt	189.00
ASCII-Fighter-Stick dt	*29.90
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

NEO GEO CD

King of Fighters '95	*99.90
Pulstar	*99.90
div. Umbauten	ab 69.90

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

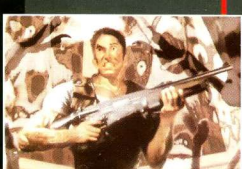
ARJAY GET YOUR GAMES
0221-121067



FORMEL 1



ADIDAS SOCCER



RESIDENT EVIL

PLAYSTATION

Johnny Bazookatone dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Lemmings 3D dt	69.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	*79.90
Mickey's Adventure dt	*79.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol. I dt	89.90
NBA-In the Zone dt/us je	89.90
Need For Speed dt	89.90
NFL Game Day dt	89.90
NFL Quarterback Club dt	89.90
NHL Face Off	89.90
Panzer General	89.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Resident Evil pal	89.90
Ridge Racer dt/us je	89.90
Ridge Racer Revo dt	99.90
Road Rash dt	89.90
Shellshock dt	89.90
Shockwave Assault dt	99.90
Silverload dt	89.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Tekken dt	99.90
Thunderhawk II dt	89.90
Toshinden II dt	89.90
Total NBA dt	99.90
Warhammer dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wing Commander III dt	99.90
Worms dt	89.90
WWF Arcade Game dt	*69.90

SATURN

FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
King of Fighters '95 jp	159.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
NFL Quarterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Panzer Dragoon Zwei us	119.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
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
Vampire Hunter jp	149.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter dt	*99.90
Virtua Fighter Graphics	*39.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
WipeOut dt	89.90
Worms dt	99.90
WWF Arcade Game dt	99.90
X-Men dt	89.90

VERSANDANSCHREIBE

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
 Fon: 0221-12 10 67
 Fax: 0221-12 56 76
 100124,2230@compuserve.com

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Fon: 0221-12 33 95
 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)
 Annahmeverweigerung, 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.

Die European Computer Trade Show (ECTS) ist jedes Jahr zweimal der Treffpunkt für die gesamte europäische Computer- und Videospielebranche. In diesem Jahr stand die Frühjahrsmesse (14.-16. April) jedoch im Schatten des großen Bruders, der Electronic Entertainment Expo (E³), die vom 16. bis zum 18. Mai in Los Angeles stattfinden wird.

Innerhalb kürzester Zeit hat sich die E³ zur bedeutendsten Fachmesse der Welt gemauert. Da beide Veranstaltungen zeitlich so dicht zusammenliegen, spielte die ECTS diesmal nur eine untergeordnete Rolle.

Fast alle wichtigen Firmen waren konsequenterweise gar nicht vertreten, zum Beispiel Nintendo, Virgin, Acclaim, Electronic Arts und Konami. Sega hielt lediglich eine kurze Präsentation ihrer kommenden Saturn- und Arcade-Highlights ab. Somit fiel das Augenmerk fast ausschließlich auf Sony, wo alles im Zeichen von *Tekken 2* stand.

Viel Aufmerksamkeit zog auch die Präsentation von id-Softwares *Quake* – der mit Spannung erwartete offizielle *Doom*-Nachfolger – auf sich. Dennoch konnte das Spiel nicht 100%ig begeistern, da der erwartete technische und spielerische Quantensprung ausblieb. Die PC-CD-ROM-Version konnte im Sechsspieler-Netzwerk-Betrieb ausgiebig probegespielt werden. Umsetzungen für PlayStation und Saturn sind bereits angekündigt, dürften aber noch eine ganze Weile auf sich warten lassen.



Oben: *Quake* (PC)
Oben rechts: *Tunnel B1* (PSX)
Unten: *Tekken 2* (PSX)

Sony

Den größten Stand auf der Messe hatte wie schon im Vorjahr Sony gepachtet. Das Hauptaugenmerk lag auf Namcos *Tekken 2* (Review ab Seite 56). Neben bekannten Titeln wie *Ridge Racer Revolution*, *Battle Arena Toshinden 2* und *Tunnel B1* (Neon/Ocean) gab es auch einige Neuigkeiten zu sehen. *Motor Toon Grand Prix 2* (den ersten Teil gibt es nur in Japan) und *Jumping Flash 2*. Beide Spiele sind in Japan vor wenigen Tagen erschienen und sollen in Deutschland im Sommer erhältlich sein. Eine weitere Gemeinsamkeit ist, daß beide Titel auf den ersten Blick enttäuschen, da sie von dem jeweiligen Vorgänger kaum zu unterscheiden sind.

Zweiter Vertreter aus dem Hause Namcos war die Arcade-Umsetzung *Galaxian'*, die ebenfalls im Sommer auf den Markt kommen sollen. Das Gameplay orientiert sich jedoch nicht, wie der Titel vermuten läßt, an dem klassischen Namensgeber, sondern an *Starblade Alpha*, d. h., es gilt, mit bis zu vier Spielern Polygon-Gegner vor aufwendigen Full-Motion-Video-Backgrounds abzuschießen.

Begeistern konnte hingegen das Rennspiel *Burning Road* (Tama/Softgold). Der dreiste *Daytona USA*-Klone war zwar erst zu 80 % fertiggestellt, glänzte jedoch bereits durch die Arcade-reife Grafik. Wenn die Programmierer noch an Steuerung und Gegnerintelligenz feilen – was zu erwarten ist –, steht PSX-Usern in wenigen Monaten ein furioses Rennspektakel ins Haus. Leider konnte SoftGold bislang keine Screenshots zur Verfügung stellen. In Kürze werden wir jedoch Näheres über das vielversprechende Spiel berichten.

DAS NEUESTE AUS LONDON

Die Lemmings in neuem Gewand: *Lemming Platform* (PSX)

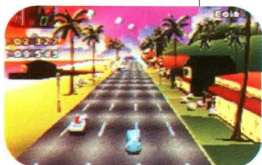


Psygnosis

Das mit Spannung erwartete *Formel 1* war nur als Video zu begutachten und fällt, ebenso wie die Fortsetzungen von *wipEout* und *Destruction Derby*, unter die Kategorie „warten auf die E³“. Ein Ausblick auf den Herbst gewährte *Lemmings Platform* (Arbeitstitel), ein klassisches 2D-Jump-&Run à la *Rayman*. Ansonsten beweist Psygnosis ein Herz für Adventure-Fans: *Chronicles of the Sword*, das auf der Legende von König Artus und den Rittern der Tafelrunde basiert, soll schon in wenigen Wochen erscheinen. Zudem steht immer noch die deutsche Version des Computer-Klassikers *Myst* aus. Ein echtes Genre-Highlight verspricht *Sentient* zu werden, das sich deutlich von herkömmlichen Adventures unterscheiden soll. Schauplatz der Handlung ist eine Raumstation. Psygnosis verspricht ein extrem komplexes und vielschichtiges Abenteuer mit 60 selbständig handelnden Charakteren, auf das Genre-Fans leider bis zum Herbst warten müssen. Saturn-Produkte wurden übrigens nicht gezeigt, da das Marketing komplett von Sega übernommen wird.



Oben: Für das Design der Helden von *Blam! Machinehead* ließ sich Core von Russ-Meyer-Filmen inspirieren! Links: *Galaxian* (Arcade-Version)

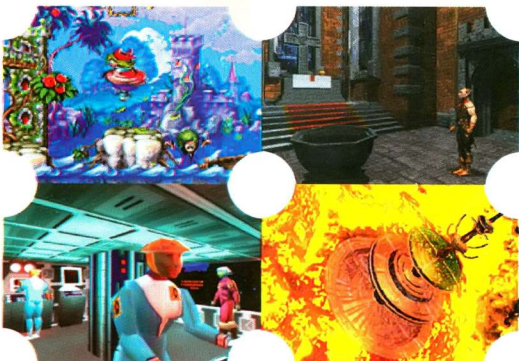


Motor Toon Grand Prix 2 ist auf den ersten Blick kaum vom Vorgänger zu unterscheiden



Crash Bandicoot soll möglicherweise das PlayStation-Maskottchen werden. Ob er Mario und Sonic das Wasser reichen kann, bleibt abzuwarten

Lemmings Platform stammt von den *Flink*-(Mega-CD)-Entwicklern. *Chronicles of the Sword* ist ein klassisches Point-and-Click-Adventure. *Sentient* hat das Potential zum Adventure-Klassiker



Ganz oben: ein Hi-Res-Bild von *Olympic Sports*. Oben: *Blam! Machinehead* und *Swagman*. Unten: Das beeindruckende *Tomb Raider* und eine frühe Version von *Ninja*. Alle Core-Design-Spiele erscheinen für PlayStation und Saturn



CentreGold

Zu den Highlights der Messe zählen unter anderem eindeutig die Spiele der CentreGold-Gruppe:

U.S. Gold hat sich die weltweite, exklusive Lizenz für Video- und Computerspiele zu den Olympischen Spielen in Atlanta gesichert. Neben *Olympic Soccer*, das wir auf Seite 54 vorstellen, steht *Olympic Games* für PlayStation, Saturn, PC und eventuell 3DO in den Startlöchern. Neben diversen Lauf-, Wurf- und Spring-Disziplinen stehen u. a. auch Radfahren und Fechten auf dem Spielplan.

Programmiert wird der potentielle Traum aller Sport-Fans von Silicon Dream, die mit *Fever Pitch Soccer* ein beachtliches Debüt lieferten.

Wer mehr für Action übrig hat, liegt bei Core Design genau richtig. Nach *Thunderhawk 2*, einem der meistverkauften Saturn-Spiele in Deutschland, und *Shellshock* (s. S. 70) folgt in Kürze *Blam! Machinehead*, ein ultraschnelles Actionspiel. Aufgrund der verrückten B-Movie-Story, der Techno-Musik und dezentener Strategieelemente sollte *Blam!* nicht einfach nur ein weiterer *Doom*-Klone werden.

Swagman ist ein isometrisches Action-Adventure, das optisch an Tim Burtons Film *Nightmare before Christmas* erinnert (3. Quartal '96). Ein Titel den man sich merken sollte ist *Tomb Raider*, der zwar auch unter die Kategorie Action-Adventure fällt, aber am ehesten als *Prince of Persia* in 3D zu bezeichnen ist. Die Grafik wurde technisch hervorragend in Szene gesetzt, zudem begeistern die unglaublich flüssigen Animationen der Helden, die Vielzahl der Moves und die intelligente, freie Kameraführung (4. Quartal '96).

Außerdem zu sehen: *Virtual Golf* (erscheint im Juni), das fernöstliche 3D-Actionspiel *Ninja* (3. Quartal) und das neueste Projekt von Mark „Thunderhawk“ Avory. Seit kurzem programmiert er an einem 3D-Prüger im *Final Fight* / *Streets of Rage*-Stil. Eine extrem frühe Version konnte bereits begutachtet werden, Screenshots gibt es noch nicht.



Sega

Obwohl Sega auf einen Messestand verzichtete, wollte man Sony das Feld doch nicht komplett überlassen. So gab es eine kurze Präsentation, die in erster Linie für den Handel gedacht war. Zu sehen gab es auf Video die bekannten Szenen von *Virtua Fighter 3* (Arcade). Mittlerweile wurden übrigens weitere Details bekannt: Anders als bei *VF2* wird diesmal die dritte Dimension nicht nur optisch genutzt, die Kämpfe finden also nicht mehr auf einer Ebene statt. Diverse Objekte können aufgenommen und als Waffe benutzt werden, auch die Wände der Arenen spielen im dritten Teil eine Rolle.

AM2s *Fighting Vipers* war ebenfalls als Automaten-Video vertreten, eine Saturn-Umsetzung steht zum Jahresende in Aussicht. Last but not least konnte erstmals *Nights* begutachtet werden, das neue Saturn-Spiel des *Sonic*-Erfinders. Nähere Informationen finden sich in den 32-Bit-News.



Kurz notiert:



Originelles Spielprinzip: *Blast Chamber* für PlayStation



Das etwas andere Adventure: *Blazing Dragons* von Crystal Dynamics



Neben *Body Harvest* für N64 entwickelt DMA auch für PSX



Außer Screenshots gibt es von *Micro Machines V3* nichts zu sehen



Supersonic Racers ist das neueste Spiel der *Micro-Machines*-Designer



Down in the Dumps wird das erste 32-Bit-Spiel von Philips Media



Activision

Neben der obligatorischen *Return to Zork*-Ankündigung für PSX und Saturn wurde das neue Spiel von ATD (*Cyber-/Battlemorph*, Jaguar) gezeigt: *Blast Chamber* ist ein originelles, actionreiches Geschicklichkeitsspiel für bis zu vier Spieler (PSX/SAT, Sommer)

BMG

Neben dem Basketball-Update *Slam 'N Jam '96* (PSX/SAT, Sommer) kommt aus dem Hause Crystal Dynamics *Blazing Dragons*, ein abgedrehtes Adventure aus der Feder von Monty Python's Terry Jones, das entfernt auf der Artus-Sage basiert.

Grand Theft Design erinnert stark an *Micro Machines*. Da DMA Design (*Lemmings*, *Uni Rally*) für die Programmierung sorgt, darf man im Herbst ein originelles PSX-/SAT-Spiel erwarten.

Codemasters

Micro Machines V3 (PSX) wurde auf Dezember verschoben, ab Juni soll *Sampras Extreme Tennis* (PSX) auf den Markt kommen.

Mindscape

Von den Original-*Micro Machines*-Designern

stammt *Supersonic Racers* für acht Spieler.

Mindestens 30 Strecken und zahlreiche Fahrzeuge (fliegende Teppiche, U-Boote, Raketen) soll es geben, außerdem wurde die Technik 32-Bit-gerecht aufpoliert (PSX, September).

Außerdem geplant: ein Marvel-Abenteurer mit Hulk und Spiderman (PSX, Dezember) und *Warhammer - Shadow of the Horned Rat* (PSX, September).

Philips Media

Philips goes Multiformat: Neben zahlreichen

CD- und PC-Titeln wurde das PSX- und SAT-Debüt *Down in the Dumps* angekündigt, ein witziges und grafisch liebevoll designtes Adventure mit originellen Charakteren. Termin: Spätherbst.

Außerdem haben Philips und System 3 angekündigt, 1997 PSX- und SAT-Versionen des C-64-Klassikers *The Last Ninja* und des Amiga-Hits *JK+* zu programmieren!

Letzte Meldung!

Just zum Redaktions-schluss hat Namco verkündet, *Rave Racer* für Nintendo⁶⁴ umzusetzen!

**SOUND
&
VISION**

SPIELEVERSAND

0461/9400088

ManiaX

MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY MK3	99,00
ADAMS FAMILY YAL	99,00
ASTERIX & OBELIX	119,00
BATMAN FOREVER	99,00
BREATH OF FIRE	99,95
BUBSY 2	129,00
CASPER	124,95
CUTTHROAT ISLAND	99,95
DIDDY'S KONG QUEST DKC 2	129,00
DONALD IN MAUI MALLARD	119,00
DONKEY KONG COUNTRY	129,00
EARTH WORM JIM 2	129,95
FATAL FURY 2	94,95
FINAL FIGHT 3	129,95
Hardware	
HEBERKEE II	94,00
ILLUSION OF TIME	99,00
INDIANA JONES	59,00
JUDGE DREDD	89,00
JUNGLE STRIKE	94,00
JUSTICE LEAGUE	89,00
KID CLOWN CRAZY CHASE	69,95
L.T. ROAD RUNNER	94,95
LOST VIKINGS II	109,00
MARIO PAINT	59,00
MECHWARRIOR 3050	119,00
MEGAMAN 7	109,00
MEGAMAN X2	109,00
MORE FUN SET	279,00
NBA GIVEN GO	129,95
NBA JAM T.E.	79,00
PACMAN 2	69,95
PINOCHIO	119,00
PLOK	49,00
Power Station	189,00
PRIMAL RAGE	119,00
PUTTY SQ AD (A)	69,00
ROBOCOP vs TERM.	69,00
SECRET OF EVERMORE	99,00
SECRET OF MASA	139,00
SHADOW RUN	119,95
STAR TRICK Deep Space Nine	119,95
STRETFIGHTER 2	39,00
SUPER BOMBERMAN 3	119,95
Super Game Boy Adapt.	79,00
SUPER MARIO ALLSTARS	59,00
SUPER MARIO KART	59,00
SUPER MARIO WORLD 2 (YOSHIE 2)	109,00
SUPER PUNCH OUT	79,95
SUPER RETURN OF THE JEDI	99,95
SUPERMAN	94,95
SYNDICATE	69,00
TETRIS II	109,00
THE FLINTSTONES (A)	89,00
THEME PARK	109,00
TIM & STRUPPIN IN TIBET	119,00
TIME COP	119,95
TOY STORY	139,95
TRU LIES	69,00
UNRAILLEY	69,95
WEAPONLORD	99,95
WORLD HEROES	79,95
WORMS	119,95
ZOMBIES	39,00

GAMEBOY

ALADDIN	59,95
ASTERIX & OBELIX	54,95
B. C. KID II	54,95
DIE SCHLUMPE	54,95
BUBBLE BOBBLE 2	59,00
ALEWAY	39,95
ANIMANIACS	59,95
DIE SCHLUMPE	59,95
DONKEY KONG	54,95
DONKEY KONG LAND	59,00
DUCK TALES II	59,00
EART WORM JIM	59,00
ASTERIODS & MISSILE	59,95
CUTTHROAT ISLAND	54,95
DR.MARIO	39,95
EARTH WORM JIM 2	54,95
FIFA SOCCER 96	49,95
SUPER RETURN OF THE JEDI	49,95
NHL HOCKEY 96	49,95
NBA LIVE 96	49,95
KIRBY'S DREAMLAND II	59,00
PGA TOUR GOLF	49,95
LION KING	59,00
MARIO PICROSS	39,95
NBA JAM T.E.	49,95
JOHN MADDEN 96	49,95
GALAGA & GALAXIAN	54,95
MARIO & YOSHI	49,95
MEGA MAN 3	39,95
PROBOTECTOR II	39,95
MICKEY MOUSE V	59,95
MICRO MACHINES 2	49,95
ROBOCOP VS TERMINATOR	39,95
STARGATE	39,95
SUPER MARIO LAND 1	39,95
SUPER MARIO LAND 2	54,95
PINOCHIO	59,95
POWER RANGERS	49,95
TRU LIES	39,95
WARIO LAND	59,95
YOGI BEAR	29,95
WORMS	59,95

SONY PLAYSTATION

3 - D LEMMINGS	88,95
BATTLE ARENA THOSHINDEN	84,95
DESTRUCTION DERBY	89,95
FIFA SOCCER 96	89,95
KRAZY IVAN	88,95
MADDEN 96	89,95
NOVASTORM	89,95
PANZER GENERAL	88,95
PGA GOLF 96	89,95
PHILOSOMA	89,95
PRIMAL RAGE	88,95
RAPID RELOAD	88,95
RAIDEN PROJECT	88,95
RAYMAN	89,95
REVOLUTION X	88,95
RIDGE RACER	89,95
ROAD RASH	89,95
SHELL SHOCK	79,95
SHOCK WAVE ASSAULT	99,95
SLAYER	88,95
STARBLADE ALPHA	88,95
TEKKEN	109,00
THEME PARK	89,95
TWISTED METAL	88,95
VIEW PIONT	89,95
WAR HAMMER	88,95
WAR HAWK	89,95
WING COMMANDER 3	109,00
WWE WRESTLEMANIA	94,95
ALLEN TRILOGY	94,95
CASPER	99,95
CYBERIA	94,95
RIDGE RACER REVOLUTION	94,95
THUNDERHAWK 2	79,95
HEBEREEKE POPITTO	89,95
WIPEOUT	89,95
PLAYSTATION OHNE SPIEL	549,00
CONTROLLER SONY	49,95
CONTROLLER ASCII	49,95
MEMORY CARD	49,95
RFU ANTENNENANSCHLUS	49,95

weitere Spiele auf Anfrage
Ständig Sonderposten für alle

SEGA SATURN DT

VIRTUA FIGHTER REMIX	69,95
DIGITAL PINBALL	89,95
SHINOBI	79,95
BUG	89,95
FIFA SOCCER 96	89,95
JOHNNY BOZAKANTONE	79,95
MAGIC CARPET	89,95
MYSTARIA	99,95
PRIMAL RAGE	89,95
SEGA RALLY	99,95
DAYTONA USA	69,95
PANZER DRAGGOON	69,95
VIRTUA FIGHTER 2	99,95
WATERWORLD	94,95
WORMS	94,95
ALLEN TRILOGY	94,95
CASPER	94,95
CYBERIA	94,95
THUNDERHAWK 2	79,95
THEME PARK	89,95
THEME PARK	89,95
VIRTUAL HIGHLIGHT	89,95
WING ARMS	89,95
RISE OF THE ROBOTS 2	84,95
NHL HOCKEY 96	99,95
PARODIES	94,95
GALACTIC ATTACK	84,95

PC CD ROM

11TH HOUR	89,00
ASSAULT RIGS	69,95
BLEUBI 3	54,95
BURIED IN TIME	75,00
COMMAND & CONQUER	88,00
CYBERIA 2	89,00
DAEDALUS ENCOUNTER	88,00
DESTRUCTION DERBY	88,00
EARTH WORM JIM WIN 95	69,00
FRANKENSTEIN WIN 95	94,95
LAND OF LORE 2	89,00
MARZ 96	89,00
LINKS MANA KEA	55,00
LOST EDEN	78,00
MECHWARRIOR 2	79,00
PITFALL WIN 95	78,00
PRINCE OF PERSIA COLLECT.	49,95
RIDGE RACER	MARZ 96
SIM CITY 2000 COLLECTION	94,95
STAR TRICK JR LIMITED EDITION	98,00
STONEKEEP	79,00
TERMINATOR FUTURE SHOCK	89,00
TIN LE 2000	88,00
THUNDER IN PARADISE	55,00
THUNDERHAWK 2	78,00
WARCRAFT 2	79,00
WIPE OUT	88,00
WORMS	68,00



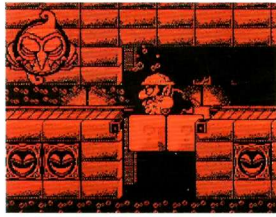
Versandkosten : 7,- DM zzgl. Nachnahmegebühr Ausland: 18,- DM - Händleranfragen erwünscht
ManiaX Multi Media Vertriebs GmbH Graf - Zeppelin Str. 20 24941 Flensburg
FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN !!!

Tel: 0461/957400
FAX: 0461/9574087



virtual boy

Unter die Kategorie 32-Bitter fällt auch der Virtual Boy, der von vielen als erster Flop Nintendos bezeichnet wird. Im Sommer letzten Jahres kam die Virtual-Reality-Brille in Japan und den USA auf den Markt und stieß seitens der Fachpresse kaum auf Begeisterung – dementsprechend waren auch die Verkaufszahlen sehr mäßig, selbst in Japan. Der 3D-Effekt ist zwar erstaunlich, die Rot-Schwarz-Darstellung wirkte aber kaum noch zeitgemäß. Außerdem fehlte die sonst Nintendo-übliche Spitzen-Software. Das mußte auch Hiroshi Yamauchi auf seiner vielzitierten Shoshikai-Rede zugeben. Er rühmte jedoch das Potential des Virtual Boy und kündigte für April einen Relaunch mit mindestens vier Spielen an, die die Qualität der Hardware endlich zur Geltung bringen sollen. Vor einigen



Monaten erschien zwar das sehr gute *Wario Land*, und von Nintendo ist ein originelles Spiel namens *D-Hopper* angekündigt, ansonsten ist es in letzter Zeit aber sehr still um den VB gewesen. Möglicherweise wird sich dies auf der E³ ändern. ■

Die ECTS in London hat es mal wieder gezeigt: Momentan dreht sich in der Videospielebranche alles um die 32-Bitter von Sega und Sony. Die aktuellen Titel können sich wirklich sehen lassen: Im Saturn-Lager konnte Panzer Dragoon Zwei vollkommen überzeugen. Zwar handelt es sich „nur“ um ein Ballerspiel, aber es ist grafisch so umwerfend und technisch so beeindruckend, daß es in seinem Genre einen Meilenstein darstellt. Daher erhält Panzer Dragoon Zwei als Spiel des Monats auch den Vorzug vor Resident

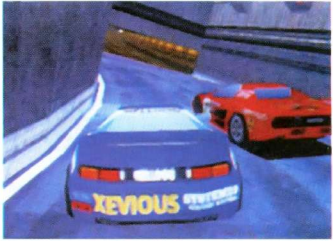
Evil und Tekken 2 – letzteres beispielsweise erreicht spielerisch noch immer nicht ganz die Klasse von Virtua Fighter 2. Da Sony Deutschland noch keinen offiziellen Termin für einen Deutschland-Release nennen konnte, testen wir bereits die Import-Version. Zwei weitere Titel, auf die PlayStation-User gespannt sein dürften, sind Rebel Assault 2 und BallBlazer Champions. XL ist das erste Magazin in Deutschland, das nicht nur eine Handvoll Screenshots liefert, sondern die Spiele ausführlich testspielen konnte. Die exklusive Vorstellung beginnt auf Seite 32.

sony u. namco-news

Was haben Sega und Nintendo, das Sony nicht hat? In erster Linie ein Maskottchen à la Sonic oder Mario. Während Sony im Vorfeld die Ansicht vertrat, ein Maskottchen sei bei der älteren Zielgruppe nicht vonnöten, plant man nun doch einen eigenen Vorzeigehelden. Zur E³ soll Näheres zu erfahren sein.

Nachdem Ridge Racer Revolution wenig mit Namos aktuellem Arcade-Rennspektakel Rave Racer gemein hatte, steht nun doch eine Umsetzung an. Allerdings nicht für PSX, sondern für PC (Sega läßt grüßen!). Möglich macht dies eine neue Beschleunigerkarte (Power VR), die von VideoLogic und NEC entwickelt wird und die im Herbst für 299 \$ auf den Markt kommen soll.

Die Bilder zeigen eine sehr frühe Vorversion, auf schnellen Pentium-PCs soll es später keine Unterschiede zum Vorbild geben – abgesehen von der Steuerung, die bei PCs für Konsolen-User nie sehr befriedigend ausfällt. ■



software-oscar

Die Londoner ECTS stand in diesem Jahr ganz im Zeichen von 32 Bit. Wie in jedem Jahr wurden von der europäischen Fachpresse zahlreiche Awards verliehen.

Originellstes neues Spiel:
Worms (Ocean/Team 17)

Beste Hardware:
Sony PlayStation

Entwickler des Jahres:
Psygnosis

Software-Publisher des Jahres:
Virgin

Computerspiel des Jahres:
Command & Conquer (Virgin)

Videospiel des Jahres:
Virtua Fighter 2 (Sega)



gerüchte, gerüchte ...

Da *Daytona* für Saturn aus heutiger Sicht - besonders nach *Sega Rally* - vor allem technisch zu wünschen übrig läßt, arbeitet Sega angeblich an einem aufgepeppten Update. *Daytona Remix* soll mehr



Strecken, mehr Fahrzeuge und einen Streckeneditor (sic!) enthalten. Damit sollen eigene Strecken abgespeichert werden können.

Außerdem soll auf Basis der neuen Model-3-Hardware eine Automatenfortsetzung von *Daytona* entstehen. ■

preiskampf

Segas Preissenkung für den Saturn fand weltweit positiven Anklang. In Japan hat Sega mit 20.000 Yen eindeutig die Nase vorn. Damit liegt der Saturn nun unter dem Preis des Super Famicom (jp.-SNES) auf der Hälfte des Einführungspreises vom November 1994. Die Preissenkung war vor allem möglich, weil Sega das komplizierte Chipset des Saturn vereinfachen und optimieren konnte.

Sony hat die Preissenkung zwar nicht mitgemacht, dafür sind bei der PlayStation für 24.800 Yen nun ein zweiter Controller und eine Memory-Card enthalten. Dies geschah sicherlich im Hinblick auf den Release von *Tekken 2*.

Damit liegt Nintendo mit dem N64 (25.000 Yen) nicht mehr in den günstigeren Regionen wie ursprünglich angenommen. Hinzu kommt, daß N64-Spiele mit 9.800 Yen ungleich teurer sind als CD-Spiele (in der Regel 5.800 Yen). Schließlich soll dann Ende '97 auch noch das Magnetic-Disk-Drive dazu kommen ...

In Deutschland gehen PlayStation und Saturn mittlerweile unter der unverbindlichen Preisempfehlung für 499 DM über den Ladentisch. Damit liegen die Geräte unter der vom Spielwarenhändler für eine Spielkonsole genannten „magischen“ Preisgrenze von 500 DM. Bleibt zu hoffen, daß die 32-Bitter damit einen erneuten Verkaufsschub erhalten. Spätestens zum Weihnachtsgeschäft wird es hoffentlich zu einem verschärften Preiskampf auch in Deutschland kommen - zumindest, falls das Nintendo⁶⁴ doch noch in diesem Jahr bei uns auf den Markt kommen sollte. Und das wird von der Branche trotz andauernder Beteuerungen seitens Nintendo stark angezweifelt. ■

32-bit-handheld

Nachdem der Virtual Boy nun wirklich nicht der Nachfolger des Game Boy ist, als der er möglicherweise einmal geplant war, entwickelt man nun eine echtes 32-Bit Farb-Handheld. Die Technik wird unter dem Projektnamen *Atlantis* von Advanced RISC Machines in Cambridge entwickelt. Chips von ARM fanden unter anderem im *Apple Newton* Verwendung, unter dem ehemaligen Firmennamen Acorn war man außerdem für den erfolglosen Heimcomputer *Archimedes* verantwortlich. Das Farbdisplay soll eine Größe von 5 x 7,5 cm aufweisen, dank neuer Chip-Technik soll *Atlantis* pro Batteriesatz 30 Stunden am Stück seinen Dienst verrichten können. Auf der E³ soll das Gerät den eingetragenen Nintendo-Entwicklern „hinter verschlossenen Türen“ präsentiert werden. Zu erwarten ist *Atlantis* kaum vor 1997. Man darf gespannt sein, ob das Teil das gemeinsame Schicksal von Virtual Boy und dem ‚realen‘ Atlantis teilt - sang- und klanglos unterzugehen. ■

square-news

Squares Wechsel von Nintendo- in das Sony-Lager hat für einigen Wirbel in der Szene gesorgt. *Final Fantasy VII* ist bekanntlich zu Weihnachten in Japan auf zwei CDs angekündigt. Mittlerweile sind über 100 Leute mit dem Spiel beauftragt, um es in dieser kurzen Zeit fertigzustellen. Die Spielmechanik dürfte ähnlich wie bei *Resident Evil* ablaufen: Polygonfiguren bewegen sich in Echtzeit durch vorgeordnete Hintergrundgrafiken. FF-Producer Hironobu Sakaguchi verspricht mindestens 40 Stunden Spielzeit - hoffen wir, daß die Ladezeiten für die opulente Rendergrafik nicht einberechnet wurden.

FF VII ist jedoch nicht das einzige Projekt, das Square derzeit in der Mache hat: Bis Ende '97 sollen es 20 Titel werden, darunter Fortsetzungen aller SNES-Hits, von *Secret of Mana* über *Romancing Sa-Ga* bis hin zu *Chrono Trigger*. Saturn-Versionen wurden bislang noch nicht angekündigt, aber auch nicht ausgeschlossen.

Zur Unterstützung der Projekte wurde eine neue Niederlassung in den USA gegründet (*Square LA*). Dort konzentriert man sich auf das Designen von Computergrafiken, angeblich wurden SGI-erfahrene Mitarbeiter von Industrial Light & Magic, Digital Domain und Boss Studios abgeworben - allerdings keine namhaften.

Doch nicht nur Rollenspiele stehen bei Square auf dem Programm: Bereits für den Sommer ist *Tobal Number One* angekündigt ... ein Prügelspiel! Den Ausflug in das unbekanntere Genre hat man sich einiges kosten lassen: Zahlreiche Entwickler von *Virtua Fighter 1* und *2*, *Tekken 1* und *2* sowie *Soul Edge* wurden zu diesem Zweck bei Sega und Namco abgeworben. Die Bilder stammen aus einer extrem frühen Version (ca. 20 %), kommenden Monat dürfte es weitere News zu diesem interessanten Titel geben. ■





Titel: **Choro Q**
 System: **PlayStation**
 Hersteller: **Takara**
 Entwickler: **Tamsoft**
 Erhältlich: **als Import**

Für PlayStation-Besitzer sind Tamsoft/Takara durch *Battle Arena Toshinden* keine Unbekannten mehr. Mit ihrem neuen Spiel versuchen sie nun, in einem anderen Genre Fuß zu fassen. Tamsofts Rennspiel-Debüt kann man am ehesten als *Parodius* der Rennspiele bezeichnen: Keine PS-starken Boliden, sondern VW Käfer, Austin Mini oder sogar Müllwagen (!) stehen bei *Choro Q* zur Auswahl, die nach eigenem Gutdünken sogar farblich frei gestaltet werden können. Der Wagentyp hat allerdings keinen Einfluß auf das Fahrverhalten, das durch Ausrüstungsgegenstände verändert werden kann, die in einem Shop gegen Bares erworben wer-



Choro Q ist ein echter Geheimtip. Aufgrund der abwechslungsreichen Strecken und der vielen Anspielungen auf weitere Genrevertreter ist das Spiel das *Parodius* unter den Rennspielen



Da alle Parcours unterschiedliche Bodenverhältnisse aufweisen, empfiehlt es sich, vor jedem Start die Reifen zu wechseln



Der schnelle Stratos wurde zweifellos aus dem Superhit *Sega Rally* entliehen



Leider geht die PlayStation im Zweispieler-Modus etwas in die Knie

den müssen. Neben nützlichen Extras wie Motoren, Getriebe, Lenkräder, diversen Reifen für

Regen-, Schnee- und Schlammstrecken gibt es auch nutzlose Gimmicks wie verschiedene Tachos oder Hupen. Das nötige Kleingeld dazu



Mit 195 durch die Botanik – so schön kann ein Ausflug aufs Land sein



Auch von Ridge Racer Revolution wurden die Strecken-Designer inspiriert



„Start your engines!“ Auf dieser Strecke lassen sich die ersten Runden drehen



Das Sliden in den Kurven erfordert Timing und Fingerspitzengefühl

muß erst durch hohe Platzierungen auf dem Siegertreppchen erarbeitet werden.

Zu Beginn stehen lediglich drei Strecken zur Auswahl, durch Siege erhöht sich die Zahl im Laufe des Spiels mindestens bis auf satte 13, darunter sind Parodien auf bekannte Strecken aus Ridge Racer Revolution, Sega Rally, The Need for Speed und Dirt Dash. Sogar ein Off-Road-Kurs à la Stunt Race FX ist vertreten. Auf manchen Parcours sind sogar geheime Abkürzungen versteckt. Weitere Fahrzeuge und Ausrüstungen kommen später noch hinzu, z. B. ein Schulbus, eine Zugmaschine oder ein Panzerwagen!

Choro Q bietet jedoch nicht nur die umfangreichste Palette an Strecken, auch das Fahrverhalten ist exzellent – selten hat das Schleudern so viel Spaß gemacht. Zusammen mit der passablen Grafik, die im Splitscreen-Modus ein wenig zu ruckelig ausfällt, bleibt Choro Q ein sehr gutes Rennspiel mit einer guten Portion Humor, das allenfalls Realismus-Fanatiker nicht begeistern kann. ■

Muster: Flying Arts, 46049 Oberhausen,
Tel.: 0208/855612

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

PlayStation Software

NHL Face Off	dt	99,95 DM
NBA Live 96	dt	99,95 DM
Discworld (kpl. dt.)	dt	99,95 DM
Jack is Back	dt	89,95 DM
Panzer General	dt	89,95 DM
Shellshock	dt	99,95 DM
Descent	dt	99,95 DM
Gun Law	dt	99,95 DM
Total NBA	dt	99,95 DM
Cyberia	dt	89,95 DM
Primal Rage	dt	99,95 DM
NBA In the Zone	dt	99,95 DM
Beyond the Beyond	us	119,95 DM
In the Hunt	us	109,95 DM
Resident Evil	us	149,95 DM
Darkstalkers	jp	149,95 DM
Galaxian 3	jp	149,95 DM
Hyp. Final Match Tennis	jp	149,95 DM
Biohazard	jp	149,95 DM
Motor Toon GP 2	jp	149,95 DM
Jumping Flash 2	jp	149,95 DM
Gradius Deluxe Pack	jp	149,95 DM
Puzzle Bobble 2	jp	149,95 DM
Dynasty Wars 2	jp	149,95 DM
Megaman X	jp	149,95 DM

Saturn Software

Wipeout	dt	89,95 DM
Discworld	dt	89,95 DM
Golden Axe the Duel	dt	89,95 DM
Destruction Derby	dt	89,95 DM
Shogun	dt	89,95 DM
Street Fighter	dt	99,95 DM
X-Men	dt	99,95 DM
Ironclad	dt	129,95 DM
Earl of Dossin	us	109,95 DM
Panzer Dragoon	us	89,95 DM
Skeletal Warriors	us	119,95 DM
Alien	us	119,95 DM
Megaman	jp	119,95 DM
Victory Goal 96	jp	119,95 DM
Story of Thor	jp	119,95 DM
Gradius Deluxe Pack	jp	89,95 DM
Dark Sinner	jp	119,95 DM

SNES Software

Breath of Fire 2	dt	119,95 DM
Int. Superstar dlx.	dt	89,95 DM
Donal in Maui M.	dt	129,95 DM
Mario RPG	us	149,95 DM
Secret of Mana 2	jp	199,95 DM

PlayStation Hardware

Grundgerät dt	499,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	559,95 DM
Grundgerät us oder jp	599,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	699,95 DM
Memory Card 120 Slots	89,95 DM
Per4mer Lenkrad	149,95 DM
Wegcon	89,95 DM
Action Replay	99,95 DM
Resident Evil Hint Books	29,95 DM

Saturn Hardware

Grundgerät dt	499,95 DM
Grundgerät jp (White)	499,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	599,95 DM
Action Replay	89,95 DM
Universal-Adapter	49,95 DM
Memory Card 8 Meg.	89,95 DM
Arcade Racer	119,95 DM

NINTENDO 64
ab 25.06.96 (endlich)

UMK 3 Set us 129,95
Return Fire PSK dt 99,95
Ridge Racer Rev. dt 99,95 DM
NHL Face Off PSK dt 99,95 DM

FLYING ARTS

Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen
Phone: 02 08 / 855 612 + 201 888

Wir versprechen nicht, was nicht zu halten ist!

Titel: Earthworm Jim 2
System: Saturn
Hersteller: Virgin
Entwickler: Playmates
Erhältlich: ab Juni



Macht endlich den Sprung zum 32-Bit: Jim

Der verrückte Kult-Wurm aus David Perrys Feder wird demnächst auch den Saturn unsicher machen. Nach mehreren erfolgreichen Auftritten im 16-Bit-Bereich und auf Handhelds wurde nun *Earthworm Jim 2* für Segas

32-Bitter umgesetzt. Diese Version stammt allerdings nicht von Shiny Entertainment, sondern wurde von Playmates dem 32-Bit-Niveau angeglichen. Eine PlayStation-Version wird es bis auf weiteres nicht geben. ■



Das Spielprinzip von EWJ wurde auf dem 32-Bitter beibehalten



Auf dem Saturn gibt es ein Wiedersehen mit alten Bekannten



PSX-User gehen leider leer aus. Der 32Bit EWJ kommt nur für Saturn

Titel: Nights
System: Saturn
Hersteller: Sega
Erhältlich: ab September

Yuji Naka, der geistige Vater von Segas Maskottchen *Sonic* werkelt momentan an einem neuen Geniestreich. Im September soll



Das gesamte Geschehen spielt sich in den Träumen der Hauptfigur Claris ab



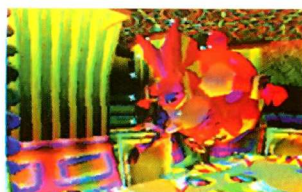
Nights ist das neueste Spiel des Sonic-Erfinders Yuji Naka



Auf Planetenoberflächen muß besonders auf die vielen Stationen geachtet werden



In Nights gilt es unter anderem zahlreiche geheimnisvolle Rätsel zu lösen



weltweit exklusiv für den Saturn eine Mischung aus Jump&Run und Flugsimulation unter dem Namen *Nights* erscheinen. Sega setzt große Hoffnungen in das Projekt, welches laut Aussagen des Herstellers den Saturn mehr ausnutzen wird als jedes bisher erschienene Spiel. Dazu gehören zum Beispiel das flüssige Durchfliegen von Räumen in Echtzeit sowie variable Blickwinkel. Der Spieler kann zwischen den beiden Helden Eliot und Claris wählen und sich in ein atemberaubendes Flugabenteuer mit einem Zauberwesen stürzen. Von *Super Mario 64* inspiriert soll ein Analog-Stick erscheinen. ■

Titel: Titan Wars
System: Saturn
Hersteller: Crystal Dynamics
Erhältlich: im Handel

Cystal Dynamics präsentiert das Sequel zu *Total Eclipse* in der bekannten 3D-Perspektive. Zwischen den actionreichen Missionen liefert die Scheibe ausgezeichnete Full-Motion-Video-Sequenzen, in denen unter

news

anderem *Babylon 5*-Darstellerin Claudia Christian mitspielt. Man kann zu jeder Zeit zwischen einer Außenansichts- und einer Cockpitperspektive wählen. Einige Feinde hinterlassen nützliche Extras wie Energiebehälter oder diverse Laser-Varianten. ■

Goemon Warrior
PlayStation
 Hersteller: **Konami**
 Erhältlich: **als Import**



Mysteriös: In den staubigen Stadtanlagen verbirgt sich so manches Rätsel

Nachdem vor kurzem der vierte Teil der *Mystical Ninja*-Reihe auf dem Super Nintendo erschienen ist, steht Konamis niedlichem Ninja nun sein erstes PlayStation-Abenteuer bevor. Die Kombination aus Jump&Run- und Rätsелеlementen präsentiert sich auf Sonys 32-Bitter komplett in japanischer Sprache, aufgemotzter Grafik und einem bombastischen Soundtrack. Da *Goemon Warrior* hierzulande voraussichtlich niemals erscheinen wird, müssen interessierte PSX-User auf die Import-Version zurückgreifen. ■

Muster: Flying Arts, Oberhausen,
 Tel.: 02 08-85 56 12

Gradius Deluxe Pack
PlayStation, Saturn
 Hersteller: **Konami**
 Erhältlich: **als Import**

Bereits seit Ende März gibt es in Japan den Sampler mit den beiden klassischen Konami-Ballerspielen *Gradius* (1985) und *Gradius II* (1988, auch bekannt als *Vulcan Venture*) sind natürlich nicht mehr ganz taufersch und somit in erster Linie für Fans der Arcade-Originale interessant. Daran ändert



auch der minutenlange Rendervorspann nichts, denn ansonsten wurden die beiden *Oldies 1:1* umgesetzt – mitsamt den technischen Macken (slow-down bei vielen Objekten) der Automaten. Beide Teile bringen es zusammen auf 16 Level. Leider fehlt in dieser Kollektion *Gradius III*, das bis dato noch für keine Konsole umgesetzt wurde (die SNES-Version enthält nicht die Original-Level), was für Fans sicherlich ein zusätzlicher Kaufanreiz gewesen wäre. Wer Interesse hat, muß sich jedoch nach einem Import umsehen, da der *Gradius Deluxe Pack* entgegen früherer Ankündigungen nicht in Deutschland erscheinen wird. ■

Muster: Flying Arts, Oberhausen, Tel.: 02 08-85 56 12

Auf den Spuren von Rincewind

Bisher konnten nur Leser der Terry-Pratchett-Romane auf der Scheibenwelt wandeln. Nun liegt neben der englischen Fassung des skurrilen *Adventures* endlich die Version mit deutscher Sprachausgabe vor. Neben vielen anderen Synchronsprechern lieh der deutsche Sprecher von Schauspielgrößen wie z. B. Tom Hanks, Bill Murray und von Ex-Monthly-Python Eric Idle dem Spiel seine Stimme. Anlässlich dieser Premiere verlost XL zusammen mit Psygnosis folgende Preise:

1. Preis: Das *Discworld*-Survival-Paket, bestehend aus einer Sony PlayStation, einem *Discworld* mit englischer und einem *Discworld* mit deutscher Sprachausgabe sowie einer Memory Card.
2. Preis: Ein handsigniertes *Discworld*-Artwork Josh Kirby.
- 3.-5. Preis: Je eine limitierte *Discworld*-Figur und ein *Discworld* mit deutscher Sprachausgabe.
- 6.-10. Preis: Jeweils ein *Discworld* mit englischer und ein *Discworld* mit deutscher Sprachausgabe.
- 11.-20. Preis: je ein *Discworld*-T-Shirt.

Um einen dieser Preise zu gewinnen, muß nur der richtige Name des *Discworld*-Hauptdarstellers auf eine Postkarte geschrieben werden. Diese Karte sollte dann ausreichend frankiert und bis zum 12. Juni 1996 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse geschickt werden:

X-plain Verlag
 Stichwort: Discworld
 Friedensallee 41
 22765 Hamburg

Viel Glück wünschen Psygnosis und das XL-Team!

Teilnahmebedingungen: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von X-plain und Psygnosis dürfen nicht teilnehmen.



NEXT LEVEL



Titel: Dark Savior
System: Saturn
Hersteller: Sega
Entwickler: Climax
Erhältlich: ab August

Freunde von Action-Adventures werden sich vielleicht noch an *Landstalker* auf dem Mega Drive erinnern, dessen Geschicklichkeitsübungen im isometrischen Raum selbst ausgebuffte Joypad-Artisten an



Nur nicht die Orientierung im Leitergewirr verlieren ...

den Rande eines Nervenzusammenbruchs gebracht haben. In die gleiche Kerbe schlägt auch *Dark Savior*, der inoffizielle Nachfolger, der drei Jahre später auf dem Saturn zu neuen Abenteuern einlädt. Wieder einmal muß ein kleiner Held losziehen, um in der altbewährten 3D-Perspektive gegen das Böse zu kämpfen, wobei nicht nur eine Menge Gehirnschmalz zur Lösung diverser Rätsel nötig ist, sondern auch ein gutes Augenmaß: Ohne solides räumliches Vorstellungsvermögen droht so mancher fatale Fehltritt in den Plattform-Labyrinthen ... Besonders amüsant sind übrigens die Schwertkämpfe mit größeren Gegnern ausgefallen: Die



Die isometrische Umgebung erfordert eine Eingewöhnungszeit

laufen nämlich in bester Prügelspielmanier mit Charakterportraits der beteiligten Figuren und in zwei Kampfunden ab. ■



Ring frei zum Kampf! Bösewichter bekommen mit dem Schwert, was ihnen gebührt



Nach dem Kampf präsentiert sich der Sieger mit strahlender Miene



Tragbare Kisten und bewegliche Plattformen helfen dem Helden beim Fortkommen



Titel: Williams Arcade's Greatest Hits
System: PlayStation
Hersteller: Williams
Entwickler: Climax
Erhältlich: als Import

Inspiriert von der erfolgreichen Namco-Classic-Serie veröffentlicht nun auch Williams seine Spielhallen-Hits von einst. *Bubbles*, *Sinistar*, *Defender*, *Defender II*, *Joust*



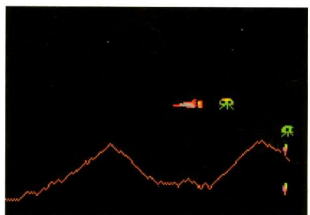
Diese Automaten verschlangen einst viele, viele Märker. Nun gibt's die CD



In *Bubbles* wird eine kleine Wasserblase in einem Waschbecken gesteuert



Der erste *Defender* war so erfolgreich, daß er wenig später einen Nachfolger ...



... bekam. Dieser erwies sich ebenfalls schnell als Münzmagnet

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Cooler Preise

Auszüge aus unserer Preisliste

SNES	Sega Saturn	3 DO	Jaguar	Sony Playstation
Asterix & Obelix PV 119 Breath of Fire 2 Dt 99 Bicer Mice from Mars Dt 69 Bomberman 2 Dt 69 Bomberman 3 Dt 109 Batman Forever Dt 99 Civilisation US 129 Chrono Trigger US 144 Donkey Kong 2 GV 109 Donald in Maui Mall. Dt 129 Demolition Man Dt 99 Earth Worm Jim Dt 129 Final Fight 3 Dt 109 Front Mission 2 Jp 149 FIFA Soccer'96 Dt 119 Hebekeke Popon 2 Dt 99 Jungle Strike DV 109	Alien Trilogy US 119 Blood Omen US 119 Congo Dt 99 Cyberia Dt 94 Deadly Skies US 119 Defcon 5 US 119 Destruction Derby Dt 99 Earthworm Jim 2 US 109 Fatal Fury US 119 FIFA Soccer Dt 99 F 1 Live Information Dt 99 Golden Axe of Duell Dt 99 Gradus deluxe Jp 129 Hang On GP 95 Dt 99 Iron Storm US 119 King of Fighter 95 Jp 149 Lode Runner Dt 99 Magic Carpet Dt 99 Military Commander 2 Jp 119 Mystaria Dt 99 NBA JAM TE Dt 99 NHL Allstar Hockey US 119 Night Warriors Dt 99 Primal Rage Dt 99 Panzer Dragon 2 Jp 119 Rayman Dt 94 Romance of III Kingdom US 129 Road Rash Dt 99 Sim City 2000 Dt 99 SEGA Rally Dt 99 Sega Tennis Dt 99 Shell Shock Dt 99 Skeleton Warriors US 119 Streetfighter Alpha US 119 The Horde US 119 Theme Park Dt 99 Thunderhawk II Dt 109 Toshinden Dt 99 Vampire Hunter Jp 119 Vampyr Goal 96 Jp 129 Viewpoint Dt 99 Virtua Cop inkl. Gun Dt 139 Virtual Racing Dt 99 Wing Arms Dt 99 Wrestling Jp 129 X-Men Dt 94 Action Replay m. Backup Dt 89 Back up Memory Card Dt 89 Control Pad US 39 Infrarot Controller - 2mal US 99 Universal Adapter für Importe 45 Virtua Fighter 2 Dt 109	BIOS Fear US 119 Alien vs Predator Dt 99 Blade Force Dt 99 Creation Shock Dt 99 Captain Quazar US 119 Caspar Dt 99 Chees War US 119 Cyberia US 109 Deadalus Encounter US 139 D Dt 99 129 Dt 99 Skies US 119 Death Keep US 119 Dragon Lore Dt 109 Demo CD 4 US 19 4-Spiele Paket US 69 Flying Nightmare Dt 109 FLYING NIGHTMARE Dt 99 FIFA Soccer US 109 Kingdom 4Fear Raches US 109 Killing Time Dt 109 Monster Manor GV 75 NHL Hockey 96 US 119 Need for Speed GV 79 Poed Dt 99 Panzer General US 109 Phoenix 3 US 119 Primal Rage US 99 Return Fire US 99 Road Rash GV 79 Streetfighter GV 89 Space Hulk US 109 Syndicate Dt 99 Seal of Phrao US 129 Slayer 2 US 129 Theme Park Dt 99 Brain Dead 13 US 119 Cyberia US 119 Gex GV 79 Waterworld US 119 Wing Commander 3 Dt 99 Viele Gebrauchsspiele a. Anfr. ab 59 Super NES Pad Adapter 59 3 DO-Konsole ab 499 6 Button Pad 59	Jaguar mit Predator GV 199 Alien vs Sielder GV 99 Dragon GV 69 Fight for Live US 129 Rayman PV 129 Ultra Vortex PV 129 Jaguar CD m. 4 CD's ab 299 Creature Shock CD US 129 Braindead 13 CD US 129 Formula 1 Racing CD US 129	Actua Golf Dt 94 Alien Trilogy Dt 94 Assassin Riggs Dt 89 Addidas Soccer Dt 89 Alien Virus Dt 89 Braindead 13 US 119 Casper Dt 94 Chaos Control Dt 95 Cronic of Sword Dt 94 Cyberia Dt 94 Darkstalker US 119 Destruction Derby DV 95 Disc World Dt 89 Double Dragon Dt 94 FIFA Soccer 96 Dt 95 In The Hunt US 119 Jack is Back Dt 95 Jumping Flash 2 Jp 149 Kings Field US 119 Krazy Ivan Dt 89 Legacy of Kain US 119 Lone Soldier Dt 95 Mikeys Wild Adv. Dt 89 Moto Toon 2 Jp 149 Namco Museum 1 Jp 139 NBA live 96 US 119 NBA-In the Zone Dt 94 NFL Game Day Dt 94 NFL Quarterback 96 US 119 NHL Face Off Dt 94 Need for Speed Dt 94 Pro Wrestling 96 Jp 139 Project Overkill auf Anfr. Primal Rage Dt 89 Panzer General Dt 95 Rayman Dt 89 Resident Evil / Bio Ha. US 115 Return Fire US 119 Ridge Racer Revolution Dt 89 Road Rash Dt 94 Romance 3 Kingdom US 119 Skeleton Warriors US 119 Streetfighter Zero Jp 119 Syndicate Wars US 119 Shell Shock Dt 89 Toshinden 2 US 119 Total NBA Dt 94 Tekken 2 Jp 149 Tekken Dt 99 Theme Park Dt 89 Thunderhawk 2Dt 99 Viewpoint Dt 99 Williams Arcade Classic US 119 Wing Commander 3 Dt 99 Lenkrad mit Gas/Bremse 139 Turbo Pad 39 RGB Kabel 39 Negeon Pad 89 Padverlängerung 25 2 Infrarot Pads 99
			VIDEO CD Armee 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 Albion Dt 89 Alien Trilogy Dt 85 Bad Mojo Dt 85 Braindead 13 Dt 79 Civilization 2 Dt 89 Command & C. Data Disk Dt 29 Cyberia 2 Dt 85 Descent 2 Dt 85 Duke NUKEM 3D 79 Formula 1 GP 2 Dt 89 Police Quest Swat Dt 89 Ridge Racer Dt 69 Siedler 2 Dt 69 Silent Hunter Dt 89 Terminator Future Shock Dt 79 Top Gun - Fire at Will Dt 89 Wing Commander 4 Dt 95 Warcraft 2 Dt 89	
				Zeitungen EGM Game Fan je US 12 3DO Magazin mit CD US 19

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Sony Playstation

Grundgerät nur 499,90

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

3 DO Magazin mit Demo-CD 19 DM
EGM 12 DM
Game Fan 12 DM

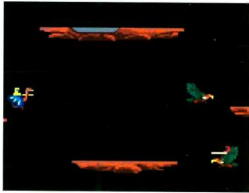
Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seefelder 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!**



Joust ist ein lustiges Spiel, wo ein Straußen-Ritter gesteuert wird



Robotron 2084 ist der inoffizielle Vorgänger von Smash TV

und Robotron 2084 dürfen stilecht und unverfälscht genossen werden. Besonders in den (schweren) Evergreens *Sinistar* und *Defender II* liegt eine Menge Spielspaß verborgen. Die Automaten-Hardware wurde emuliert, so daß die Spiele absolut identisch zu den Spielhallen-Klassikern sind – inklusive Bugs und Düdel-Sound. Zudem sind auf der CD mehrere Videoclips interessanter Interviews mit den Entwicklern der Spiele vorhanden. ■

Muster: Flying Arts, Oberhausen,
Tel.: 02 08-85 56 12



Sinistar ist kompromislose Baller-Aktion für Hartgesottene

Titel: Ultimate Mortal Kombat
System: Saturn
Hersteller: Williams
Erhältlich: als Import

Der neueste Automat des umrittenesten Videospieles der Geschichte wird für den Saturn umgesetzt. *Ultimate Mortal Kombat* verspricht eine Original-Automaten-Adaption zu werden, mitsamt allen Special- und Finishing-Moves und natürlich allen Kämpfern. ■



Natürlich haben die Kämpfer in UKM wieder ihre unkonventionellen Moves drauf

Titel: International Track & Field
System: PlayStation
Hersteller: Konami
Erhältlich: als Import ab Juli

Konamis Sport-Compilation *Track & Field* brach seinerzeit Mitte der Achziger auf dem NES und als *Hyper Olympics Arcade* in



Konamis Sport-Spektakel wartet mit einem Vierspieler-Modus auf



Beim Kugelstoßen muß besonders auf den Abwurfwinkel geachtet werden

der Spielhalle alle Rekorde. In Kürze gibt es eine PlayStation-Umsetzung des Klassikers. Mit Motion-Capture-Polygon-Sportlern dürfen vier Spieler gleichzeitig die Olympischen Spiele daheim nachdaddeln. Die fertige Version ent-



Der Klassiker wurde mehr als nur optisch aufgebessert – er wurde neu geschrieben



Das Freestyle-Schwimmen ist nur eine von den original Olympischen Disziplinen

hält unter anderem 100m-Lauf, Weitsprung, Kugelstoßen, Speer werfen und Stabhochsprung. Wie schon beim Original wurde auch bei der PSX-Version auf gutes Gameplay geachtet. Freuen wir uns also auf einen sportlichen Sommer. ■

Titel: Project Overkill
System: PlayStation
Hersteller: Konami
Erhältlich: als Import im Sommer

Die *Probotector*-Erfinder liefern mit dem blutigen *Project Overkill* ihr Action-Debüt auf Sonys 32-Bitter ab. Aus isometrischer Perspektive darf in einer Endzeitwelt auf ekelhafte Monster geschossen werden. Das ein wenig an *Loaded* erinnernde Spiel wurde nicht von einem japanischen Konami-Team entwickelt, sondern von Amerikanern. ■



mehr power

saturn oder playstation

jump higher
BIGGER
live forever
besser
faster
schneller
skiplevels
more
mehr

game tm
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis **dm 99,-**

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor:

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel: 0 28 22/6 85 45. Fax: 0 28 22/6 85 47.

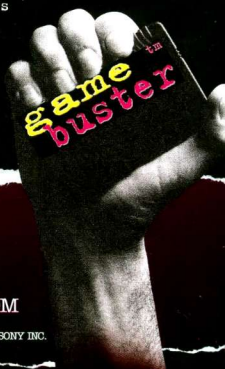
Website and Email [HTTP://WWW.DATAFLASH.COM](http://WWW.DATAFLASH.COM)

versandkosten DM 10



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

PLAY + SAT 2



Shining Wisdom

Auch auf dem Saturn darf ein Action-Adventure im klassischen Stil nicht fehlen – und Sega läßt sich inspirieren ...

Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Software Planning
Genre: Action/Adventure
Erhältlich: ab August

Klassisches Spielprinzip auf einem modernen System ...

Abenteuerliches



Szenen aus dem Heldenleben: Streß zu Lande und in Dungeons sowie gemütliches Dorfleben

W von M. Anton
 enn ein Sega-Spiel das Wort „Shining“ im Titel hat, dann kommt zumindest bei begeisterten Rollenspiel-Fans eine gewisse Erwartungshaltung auf: Spiele wie *Shining in the Darkness* oder *Shining Force* erinnern an so manche durchzockte Nacht am Mega Drive.

Allerdings erweist sich der Titel *Shining Wisdom* dann doch als etwas irreführend, denn mit der *Shining-Force*-Saga hat das Spiel, außer dem Entwicklungsteam Sonic Software Planning (die Herrschaften sorgten seinerzeit für die Umsetzung auf das Mega-CD) und einigen Elementen der Benutzeroberfläche, nur wenig mit dieser Serie gemeinsam. Statt strategielastigem Rollenspiel handelt es sich hierbei um ein Action-Adventure in Reinkultur, das allerdings ebenfalls auf einen 16-Bit-Paten zurückblicken kann, nämlich den MD-Klassiker *Soleil*.

Der Held des Spiels muß sich vom schmalbrüstigen Mickerling zu einem gestandenen Recken hocharbeiten, um das Königreich Parmecia vor diversen Gefahren durch aufmüpfige Elfen und Drachen zu bewahren. Den zahllosen Monstern auf seinem Weg kann er mit dem Schwert Manieren beibringen, später finden sich auch diverse Zauberkristalle und andere Items, die ihm das Abenteuerleben in den diversen Höhlen und Dungeons leichter



Schöne Grüße von den Vorbildern: Die Benutzeroberführung in den Menüs erinnert stark an die Klassiker *Landstalker* und *Soleil*, die Dialogszenen dagegen eher an *Shining Force*



Der erste Eindruck trügt: Imposante Rendereien gibt es nur im Vorspann, das eigentliche Spiel gibt sich wesentlich biederer

machen. Die auf den ersten Blick wenig spektakuläre Grafik dürfte durch eine komplexe Story ausgeglichen werden – aber dazu mehr in einer der nächsten Ausgaben ... ■



Geschwindigkeit ist Trumpf: Der Held kann in mehreren Speed-Stufen herumrennen



ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI
UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER
ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.
ERHÄLTICH FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH

- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebauter Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- ★ **EIGENE CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf während Du spielst. Mit Hilfe des Codefinder's findest Du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - deutsche Anleitung, Registrierkarte für den Adapter-Funktion - Action Replay™ (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und ein deutsches Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- ★ **JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG!** **KOMPLETT-PREIS DM 109,-**
INKLUSIVE UHR



ACTION REPLAY™ SPORTWATCH

ACTION-REPLAY-UHR
 Wenn Du dein Action Replay direkt bei Dataflash bestellst, ist die Action-Replay-Sportwatch im Preis inbegriffen. Diese Sportwatch gibt Dir die Möglichkeit, Deine genauen Spielzeiten zu messen und zu stoppen.
 Paketinhalt: Action Replay und Action-Replay-Sportwatch (bis 30m wasserdicht).
 Abbildung kann abweichen.
 (Nur für Endkunden)



ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn Du Dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" und einer Uhr ausgeliefert!
- ★ **ACTION REPLAY™, "ISHIDO"-GAME UND UHR ALS KOMPLETT-PAKET**
DM 99,-
 (SOLANGE DER VORRAT REICHT)



ACTION REPLAY™ FÜR MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast Du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- ★ **FÜR MASTER SYSTEM™ DM 59,-** **FÜR NES™ DM 99,-**
FÜR GAME BOY™ DM 59,- **FÜR NES™ DM 99,-**



ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE,
INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR

ACHTUNG!!
 Die von uns gelieferten ACTION REPLAY™s sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips & Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

3DO™ Speedpad
 Joypad-Ersatz für die Benutzung mit jedem 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™ System.
 DM 49,- =

TV SYSTEM CONVERTER
 Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W.
 DM 139,- =

ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN
 für SNES™ DM 39,- für Mega CD™ DM 59,-
 für Megadrive™ DM 39,- für SNES™ (PROGR.) DM 59,-
 für Megadrive™ DM 39,- für SNES™ (PROGR.) DM 59,-
 für Megadrive™ DM 59,- für den Einsatz von Master System™-Games

MUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!
 Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Clubmitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.
WICHTIG! DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.

24-STD.-BESTELLSERVICE
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547
24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)
DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH
 VISA MasterCard
 VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 22,-

"SEGA", "MEGA DRIVE", "GAME GEAR", "MASTER SYSTEM" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY" UND "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA. "PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORP.

Olympic Soccer

Mit den Olympischen Sommerspielen in Atlanta und der Fußball-EM stehen demnächst die größten Sportereignisse des Jahres an. Die britische Firma U.S. Gold erwarb die Olympia-Lizenz und kündigt für Juli ein vielversprechendes Fußballspiel für zwei Systeme an.

Hersteller: CentreGold
 Entwickler: U.S. Gold
 Genre: Sport
 Erhältlich: ab Juli

Optionsvielfalt



Zahllose Nationalmannschaften geben ihr Stelldeichlein. Leider sind die Original-Spielernamen nicht enthalten

N von M. Koczy
 ach dem CentreGold-Erfolgstitel *Thunderhawk 2* und dem in dieser Ausgabe vorgestellten Panzer-Spektakel *Shellshock* kommen demnächst die Fußballfans zum Zuge. Wie man es vom Hersteller gewohnt ist, werden Saturn- und PlayStation-Besitzer gleichzeitig mit Versionen für ihre 32-Bitter bedacht.

Fußball steckt auf den Next-Generation-Konsolen noch ein wenig in den Kinderschuhen. Während Konami mit *International Superstar Soccer Deluxe* auf dem SuperNES (demnächst auch für Mega Drive) einen hervorragend spielbaren Titel vorweisen kann, konnte bisher nur *adidas Power Soccer* auf der PlayStation für Euphorie sorgen. Doch die Zeit der Dürre wird spätestens ab Juli vorbei sein, denn *Olympic Soccer* macht bereits in der fast fertiggestellten Fassung einen sehr guten Eindruck.

Wie es sich mittlerweile für ein 32-Bit-Fußballspiel gehört, bestehen sämtliche Spieler und Hintergrundelemente aus Polygonen. Dank des Motion-Capture-Verfahrens bewegen



Bis zu 18 verschiedene Kamerawinkel lassen sich einstellen. Im Replay können sogar ganze 60 Sekunden wiederholt werden

sich die Kicker zudem sehr realistisch und flüssig. Weiterhin fällt die große Palette an Optionen und Einstellmöglichkeiten auf. Neben Windrichtung, 18 verschiedenen Blickwinkeln und dem Reglement läßt sich sogar die Bodenbeschaffenheit variieren. Zusätzlich zu dem 1A-Rasen kann auch auf einem unebenen Boden in Acker-Qualität angetreten werden. Ferner ist es möglich, den Timer auf volle 90 Minuten Spielzeit einzustellen – spannenden Marathon-Matches steht also nichts mehr im Wege.

Aber auch spielerisch hat *Olympic Soccer* einiges zu bieten. Die Steuerung der Akteure geht locker von der Hand und mit über 20 Aktionen-möglichkeiten der Kicker

Kommentar: ran-Moderator Johannes B. Kerner

kommt so schnell keine Langeweile auf. Den Kommentator werden Zuschauer der SAT 1 ran-Sendungen sicherlich auf Anhieb wiedererkennen. Sport-Moderator Johannes B. Kerner hat über 1.700 Samples ins Mikrofon gesprochen, die allesamt für eine äußerst abwechslungsreiche Begleitung der Matches sorgen.

Olympic Soccer für PSX und Saturn ist für Juli angekündigt. Eine 3DO-Fassung ist ebenfalls in Arbeit, allerdings steht der genaue Erscheinungsstermin noch nicht fest. ■



Dank der über 20 Aktionsmöglichkeiten kommt auf dem Rasen schnell Stimmung und Spielfreude auf. Dem Match kann aus einer Vielzahl von Perspektiven beigewohnt werden

preview psx/saturn

O.T.

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

SATURN	
SATURN OHNE SPIEL	489.90
ACTION REPLAY PRO	89.90
ALONE IN THE DARK	59.90
ADVANCED MILITARY COMMANDER 2	99.90
AMOK US	99.90
BOMBERMAN JAP	99.90
CYBERIA	79.90
D'S DINNER	89.90
DARIUS GAIDEN JAP	69.90
DARKSTALKERS 2 (VAMPIRE HUNTER) JAP	89.90
DAYTONA USA DT	79.90
DESCENT	89.90
DESTRUCTION DERBY	79.90
DEFCON 5	79.90
DISC WORLD	79.90
F1 LIVE INFORMATION	89.90
FATAL FURY 3 JAP	129.90
FIFA SOCCER 96	84.90
GEX	89.90
GHEN WAR US	99.90
GUNGRIFON	109.90
GUARDIAN HEROES	89.90
GUNBIRD JAP	99.90
HANG ON 95	84.90
IONNY BAZOOKATONE	69.90
HIGH VELOCITY US	89.90
KING OF FIGHTERS JAP	119.90
LODERUNNER JAP	119.90
MAGIC CARPET	89.90
MYSTARIA	79.90
NBA JAM T.E.	49.90
OFF ROAD INTERCEPTOR	79.90
PANZER DRAGON DT	99.90
PANZER DRAGON 2 JAP	99.90
PARODIUS DELUXE DT	69.90
PRIMAL RAGE	79.90
RAYMAN	79.90
ROMANCE IV US	109.90
SCORCHER US	99.90
SEGA RALLY 2 JAP	89.90
SHANGHAI	69.90
SHELLSHOCK	89.90
SIN CITY 2000	89.90
SKELTON WARRIORS US	99.90
SONIC WINGS JAP	109.90
SOLAR ECLIPSE	89.90
STEAM GEAR MASSIVE	59.90
STRIP FIGHTER ALPHA	89.90
THE HORDE	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOSHINDEN REMIX	89.90
TRITE PINBALL	99.90
VIRTUA COP INKL. GUN	129.90
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.90
VIRTUA FIGHTER 2	89.90
VIRTUA RACING	49.90
WWF WRESTLEMANIA	79.90
WIND ARMS	89.90
WIPEOUT	79.90
WORMS	89.90
X-MEN	89.90
JOYPAD	39.90
VIRTUA STICK	89.90
LENKRAD	109.90
MEMORY CARD SMB	89.90
NFEK-KARTE	119.90
RGB-KABEL	29.90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	39.90
SECHS-BUTTON-PAD DAUERFEUER	29.90

PLAYSTATION	
PLAYSTATION	489.90
DIVERSE JAPANESE SPIELE	59.90
A-TRAIN US	89.90
ADIDAS POWER SOCCER	89.90
ALIEN TRILOGY	89.90
ALONE IN THE DARK 2	89.90
ARCADE GREATEST HITS US	99.90
BOTTOM OF THE NINTH US	99.90
CRONICLES OF THE SWORD	89.90
DARKSTALKERS JAP	139.90
DESCENT US	89.90
DISC WORLD DT (DT. TEXTE)	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
GALAXIAN 3 JAP	129.90
IN THE HUNT US	99.90
JUMPING FLASH 2 JAP	129.90
KILEAK THE BLOOD 2 JAP	139.90
KING OF FIGHTERS 95 JAP	139.90
KINGS FIELD US	99.90
LOADED	89.90
LONE SOLDIER	89.90

ZEITSCHRIFTEN	
SATURN FAN JAP	25.00
EDGE	17.00
GAME FAN	17.00
PLAYSTATION + CD ENGL.	25.00
SATURN MAG + CD ENGL.	25.00

MAGIC CARPET	89.90
MICKEY'S WILD ADVENTURE	89.90
MOTOR TOON GP 2 JAP	129.90
MYST	89.90
NBA IN THE ZONE	94.90
NHL FACE OFF	89.90
PANZER GENERAL	89.90
PHILOSOMA	89.90
PO'ED	89.90
PRIMAL RAGE	89.90
RAN SOCCER	89.90
RESIDENT EVIL US (BIOHAZARD)	89.90
RETURN FIRE US	89.90
RIDGE RACER DT	89.90
RIDGE RACER REVOLUTION DT	94.90
ROMANCE IV US	99.90
TEKKEN DT	99.90
TEKKEN 2 JAP	139.90
THE NEED FOR SPEED	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOSHINDEN 2	94.90
TOTAL NBA 96	89.90
RAIDEN PROJECT DT/JAP	89.90/79.90
RAYMAN DT	89.90
SHELLSHOCK DT	89.90
SHOCKWAVE ASSAULT US	89.90
STARBLADE ALPHA DT	89.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
X-COM	89.90
MEMORY CARD	89.90
VIEWPOINT	89.90
WIPEOUT	89.90
WING RIGGER ANDER III	89.90
WORMS	89.90
ZERO DEVIDE	89.90
JOYPAD	54.00
NANCO NINTENDO JOYPAD	89.90
MAD CATZ (LENKRAD MIT PEDALEN)	139.90
JOYBOARD	119.90
PROGRAMMIERBARS JOYPAD	49.90
RGB-KABEL	99.90

3DO PANASONIC FZ-10 PAL + 3 SPIELE ... 499.90

AUSVERKAUF!!!

RESTPOSTEN:
ALLE SPIELE NUR

. 59.90

JAGUAR	
JAGUAR + CYBERMORPH	279.00
JAGUAR CD-ROM + 3 SPIELE	289.90
JAGUAR CD-SPIELE	89.90
DEFENDER 2000	99.90
DIVERSE JAG-SPIELE	89.90
ATARI KARTS	99.90
ALIEN VS. PREDATOR	99.90
FEVER PITCH SOCCER	99.90
FIGHER FOR LIVE	99.90
I-WAR	99.90
IRON SOLDIER	79.90
IRON SOLDIER 2 CD	99.90
MEMORY TRACKS	69.90
MISSILE COMMAND	79.90
RUINER PINBALL	99.90
SUPER CROSS COUNTRY 2 DT	89.90
ULTRA VORTEX	99.90
RAYMAN	99.90

SUPER NINTENDO	
ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109.90
SPYR BOMBERMAN 3 DT	89.90
BOGGERMAN DT	89.90
CIVILISATION	129.90
CUTTHROAT ISLAND	99.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	119.90
EARTHWORM JIM 2 DT/US	99.90/79.90
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	99.90

NIGEL MANSELL	99.90
NHL 96	79.90
NBA LIVE 96	99.90
MADDEN 96	99.90
MARIO KART	69.90
PGA TOUR GOLF 96	99.90
PFO 2 US	129.90
TIM IN TIBET	99.90
TOY STORY	109.90
ASTERIX & OBELIX DT	119.90
YOSHI'S ISLAND DT	109.90

SNES ROLLENSPIELE	
ROBOTREK	89.90
SAHAMUT LAGOON	199.90
Big Sky Trooper US	89.90
BRAINBLIND	89.90
BREATH OF FIRE 2 DT	109.90
LORD OF DARKNESS	89.90
DRAGON VIEW	89.90
DRAGONS QUEST VI JAP	199.90
EARTHDOWN	129.90
EYE OF THE BEHOLDER	89.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49.90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49.90
KING ARTHUR	89.90
LUFIA	89.90
ROMANCE VI US	129.90
RUNES OF VIRTUUS 2 JAP	99.90
SECRET OF EVERMOORE DT	109.90
SECRET OF MANA 3 JAP	199.90
SUPER MARIO RPG	129.90
CHRONO TRIGGER US	159.90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	39.90
ILLUSION OF TIME DT	99.90

MEGA DRIVE	
ACTION REPLAY PRO 2	89.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
COMBO ZONE DT	69.90
DESERT STRIKE	49.90
DUNE 2	49.90
EARTHWORM JIM 2	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	89.90
J. LEAGUE SOCCER 2 JAP	49.90
LIGHT CRUSADER DT. TEXTE	114.90
LOTUS 2	49.90
MICRO MACHINES 96	89.90
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
PETE SAMPRAS '96	89.90
PSYCHO PINBALL	89.90
SHADOWRUN	89.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99.90
STORY OF THOR	109.90
SUPER SKIDMARKS	59.90
THEME PARK	94.90
TOY STORY	79.90
VECTORMAN DT	59.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	59.90
WORKS	89.90

MEGA CD	
RUNDESKÄT DT + THUNDERHAWK	209.90
CDX PRO	89.90
ETERNAL CHAMPIONS DT	89.90
FATAL FURY SPECIAL DT	79.90
LUNA STERIL BLUE	99.90
LUNAR HUNT BOOK	44.90
SAMURAI SHODOWN DT	79.90
SHINING FORCE DT	79.90
THUNDERLAWE DT	49.90
TOMCAT ALLEY	49.90

32X	
CHAOTIX DT	49.90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	49.90
FIFA SOCCER 96	89.90
META 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
MOTHEBASE	49.90

Neo Geo CD	
PULSTAR	89.90
SAMURAI SHODOWN 3	89.90

VERSAND
Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN!
HÄNDLER SIND WILLKOMMEN!
Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8,- DM + 3,- DM Nachnahme. Bestellungen ab 300,- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitstank versichert. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ***Täglich Neuheiten***
Anbieterwechselwager 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.

FN: 0711 - 613758 ODER 616485

Tekken 2



Tekken 2 bietet eine Fülle von artistischen Moves. Besonders beeindruckend sind die Techniken von Law, Yoshimitsu, Jun und Lei



Im Zweispieler-Modus kann die Länge der Energiebalken variiert werden

Hersteller: Sony
Entwickler: Namco
Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 25 Kämpfer
Preis: ca. DM 150
Erhältlich: als Import

info

Namco präsentierte mit *Tekken* sein erstes 3D-Beat-'em-Up auf der PSX. Momentan arbeitet die japanische Software-Schmiede an einer Umsetzung des Prügelspielautomaten *Soul Edge*, welche für Ende des Jahres angekündigt ist.

Memory-Card: Die erspielten Kämpfer, Statistiken und Options-Einstellungen sind speicherbar (1 Block).

Padbelegung: Drei verschiedene Einstellungen sind möglich. So können z. B. die Würfe auf die L1- und R1-Tasten gelegt werden.

Bildaufbau: *Tekken 2* nutzt die maximale Bildaufbaugeschwindigkeit von 60 Frames in der Sekunde (50 in der PAL-Version).

Muster: MARO, Stuttgart, 0711-557279

T von M. Koczy
 ekken zählt hierzulande zu den beliebtesten 3D-Prügelspielen. Der heißersehnte Nachfolger erschien vor wenigen Wochen in Japan und ist keinesfalls nur ein lauwarmer Aufguß. *Tekken 2* ist die Umsetzung des gerade einmal acht Monate alten, gleichnamigen Spielhallenautomaten. Da im Inneren des Arcade-Vorbildes im wesentlichen die PlayStation-Hardware (*System 11*) steckt, stand einer schnellen Konvertierung wenig im Wege.

Die Story des Spiels knüpft an das Ende des ersten Teils an, in dem Kazuya seinen Vater Heihachi eine Felsklippe hinunterwarf. Nach einer - Namco-typisch - kurzen Ladezeit, die diesmal leider nicht von einem Ballerklassiker versüßt wurde, stimmt ein äußerst imposanter Render-Vorspann auf das zweite Eisenfaust-Turnier ein (*Tekken = jap. Eisenfaust*). Oberbösewicht Heihachi hat den Sturz überlebt und wird, wie auch die weiteren



Charaktere, kurz vorgestellt.

Wie es sich für einen Nachfolger gehört, hat sich die Zahl der zu Beginn anwählbaren Kämpfer erhöht - ganze zehn Fighter stehen nun zur Auswahl. Kenner des ersten Teils werden Kazuya vermissen, dafür hat es den ehemaligen Edgegner Heihachi in den Player-Select-Screen verschlagen. Trotz offensichtlicher Degradierung hat er keine Moves eingebüßt - im

Gegenteil. Sämtliche Fighter haben etliche neue Techniken und Combos hinzugelern, womit das einstige Ungleichgewicht zwischen den Recken relativiert wurde. Roboter Jack ist durch sein Nachfolgemodel Jack-2 abgelöst, welches dank mörderischer Schlagattacken eine wesentlich bessere Figur abgibt. Als neuer Charakter steigt der Asiate Lei Wulong in die Arenen, der sich vor allem mit zahlreichen Kick-Techniken Respekt verschafft und ein wenig an den Martial-Arts-Schauspieler Jackie Chan erinnert. Weiterhin feiert Jun Kazama, eine luftig bekleidete Lady mit schlagkräftigen





Wer bei der Kämpferauswahl die Select-Taste drückt, erlebt eine Überraschung

Argumenten, ihr Beat-'em-Up-Debüt.

Neben einem Arcade- und dem Vs.-Modus lassen sich ferner ein Time-Attack- (Wer spielt das Game am schnellsten durch?), Survival-, Team-Battle- und ein Practice-Mode anwählen. In letzterem wird gegen einen wehrlosen Kämpfer angetreten, an dem sich nach Herzenslust Moves und Combos ausprobieren lassen. Ein Schmäckerl dieses Modus ist, daß nicht nur Combos und die gerade gedrückten Buttons eingelenkelt werden, auch der zugefügte Schaden wird angezeigt. Der Survival-Modus ist besonders für Profis interessant, denn es müssen so viele Gegner wie möglich besiegt werden. Nacheinander wird gegen die Kontrahenten gefightet, wobei sich die Energie der eigenen Spielfigur nach jedem Sieg nur geringfügig wiederauflädt. Im Team-Battle-



Modus läßt sich ein Team mit bis zu acht Kämpfern zusammenstellen, um sich einer ebenso zahlreichen Gegnergruppe zu stellen. Dabei kann der Wettstreit *King of Fighters*-like entweder gegen den Computer oder gegen einen Freund ausgetobt werden.

Sind im Arcade-Modus mit einem Charakter sieben Standard-Fighter besiegt worden, wird der Angstgegner der Spielfigur herausgefordert. Danach taucht der vermißte

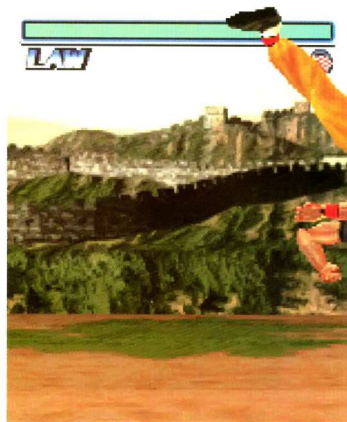
Kazuya auf, der jetzt mindestens so mächtig ist wie vormals sein Vater. Mit einem lilanen Anzug bekleidet, lehrt er seinen Herausforderern das Fürchten. Wer auch ihn auf den Boden der Tatsachen zurückbringt, trifft im zehnten Kampf auf einen Oberboß, wie er gemeiner und niederträchtiger nicht sein könnte: Devil. Dieser geflügelte Teufelswicht teilt nicht nur kraftvolle Schläge und Tritte aus, er kann sogar fliegen und Laserstrahlen aus seinen Augen verschießen. Ist auch er besiegt, belohnt ein Abspann die Mühen und der Angstgegner läßt sich nun als Spielfigur anwählen. So können letztlich bis zu 23 (!) Charaktere erspielt werden, wobei zwei Figuren per Tastendruck jeweils einen weiteren Recken freigeben (Alex, das Känguruh und Angel, das Pendant zu Devil).

Tekken 2 ist spielerisch im Vergleich zum ersten Teil ein deutlicher Schritt nach vorn. Die Akteure reagieren noch schneller und präziser auf die Joypad-Kommandos, womit die Moves und Combos nun leichter von der Hand gehen. Auch das Herausfinden neuer Techniken ist beinahe ein Kinderspiel, da meist nur eine Joystickposition plus ein oder zwei gedrückte Buttons die Special-Moves auslösen. Selbstverständlich gibt es wieder zahlreiche Würfe und Griffe, aber keine Feuerbälle oder ähnlichen pyrotechnischen Firlefanz – von Devils Laserstrahlen einmal abgesehen. Zudem





Die letzten Sekunden einer Runde werden in Zeitlupe wiederholt. Diese Replay-Funktion läßt sich im Practice-Mode sogar zu jedem Zeitpunkt aktivieren



Features und Spielmodi



Im Trainings-Modus können die Moves nach Herzenslust ausprobiert werden



Ferner lassen sich in der Pausen-Einstellung die Moves des jeweiligen Kämpfers anzeigen



Im Time-Attack-Mode müssen so viele Gegner wie möglich besiegt werden



Außerdem läßt sich im Team-Battle-Modus ein eigenes Fighter-Team zusammenstellen

ist die dritte Dimension mit in das Geschehen einbezogen: Beim Aufstehen kann nun in die Tiefe abgerollt und somit Attacks ausgewichen werden. Einige Charaktere lassen sich ferner per Tastenkombination ein Stück um den Gegner herumführen, um den Kontrahenten anschließend von der Seite oder gar von hinten zu attackieren. Permanente Rollakrobatik wie bei *Battle Arena* Tohshinden ist



Wenn der Gegner am Boden liegt, kann noch nachgesetzt werden

jedoch nicht möglich. Auch wenn an der Steuerung und den Kämpfern gefeilt wurde, so gibt es dennoch ein paar Schwachstellen. Einige Charaktere sind derartig fix (besonders Nina und Law), daß behäbigere Recken meist einem Trommelfeuer von Attacks gegenüberstehen und nur sehr geübte Spieler trotzdem die Chance auf einen Sieg haben. Ferner läßt die „Intelligenz“ des Computers zu wünschen übrig. Die Gegner lassen sich im niedrigsten Schwierigkeitsgrad viel zu leicht werfen sowie oftmals mit simplen



Die Wurfsequenzen werden jeweils aus einer anderen Perspektive gezeigt



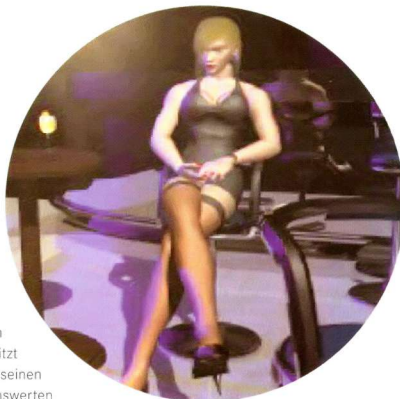
Schlagabfolgen perfekt bezwingen. Diesbezüglich hätte Namco noch etwas mehr am Feintuning arbeiten können.

Da die Grafik diesmal mit vielen atemberaubenden Licht- und Schatteneffekten aufwartet, war ein Gouraud-Shading bei den Kämpfern zugunsten der hohen Frame-Rate kaum noch möglich. Somit sehen die Figuren nicht mehr ganz so ‚rund‘ aus wie bei *Tekken 1*, was ein zweifelhafter Fortschritt ist. Ferner gibt es kein paralaxes Scrollen der Hintergründe mehr, sondern nur noch eine – meist phantastisch gezeichnete – Hintergrundebene und eine Bodenfläche. Als weiteres Grafik-Bonbon kommt in der Devil-Stage der PSX-typische ‚Monitor‘-Effekt zum Zuge (Das aktuelle Geschehen ist im

Sind alle Zwischen- und Endgegner besiegt, belohnt ein Abspann die Mühe



Bei *Tekken 2* gibt es zwar kein Gouraud-Shading, dafür aber zahlreiche Lichteffekte



Hintergrund auf einer imaginären Leinwand zu sehen). Im Gegensatz zum ersten Teil besitzt jeder Kämpfer seinen eigenen, sehenswerten Abspann. Diese 25 Kurzfilme sind ebenso wie der Vorspann aufwendig gerendert und motivieren immer wieder zusätzlich zum Durchspielen der Silberscheibe.

Akustisch bewegt sich das Sequel im gehobenen Bereich. Viele Sprachsamples untermalen das rüde Geschehen, welches ansonsten von fetzigen, manchmal auch von düsteren Tracks begleitet wird. Besonders die Treffergeräusche gehen gut ins Ohr, denn das Krachen bei Faust- oder Kick-Treffern klingt voluminös und äußerst atmosphärisch.

Auch wenn sich Grafik-Puristen über die Fighter-Darstellung von *Tekken 2* streiten, ist das Sequel ein überzeugender Nachfolger. Neben neuen Moves und den vielen Kämpfern ist es die gelungene Playability, die Prügelbegeisterte in ihren Bann zieht.

Wer nicht die Wartezeit bis zum voraussichtlichen Deutschland-Release im Herbst '96 in Kauf nehmen möchte, dem sei die japanische Importversion für derzeit ca. 150 DM wärmstens empfohlen – der ‚Wechseltrick‘ (siehe tactics Seite 79) funktioniert nämlich einwandfrei, und auch die Sounds stürzen nicht ab. ■

XL-Wertung 90%



Spiele in ma

- sagt

MEGA DRIVE

- Action Replay 89,90
- 6 Button Joypad 29,90
- Joypad Verlängerung 9,90
- 4 Spieler Adapter 69,90
- Aero The Acrobat 2 d 29,90
- Allessoldier d 79,90
- Animaniacs d 49,90
- Andre Agassi Tennis d 39,90
- Arch Xivals d 29,90
- Ariel d 49,90
- Arrowflash d 29,90
- Art of Fighting d 89,90
- Atomic Runner d 29,90
- Ballkicks d 29,90
- Balls d 29,90
- Baseball 2020 39,90
- Batman Return d 29,90
- Battlelords d 29,90
- Bill Walsh d 19,90
- Bonkers d 49,90
- Boogerman d 49,90
- Bugs Bunny d 69,90
- Captain Planet d 29,90
- Castlevania d 29,90
- Chokan d 29,90
- Chiki Chiki Boy d 29,90
- Chuck Rock d 49,90
- Chuck Rock 2 d 49,90
- Cool Spot vs. a. Varp. 9,90
- Comix Zone d 109,90
- Copartation d 19,90
- Crackdown d 29,90
- CrudeDudes d 29,90
- Cyborg Justice d 29,90
- Death & Ret Superman d 69,90
- Demolition Man d 69,90
- DJ Boy d 29,90
- Donald Duck Maui M. 99,90
- Double Clutch d 39,90
- Double Dragon d 39,90
- Double Sports d 49,90
- Dracula 39,90
- Dschungelbuch d 79,90
- Dune 2 komp. deutsch 89,90
- Dynamite Duke d 39,90
- Dynamite Headdy d 39,90
- Ecco 2 d 39,90
- Empire of Steel 39,90
- Eternal Champions d 49,90
- Ex Mutants d 19,90
- F1 17 Night Hawk d 39,90
- Fatal Fury d 49,90
- Fatal Rewind d 29,90
- Fido '96 d 99,90
- Galahad d 29,90
- Generations Lost d 39,90
- Grand Slam Tennis d 49,90
- Haroc d 39,90
- Izzy's Quest d 79,90
- Jshido d 39,90
- Jewel 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 99,90
- Last Battle d 39,90
- Lemmings d 49,90
- Lemmings 2 d 49,90
- Maximian Carriage d 39,90
- Megamon Wily Wars d 29,90
- Megaturrican d 39,90
- Mickey Mania d 49,90
- Mighty Max d 29,90
- Miss Pacman d 49,90
- Mr. Nutz d 49,90
- Mutant League Football d 29,90

- Mystic Defender d 29,90
- NBA TE d 49,90
- NBA Allstar d 49,90
- NHL '93 d 39,90
- NHL '96 d 99,90
- Whitney's Beach Babe d 29,90
- Othifanion d 39,90
- Paperboy d 29,90
- Paws of Fury 29,90
- Pete Sampras d 49,90
- PGA Tour Golf '96 99,90
- Phelios d 29,90
- Pirate of Dark Water d 49,90
- Pitfall d 39,90
- Primal Rage d 79,90
- Pro Move Soccer d 19,90
- Psycho Pinball d 79,90
- Punisher d 49,90
- Radical Rex d 39,90
- Ranger X d 39,90
- Revolution X d 79,90
- Rise of the Robots: 39,90
- Rocky Woods d 39,90
- RoboCop vs Terminator d 49,90
- Rocket Knight Adv. d 39,90
- Rock n Roll Racing d 79,90
- Schlumpfe eu 69,90
- Sega Major Soccer d 29,90
- 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 89,90
- Sonic & Knuckles d 49,90
- Sonic d 29,90
- Sparkster d 29,90
- Speedy Gonzales d 99,90
- Spal goes to Hollywood 99,90
- StarGate d 39,90
- Steel Talons d 29,90
- Subterrania d 49,90
- Sylvester & Tweety d 49,90
- Taimini's Adventure d 29,90
- 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 109,90
- Two Crude Dudes 29,90
- Vectorman d 99,90
- Vermillion 39,90
- Virtua Racing d 119,90
- Wani Wani World 99,90
- WarpSpeed d 39,90
- Winterchallenge 19,90
- World Class Soccer d 29,90
- Worms d 99,90
- Xenon 2 d 29,90
- Zero the Kamikaze d 39,90
- Zombies d 39,90

- Lemmings 3D d 89,90
- Mansion of Hidden Souls 99,90
- Magic Carpet d 89,90
- Mystaria 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
- Virtua Hang On d 99,90
- Virtua Cop d 149,90
- Victory Boxing d 89,90
- Virtua Fighter 2 d 99,90
- Wipe Out d 89,90
- Worms d 89,90
- World Advanced Military 2 jp 99,90
- World Cup Golf d 89,90
- WWI Arcade Game 89,90

SUPER NES

- Action Replay MK3 89,90
- Super Camelot d 69,90
- Joypad/Dauerfeuer 19,90
- Soleil Adapter 49,90
- 30/60 Hz Adapter 29,90
- Infrared Joypad 79,90
- Infrared Pad Hyperbeam 49,90
- Actraizer eu 49,90
- Actraizer 2 d 69,90
- Adventure Island d 69,90
- Aero The Acrobat 2 eu 49,90
- Art of Fighting d 69,90
- Asterix & Obelix d 129,90
- Aklyx eu 49,90
- Batman Forever d 49,90
- Battleclash eu 49,90
- BattleTank 2 eu 69,90
- BC Kid d 39,90
- Beavis & Butt-head 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
- Bubsy d 49,90
- Bugs Bunny eu 69,90
- Captain Commando d 49,90
- ChronoTrigger us 139,90
- ClayFighter 2 eu 59,90
- Claymates eu 49,90
- Crazy Chase d 49,90
- Crazy Sports eu 49,90
- Cyberator eu 49,90
- Daze before Christmas d 49,90
- Demons Crest d 39,90
- Dist Iraq 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
- Drozgoze eu 49,90
- Dschungelbuch eu 79,90
- Fever Pitch Soccer d 69,90
- Final Fantasy 3 us 139,90
- Flintstones eu 89,90
- Finsternis der Movie eu 69,90
- Gallopator d 39,90
- Gargone d 39,90
- Habereke Popolita d 39,90
- Hulk d 39,90
- Humans d 59,90
- Hungry Dinosaurs d 69,90

SATURN

- Saturn d 549,90
- Action Replay 89,90
- Adapter us/jp 69,90
- Bug d 99,90
- Clockwork 2 d 99,90
- Cyberia d 89,90
- Daytona d 79,90
- D d 79,90
- D'ist 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
- Hi-Octane d 89,90
- Johnny Bazookatone d 79,90



Jetzt auch Versand nach Österreich!

tel.: 087-4
Orleansstr. 63
Laden und

Tel.: 0049-89-480

h t e d !!!

Mutter-

- Hurricanes d 29,90
- Illusion of Time eu 49,90
- Impossible Mission d 129,90
- International Soccer Deluxe 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

- Space Harrier d 59,90
- WWF Raw d 29,90
- Virtua Fighter d 59,90

SEGA 32 X CD

- Corpskiller d 39,90
- Nightrap d 79,90
- Samurai d 39,90
- Supreme Warrior d 29,90

PLAYSTATION

- Playstation d 499,90
- Action Replay Pro d 89,90
- Alien Trilogy d 89,90
- Alien Trilogy eu 89,90
- Air Combat d 99,90
- Asphalt Rigs d 89,90
- Big Hunt Baseball d 79,90
- Casper d 99,90
- Cyberseed d 99,90
- Cyberia d 89,90
- Destruction Derby d 99,90
- Descent d 89,90
- Disc World komp. deutsch 89,90
- Extreme Games d 99,90
- Extreme Pinball d 89,90
- FIFA 96 89,90
- Gex d 89,90
- Hebrewe Roko Popoits d 79,90
- Hi-Octane d 59,90
- Johnny Baseball d 79,90
- Joust d 55,90
- Joypad Dauerfeuer 39,90
- Mad Catz Lenkrad & Ped. 159,90
- Memory Card 49,90
- Memory Card 10 fach 89,90
- Lemmings 3d 89,90
- Loaded d 79,90
- Lone Soldier d 89,90
- Magic Carpet d 89,90
- Need for Speed d 89,90
- NBA TE 79,90
- NBA in the Zone d 99,90
- NFL Quarterback Club '96 d 79,90
- PGA 96 d 89,90
- Primal Rage d 89,90
- Philosophy d 89,90
- Psycho Detective d 79,90
- R&B Label 39,90
- Raiden d 99,90
- RAN Soccer d 89,90
- Kayman d 99,90
- Revolution X d 79,90
- Resident Evil us 109,90
- Rise of the Robots 2 d 79,90
- Ridgester d 99,90
- Rock Rush d 89,90
- S&W Shock d 89,90
- Starblade Alpha d 89,90
- Striker d 99,90
- Thunderhawk 2 d 89,90
- Total NBA d 89,90
- Warhawk d 89,90
- Wipeout d 99,90
- Wing Commander 3 d 99,90
- World Cup Golf d 69,90
- Worms d 79,90
- WWF Raw Arcade d 99,90

- Bill Walsh us 19,90
- Bill Walsh d 29,90
- Bloodshot d 39,90
- Chuck Rock d 39,90
- Chuck Rock 2 49,90
- Corpus Killer d 39,90
- Earthworm Jim d 59,90
- Ecco d 39,90
- Eternal Champions d 49,90
- FIFA d 49,90
- Formula One d 69,90
- Flink d 29,90
- Final Fight d 49,90
- Heavy Nova l 9,90
- Hoak d 39,90
- Hoak us 29,90
- Kids on Site d 19,90
- Lords of Thunder d 49,90
- Markus Magic Football d 49,90
- Microcosm d 39,90
- NBA Jam us 19,90
- NBA Jam d 29,90
- NFL Greatest us 29,90
- NFL '94 d 29,90
- Nightrap d 49,90
- Prince of Persia jp 19,90
- Prince of Persia d 29,90
- Puggy d 39,90
- Road Avenger d 19,90
- Sensible Soccer d 49,90
- Shining Force d 89,90
- Sherlock Holmes d 49,90
- Sherlock Holmes 2 d 49,90
- Silpheed d 39,90
- Slamcity d 39,90
- Sonic d 29,90
- Sonic d 39,90
- Soulface & Cobra Com. d 39,90
- Soulstar d 29,90
- Starblade d 39,90
- Supreme Warrior d 49,90
- Thunderhawk d 49,90
- Tomcat Alley d 49,90
- Time Gal d 39,90
- Wolfchild d 29,90
- World Cup USA d 49,90
- WWF Rage in Cage d 39,90

- Pelo Sampras Tennis d 39,90
- Physic World d 29,90
- Put & Putter d 19,90
- Ristar d 39,90
- Ryu Kyu jp 19,90
- Slider d 19,90
- Corpus TV 29,90
- Sonic Triple Trouble d 49,90
- Space Harrier d 19,90
- Spiderman d 39,90
- Stratigat d 39,90
- Strider 2 d 19,90
- Talespin d 39,90
- Tazmania d 39,90
- Tazmania 2 d 39,90
- Twee Les d 29,90
- Woody Pop d 29,90

- 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
- Luther Mathews Soccer d 89,90
- Lost Vikings 2 99,90
- Marko's Magic Football eu 49,90
- Mario Bosler Football 69,90
- Tom Sawyer 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
- Mighty Max d 89,90
- Mickey & Minnie d 39,90
- Mr. Nutz d 49,90
- NBA Live '96 d 99,90
- NFL Quarterback d 49,90
- NFL '96 d 109,90
- On the Ball d 49,90
- Pegglemania eu 39,90
- PGA Golf '96 109,90
- Pinball Dreams d 69,90
- Panicstrich d 129,90
- Poky & Rocky 2 d 89,90
- Probotector eu 69,90
- Puzzle Bobble d 99,90
- Punch Out d 69,90
- Radical Rex d 69,90
- Return of Jedi d 49,90
- Soulrunner d 49,90
- Schlimpe eu 99,90
- Shadowrun d 99,90
- Simsly eu 39,90
- Spartan d 39,90
- Spiderman Separation d 99,90
- Spindizzy World eu 49,90
- StarGate d 49,90
- Star Trek Next Gener. d 99,90
- Star Trek Deep Space 9 d 129,90
- Streetworker d 49,90
- Syndicate d 49,90
- Tetris 2 d 109,90
- Tetris & Dr. Mario d 79,90
- Timeslip eu 39,90
- Time in Tibet d 119,90
- Tiny Toons d 39,90
- Tom & Jerry d 89,90
- Toy Story d 129,90
- Turbo Toons d 59,90
- Urban Strike d 99,90
- Unirally d 49,90
- Utapon d 49,90
- Vortex d 39,90
- Warlock d 49,90
- Waterworld d 79,90
- Wayna Gretzky Hockey d 129,90
- Wings II eu 39,90
- Worms d 129,90
- WWF Wrestlingmania d 99,90
- WWF Raw inkl. Video d 59,90
- Zero the Kamikaze d 49,90
- Zombies d 39,90

MEGA CD

- MEGA CD 2 m. Spiel 199,90
- Horusburner d 39,90
- Arcade Classics d 39,90
- Batman Return d 19,90
- Battle Frenzy d 29,90
- B.C. Racer d 39,90
- Boss 2 d 49,90

GAME GEAR

- Alien Syndrome d 35,90
- Amiga d 9,90
- AX Battler d 29,90
- Bart vs. the World d 29,90
- Batman Forever d 49,90
- Batman's Return d 39,90
- Chapman d 29,90
- Chuck Rock d 39,90
- Columbus d 29,90
- Crash Dummies d 29,90
- Daredevil Speed Trap d 29,90
- Devilish d 19,90
- Dizzy Collection d 49,90
- Double Dragon d 29,90
- Dragon Bruce Lee d 39,90
- Dragon Crystal d 29,90
- Drop Zone d 29,90
- Dynamite Headly d 29,90
- Ecco 2 d 49,90
- Ernie Els Golf d 29,90
- F1 Grand Prix d 29,90
- Factory Panic d 19,90
- Global Gladiators d 39,90
- Holley Wars d 29,90
- Hurricanes d 29,90
- Ilchy & Scratchy d 39,90
- Judge Dredd d 29,90
- Leaderboard Golf d 19,90
- Mickey Maus Legend d 49,90
- Monstratrucks d 29,90
- Olympic Gold d 19,90

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsches oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, i = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache. Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.

X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81687 München, Fax: 089 / 488074

Info-Gutschein !!!

(Bitte können Sie bei nächsten Einkauf für ein GameMail und was dazu!!!)

Name: _____

Anschrift: _____

System: Nintendo Sega MS-DOS



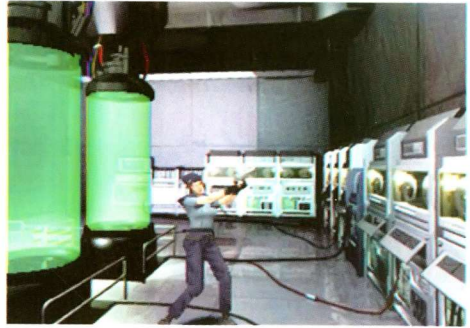
reich per Nachnahme (DM 1,- OS 7,-)

80 29 13

31667 Mümp 10.00-18.30 Samstag: 10.00-13.00

Versand

Resident Evil



Gleich ist der Spuk zu Ende! In wenigen Minuten explodiert das unterirdische Laboratorium mitsamt der Monster, die hier gezüchtet wurden. An der Oberfläche werden die Mitglieder der Spezialeinheit bereits von einem Rettungshubschrauber erwartet

test playstation

Hersteller: Virgin
Entwickler: Capcom
Genre: Act./Adventure
Spieler: 1
Level: 5 große Spielabschnitte
Preis: ca. DM 110
Erhältlich: ab Juli

info

Zur Zeit arbeitet man bei Capcom an einer PC-Umsetzung von *Resident Evil*. Ein Nachfolger des Gruselschockers ist zwar schon im Gespräch, das Release-Date steht jedoch noch in den Sternen.

Memory Card: An mehreren Schreibmaschinen, die an verschiedenen Stellen aufgestellt wurden, ist es möglich, eine begrenzte Anzahl von Spielständen auf die Memory Card abzuspeichern (1 Spielstand = 1 Block auf der Memory Card)

Muster: Maro, Stuttgart,
 Tel.: 07 11 - 55 77 29

E von K. Kock
 ndlich ist es da! Capcoms neuestes Meisterwerk für Sonys 32-Bitter. Mit einer geballter Action, knackigen Rätseln und einer Storyline, die es in sich hat, schickt sich *Resident Evil* an, den Begriff Action-Adventure neu zu definieren.

Vier Mitglieder einer Spezialeinheit der Polizei werden ausgesandt, eine vermißte Gruppe von Soldaten in der Wildnis des Raccoon Forest aufzuspüren. Zahlreiche mysteriöse Mordfälle haben in dieser Gegend für Aufsehen gesorgt. Kurze Zeit nachdem das Team auf die leblosen Überreste der rauhbeinigen Marines stößt, wird es von blutrünstigen Bestien angegriffen. In panischer Angst flüchtet die angeschlagene Gruppe in ein nahegelegenes Landhaus. Hier wiegt man sich in Sicherheit, ahnt noch nicht, daß der Alptraum erst beginnt.

Bis zu diesem Punkt wird die Geschichte in einem Realfilm-Vorspann erzählt, danach darf einer von zwei Spezialbeauftragten der Polizei

Achtung! Dieser Zombie sieht zwar tot aus, er greift jedoch urplötzlich um sich



als Spielfigur ausgewählt werden. Nun gilt es, das Innere des Hauses zu erforschen. Die beiden zur Verfügung stehenden Charaktere starten mit unterschiedlichen Ausgangssituationen. Jill Valentine verfügt beispielsweise von Beginn an über eine Kleinkaliberpistole, während Chris Redfield lediglich mit einem Messer bewaffnet ist.

Zuerst scheint das Haus leer, gar leblos zu sein. Doch spätestens nach der Begegnung mit dem ersten Zombie wird klar, daß sie nicht alleine sind. Und tatsächlich, die Präsenz der Untoten läßt nur erahnen, welches grausame

Die Shotgun ist sehr durchschlagkräftig und daher gut für den Nahkampf geeignet





Durch Verschieben der Trittleiter gelangt Chris an eine versteckte Schriftrolle



Fast wie im Film: Der ständige Perspektivenwechsel sorgt für Spannung

Geheimnis das einsame Landhaus in sich birgt. Schon nach wenigen Spielminuten fällt die ungewöhnlich bizarre Atmosphäre auf, die *Resident Evil* ausstrahlt. Die Polizisten stehen den Kreaturen der Finsternis, denen sie auf Schritt und Tritt begegnen, nicht wehrlos gegenüber. Beim Durchstreifen der zahllosen Räumlichkeiten gelangen die gepeinigten Ordnungshüter an neue Waffen. Zuerst finden sie eine Shotgun, später gesellt sich noch ein besonderes durchschlagkräftiger Trommelrevolver sowie eine Bazooka dazu. Für besonders hartnäckige Gegner eignet sich der Flammenwerfer am besten, der zur Verfügung stehende Munitionsvorrat ist jedoch stets stark begrenzt. So ist eine Flucht oft die beste Überlebenschance, wenn die Gegnerschar einmal zu groß ist.

Resident Evil besteht aus mehreren Szenarien. Nach einer erfolgreichen Erkundung des Gemäuers finden sich unsere Helden in einer scheinbar friedlichen Gartenanlage wieder. Die merkwürdige Stille schafft hier eine beklemmende Atmosphäre. Später gilt



es, die Kanalisation zu erforschen, um schließlich in ein mehrstöckiges, unterirdisches Labor zu gelangen. Zusätzlich zu den normalen Gegnern treibt in jedem Spielabschnitt ein überdimensionales Monster sein Unwesen. Das Landhaus wird beispielsweise von einer gigantischen Giftschlange bewacht, die sich in einem unscheinbaren Lagerraum im Obergeschoß verschanzt. Dank der Speicher-Option ist es möglich, immer wieder mitten im Abenteuer einzusteigen, falls die Spielfigur einmal das Zeitliche segnet.

Die Programmierer von Capcoms



Geschafft! Die erschöpfte Jill Valentine läßt ihr Abenteuer Revue passieren



Komfortabel: In den Optionen ist es möglich, die Padbelegung zu modifizieren

Die Story



Vor und nach dem Abenteuer im werden Full-Motion-Filmsequenzen geboten, die in in punkto Bildqualität beinahe MPEG-1-Standard erreichen



Vorsicht! Aus diesem Nest huscht blitzschnell ein Schwarm Killerbienen hervor

Resident Evil vereint gekonnt die Elemente eines Adventures mit dem einfachen Handling eines Action-Titels

equipment

Neben präzisiertem Kartenmaterial gibt der Inventory-Screen jederzeit Auskunft über Ausrüstungsgegenstände und Zustand der jeweiligen Spielfigur.

Auch die zur Verfügung stehenden Waffen, sowie deren Munitionsvorrat wer-



den hier aufgelistet. Der Inhalt von Büchern und anderen Schriftstücken wird mittels der nützlichen File-Funktion gespeichert und kann danach jederzeit abgerufen werden.

neuestem Titel haben es verstanden, die markanten Elemente eines Adventures mit dem Handling eines Action-Titels gekonnt zu vereinen. Die Kombination aus nicht zu kniffligen Rätseln und Action-Sequenzen zeichnet diesen Titel aus. Zwar ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, doch schon nach kurzer Zeit lassen sich die Akteure ohne Probleme dirigieren.

Nicht nur Idee und Gameplay begeistern, auch vom technischen Aspekt her ist *Resident Evil* schlichtweg großartig. Die brillant designte Umgebung besticht besonders durch die gelungene Farbwahl. Mal ist ein Raum im warmen Licht einer Lampe gelegen, mal wird die Kühle eines Kellergewölbes gekonnt eingefangen. Die Hintergrundgrafiken sind durchgehend statisch, Kamerafahrten werden nicht geboten.



Für Dynamik ist dennoch gesorgt, da die Perspektive des Betrachters häufig wechselt. Menschen und Monster bestehen aus Polygonen, die mit Gouraud-Shading überarbeitet wurden, was ihnen ein erschreckend authentisches Aussehen verleiht. Ebenso sind die Bewegungsabläufe aller Beteiligten sehr realistisch.

Akustisch weiß das Spiel zu begeistern. Teils unheimliche, teils dramatische Themen verleihen der jeweiligen Umgebung die passende Atmosphäre.

Bislang war Capcom eher für hervorragende 2D-Beat 'em Ups bekannt, als für Action-Adventures. Mit *Resident Evil* hat die fernöstliche Kult-Software-Schmiede jedoch ein Meisterwerk abgeliefert. Kaum ein anderes Spiel schafft es, eine derartig beklemmende Atmosphäre aufzubauen. Die pfiffigen Rätsel und die wohl dosierten Action-Elemente ergeben in Verbindung mit der tollen technischen Präsentation ein Programm, das seinesgleichen sucht. Kein PlayStation-User sollte sich diesen tollen Genre-Mix entgehen lassen. ■

XL-Wertung

90%

Telefon:
040
390 50 62

Game Castle

Händleranfragen erwünscht Viele gebrauchte Spiele auf Lager

Telefon:
040
390 50 62

Inzahlungnahme von Spielen • Beim Kauf einer Konsole gibt es 10 % Rabatt auf jedes Spiel! • Inzahlungnahme von Spielen

Sony PlayStation

PSX + Demo-CD (dt.)	549,90
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.)	155,90
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
3D Lemmings (dt.)	69,90
adidas Power Soccer (dt.)	95,90
Agile Warrior (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	89,90
Air Combat (dt.)	69,90
Assault Rigs (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
Cyberia (dt.)	99,90
D	99,90
Defcon 5 (dt.)	89,90
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
Hebereké's Popoito (dt.)	89,90



Jack is Back (dt.)	99,90
Jupiter Strike	89,90
Klekak 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 Quarterback Club (dt.)	94,90
NHL Face Off (dt.)	99,90
PGA Tour Golf 96 (dt.)	89,90

Philosophy (dt.)	89,90
Psychic Detective	99,90
Rapid Reload (dt.)	79,90
Rayman (dt.)	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
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



NHL All-Star Hockey (dt.)	99,90
Panzer Dragon (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
Street Racer (dt.)	89,90
Theme Park (dt.)	99,90
Thunderhawk 2 (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

Sega Saturn

Saturn + 1 Pad (dt.)	499,90
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.)	89,90
Clockwork Knight 1 (dt.)	89,90
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
Cyber Speedway (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
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club 96	89,90
NBA Basketball (dt.)	99,90



Road Rash (dt.)	99,90
Sewer Shark (dt.)	119,90
Shockwave 2 (dt.)	89,90
Starfighter (dt.)	89,90
Striker (dt.)	109,90
Supreme Warrior (dt.)	119,90
Syndicate (dt.)	99,90
Theme Park (dt.)	99,90
Wing Commander III (dt.)	109,90

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
Biker Mice fr. Mars 2 (dt.)	139,90
Bomberman 3 (dt.)	119,90
Casper (dt.)	129,90
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
Flintstones – 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
Street Fighter II Turbo (dt.)	79,90
Super Mario All-Stars (dt.)	59,90
Super Mario Kart (dt.)	64,90
Super Mario Paint (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
Urban Strike (dt.)	119,90
WeaponLord (dt.)	139,90
WWF Arcade (dt.)	119,90

Panasonic 3DO

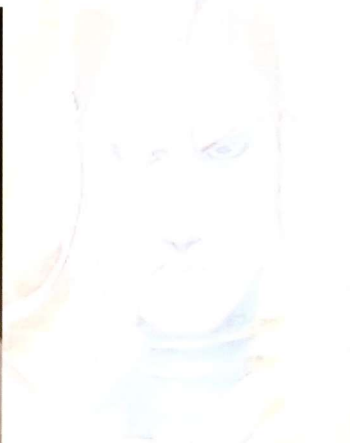
3DO + Starblade (dt.)	499,90
Controller (dt.)	59,90
20th Century video Alma.	109,90
Alone in the Dark 2 (dt.)	99,90
Animals (dt.)	109,90
Casper (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	109,90



Descent (dt.)	99,90
Dragon Lore (dt.)	89,90
FIFA Soccer (dt.)	79,90
Foes of Ali (dt.)	89,90
Killing Time (dt.)	89,90
Mega Race (dt.)	89,90
Need for Speed (dt.)	99,90
Panzer General (dt.)	89,90
PGA Tour Golf 96 (dt.)	89,90
Poed (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90
Rebel Assault (dt.)	109,90

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

Capcom



Wer steckt hinter Software-Hits wie Resident Evil und Darkstalkers? neXt Level sprach mit Capcom, jener Software-Schmiede, auf deren Konto Evergreens wie das legendäre Street Fighter 2 gehen. Akio Sakai, seines Zeichens Oberhaupt von Capcoms „Consumer Software Division“, stand uns Rede und Antwort.

X L: Resident Evil ist nicht gerade ein Spiel für zarte Gemüter. Regt sich das japanische Publikum eigentlich über Gewalt in Videospiele auf?

AS: Viele Spieletitel bieten Anlaß zur Kritik. Es ist also vonnöten, daß Software-Entwickler die Gewaltdarstellung in ihren Produkten selbst kontrollieren. Die Gewalt in Resident Evil macht das Game sehr viel spannender, sie verursacht jedoch auch eine Menge Probleme. Mortal Kombat ist sehr populär, warum sollten wir also auf Gewaltdarstellung in unseren Spielen verzichten? Trotzdem kontrollieren wir das Maß an Gewalt in unseren Titeln. Täten wir das nicht, würden wir Kritikern eine zu große Angriffsfläche bieten.

XL: Hat man sich bei Resident Evil der Motion-Capturing-Technologie bedient, um die realistischen Bewegungen der Charaktere in Szene zu setzen?

AS: Wir haben zwar ein ganzes Studio speziell für Motion Capturing, bei Resident Evil kam diese Technologie jedoch nicht zum Einsatz. Stattdessen haben die Programmierer auf Bewegungsstudien in Form von Filmen und Büchern zurückgegriffen, um in Erfahrung zu bringen, wie sich beispielsweise Menschen oder Spinnen fortbewegen. Motion Capturing verwenden wir vornehmlich in

Prügelspielen. Einige Animationen in Street Fighter – The Movie wurden mit Hilfe dieses Verfahrens erzeugt. SF – The Movie war unser erstes Spiel mit Motion Capturing, in Zukunft werden wir jedoch häufiger auf diese Technik zurückgreifen, da sie eine Menge Zeit spart.

XL: Die Atmosphäre in Resident Evil erinnert stark an Horrorfilme. Wovon haben Sie sich bei der Entwicklung dieses Titels inspirieren lassen?



AS: Vor vielen Jahren entwickelten wir ein Adventure namens Sweet Home für das NES, in dem die Handlung auch in einem mysteriösen Haus stattfand, ähnlich wie bei Resident Evil.

XL: Wendet sich Resident Evil an ältere Spieler?

AS: In Japan möchten wir die 18jährigen PlayStation-Besitzer erreichen. Dies ist eine ganz andere Zielgruppe als wir üblicherweise mit unseren Spielen ansprechen. Wir wollen den größtmöglichen Markt für unsere Produkte, und PlayStation-User sind nun einmal älter. Wenn wir einen Titel speziell für jüngere auf den Markt bringen, ist die Chance, erwachsene Videospiele-Fans anzusprechen, recht gering. Für einen Titel, der auf ältere zugeschnitten ist, interessiert sich jedoch jeder.

XL: Ist eine Saturn-Umsetzung von Resident Evil geplant?

AS: Wir denken darüber nach. Die Saturn-Hardware ist jedoch nicht besonders geeignet für einen Titel wie *Resident Evil*. Es würde zu lange dauern, das Spiel zu konvertieren. Zudem müssen wir berücksichtigen, daß das durchschnittliche Alter von Saturn-Besitzern niedriger ist, als das der PlayStation-Fangemeinde. In naher Zukunft werden wir endgültig entscheiden, ob es eine Umsetzung gibt oder nicht.

XL: Ist es eigentlich leicht, Arcade-Titel auf den Saturn umzusetzen?

AS: Um ein Spiel gut zu konvertieren, braucht man ungefähr ein Jahr. Bei *X-Men* mußten wir beispielsweise ein Drittel der Animationsphasen weglassen, da der Saturn eine viele kleinere RAM-Kapazität hat als der Automat.

XL: Glauben Sie, daß sich die Capcom-typischen 2D-Charaktere gut in 3D-Spielen verwenden lassen?

AS: Auf keinen Fall. Sollten wir 3D-Beat-'em-Ups entwickeln, werden wir uns wahrscheinlich für diese, neue Charaktere ausdenken. Zwar mag es technisch möglich sein, Ken oder Ryu (Anm. der Red.: Kämpfer aus *Street Fighter II*) aus Polygonen zu erschaffen, die eckigen Formen würden jedoch das etablierte Image der Figuren zerstören. 3D-Versionen von unseren Spielen werden wir erst entwickeln, wenn die Next-Generation-Konsolen günstiger werden, und die Hardware den Programmierern erlaubt, mit weniger Polygonen zu arbeiten.

XL: Capcom scheint nicht besonders an 3D-Spielen interessiert zu sein. Was sind die Gründe dafür?

AS: In der Vergangenheit konzentrierten wir uns auf das Super Nintendo, das keine sehr guten Voraussetzungen für 3D-Spiele bietet. Was Arcade-Titel angeht, so sind uns Namco und Sega zuvorgekommen. Von nun an werden wir uns jedoch verstärkt 3D-Arcade- und Konsolenprojekten widmen. Wir hoffen, Sega und Namco Konkurrenz machen zu können, indem wir unsere 3D-Arcade-Automaten kostengünstiger

herstellen – ähnlich wie *Street Fighter II*, einem extrem kostengünstig hergestellten PCB (PCB=Printed Circuit Board; Platine, auf die die benötigten Chip-Komponenten nur aufgesteckt werden. Bei einem Personal-Computer ist das sogenannte „Motherboard“ ein PCB. Anm. der Red.). Wie auch immer, wir werden die Produktion von 2D-Spielen wie *Darkstalkers* oder *X-Men*, auf keinen Fall einstellen.

XL: Welche Technologie benötigt Capcom für die Entwicklung von 3D-Titeln?

AS: Hauptsächlich arbeiten wir mit SGI-Tools und Programmen wie *Softimage*. Zu Beginn hatten unsere Programmierer enorme Schwierigkeiten, da es eine große Umstellung für sie war – ähnlich wie die Umstellung der Programmierung von CISC- zu RISC-Prozessoren. (CISC=„Complex Instruction Set Computer“; Computer die auf CISC-Basis arbeiten, haben ein größeres Befehlssatz, sind jedoch bedeutend langsamer als RISC-CPU's. „Reduced Instruction Set Computer“ können zwar nicht so viele verschiedene Operationen durchführen, sind jedoch sehr viel schneller als CISC-Prozessoren. Anm. der Red.) Es hat auch einige Zeit gedauert, bis wir die Software-Tools, die wir für unsere Entwicklungszwecke von Sony bekommen haben, so modifiziert haben, daß sie unseren Anforderungen entsprachen. Aber so langsam gewöhnen wir uns an alles. Es gibt immer weniger Probleme, die bei der Entwicklung von 3D-Spielen auftauchen. Wir denken, daß wir schon bald 3D-Titel schneller produzieren können als 2D-Programme.



XL: In Anbetracht der Tatsache, daß sich Capcom dazu entschlossen hat, für zukünftige Arcade-Projekte Sonys 32-Bit-Hardware zu verwenden – wie zum Beispiel *Battle Arena Toshinden 2* –, sind die technischen Spezifikationen dieselben wie bei Namos System 11?

AS: Im großen und ganzen ähneln sich die Hardware-Typen, bezüglich ihrer Funktion und Leistungsfähigkeit.



XL: Plant Capcom viele Arcade-Titel, die mit dieser Hardware arbeiten?

AS: Einige befinden sich bereits in der Entwicklungsphase. *Battle Arena Toshinden 2* wurde zwar nicht von uns in-house programmiert, wir sind jedoch zur Zeit damit beschäftigt, eigene Spiele zu programmieren, und damit meine ich nicht nur Beat 'em Ups.

XL: Denken Sie, daß Besitzer der PlayStation-Version von *Battle Arena Toshinden 2* die Arcade-Fassung spielen werden?

AS: Diejenigen, die die PlayStation-Umsetzung nicht ihr eigen nennen, werden das Arcade-Game mit Begeisterung spielen. Es bietet übrigens ein paar zusätzliche Features bietet mit denen die Umsetzung für Sonys 32-Bitter nicht aufwarten kann. Wir wissen jedoch auch, daß sich die Konsolenfassung besser verkaufen wird als der Automat.

XL: Wird Capcom Spiele für das Nintendo64 entwickeln?

AS: Ja, natürlich. Wir werden einige Titel auf den Markt bringen, die auf Nintendos bestehende Zielgruppe, nämlich jüngere User, zugeschnitten sind. Das heißt jedoch nicht, daß die Umsetzung von Spielen wie *X-Men* oder *Resident Evil* ausgeschlossen ist. Da das Nintendo⁶⁴ noch nicht auf dem Markt ist, können wir nicht sagen, wie alt die Leute sind, die sich diese Konsole zulegen. Trotzdem sind schon ein paar Konzepte

speziell für Nintendos neue Hardware in der Entwicklung.

XL: Grafisch und spielerisch ähnelt *Resident Evil* eher einem typischen PC- als einem Konsolentitel. Warum ignoriert Capcom den großen Markt für PC-Unterhaltungs-Software?

AS: Wie Sie vielleicht wissen, haben wir in der Vergangenheit einige Titel für den PC98 und den Sharp X68000 produziert. Leider verkauften wir pro Spiel nur circa 5000 Exemplare, also dachten wir, daß der PC-Markt für uns nicht besonders profitabel ist. Allerdings sind wir der Meinung, daß Pentium-PCs und Windows 95 weltweit großen Anklang finden werden – auch in Japan. Im Laufe dieses Jahres werden wir für diese Plattform einige Spiele entwickeln. Mit der PC-Umsetzung von *Resident Evil* haben wir schon begonnen.

XL: Viele alte Arcade-Titel stammen aus dem Hause Capcom. Sind Umsetzungen für Konsolen geplant?



AS: Unsere Entwicklungsabteilung hat die Umsetzung solcher Arcade-Classics abgelehnt, da uns andere Firmen mit dieser Idee zuvorgekommen sind. Möglicherweise wird es dennoch Konvertierungen geben. Wir könnten beispielsweise drei oder vier Spiele auf eine CD pressen und diese zu einem angemessenen Verkaufspreis auf den Markt bringen. Wir sind sicher, daß Namco mit ihrer Museum-Reihe Erfolg haben wird. Könnten Sie eventuell versuchen unsere Research & Development-Abteilung zu überzeugen?



Darkstalkers



Die Akteure in *Darkstalkers* beherrschen teilweise haarsträubende Special-Moves. Besonders hinsichtlich der Grafik weiß die neueste Capcom-Rauferei zu gefallen. Saturn-User erfreuen sich derzeit an *Vampire Hunter*, dem tollen Nachfolger von *Darkstalkers*

K von K. Kock
 aum zu glauben, aber wahr: *Darkstalkers* hat den Sprung auf die PlayStation geschafft. Ursprünglich sollte die Arcade-Prügelei schon zur Markteinführung von Sonys 32-Bitter in Japan erscheinen. Die Software-Schmiede Psygnosis, die man mit der Umsetzung betraut hat, wurde jedoch nicht rechtzeitig fertig, also war Capcom gezwungen, die Konvertierung von *Darkstalkers* selber vorzunehmen.

Wie auch beim Nachfolger *Vampire Hunter*, den wir in der vorangegangenen Ausgabe der neXt Level vorgestellt haben, treffen bei *Darkstalkers* acht finstere Kämpfer – im Story-Mode gesellen sich noch zwei Endgegner dazu – aufeinander, um sich auf unheimlichen Kampfschauplätzen ordentlich einzuheizen. Neben dem normalen Schlagrepertoire steht den Protagonisten ein großes Arsenal an Special- und Super-Special-Moves zur Verfügung. Diese sind ebenso gut in Szene gesetzt worden wie die übrige Grafik in *Darkstalkers*. Die flüssig animierten Kämpfer und farbenfrohen Hintergründe machen das Spiel zu einem Augenschmaus.

Hinsichtlich der musikalischen Untermalung weiß das Game jedoch nicht zu überzeugen. Ein wenig mehr Einfallsreichtum hätte den gebotenen Kompositionen sicherlich nicht geschadet. In puncto Gameplay hat Capcom wiederum ganze Arbeit geleistet. Alle Kämpfer lassen sich sehr präzise ansprechen, und auch die vielseitigen Special-Moves gehen nach kurzer Eingewöhnungszeit leicht von der Hand.



Einige der Super-Special-Moves haben verheerende Auswirkungen



Explosiv! Der Roboter Phobos ist einer der beiden Endgegner in *Darkstalkers*

Durch den stark verspäteten Release steht *Darkstalkers* zwar im Schatten seines spektakulären Nachfolgers *Vampire Hunter*, PlayStation-User, die auf der Suche nach einem unterhaltsamen 2D-Beat-'em-Up sind, werden bei diesem Titel jedoch mit Sicherheit auf ihre Kosten kommen. ■

Hersteller: Virgin
Entwickler: Capcom
Genre: Prügelspiel
Spieler: 1–2 (simultan)
Level: 10 + 2 Kämpfer
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

info



Marvel Super Heroes von Capcom kam gegen Ende letzten Jahres in die hiesigen Spielhallen. Riesige Sprites, tolle Animationen und phantastische Playability machen diesen Arcade-Titel zu einem Hit. Umsetzungen für die Next-Generation-Konsolen sind bereits in Arbeit.

XL-Wertung **75%**

Shellshock



von M. Anton

Wenn es mit dem Frieden nicht so richtig klappt, dann muß man eben nachhelfen – notfalls auch mit Waffengewalt. Getreu diesem Motto haben sich „Da Wardenz“ zusammengefunden, ein Haufen mutiger Söldner, die ihren Namen („Die Wärter“) der etwas ungewöhnlichen Lage ihres Hauptquartiers verdanken: Ein ausgedientes Gefängnis in der Nähe von New York als Ausgangspunkt für den Kampf gegen den Krieg ist sicherlich eine nicht ganz alltägliche Örtlichkeit. Gleiches gilt allerdings auch für die Tätigkeiten der Wardenz: Wo immer es auf der Welt kriselt, mischen sie mit ihrem Waffenarsenal kräftig mit – freundlicherweise jedoch immer auf Seiten der Underdogs und Unterdrückten. Ob es nun südamerikanische Drogenbosse zu demütigen gilt, oder ein Bürgerkrieg in Afrika zu verhindern ist: Ein Anruf genügt, und die Wardenz setzen ihr Kriegsmaterial in Bewegung.

Während der Einsätze von *Shellshock* schlüpft der Spieler in die Rolle eines Neuzugangs. Viel Zeit zum Eingewöhnen bleibt dem Rookie allerdings nicht, denn sehr schnell ruft die Pflicht. Also rein in den Panzer, Luke zu und auf in den Kampf. Einige Tonnen Stahl um den Fahrersitz versprechen auf den ersten Blick zwar eine recht solide Knautschzone, aber der Eindruck trügt. Immerhin sind auch die Gegner recht stabil gebaut – und sie schießen auch noch um sich! Da hilft nur eines, nämlich zurückschießen ... Zu diesem Zweck ist das Vehikel des Spielers serienmäßig mit einer großen Bordkanone und einem nicht ganz so durchschlagkräftigen, aber dennoch nützlichen Maschinengewehr bestückt – und die passende Munition gibt es praktischerweise gleich unbegrenzt dazu. Gegen die Panzer in den ersten Missionen sind das noch recht passable Argumente, allerdings werden die Störenfriede in den späteren Missionen immer aufdringlicher, auch kommen dort nervige Feindhubschrauber ins Spiel. Dann hilft nur bessere Ausrüstung weiter, und selbstverständlich haben die Wardenz da einige Trümpfe in der Hinterhand: Flugabwehrraketen beispielsweise, oder diverse Zusatzausrüstung wie Panzerung



Frontale Konfrontationen mit freundlichen Panzern sind nicht sehr ratsam. Ratsamer ist es, den eigenen Geschützturm zu drehen und von der Seite anzugreifen

Hersteller: CentreGold
Entwickler: Core Design
Genre: Action
Spieler: 1
Level: 25 Missionen
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

info

Wie es sich für das Zeitalter der Multi-Platform-Spiele gehört, erscheint *Shellshock* auch für andere Systeme. Kurz nach der Saturn-Version soll die Umsetzung für die PlayStation erscheinen, und auch die PC-Fans kommen nicht zu kurz. Sie dürfen sich dank Netzwerkoption dann auch heiße Mehrspieler-Gefechte liefern.

Vier Spielstände speicherbar, deutsche Bildschirmtexte und Sprachausgabe und stellenweise auch deutsche Songtexte.



Eingesammelte Versorgungskisten sind gut für das Budget der Truppe



Natürlich darf auch die Begleitschutzmission für Konvois nicht fehlen ...





oder leistungsfähigere Motoren. Und als Krönung gibt es sogar die Möglichkeit der einmaligen Unterstützung aus der Luft, für den Fall der Fälle ...

Allerdings wird einem dabei nichts geschenkt, denn das Kleingeld für's Panzer-Tuning muß in den Einsätzen verdient werden. Die Prämie für erfolgreiche Absolvierung einer Mission reicht jedoch gerade mal für die Reparatur der Panzerung, also sollte zwecks Aufbesserung der Barschaft möglichst schonend mit dem Material umgegangen und für die angenehmen Seiten des Kämpferlebens gespart werden. Außerdem lohnt es sich, während der Missionen nach Versorgungskisten Ausschau zu halten, denn auch die bringen Bargeld. Das Spektrum der 25 über die ganze Welt verstreuten Einsätze ist breit: Ob nun in Häuserschluchten auf Panzerjagd gegangen wird, in Urwäldern Gefangene befreit werden müssen oder ein Konvoi auf Geleitschutz wartet – ein ruhiger Job ist das Söldnerleben auf keinen Fall. Lediglich zwischen den einzelnen Missionen haben die Kämpfer Zeit für eine kleine Pause. Was sie in dieser Zeit machen, erfahren wir in den Zwischensequenzen, die die Rahmenhandlung genauer erzählen.

Technisch ist die Panzer-Action in 3-D recht gut gelungen, wenngleich einige der Texturen etwas grob wirken und auch in Sachen Sound gemischte Gefühle zurückbleiben: Daß der Kommentator über ein recht begrenztes Spruchinventar verfügt, wird mit der Zeit leicht nervig. Die Hip-Hop-Musik, die aus den Lautsprechern tönt, ist in diesem Genre jedoch äußerst ungewöhnlich – zu Songtexten wie „Sei friedlich, Mann!“ (Das Lied gibt es sogar als Single-Auskopplung!) durch die Gegend zu fahren und Panzer zu plätten, ist schon ein Erlebnis der besonderen Art. Wer diesbezüglich keine moralischen Bedenken hat, der findet in *Shellshock* eine solide Action-Simulation ohne allzuviel strategischen Ballast, dafür aber mit einem deftigen Schwierigkeitsgrad. ■



In manchen Einsätzen sind Gefangene aus den feindlichen Lagern zu befreien



Sechs Bengel für Charly: Der Auftraggeber hält sich dezent im Hintergrund



Solide Panzer-Action in 3-D ohne zuviel strategischen Ballast ...

typisch core design

Shellshock reicht sich nahtlos ein in die Serie der Action-Simulationen von Core Design:

Thunderhawk (Mega-CD),
Battlecorps (Mega-CD),
Thunderhawk 2 (SAT, PSX, PC).



XL-Wertung

80%

Baku Baku Animal



Das große Fressen vor hübsch gerenderten Hintergründen: Ein nicht ganz unbekanntes Spielprinzip in einer etwas neueren, aufgepeppter Variante ...



Wer nicht ordentlich stapelt, den beißt am Ende des Spiels der Löwe ...



Die Gegner werden immer stärker



sie auch für *Tetris*-Veteranen noch eine kleine Herausforderung: Im Gegensatz zur „Gleiche-Farben-plätzen“-Variante der anderen Genrevertreter sind doch einige andere Stapel-Strategien erforderlich, um Erfolg zu haben. Wer nach einem kurzweiligen Geschicklichkeitsspiel sucht und sich von den poppigen Japano-Grafiken und dem entsprechenden Sound nicht irritieren läßt, der ist mit *Baku Baku Animal* recht gut beraten. ■

XL-Wertung **70%**

test saturn

Hersteller: Sega
Genre: Action
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: -
Preis: ca. DM 90
Erhältlich: ab Juni

info

Auf dem Saturn hat der Klötzchenwahn bislang noch nicht den Umfang wie im 16-Bit-Bereich angenommen. Wer mal eine etwas konventionellere Variante des Themas unter die Lupe nehmen will, der sollte einen Blick auf *Hebereke's Poppoito* von Sunsoft werfen.



A von M. Anton
 uch wenn es niemand für möglich gehalten hätte: Man kann das altbekannte *Tetris*-Prinzip mit herabfallenden Klötzchen immer noch um eine neue Variante bereichern. Wie es gemacht wird, das führt Sega in *Baku Baku Animal* vor. Wie es sich für ein Spiel dieser Art gehört, ist die zugrundeliegende Thematik recht simpler Natur: Von oben fallen Klötzchen im Doppelpack auf das Spielfeld, sammeln sich dort und müssen schnellstmöglich entsorgt werden, um Verstopfungen zu vermeiden.
 Genrekenner vermuten nun wohl, daß sich das Problem lösen läßt, indem möglichst viele gleichfarbige Klötzchen aufeinandergestapelt werden, um spontane Auflösungserscheinungen zu provozieren – aber weit gefehlt. Die Klötzchen sind nämlich nicht mit unterschiedlichen Farben, sondern überwiegend mit diversen ‚nahrhaften‘ Symbolen wie Möhren, Bananen oder Käse belegt. Von Zeit zu Zeit ist auch mal ein Tierkopf auf einem Klötzchen zu finden. Und kommt dieses auf ein oder mehrere passende Symbole zu liegen, werden letztere in bester *Pac-Man*-Manier aufgemampft. Geschicktes Stapeln ist also angesagt, wobei nicht nur darauf geachtet werden sollte, möglichst viele Früchte auf einmal zu verschlucken. Denn noch besser ist es, Kettenreaktionen zu erzeugen, die gleich mehrere Tieren aktiv werden lassen – die Folgen für das Spielfeld des menschlichen oder computergesteuerten Gegners sind normalerweise katastrophal. Sonderlich originell ist die Spielidee letztendlich zwar nicht, allerdings ist

Golden Axe – The Duel



Der Endgegner der früheren Golden Axe-Spiele Death Adder kann seine Feinde mit einem feuerspeienden Schild auf Distanz halten



Wikingler-Zwerg Gilius langt immer noch mit seiner Streit-axt hin wie in alten Spielhallenzeiten

W von C. Henning
 ährend man sich in den früheren Golden Axe-Spielen durch mehrere Level in Final Fight-Manier schlagen mußte, beschränkt sich die Saturn-Version lediglich auf einen Tournament-Modus. Es stehen insgesamt zehn Kämpfer zur Verfügung. Vom grünen Ungeheuer bis hin zur langbeinigen Amazone sind viele typische Fantasy-Charaktere vertreten. Neben den obligatorischen Tritten und Waffen-Schlägen verfügt jeder Krieger über einige leicht erlernbare, optisch hübsch in Szene gesetzte Special-Moves.

Der SNK-Klassiker *Samurai Shodown* stand offensichtlich Pate für diese Prügelerde. Die Hintergründe sind ähnlich aufwendig designt und die Protagonisten sind schön gezeichnet. Je



Beim Gnadenstoß leuchtet der Bildschirm hell auf, bevor der Verlierer zu Boden geht

nach dem, wie weit die Gegner voneinander entfernt stehen, zoomt der Bildschirm heran oder zurück. Untermalt werden die Prügeleien von stimmiger Musik und passenden Soundeffekten.

In Japan gibt es *Golden Axe – The Duel* schon seit Oktober '95. In der Zwischenzeit haben sich mit *X-Men* und *Street Fighter Alpha* schon meh-



Bei Green wurden die Entwickler von *Street Fighter II*s Blanka inspiriert



Dank Magie können die Feinde mit opulenten Specials ins Nirvana geschickt werden

rere bessere 2-D-Prügeltitel angesammelt, so daß man eigentlich auf diese verspätete Klapperei getrost verzichten könnte. Vollblut-Beat-'em-Up-Fans, die sich noch an die Klassiker erinnern möchten, stören sich sicherlich nicht an den Alterserscheinungen. ■

Hersteller: Sega
Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 10 Kämpfer
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

info

Den Spielhallengängern und Mega-Drive-Usern ist *Golden Axe* schon seit den Achtzigern ein Begriff. Das erste *Golden Axe*-Abenteuer war für kurze Zeit indiziert.

Der einstellbare Schwierigkeitsgrad und die unbegrenzten Continues erlauben es auch unerfahrenen Spielern, schnelle Erfolge mit den zehn Kämpfern zu verzeichnen.

Leider wird keinerlei Speichermöglichkeit geboten.

Spielmodi: Auf den obligatorischen Story-Mode der vorangegangenen *Golden Axe*-Abenteuer wurde leider verzichtet.

XL-Wertung

70%



King of Fighters '95



Rundum gelungen: *King of Fighters '95* besticht nicht nur durch das tolle Character-Design aus. Es stimmt vor allem die Spielbarkeit

Hersteller: SNK
Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-2(simultan)
Level: 24 + 2 Kämpfer
Preis: ca. DM 140
Erhältlich: als Import

Info

King of Fighters '95 ist die erste einer Reihe von Neo-Geo-Umsetzungen für Segas 32-Bitter. Die Konvertierungen von *Fatal Fury 3* und dem famosen dritten Teil der *Samurai Shodown*-Reihe stehen kurz vor der Fertigstellung. *Path of the Warrior: Art of Fighting 3* ist dagegen vorerst nur Besitzern von SNKs Konsole vorbehalten.



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

B von K. Kock
 Islang waren Beat 'em Ups aus dem Hause SNK nur Neo-Geo-Usern vorbehalten.

Nachdem vor kurzem Sunsofts weniger erfolgreiches *Galaxy Fight* für Segas 32-Bitter umgesetzt wurde, ist nun mit *King of Fighters '95* ein weiterer Neo-Geo-Prügler am Start. Auf dem SNKs Konsole war dieser Titel das absolute Highlight des vergangenen Jahres und übertraf den Vorgänger *KOF '94*, um Längen. Kein Wunder, besteht doch die Riege der Kämpfer aus den Stars von SNKs populärer Southtown-Reihe. Neben einigen Recken aus *Art of Fighting 2* geben sich zahlreiche Charaktere aus dem *Fatal Fury*-Epos die Ehre. Insgesamt sind sage und schreibe 24 Fighter angetreten, um sich in einem Wettkampf miteinander zu messen. Im Story-Mode gesellen sich noch zwei Obermotze dazu. Einer der beiden erinnert stark an den deutschen Rüpel Krauser, der schon bei *Fatal Fury 2* Aufsehen erregt hat. Egal, ob im Story- oder im Zweispieler-Modus, man kann sich dreiköpfige Teams zusammensetzen. Ebenso vielseitig wie die Protagonisten selbst, sind auch ihre Special-Attacks. Zusätzlich zu diesen durchschnittlich sechs Moves kann jeder Kämpfer einen besonders spektakulären



Takuma Sakazaki beherrscht eine Reihe von halsbrecherischen Würfeln



Bei *King of Fighters '95* geben sich die bekanntesten SNK-Stars die Ehre



test saturn



Salsyu Kusanagi ist der Vater des KOF-Main-Characters Kyo. Im Gegensatz zu diesem, übernimmt er jedoch die Rolle des Bösewichts



Bombastisch! Zusätzlich zu den zahlreichen Special-Attacks beherrscht jeder Kämpfer einen Power-Move



Der Soldat Heidern fordert auf einer klapprigen Hängebrücke zum Duell auf

Super-Special-Move ausführen. Hat sich im Laufe einer Auseinandersetzung die entsprechende Energieleiste aufgefüllt, steht diesen gefürchteten Attacken nichts mehr im Wege. Selbstverständlich können die Akteure auch auf ein großes Repertoire an „normalen“ Schlägen und Tritten zurückgreifen. Sogar Defense-Blows, mit deren Hilfe man eine gegnerische Schlagabfolge schnell kontern kann, sind dabei.

Wie schon das Original auf SNKs 16-Bitter, wartet auch *King of Fighters '95* auf dem Saturn mit einer famosen Spielbarkeit auf. Jeder Move läßt sich plaziert anbringen, und die Super-Specials gehen dank der präzisen Kontrolle leicht von der Hand.

Auch hinsichtlich der Grafik gleicht die Saturn-Konvertierung dem Original wie ein Ei dem anderen. Die Charaktere wurden toll animiert und treffen vor malerischen Hintergründen aufeinander. Man sieht dem Game an, daß die Programmierer mit sehr viel Liebe zum Detail zu Werke gegangen sind.

Nur hinsichtlich der Akustik kann die Saturn-Umsetzung nicht mit der Neo-Geo CD-Version mithalten. Statt sich der arrangierten Tracks zu bedienen, mit denen diese Version aufwartet, griffen die Entwickler auf die Sounds der Arcade-Fassung zurück. Dieses geschah wohl zugunsten der Ladezeiten, die im Gegensatz zum Neo-Geo CD sehr kurz ausfallen. Nicht umsonst legte man dem Game ein ROM-Modul bei, auf dem ein Teil des Spieles gespeichert ist.

Man merkt *KOF '95* SNKs langjährige Erfahrung auf dem Prügelspiel-Sektor an. Zwar sind 2D-Beat-'em-Ups dieser Machart vom Aussterben bedroht, in punkto Gameplay können die meisten 3D-Prügler jedoch mit *KOF '95* bei weitem nicht mithalten. SNK hat mit der Saturn-Umsetzung von *King of Fighters '95* ein tolles Prügelspiel abgeliefert, an dem Genre-Anhänger mit Sicherheit ihre Freude haben werden. ■

Eine 1:1-Umsetzung des famosen Neo-Geo-Originals

Team-Edit-Modus



Mittels der Team-Edit-Option lassen sich dreiköpfige Mannschaften zusammenstellen, mit denen man sogar im Story-Mode antreten kann

XL-Wertung 80%

True Pinball



Die Draufsicht ist recht unpraktikabel; obere Ziele sind meist nur zu errahnen



Der „extreme“-Flipper bietet gute Übersicht und – wie alle Tische – eine dritte Backe

Hersteller: Laguna
Entwickler: Ocean
Genre: Flipper
Spieler: 1–8
Level: 4 Tische
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

Info

Im direkten Vergleich zu *Digital Pinball* (SAT) hinkt *True Pinball* einige Tischlängen hinterher.

Sound und Flipper-Design sowie Extra- und Multiball-System sind schwächer. Gegenüber *Extreme Pinball* (PSX) sollte man es jedoch vorziehen.

Memory Card: Der erspielte Highscore kann abgespeichert werden. Speicherplatz: 1 Block.

Spieleranzahl: Bis zu acht Kugelakrobaten dürfen mit einem oder zwei Pads nacheinander auf Punktejagd gehen.

Grafik-Modus: Die Vogelperspektive kann auf 3D-Highres (Interlace-Modus) geschaltet werden, wobei jedoch leichtes Flackern in Kauf genommen werden muß.

E von T. Hellwig
 Erfahrungen mit echten Flippergeräten wird der eine oder andere sicherlich schon gemacht haben – verquälte Atmosphäre und intensiver Pommes-Duft inbegriffen. Dagegen kann Flippern in den eigenen vier Wänden viel angenehmer und sogar platzsparend ausfallen.

Vier verschiedene Tische bietet Oceans Flipper-Debüt *True Pinball* für die PlayStation. Wahlweise aus der Draufsicht mit scrollendem, zwei bis drei Bildschirmen hohem Terrain oder aus der dreidimensionalen (realistischen) Vogelperspektive können bis zu acht Spieler nacheinander um Punkte wetteifern. Jeweils im oberen Bereich befindet sich eine zusätzliche dritte Flipperbacke. Von Tisch zu Tisch verschieden, werden mehrere Rollbahnen, Tore, Bumper, Rampen und andere einträgliche Extras inklusive Multiball geboten. Das Design kann im großen und ganzen als typisch bezeichnet werden, dementsprechend finden sich keine Neuerungen oder ausgefallene Ideen in dieser realistischen Flipper-Simulation.

Technisch ist an *True Pinball* nichts auszusetzen; das Rollenverhalten der Kugel ist stets physikalisch korrekt, Geschwindigkeit und

Scrolling sind tadellos. Abstriche hingegen müssen bei der Grafik gemacht werden: Extrem grelle Farben belasten die Augen schon nach kurzer Zeit – insbesondere in der 3D-Highres-Optik (hochauflösende und leicht flackernde Darstellung). Eine etwas lieblose Programmierung lassen die nüchterne Anzeigetafel und der nicht regulierbare ‚Abstoß‘ des Balles vermuten.

Insgesamt präsentiert sich diese Simulation (eine der beiden ersten Flipper-CDs für die PlayStation) als gelungen, spielerisch jedoch eher durchschnittlich. Hinsichtlich des Dauerspaßes sollte eine Investition zunächst noch einmal durchdacht werden; sowohl allein als auch zu mehreren Spielern hält sich die Langzeit-Motivation in Grenzen. ■

NBA Live '96



Die Spieler der eigenen Mannschaft agieren sowohl in der Verteidigung als auch im Angriff stets so, daß sie leicht anspielbar sind und die Manndeckung beachten



Eindeutig am übersichtlichsten: einer der isometrischen Blickwinkel



Der angewählte Spieler ist aufgrund der Namensangabe stets gut zu identifizieren



Hersteller: Electronic Arts
Genre: Sport
Spieler: 1-4 (simultan)
Level: 29 Teams
Preis: ca. DM 110
Erhältlich: im Handel

E von T. Hellwig
 Electronic Arts' Erfolgserien in Sachen Sportsimulationen sind weithin bekannt. Jährliche Auffrischungen sorgen kontinuierlich für aktuelle Teamprofile und verbesserte Details. Die 96er Fassung von *NBA Live* für die PlayStation forderte EAs Profis diesmal allerdings weit mehr als üblich, denn für den Sprung in die 32-Bit-Klasse genügte keine fixe Überarbeitung.

Eindrucksvoll zeigt der mit fetzigem Hip Hop und Acid-Jazz unterlegte Videovorspann Szenen aus der vergangenen Saison. Dank Lizenz kann *NBA Live '96* mit allen originalen 29 NBA-Teams und deren Sportlern aufwarten. Wie gewohnt, ermöglichen die vielen übersichtlichen Menüs Einstellungen aller Art: vom veränderbaren Regelwerk über Spielertransfers und individuelle Eigenschaftswerte bis zur Seitenlinien-Manager-Option während des Matches. In einer laufenden Begegnung kann unter sechs verschiedenen Perspektiven gewählt werden.

Sind die Rahmenbedingungen festgelegt, erfreuen die leicht zu unterscheidenden, mit

Texturen belegten Spielersprites und das teamgerechte Zusammenspiel der eigenen Mannschaft besonders Neueinsteiger. Im direkten Vergleich zu *Total NBA '96* fällt auf, daß die Steuerung der Ballakrobaten insbesondere bei plötzlichen Richtungswechseln leicht schwammig ist. Nichtsdestotrotz zeigen die Spieler eine akurate Paßgenauigkeit und wirkungsvolle Abwehr-Moves wie auch Ideenreichtum bei speziellen Dunks. Die gelungene Spielfeldübersicht geht auch im Vierspieler-Modus nicht verloren – das Umschalten auf einen anderen Basketballer könnte jedoch zügiger ablaufen. Der allgemeine Schwierigkeitsgrad – gerade in bezug auf Freiwürfe – ist etwas zu niedrig ausgefallen.

Trotz kleinerer Schönheitsfehler, wie z. B. der nicht vorhandene Kommentator oder die fehlende Realitätsnähe (*Total NBA '96*), kann EA mit der 32-Bit-Version seiner beliebten *NBA-Live*-Serie überzeugen. ■

XL-Wertung 80%

info

In Sachen Basketball steht weiterhin *Total NBA '96* an der Spitze – vor allem grafisch und in punkto Realitätsnähe, weiß es mehr zu begeistern. Basketball-Fans, die mehr Actionlastigkeit bevorzugen, sind mit *NBA Jam T. E.* (z. Zt. zirka 50-60 DM) gut beraten.

Memory Card: Vom aktuellen Turnierstand bis hin zu selbst kreierte Spielern wird alles kompakt in nur einem Block gesichert.

Perspektiven: Insgesamt 15 fein differenzierte Blickwinkel sind während eines Matches anwählbar. Die Perspektive aus der Mitte des Spielfeldes erweist sich bei Schwenks als höchst unpraktisch.

Spieleranzahl: Bis zu vier Basketballer können sich verteilt auf zwei Mannschaften am Spiel beteiligen.



Digital Pinball

Abspann sehen:

Drückt im Titelbildschirm C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, unten, unten und Start!

Neuer Flipper:

Drückt im Titelbildschirm X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, oben, oben und Start!

Hang On GP '95

Kein Zeitlimit:

Selektiert ‚Timetrial‘ im Hauptmenü und drückt: rechts, links, oben, unten und Z! Ein Sound bestätigt die korrekte Eingabe.

Zusätzliche Strecke:

Selektiert ‚Game Level‘ in den Options und drückt B! Selektiert nun ‚Options‘ und drückt R, R, L, R, R! Ein Sound bestätigt die korrekte Eingabe.

High Velocity (jap.) / King of Spirits

Neue Wagen:

Selektiert ‚Type F‘ im Car-Select-Screen und drückt links, rechts und Y gleichzeitig! Unter dem Punkt ‚Type G‘ erhält man einen Porsche. Wiederholt Ihr das Ganze, erhaltet Ihr einen LKW.

NHL All-Star Hockey

Perfekte Spieler:

Drückt im ‚Player Construction‘-Screen A + B + C + X + Y + Z + oben gleichzeitig!

Parodius Deluxe Pack



Volle Bewaffnung:

Gebt im Pausen-Modus folgendes ein: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, A, B und C!

Rayman

10 Continues:

Habt Ihr nur noch ein Continue übrig, dann drückt im Continue/Quit-Bildschirm oben, unten, rechts und links!

Robotica

Halte die L- und R-Taste auf Pad 1

gedrückt, um die folgenden Cheats auf Pad 2 eingeben zu können!

Levelwahl: Start drücken!



Generator-Energie aufladen:

B drücken!

Schilde aufladen: A drücken!

Waffen-Level wählen: X drücken!

Karte anzeigen: Z drücken!

Shinobi X

999 Shuriken:

Setzt den Cursor im Options-Menü auf ‚Knives‘ und haltet die L- und R-Taste gedrückt! Nun drückt Ihr C, A, B und die Anzeige wechselt zu 999 Knives.

Videosequenzen sehen:

Drückt während des Intros C, X, B, Y, A, Z und bestätigt mit Start!

99 Leben:

Drückt im Game-Start-Screen A, Z, B, Y, C, X! (Mehrere ausprobieren!)

Levelwahl:

Pausiert das Spiel und drückt A, B, A, B, C! Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr nun einen Level (unten links auf dem Bildschirm) einstellen.

Street Fighter – The Movie

Akuma anwählen:

Wählt ‚Street Battle Mode‘ aus drückt im Charakter-Auswahlbildschirm oben, B, unten, Z, rechts, X, links und Y! Drückt nun C für Akuma in schwarz!

Musikvideo ansehen:

Spielt im ‚Movie Battle Mode‘ durch und besiegt M. Bison zweimal! Das Video läuft danach von selbst ab. Wählt im Battle-Select-Screen die Option ‚Back up‘ an und Ihr könnt das Video zum Titel ‚Something There‘ sehen.

Theme Park

Bullfrog Park:

Gebt den Namen ‚DEAD‘ ein und

bestätigt auf ‚End!‘ Drückt im folgenden Bildschirm A + Z gleichzeitig!

Thunderhawk 2 – Firestorm

South Amerika

Mission 2 J5QVG FC3KB DRT1Q

Mission 3 J4IF0 RC3TF DRSPQ

Panama Canal

Mission 2 J7IF0 QC39J DRGTAT

Central Amerika

Mission 2 J2UVG VC3IN DRSRI

Eastern Europe

Mission 2 J6LF0 TC2TR DRTNI

Middle East

Mission 2 J20FG FS2DV DRS11

Mission 3 J52V0 3C3E3 DVTAA

South China / Piracy

Mission 2 J5BVG VC3E7 DRTS2

Toshinden S (jap.)

Dicke Köpfe:

Halte im Titelbildschirm die L- und R-Taste gedrückt, während Ihr einen Modus auswählt!

Virtua Fighter

Stage auswählen / andere Farben:

Sobald der Gewinner eines Matches feststeht und ‚Winner‘ eingeblendet wird, drückt Ihr die Tasten L und R und haltet sie gedrückt. Nun könnt Ihr Euch eine beliebige Stage auswählen und zudem noch alle Fighter in anderen Farben kämpfen lassen.

Virtua Fighter Remix

Stage-Select / Fighter-Select:

Sobald das Wort ‚Winner‘ nach einem Kampf im Zweispieler-Modus zu sehen ist, hält der Gewinner die L- und R-Taste gedrückt bis ein neues Menü erscheint.

Verstecktes Menü:

Drückt im Titelbildschirm zwölfmal oben und dann Start! Drückt danach im Options-Menü A, wenn Ihr den Cursor unterhalb von ‚Exit‘ plaziert habt, und das Menü erscheint!

Als Dural kämpfen:

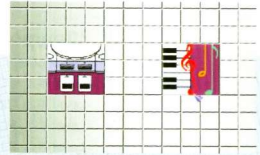
Bewegt den Cursor im Charakter-Auswahlbildschirm auf Akira für Player 1 oder auf Jacky für Player 2 und drückt unten, oben, rechts, A + links!

Importspiele auf einer PAL-PlayStation spielen?!

Es gibt einen Trick, der es ermöglicht, Importspiele (japanische oder amerikanische) kompatibel für PAL-Geräte zu machen. Indem die PlayStation quasi getauscht wird, lassen sich sowohl NTSC-Versionen auf PAL-Geräten als auch PAL-Versionen auf japanischen Stations abspielen. Der folgende Trick hat zwar hin und wieder den Nachteil, daß die Musikstücke einiger CDs nicht vollständig bzw. gar nicht gelesen werden können, doch der Spielablauf selbst bleibt völlig unberührt von diesem Eingriff. Gewisse Probleme im Zusammenhang mit dieser Überlistung der PSX treten besonders bei Seriennummern über sechs Millionen auf. Wir erklären die Methode anhand eines Beispiels (PAL-Gerät mit NTSC-Spiel):

- Legt eine PAL-CD ein und startet die PlayStation, ohne den Deckel zu schließen!
- Es erscheint der Auswahlbildschirm. Bewegt den Pfeil nach rechts auf das Musikmenü und drückt **X**!
- Das Musikmenü erscheint. Steckt einen Streichholz oder etwas Vergleichbares in den Schacht, wo normalerweise der Stift des Konsolendeckels einrastet, um vorzutauschen, daß die PSX geschlossen ist!
- Die PSX liest die Musikfiles der CD ein und erkennt, daß es sich um eine PAL-Version handelt. Danach stoppt das Laufwerk selbsttätig.
- Tauscht nun die PAL- durch eine NTSC-CD aus! Bewegt den Pfeil nach rechts auf Exit und drückt **X**!
- Der Auswahlbildschirm erscheint erneut, die PlayStation lädt das Spiel der NTSC-Version anstandslos.

Für zirka 30 bis 40 DM kann man sich einen kleinen Schalter einbauen lassen, der den Zustand des Deckels (offen, geschlossen) reguliert. Fachkundige Elektronikläden und auch manche Versandhändler bieten diesen Service an. Bei einer Neuschaffung inklusive Umbau sollte nach Möglichkeit auf eine Seriennummer unter sechs Millionen geachtet werden.



adidas Power Soccer

Spezielle Moves:

Die mit * gekennzeichneten Moves funktionieren nur im Arcade Mode.

Hohe Ballannahme:

- Jonglieren* ■ + X
- Handspiel* ▲ + ●
- bicycle ▲ + X
- Super Spurt* ■ + ●

Tiefe Ballannahme:

- Jonglieren* ■ + X
- Mega Volley* ▲ + ●
- Kopfball ▲ + X
- Super Spurt* ■ + ●

Im Ballbesitz:

- Heilung ■ + X
- Fallrückzieher ▲ + ●
- Mega Schub* ▲ + X
- Super Spurt* ■ + ●

Defensive:

- Gestrecktes Bein* ■ + X
- Schubsen (gehend)* ▲ + ●
- Am Trikot ziehen* ▲ + ●
- Mega Tackle* ▲ + X
- Super Spurt* ■ + ●

Frauen-Kommentatoren:

Wählt während des Matches Acade Mode / Audio-Menü an (Nicht ins Menü gehen!) und drückt ■ und ● gleichzeitig!

The Need For Speed

Neue Strecke / Neuer Wagen / Rallye-Kurse:



Gibt im Wettkampf-Modus folgendes Paßwort ein: TSYBNS!

Für Wettkämpfe steht nun die versteckte Strecke Lost Vegas zur Verfügung.



Alle anderen Spielmodi bieten zusätzlich den geheimen Wagen Warrior (L1 und R1 im Fahrzeugbildschirm gedrückt halten). Haltet L1 und R1 im Streckenauswahlschirm gedrückt, um die Pisten in Rallye-Kurse zu verwandeln!

Zero Divide

Verstecktes Shoot 'em Up:



Haltet Start und Select auf Pad 2 gedrückt, während das Spiel geladen wird! 'Bonus Game' erscheint auf dem Bildschirm, woraufhin auch schon der Titelscreen von *Phalanx* zu sehen ist.

Viewpoint

Levelcodes:

Level 1-1 CGG	Level 1-2 CLL
Level 1-3 CRR	
Level 2-1 FGD	Level 2-2 FLJ
Level 2-3 FRN	
Level 3-1 HGD	Level 3-2 HLG
Level 3-3 HRL	
Level 4-1 KGG	Level 4-2 KLD
Level 4-3 KRJ	
Level 5-1 MGJ	Level 5-2 MLD
Level 6-1 PGL	Level 6-2 PLG
Level 6-3 PRD	

Unverwundbarkeit:



Drückt im Pausenmodus ■, ●, ●, ●, ●, ▲, ✕, ■, oben, oben, unten, unten,

L1, R1, Select!

3D Lemmings

Levelcodes:

Als Ergänzung zum vorigen Mal findet Ihr hier die Levelcodes vom 26. bis zum 54. Level:

26 bedaggle	27 epicalyx
28 homaloid	29 lallygag
30 bilabial	31 cacofogo
32 metavurt	33 slowburn
34 pellucid	35 makimono
36 khuskhus	37 displace
38 rachahout	39 orgulous
40 duncedom	42 geropiga
43 bontebok	44 empyreal
45 langlauf	46 nannygai
47 saratoga	48 quintain
49 musquash	50 zomboruk
51 skilling	52 wobegone
53 bindieye	54 fraxinus

unten, rechts, oben, ▲, oben, rechts, unten, links, oben, ●! Nun ist eine Explosion zu hören. Begebt Euch in den Charakterauswahlschirm und drückt dann links!

Ridge Racer Revolution (jap.)

Mini Cars / Kinder-Kommentator: Schießt alle Raumschiffe bei Galaga mit weniger als 44 Schüssen ab! Benutzt dazu die Missiles, indem Ihr folgende Tasten gedrückt haltet, sobald Galaga beginnt: R1, L1, ▲, Select, unten! Euer Raumschiff muß nicht mehr bewegt werden, die Missiles suchen sich Ihre Ziele selbst.



Cyber Sled

Fünf Schiffe:

Drückt im Titelscreen oben, links,

Saturn ARP - Codes

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

Astal (jap.) F60B6C12 C305 360DBCAA 0003 360DBCA8 0005	Hauptcode unendl. Leben unendlich Energie	0600932A 0009 0601D4C6 0009 0601D4C8 0009 06047D92 000X 06047D94 000X 06047D96 000X 06047DAA 0010 06047DAC 000A 06047DAE 0006	unendlich zeit + alle Wagen und Pferde Anzahl der gegnerischen Wagen auf Kurs 1, X = ? Anzahl der gegnerischen Wagen auf Kurs 2, X = ? Anzahl der gegnerischen Wagen auf Kurs 3, X = ? 16 Runden auf Kurs 1 10 Runden auf Kurs 2 6 Runden auf Kurs 3	gegnerischen Wagen auf Kurs 2, X = ? Anzahl der gegnerischen Wagen auf Kurs 3, X = ? 16 Runden auf Kurs 1 10 Runden auf Kurs 2 6 Runden auf Kurs 3
Bug! (europ.) F6017588 C304 0602556E 0009 0602552E 0009	Hauptcode unendl. Leben unendlich Energie			
Bug! (us.) F6017588 C305 060272E0 0009 16053F30 00FF 0602556E 0009 0602552E 0009	Hauptcode + unendlich Zap unendl. Leben unendlich Energie			
Clockwork Knight (europ.) F6003038 C305 360438DC 0003 060583C8 012D 360438E5 000F	Hauptcode unendlich Energie unendlich Zeit unendl. Leben			
Clockwork Knight 2 (jap.) F6003074 C305 3604291D 0005 36042914 0005	Hauptcode unendl. Leben unendlich Energie			
Daytona USA (europ.) F6000914 C305	Hauptcode	06000914 C305 B6002800 0000 060092AE 0009 0601D27E 0009 0601D280 0009 060480C2 000X 060480C4 000X	+ Hauptcodes unendlich Zeit + alle Wagen und Pferde Anzahl der gegnerischen Wagen auf Kurs 1, X = ? Anzahl der	Off-World Interceptor Extreme (us.) F6000914 C305 + B6002800 0000 D602A83C 9881 3025CDF5 0014 3025CDF7 0014
				Hauptcodes Schlüsselcode unendlich Nitro unendlich Missiles

PSX Joypads

Für Sonys 32-Bitter hat sich mittlerweile eine beträchtliche Anzahl von Joypads in den hiesigen Kaufhausregalen angesammelt. Wir geben einen kleinen Überblick über die interessantesten Neuerscheinungen.



Just! a Pad

Hersteller: Just!
Preis: 34,90 DM

Nomen est omen? Nicht ganz, denn immerhin wartet das Joypad mit Dauerfeuer- und Slow-Motion-Funktion auf. Diese Zusatzelemente sind mit nur drei Knöpfen sehr kompliziert zu bedienen. Die Buttons sind viel zu tief im Gehäuse versteckt, als das man mit ihnen hitzige Bildschirm-Gefechte austragen könnte. Das Steuerkreuz ist hingegen sehr vorbildlich erdacht, was das Pad besonders für Prügel-Fans attraktiv macht. ■



Gamester LMP

Hersteller: Leda Media Products Ltd.
Preis: 34,90 DM

Schon nach kurzem Testspiel erwies sich dieser Kandidat als echte Alternative zum Originalpad. Das klassische Design wurde weitestgehend übernommen und sogar noch durch Fingereinwölbungen an der Unterseite verfeinert. Das wabbelige Steuerkreuz trübt den Spielspaß ein wenig. Die L- und R-Tasten sind zwar leichtgängig, dennoch erhält der Spieler ein gutes Button-Gefühl und somit ist das Pad der Favorit des Monats. ■



Gamester LMP (pro)

Hersteller: Leda Media Products Ltd.
Preis: 39,90 DM

Die Pro-Version des Gamester hat im Prinzip dieselben Vor- und Nachteile seines preisgünstigeren Bruders, wobei Ballerfreunde zusätzlich durch eine Dauerfeueroption entlastet werden. Wer Wert auf Dauerfeuer und Slomo-Funktion legt und den Aufpreis nicht scheut, sollte zugreifen. Das tolle PSX-Lenkrad Mad-Kats ist übrigens auch aus der Gamester-Serie. ■



The Pad

Hersteller: Innovation
Preis: 29,90 DM

Die Entwickler orientierten sich am SNES-Pad-Design, was im Vergleich zum ergonomischen PSX-Pad eher ein Rückschritt ist. Das Pad ist sehr flach und liegt deshalb auch nicht besonders gut in der Hand. Während die L2- und R2-Tasten an gewohnter Stelle sind, hat man die L1- und R1-Buttons rechts neben die restlichen vier gelegt. In der Preisklasse dieses Pads findet sich mit dem Commander (s. rechts) ein besseres Modell. ■



The programmable Pad

Hersteller: Innovation
Preis: 89,90 DM

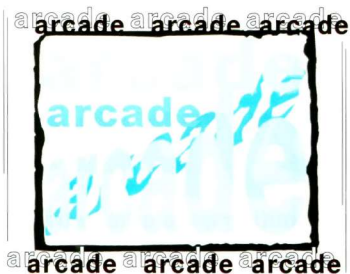
Dieses Pad verfügt über eine Programmiermöglichkeit. So können schwierige Special-Moves aller Beat 'em Ups auf eine Taste gelegt werden. Das Pad wird komplett mit einer RAM-Karte geliefert, die unten in das Pad gesteckt wird und die Moves speichert. Trotz der aufgeführten Schwächen (siehe links) und des deftigen Preises sollten Prügel-Fans eine Anschaffung ins Auge fassen. ■



Commander

Hersteller: Joy Tech
Preis: 29,90 DM

Ähnlich wie bei den Pads von Innovation wurde auch bei diesem fleißig vom Design des SNES-Pads abgekupfert. Neben individuell zuschaltbarem Dauerfeuer und Slow-Motion, hat der Commander auch ein gut bedienbares Steuerkreuz zu bieten. Die Knöpfe sind in ihrer Größe und Form unterschiedlich, was eine leichtere Handhabung ermöglicht. Wem die SNES-Pads eher zusagen, sollte auf dieses zurückgreifen. ■



Ein Blick in die Spielhalle gleicht heutzutage einer Vorschau auf kommende Spiele.

Vor allem die neusten Automaten Spiele von Sega, Namco und Capcom werden in der Regel kurze Zeit später auf Saturn respektive PlayStation umgesetzt. Somit sollten News aus den Arcades auch für solche Leser/-innen interessant sein, die noch keine achtzehn Jahre alt sind und deshalb hierzulande offiziell noch keinen Fuß in eine Spielhalle setzen dürfen. An einer PSX-Version von *Soul Edge* wird schon gearbeitet, und auch die Saturn-Import-Freunde dürfen sich schon mal auf *Virtua Fighter Kids* freuen. AM3 betritt mit *Last Bronx* Neuland. Ihre erste Beat-'em-Up-Arbeit kommt im Sommer in Japan auf den Markt. Taito schlägt mit *Psychic Force* in die siebte Kerbe. Namco hat seinem Baller-Klassiker *Xevious*² aus der Versenkung geholt und mit Polygonen aufgefrischt.

Dead or Alive

Hersteller: Tecmo

Auch Tecmo schickt sich neuerdings an, die Herzen der 3D-Prügelfans zu erobern. Trotz einiger Ähnlichkeiten, die nicht von der Hand zu weisen sind, unterscheidet sich *Dead or Alive* stark von *VF2*. Die unterschiedlichen Polygon-Kämpfer wurden mit sehr hübschen Texturen versehen und auch die Hintergründe



können sich sehen lassen. In den kommenden Monaten wird man sich hoffentlich auch hier zulaufe ein eindeutiges Qualitätsurteil bilden können. ■



Last Bronx

Hersteller: Sega/AM3

Mit *Last Bronx* liefert AM3 seinen Beat-'em-Up-Einstand. Der vielversprechende 3D-Prügel erinnert stark an AM2s *Fighting Vipers*. So ist jeder Kämpfer bewaffnet und kann seinen Gegner gegen eine Häuserwand schleudern. Es



ist jedoch in vielen Bereichen verschieden. Die Bewegungen sehen dank Motion Capturing sehr realistisch aus. Bei komplizierteren Martial-Arts-Griffen und -Würfen wurde aber Stop-Motion-Technik angewandt. Im Sommer können zumindest die Japaner den VF-Konkurrenten aus eigenem Hause antesten. ■



Soul Edge

Hersteller: Namco

In der vorangegangenen Ausgabe haben wir Namcos jüngstes Beat 'em Up *Soul Edge* bereits kurz vorgestellt. Die *Tekken*-Erfinder haben sich bei ihrer neuen Arbeit mal wieder mächtig ins Zeug gelegt. Anstatt die Fans mit einem *Tekken*-Abklatsch zu versorgen, ließ man sich von *Toshinden* inspirieren und entlieh einige Spielelemente. Zu den unterschiedlichen Waffen, mit denen die Helden aus aller Herren Länder aufeinander einprügeln, gehören zum Beispiel Lang- und Kurzschwerter sowie Nunchakus und Lanzen. Ähnlich wie bei *Toshinden* und *Virtua Fighter* können die Antagonisten



aus dem Ring geprügelt werden. Die Bewegungen der aufwendig berechneten Charaktere sind sehr realistisch und anmutig zu gleich. Besonders starke Schwerthiebe ziehen transparente Lichtschweife hinter sich her und auch sonst bietet *Soul Edge* eine Menge fürs Auge. Die für die Hardware (System 11



entspricht der PSX) bemerkenswerten 3D-Hintergründe können zwar *VF2* nicht das Wasser reichen, sind für quasi Play-Station-Verhältnisse aber dennoch höchst imposant. Möglich ist dies, da *Soul Edge* mit 30 fps. läuft (im Gegensatz zu den 60 fps. bei *Tekken*). Grafisch dürfte damit die maximale Kapazität der Hardware erreicht sein. In den deutschen Großstädten hat der Automat schon Einzug gehalten. Eine PSX-Umsetzung soll noch in diesem Jahr folgen. ■



Psychic Force

Hersteller:Taito

Taito meldet sich nach zweijähriger Pause mit einer neuen Hardware, dem FX-1, und einem darauf entstandenen Beat 'em Up zurück. Die düsteren Polygon-Prügler von *Psychic Force* hielten in Japan bereits mit einem großen Werberummel Einzug in die dortigen Spielhallen. In einer *Blade-Runner*-artigen Großstadt darf



nach Herzenslust aufeinander eingedroschen werden. Ein Deutschland-Start ist momentan noch nicht im Gespräch, sobald sich etwas Neues ergibt, werden wir aber selbstverständlich darüber berichten. ■



Xevious³

Hersteller: Namco

Ebenfalls auf System-11-Basis und somit potentiellstes PlayStation-Futter ist *Xevious³*. Das zwölf Jahre alte Original wurde neu aufpoliert und präsentiert sich im 3D-Gewand der Neunziger. Interessanterweise haben einige der texturierten Polygon-Raumschiffe die Fähigkeit, zu morphen. ■



Virtua Fighter Kids

Hersteller: Sega/AM2

Während die *Virtua-Fighter*-Fangemeinde dem dritten Teil des Superprüglers entgegenfiebert, vergnügen sich die beneidens-



werten Japaner mit *Virtua Fighter Kids*. Die Sandkasten-Kloppereien der zehn Charaktere mit den großen Kulleraugen und



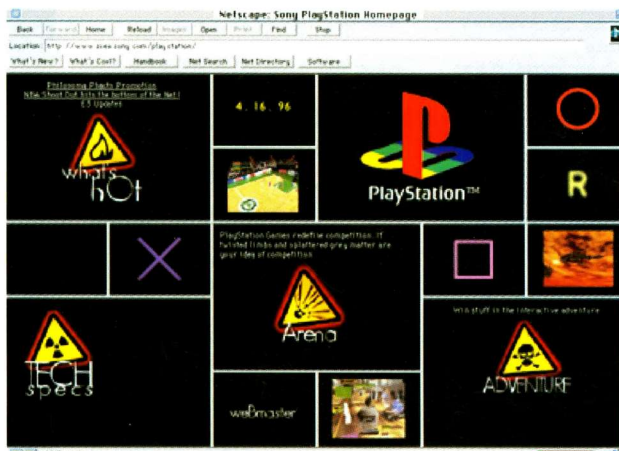
den riesigen Wasserköpfen haben nicht den gewohnten *VF*-Brutalitätsgrad. Dennoch geht es bei den Knirpsen schon recht hart zur Sache. Hinter der zuckersüßen Fassade verbergen sich zahlreiche, spektakuläre Moves, die denen aus *Virtua Fighter 2* ähneln. Ein Deutschland-Release ist fragwürdig, da es sich bei *Virtua Fighter Kids* praktisch um *VF2* mit Niedlich-Charakteren handelt und es in erster Linie die in Japan grassierende *Virtua Fighter*-Manie ausnutzt. *VFK* wurde auf dem Titan-Board erarbeitet, welches im übrigen in etwa der Hardware des Saturns entspricht. ■



Neue Aufmachung, selbes Spiel: *Virtua Fighter Kids* gleicht *Virtua Fighter 2*

Internet - Story

Teil 1: Oldies und Emulationen



Hinter dieser eher unscheinbaren Internet-Seite versteckt sich der Eingang zur Wunderwelt von Sonys PlayStation. Ein Besuch lohnt sich auf alle Fälle ...

Willkommen in der weiten Welt des Internet! Es gibt viel zu entdecken in den unendlichen Weiten des Datennetzes, aber ohne Navigationshilfe ist der unbedarfte Net-surfer meist hoffnungslos verloren. Unser mehrteiliger Reiseführer dringt dabei in Galaxien vor, die man sich ruhig einmal anschauen sollte ...

Z von C. Ströh
 uegeben: Vor wenigen Jahren waren die Besucher des Internet meist nur entfernt humanoide Lebensformen, denen das Hexadezimalsystem näher war als der eigene Hintern, die sich vorzugsweise mit Fernfahrerkafee (zwei Teelöffel Nescafé mit einer Dose Cola aufgießen ...) dopten und in deren Haaren sich ein Schwarm Obstfliegen ein Nest bauen konnte. Doch heutzutage sind auch spießige

Bundfaltenhosensträger in der Lage, CIA-Datenbanken anzu-steuern – dem World Wide Web (WWW) sei Dank. Das ist genauso wie bei der Bedienung von PCs: Mußte man vor nicht allzulanger Zeit noch kryptische Befehlszeilen eintippen, um eine DOS-Datei zu löschen, nimmt man heute seine Maus und zieht ein kleines Bildchen in einen Papierkorb. Die unwirtliche DOS-Ebene lauert zwar noch unter der schimmernden Oberfläche, doch auch Zeitgenossen, die eine Käse-Scheiblette nicht von einer 3,5"-Diskette unterscheiden können, bedienen heute Computer, als hätten sie nie etwas anderes getan. Ja gut, ja sicherlich – für technophobe Zeitgenossen ist sowohl der PC als auch

das Internet immer noch eine Zumutung. Da muß installiert und konfiguriert werden, da tauchen unheimliche Wortgebilde wie ‚Domain Name Server‘ oder ‚IP-TCP‘ auf und wollen verstanden werden. Aber so ist das nunmal. Ohne Fleiß kein Preis. Und der ist nun wirklich heiß: Neben den Myriaden von Informationen, die auf einem der Millionen ans Internet angeschlossenen Rechner darauf warten, aufgestöbert zu werden, und neben der Möglichkeit, billig, schnell und absolut ober-

cool per E-Mail zu kommunizieren, ist das Globale Dorf nicht zuletzt auch ein erstklassiger Platz für Unterhaltungssüchtige.

O. k., genug der Vorrede. Nun zu dem, was da so abgeht. Kein Problem, fangen wir mal mit den großen Spielefirmen an: jede hat natürlich ihre eigene Homepage. Sony, Sega, Nintendo, 3DO und wie sie alle heißen, haben natürlich längst die Vorzüge einer eigenen WebPage entdeckt und betreiben diese mit großem Aufwand. Vor allem die beiden Erstgenannten sollten unbedingt angesteuert werden, denn darin wer-



Auf den Web-Seiten der Firmen gibt es News en masse ...

den fast alle Register gezogen, um den geeigneten Surfer für Stunden an den Monitor zu nieten. Neueste Nachrichten aus dem hauseigenen Spielkosmos können abgerufen werden, man kann sich mit anderen Konsolenbesitzern unterhal-



ten und die beliebten Schummel-Modi finden sich hier ebenso. Meist enthalten diesen Seiten auch Links zu den einzelnen Software-Häusern, wo dann tiefergehende Informationen und zahllose Screenshots warten.

Das Internet hat aber noch viel mehr zu bieten: Den „Grauhaarigen“ wird sicherlich die eine oder andere Träne über die Wangen laufen, wenn folgenden Namen erklingen: Apple IIe, Spektrum, Commodore 64. Diese Homecomputer der 80er Jahre sind aus den Regalen der Kaufhäuser natürlich längst verschwunden, aber im Internet sind sie unsterblich geworden: Vor allem für das erwähnte Triumvirat sind hervorragende Emulatoren im Umlauf, die kostenlos heruntergeladen werden können. Wer also mal eine Pause von Polygonen, Texturen und Millionen von Farben machen möchte, einen dicken PC hat (PowerMac oder Pentium sind optimal geeignet) und wissen möchte, wie viel Spielidee in knapp 50 Kilobyte Speicher passt, MUSS sich diese Software aus dem Netz ziehen: Den Apple IIe zum Beispiel

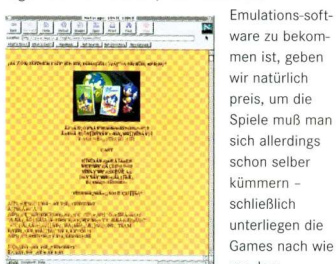


Drei Computer-Klassiker als Emulation – da freut sich die ältere Generation

Auch der britische Volkscomputer Sinclair Spektrum hat, wie die meisten Homecomputer der frühen 80er Jahre, eine eisenharte Fanfraktion hinter sich. Und die räumt ihm auch heute noch einen Ehrenplatz ein. Der hervorragende Emulator läuft unter Windows 95 auch in einem DOS-Fenster und verarbeitet so gut wie jedes Programm, das man für ihn ins DOS-Format gebracht hat.

Und der meistverkaufte Homecomputer der 80er? Was ist mit dem? Klar, auch der liegt zum Download bereit. Es existieren diverse C64-Emulatoren, doch PC64 ist die kompatibelste, läuft ebenfalls unter Windows 95 und benötigt allerdings auch viel Rechnerpower.

Übrigens: Auch Kult-Konsolen wie der Game Boy oder das Coleco-System wurden von cleveren Hackern für PC und Mac aufbereitet. Wer sich ein paar Stunden dahinterklemmt, kann im Internet auch Unmengen an Software für diese Konsolen ergattern. Die Adressen, unter denen die



Auf japanischen Seiten kann es Sprachprobleme geben

Emulationssoftware zu bekommen ist, geben wir natürlich preis, um die Spiele muß man sich allerdings schon selber kümmern – schließlich unterliegen die Games nach wie vor dem

Copyright ...
Soweit unsere erste Internet-

Übersicht. Im kommenden Heft geht's dann um die immer beliebteren Online-Spiele, die sich inzwischen vor kommerziellen CD-ROM-Spielen nicht mehr verstecken müssen. Wir wünschen bis dahin ein fröhliches Net-Surfing! ■



Der Virtual Game Boy macht es möglich: Kirby gibt sich auch auf dem heimischen PC die Ehre

wollte wohl jeder richtige Computerfreak haben, nur leisten konnten ihn sich damals, Ende der 70er Jahre, die wenigsten. Der Emulator ApplePC ist im Internet als reine DOS-Software und als Windows-Version erhältlich.

fundorte

Adressen: Emulationen

SNES (DOS)
<http://iceonline.com/home/thebrain/vsmc/vsmc.htm>
SNES (Win95)
<http://www.bekkoame.or.jp/~m-kami/>

Classic Games (u. a. die Coleco-Konsole)

<http://www.csun.edu/~hbuse08/classic.html>

Video Game Ressource Guide

<http://www.htpower.com/web/index.htm>

Virtual Game Boy

<http://www.csun.edu/~hbuse08/Coleco/>
<http://www.freeflight.com/fms/VGB/>

ApplePC

<http://www.pond.com/~steve69/>

PC64

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/pc64/>

Spectrum

<ftp://ftp.inf.tu-dresden.de/pub/zxspectrum/emulators/>

Adressen: Spielefirmen

Sony

<http://www.scea.sony.com/playstation/>

Nintendo

<http://www.nintendo.com>

Sega

<http://www.sega.com>

3DO

<http://www.3do.com/>

Atari

<http://www.atari.com>

Neo • Geo

<http://www.neogeo-usa.com>

CD-i

http://www.media.philips.com/media/games/cat_cdi/cat_games.html



Shadow Warrior, Blood und Prey

3-D mal 3

Gleich drei neue 3-D-Shooter aus der Ich-Perspektive haben Apogee/3D Realms in petto. Die zwei ersten basieren auf einer leicht verbesserten Version der ‚Build‘-Grafik-Engine, die bereits in *Duke Nukem 3D* zu bestaunen ist: *Blood* versetzt den Spieler in eine futuristische Welt, in die das Böse in Form von Zombies und Dämonen einfällt; bei *Shadow Warrior* mimt man einen mutigen Ninja, der einem üblen Magier das



Oben: *Shadow Warrior*
Unten: *Prey*



Lebenslicht auspusten muß. Beide Titel sollen noch im Frühjahr erscheinen. Der Dritte im Bunde wird dagegen kaum vor Spätsommer fertig sein: Eine komplett neue Grafik-Engine soll bei *Prey* erstmals aufwendige Licht- und Schatteneffekte ermöglichen, wie sie bislang nur teure Supercomputer auf der Silicon Graphics bewerkstelligen – und das in Echtzeit! ■



Titel: Worms Reinforcement
System: DOS
Hersteller: Ocean
Erhältlich: im Handel

Eines der schönsten Mehrspieler-Games des Vorjahres war das anarchistische *Worms*, bei dem sich bis zu 16 Spieler in Gestalt schwerbewaffneter Regenwürmer gegenseitig mit schwe-



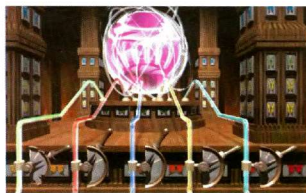
rem Geschütz beharkten. Jetzt gibt's Verstärkung für die respektlose Truppe: Die Data-CD *Worms Reinforcements* (für DOS, ca. DM 50) erweitert den rüden Spaß um neue Waffen, Extras und Optionen, unterstützt Netzwerk- und Modem-Spiele auf mehreren PCs und erlaubt außerdem, eigene Grafiken und Sprach-Samples einzubinden. Na dann: laß' krachen! ■

Titel: Descent 2
System: DOS
Hersteller: Interplay
Erhältlich: im Handel

Nach der gelungenen PlayStation-Umsetzung von *Descent* sind die PCler nun wieder am Zug: Bei *Descent II* (CD-ROM für DOS, ca. DM 120) geht es erneut 30 verwinkelte Level lang in finstere, roboterverseuchte Höhlensysteme. Das schwindelerregende 360°-Spiel hat im

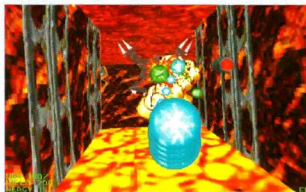
Titel: Zork Nemesis
System: DOS, WIN95
Hersteller: Activision
Erhältlich: im Handel

Ein neuer Stern am Adventure-Himmel geht auf: Activisions *Zork Nemesis – The Forbidden Lands*, der jüngste Sproß der altbetagten *Zork*-Serie, kitzelt das Letzte aus dem PC heraus. Das brandneue Abenteuer ist das erste mit ‚Z-Vision Sourround Technology‘, die volle Rundumsicht mit flüssigem 360°-Scrolling erlaubt – mit angepaßter Perspektive und in Hi-Color! Für die passende akustische Unterma-



sorgt ein atmosphärischer 16-Bit-Soundtrack in 3-D-Stereo (QSound).

Neben allerfeinster Technik vermögen auch Story und Rätsel zu überzeugen: Ein übler Dämon hat die Hüter der vier Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde gefangen, um die Welt aus ihren Angeln zu heben. Der Spieler ist die einzige Rettung – wenn er den zahlreichen phantasievollen Rätselmaschinen in der ‚Zork‘-Welt rechtzeitig die Lösung entlocken kann (3 CD-ROMs für DOS/Windows 95, ca. DM 120). ■



Strategie made in Germany

Neu von Sony

Zweigleisig

... fährt man bei Sony Psygnosis und versorgt PC und PlayStation mit größtenteils den gleichen Spielen. Seit kurzem erhältlich sind die PC-Umsetzungen der Pixelpanzerschlacht *Assault Rigs* sowie das abgedrehte Funsport-Spiel *ESPN Extreme Games* (CD-ROM für DOS, je ca. DM 100), die allerdings beide nicht mit den grafischen Qualitäten der PSX-Versionen mithalten können.

Keine großen Unterschiede sind dagegen beim *Adventure Chronicles of the Sword* zu erwarten, das in Kürze in komplett deutsch synchronisierter Fassung erscheint. Feine Rendergrafik in Super-VGA-Auflösung und eine spannende Story rund um die Ritter



Oben: *Assault Rigs*

Unten: *ESPN Extreme Games*



der Tafelrunde versprechen schon jetzt abwechslungsreiche Stunden vor dem Bildschirm. Die PlayStation-Version soll bereits im Mai folgen. ■

Vergleich zum gelungenen Vorgänger nochmals zugelegt: Pentium-Piloten dürfen sich über hochauflösende SVGA-Grafik freuen (640x 480 oder 800x 600 in 256 Farben), die noch tückischer gewordenen Gegner verlangen nach noch besseren Angriffsstrategien. Originellste Neuerung ist aber ein drolliger kleiner Hilfsroboter namens „Guide-Bot“, der bei der schwierigen Orientierung hilft. Stark! ■

Frisches Futter für Freunde kerniger Strategieschlachten kommt aus deutschen Landen: *Colony Wars 2492* (CD-ROM für DOS, ca. DM 100) vom jungen Softwarehaus Black Legend. Das futuristische Spiel gibt Euch die Oberhand über eine Truppe kleiner Roboter, deren Geschicke Ihr aus isometrischer Super-VGA-Ansicht dirigieren müßt. Daneben gilt es, reichlich Rohstoffe abzubauen, Roboterteile daraus herzustellen und in die eigene Basis zu schaffen. Pfiffig: Aus den so gefertigten Standardteilen lassen sich durch geschicktes Kombinieren immer neue Robotertypen für Kampf und Versorgung herstellen.

Mit ein bißchen Glück könnt Ihr die futuristische Roboterschlacht bald sogar zum Nulltarif selbst spielen:



und **NEXT** verlosen
5x *Colony Wars 2492* auf CD-ROM

Ihr müßt uns nur eine einfache Frage beantworten:

Wie nennt man die Gattung der Strategiespiele, in denen nicht zugewise gespielt wird?

- a) Power-Strategie b) Nonstop-Strategie c) Echtzeit-Strategie



Alle Klarheiten beseitigt? Dann schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an den

X-plain Verlag GmbH,
Stichwort „Colony Wars“,
Friedensallee 41,
22765 Hamburg.

Wir drücken Euch die Daumen!

Einsendeschluß ist der 8.6.1996 (Datum des Poststempels), der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Around Atlanta

Zu Besuch in Olympia-City

Olympia steht vor der Tür – wer sich gebührend auf das Sportereignis des Jahres vorbereiten will, kann das jetzt vor dem PC-Monitor tun. Die CD-ROM *Around Atlanta* (für Windows oder CD-i, ca. DM 70) lädt ein zur virtuellen Reise in die Südstaaten-Metropole. Vom Cockpit eines Helikopters aus lassen sich etwa 50 der schönsten Sehenswürdigkeiten direkt anfliegen, die in kurzen Videoclips vorgestellt werden – zum Teil moderiert von aktiven oder ehemaligen Olympia-Athleten wie Edwin Moses.

Eine digitalisierte Karte von Atlanta zeigt weitere 150 „Geheimtips“ in Bild und Text: Restaurants, Nightlife, Shopping, Hotels – für jeden Geschmack und Geldbeutel. Abgerundet wird die professionell produzierte Scheibe mit einer umfangreichen Datenbank mit mehr als 1.000 Adressen sowie einem Olympiaplaner mit den Terminen und Austragungsorten aller sportlichen Events.

Lust auf einen Trip ins ‚virtuelle Atlanta‘ bekommen? Dann nutzt die Gelegenheit:



Philips Media und **NEXT** verlosen
5x *Around Atlanta* für PC CD-ROM

Hier kommt die Preisfrage:

Welche Disziplin ist die Spezialität von Ex-Olympia-Athlet Edwin Moses?

- a) Speerwurf b) 400m Hürdenlauf c) Kugelstoßen

Schreibt die Antwort auf eine frankierte Postkarte und schickt sie an **X-plain Verlag GmbH, Stichwort „Atlanta“,**

Friedensallee 41,
22765 Hamburg.

Viel Glück!



Einsendeschluß ist der 8.6.1996 (Datum des Poststempels), der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IN KÜRZE

Verschoben hat sich der Starttermin von *Dungeon Keeper*, Bullfrogs Mix aus Rollenspiel, Action und Strategie. Erst voraussichtlich im Juni darf in den 3-D-Dungeons losgeföhgt werden *** Techno und Go-Karts: *Our happy Hardcore*, die neue CD der deutschen Dance-Truppe *Scooter*, enthält einen PC-Zusatztrack mit einer spielbaren Mini-Version von Virgins Go-Kart-Spaß *Manic Karts* *** Konsolenspezialist Konami vertreibt in Deutschland jetzt auch PC-CD-ROM-Games. ■

Lotto King Karls



Backstage

Die Lotto-King-Karl-Show auf Delta Radio

Moin, Leute!
 Da bin ich also wieder! Diesmal hab' ich mich intensiv mit 'nem Spezialgerät beschäftigt, das sonst nur am Rande verarztet wird. Da hab' ich den Philips CD-i-Player abgecheckt und muß ma' ganz ehrlich sagen, daß ich diese Maschine als Ergänzung zu einer guten TV- und Stereo-Anlage ziemlich klasse finde, denn sie kann eine ganze Menge: Allein die Filme, die man sich auf CD-i ziehen kann sind prima (Für alle ab 18: denkt mal an „Adult Entertainment“, dafür fährt unsereins sonst extra in teure Hotels!), und alles kommt in einem erstklassigen Sound rüber. Er is' außerdem als Diaprojektor verwendbar, so kann man die baulichen Veränderungen der letzten Jahre in El Arenal platzsparend archivieren und muß nicht immer wie ein Feierabend-surfer extra eine Leinwand aufbauen. Ganz bossig auch die Infrarot-Fernbedienung, ich sach nur: endlich!

Denn wenn ich eines hasse, is' das Kabelsalat. Besonders unterhaltsam is' der Heimer, wenn man die dazugehörigen Top-TV- und Videogeräte der selben Company hat, da fühlt man sich bei den umfangreichen Demoprogrammen schon ziemlich gut! Apropos Demo-Cd-i: nu' hat dieses Teil schon so einen guten Sound und ich einen Surround-Fernseher mitten in Barmbek am Start, da is' es doch eigentlich schade, daß einige

der Demo-Vorführungen sich bei der Sprache an der legendären Bundeswehr-Filmschau orientieren! Prima aber der Teil mit der Katze im Weltall, der natürliche Feind dieser Spezies wird übrigens gleich vom Kollegen Stefan Raab vorgestellt! Lotto King Karl interviewt Stefan Raab:
 Da sind wir also, bei mir am Telefon is' ein Mann, mit dem mich eine gewisse gemeinsame Vergangenheit verbindet (fragt mal Frank Elstner!). Er is' die aktuelle Nummer 2 der deutschen Charts und hat gerade eine goldene Jacketkrone, bzw. Schallplatte bekommen – Stefan Raab:



1. Mahlzeit, Stefan, wie geht's?
 „Danke schön, es geht mir gut, ich bin gerade in Wien und verleihe den Österreichischen Fernsehpreis an *Die*

Sendung mit der Maus. Und habe gleichzeitig noch ein paar Promotertermine!“

2. Ich habe Dir neulich einen CD-i-Player und auch die CD-i mit der Maus geschickt, hast Du noch was lernen können?
 „Es hat genau wie *Die Sendung mit der Maus*, genau auch wie meine Sendung bei VIVA TV, einen pädagogisch wertvollen Charakter! Ich kann es also nur empfehlen!“



Richtigstellung: Die Linien zwischen den drei Bildern ...



... sind nicht unbedingt Verwandtschaftsverhältnisse!

Fotos: Public Media

3. Wie is' eigentlich die Idee zu *Hier kommt die Maus* entstanden?

„Die Geschichte ist ja eigentlich schon viel älter: Ich habe das Thema bereits vor vier Jahren einmal angeboten, doch niemand wollte es haben. Nun kam aber der WDR auf mich zu, und ich habe es nochmal neu bearbeitet und dann veröffentlicht!“

4. Kann man also sagen, daß Du schon immer ein Anhänger der Maus gewesen bist?

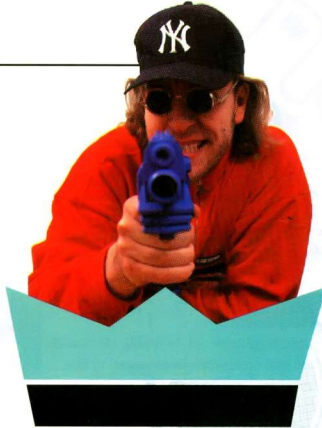
„Ja, ich bin seit frühesten Jugend Sympathisant der *Sendung mit der Maus* gewesen, und ich beneide die Maus auch um ihre Fähigkeiten, denn sie kann ihren Schwanz abmachen und damit Brücken bauen und solche Sachen!“

5. In der vorigen Ausgabe verriet mir Thomas D. von den Fanta 4, daß er sich auf der letzten Tournee eine

große Tätowierung auf den Rücken hat machen lassen – wo bist Du tätowiert und was is' Dein Motiv?

„Also, ähm. Ich hab mir eine Originalabbildung des goldenen Dieter-Thomas-Heck-Handgelenkkettchens um den großen Zeh tätowieren lassen!“

6. Hast Du im Laufe Deiner Adoleszenz mal mit Telespielen zu tun gehabt? Deine mit „Sehr gut“ abgeschlossene Metzger-



lehre prädestiniert Dich doch geradezu für bestimmte blutrünstige Genre ...

„Ja, halt *VIVASION* und *Ma'Guck'n*, nicht? Ja, und das härteste, was ich im Bereich Telespiele je gemacht habe, war natürlich die ZDF-Hitparade, ich glaube, die steht aber mittlerweile auf dem Index (*lacht!*)“

*Anm. der Redaktion: Stefan Raab bekam 1995 die „Goldene Stimmgabel“ als dreimaliger Sieger der ZDF-Hitparade und Jahressieger 1995!

7. In diesem Zusammenhang kommt natürlich auch noch die obligatorische Standardfrage: Was sind denn nu' eigentlich

Deine Pläne für die weitere Zukunft?

„Liz Taylor heiraten, ein Buch schreiben, einen Film drehen und alles, was man mit der durch Liz Taylor gewonnenen Popularität noch machen kann, zum Beispiel Hüftgelenke promoten!“

8. Eine angesichts der prekären Tabellsituation äußerst heikle Frage: Willst Du immer noch Präsident vom 1. FC Köln werden?

„Ja, auf jeden Fall! Ich würde, selbst wenn der 1. FC Köln in der 2. Liga spielt, Präsident werden wollen, allerdings nur unter der Voraussetzung, daß mich das nichts kostet. Ich würde auch selbst mit-spielen, allerdings unter der Voraussetzung, daß ich dafür Geld bekomme!“

9. Schönen Dank auch für die aufschlußreichen Antworten, wir werden nun noch zehn aktuelle Singles *„Hier kommt die Maus!“* verlosen, darf ich Dich dann noch um einen Gruß per Telefax an unsere Leser bitten? Ich sach schon mal Tschüssinger, und bis demnächst!

„Alles klar, dann fax ich Dir das jetzt gleich mal rüber!“

Und wir, Leute, sehen uns in der kommenden neXt Level wieder! Macht's gut, bis dann – viele Grüße und Tschüssinger von



Würden Sie diesem Herrn einen Gebrauchtfernseher abkaufen? ...

behind the scenes



behind the scenes

Der 16-Bit-Markt befindet sich weiterhin in einem desolaten Zustand. In England findet Toy Story für Mega Drive derzeit zwar reißenden Absatz, durch den Exklusivdeal zwischen Nintendo und Disney darf dieses Spiel in Deutschland jedoch offiziell nicht vertrieben werden. Als PAL-Import oder als Bundle mit einem Mega Drive zusammen sollte das Spiel dennoch hierzulande erhältlich sein. Auch die SNES-Version sollte mittlerweile mit etwas Verspätung erschienen sein.

Andere Titel lassen weiterhin auf sich warten:

International Superstar Soccer Deluxe (MD) und Worms (SNES) kommen frühestens im Sommer auf den Markt, wenn sich Konami nicht sogar entschließt, den Release auf die verkaufsträchtigeren Herbstmonate zu verschieben.

Und was die von SNES-Usern sehnsüchtig erwarteten Hits Super Mario RPG und Secret of Mana 2 betrifft, gibt es weiterhin keine Ankündigungen für Deutschland.

16-bit-zukunft?

Bezeichnend für die derzeitige Lage des 16-Bit-Marktes war die ECTS in London – weit und breit waren keine neuen 16-Bit-Spiele zu sehen. Von einigen Third Parties war allerdings zu vernehmen, daß man den Markt vielleicht doch zu früh aufgegeben hat. Möglicherweise findet ja bei einigen Firmen ein Umdenken statt, und es gibt auf der E3 doch noch ein paar neue Produkte zu sehen. Sega und Nintendo, die in London nicht vertreten waren, dürften mit Sicherheit einige Spiele in der Entwicklung haben. Sega arbeitet zum Beispiel an einem 3D Sonic, und die Disney-Lizenzen Pocahontas und Pinocchio sollen noch den Weg nach Deutschland finden. Gerücheweise könnte es von Rare/Nintendo zu Weihnachten Donkey Kong Country 3 geben. Wenn man bedenkt, daß an DKC 2 nur eine

Handvoll Leute gearbeitet haben, ließe sich eine weitere Fortsetzung ohne allzu großen Aufwand realisieren.

Beide Firmen planen eine Reihe von Klassikern zu günstigeren Preisen.

Nintendo hat bereits bekanntgegeben, die SNES-Classics-Reihe fortzusetzen und auf Game-Boy-Titel auszuweiten. ■

16-bit ade!

Im Gegensatz dazu hat Acclaim, einer der größten Software-Hersteller der Welt, sich dazu entschlossen, keine weiteren Spiele auf Cartridge-Basis mehr herzustellen (offensichtlich hat man vergessen, daß Turok für Nintendo⁶⁴ ebenfalls ein Modul sein wird).

Acclaim Deutschland wird jedoch weiterhin Modulspele von anderen Firmen vertreiben. Für den Sommer ist z. B. weiterhin The Lost Vikings 2 für SNES angekündigt. ■



branchen-news

Ocean und Infogrames haben sich zusammengeschlossen und sind damit das fünftgrößte Software-Haus der Welt. Mit Oceans Schwerpunkt auf Actionspielen und Infogrames Edutainment-, Adventure- und Comiclizenzierten will man ein wichtiger Faktor im Spielesektor werden. Weitere Ziele wurden bislang noch nicht genannt. ■

Der letzte unabhängige deutsche Software-Vertrieb, Bomico/Laguna, wurde von Philips Media gekauft. ■

Nachdem Square in Los Angeles eine neue Entwicklungsabteilung für CD-Software aufgebaut hat (vgl. Seite 42), soll SquareSoft in Seattle geschlossen werden. Damit dürfte auch eine mögliche Fortsetzung von Secret of Evermore für SNES vom Tisch sein. ■



sega-news

Sega hat offiziell verkündet, Mega-CD, 32X, Master System und Game Gear in Zukunft nicht mehr herzustellen. Dies berichtete das englische Branchenmagazin CTW. Sieben Systeme seien laut Sega Europas Marketing Manager Andy Mee zu schwer zu vermarkten, und nur unter zu großem Aufwand mit Software zu unterstützen. In Zukunft wolle man sich nur noch auf Saturn, Mega Drive und Pico beschränken. Möglicherweise wird es aber noch einige Spiele geben. Zur Zeit ist beispielsweise ein auf den Virtua-Fighter-Charakteren basierendes Prügelspiel für Game Gear (8 MBit) in der Mache. Arbeitstitel: Virtua Fighter Mini. ■



behind the scenes

0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SUPER NINTENDO: Addams Family Values DV 79 95 Acta & Obelia DV 79 95 Bahmut Lagoon JP 169 95 Bass Tournament DV 129 95 Big Sky Trooper DV 119 95 Boogerman DV 119 95 Bronx Bound JP 79 95 Chrono Trigger US 139 95 Crash Bandicoot US 129 95 Crash Dummies DV 49 95 Donkey Kong Country 2 DV 119 95 Dragon View DV 89 95 Earth Bound US 129 95 Earthworm Jim 2 DV 119 95 Eyes of the Beholder DV 69 95 FIFA Soccer US 119 95 Final Fantasy III DV 139 95 Front Mission 2 JP 129 95 Ghoul Patrol DV 49 95 Great Circus Mystery DV 99 95 Hagane DV 59 95 Illusion of Time DV 109 95 Indiana Jones DV 49 95 Jungle Strike DV 99 95 King Arthur & Knights of Legend DV 89 95 Lord of Darkness DV 89 95 Lutho DV 99 95 Lutho Badlers Feverpitch DV 109 95 Mario Paint DV 69 95 Markus Magic Football DV 59 95 Mega Man 7 DV 99 95 Mega Man X DV 109 95 NBA Live/Go DV 129 95 NBA Live '96 DV 119 95 Pack in Time DV 129 95 PGA Tour '96 DV 119 95 Prehistorik Movie DV 109 95 Power Rangers Fighting Prehistorik Man DV 109 95 Robotrek US 99 95 Robotech: a 3 Kind: IV DV 139 95 Secret of Evermore DV 109 95 Secret of the Sages DV 109 95 Secret of Adventure Island 2 DV 49 95 Super 8C Kid DV 59 95 Super Bomberman 2 DV 119 95	 Super Bomberman 3 DV 109 95 Super Mario Allstars DV 69 95 Super Mario Kart DV 69 95 Super Probotector DV 49 95 Super Punch Out DV 59 95 Super Ruffy DV 49 95 Superstar Soccer Deluxe DV 129 95 Super Turrican 2 DV 99 95 Sword and Sorcery US 109 95 Syndicate DV 49 95 Tetra&Dr. Mario DV 89 95 Tetris 2 DV 119 95 Theme Park DV 109 95 Tiny Toons DV 49 95 Top Gun DV 79 95 Turbo Nuft DV 109 95 Turbo Outrun DV 99 95 Unlabyrinth DV 49 95 Urban Strike DV 59 95 Wild&Wacky Sports DV 129 95 Wild Guns DV 119 95 Wizardry V DV 79 95 Wolverine DV 49 95 WWF Arcade Game DV 99 95 Yoshi's Island DV 109 95 Zombies DV 49 95 Zoop DV 69 95	 Mighty Max DV 49 95 NBA Action '95 DV 69 95 NBA Live '96 DV 69 95 NFL '96 DV 49 95 PGA Golf '96 DV 59 95 Phantasy Star IV DV 49 95 Power Rangers Movie DV 99 95 Primal Rage DV 119 95 Rocket Knight DV 109 95 Shadovers DV 39 95 Shadows US 69 95 Solitaire DV 119 95 Sonic Compilation DV 119 95 Spirit DV 109 95 Spot Goes to Hollywood DV 109 95 Story of Thor DV 119 95 Super Skidmarks DV 99 95 Theme Park DV 109 95 Vactorm DV 99 95 WWF Arcade Game DV 99 95	 SEGA SATURN: Sega Saturn Konsole DV 499 95 Bugs DV 119 95 Cyberia (dt. Texte) DV 99 95 Clockwork Knight 2 DV 69 95 Darius Garden DV 89 95 Darius USA DV 89 95 Digital Pinball DV 89 95 Dead Heat DV 119 95 Delton 5 DV 99 95 ATP Tour DV 109 95 Duffy Duck DV 119 95 Awesome Possum DV 109 95 Bankes DV 69 95 Cannon Zone DV 119 95 Dune 2 DV 99 95 Demolition Man DV 119 95 Donaud Duck in MMalla DV 119 95 Ecco Jr DV 99 95 Ecco Jr. DV 99 95 Ego Squad DV 109 95 FIFA Soccer '96 DV 119 95 Hanging On GP '96 DV 49 95 High Velocity DV 119 95 In the Hunt DV 49 95 Johnny Bazookatoni DV 139 95 King of Fighters '95 DV 119 95 Lader Runner DV 109 95 Light Crusader DV 109 95 Lionel Lincoln DV 109 95 Mario Soccer Feverpitch DV 99 95 Mystic DV 39 95 Mystique DV 39 95 NBA All Star '96 DV 49 95 NFL All Star Hockey DV 49 95 Panzer Dragoon DV 109 95 Paradise Deluxe DV 109 95 Paradise Beach Golf DV 89 95 Powerful Baseball DV 99 95 Rayman DV 119 95 Robotica DV 119 95 Sega Rally DV 49 95 Shanghai, Triple Threat DV 39 95 Shellshock US 69 95 Solitaire DV 119 95 Side Pocket DV 109 95 Sim City 2000 DV 109 95 Slam Dunk DV 119 95 Theme Park DV 119 95 Thunderhawk 2 DV 99 95 The Horde DV 109 95 Vampire Hunter DV 99 95 Victory Boxing DV 99 95 Virtua Fighter 2 DV 99 95 Virtua Fighter Remix DV 99 95 Virtua Open Tennis DV 139 95 Virtua Raging DV 89 95 Wipeout DV 89 95 Winning Post DV 119 95 World Adv. Mil. Comm 2 DV 89 95 World Series Baseball DV 89 95 Worms DV 89 95	 FIFA Soccer '96 DV 89 95 Geox DV 89 95 Panel Storm DV 89 95 Ground Strike DV 99 95 Hebarekes Popaito DV 89 95 Hi-Octane DV 69 95 Hyper Formation Soccer JP 99 95 Iron Slam (Wrestling) JP 149 95 Johnny Bazookatoni DV 89 95 Jupiter Strike US 109 95 Lone Soldier DV 89 95 Magic Carpet DV 89 95 Metal Jacket JP 49 95 Mickys Wild Adventure DV 89 95 Namco Museum Vol. 1 JP 139 95 Namco Museum Vol. 2 JP 149 95 NBA in the Zone DV 89 95 Need for Speed DV 89 95 NHL Face Off DV 109 95 Novastorm DV 89 95 Parodius Deluxe DV 89 95 PGA Tour Golf '96 DV 89 95 Philosona DV 89 95 Power Serve (Tennis) DV 89 95 Primal Rage US 109 95 Puzzle Bobble JP 149 95 Ran Soccer DV 89 95 Rapid Reload DV 89 95 Rayman US 109 95 Resident Evil US 109 95 Ridge Racer DV 139 95 Ridge Racer Revolution JP 139 95 Rise of the Robots 2 US 119 95 Shadows DV 89 95 Shellshock DV 89 95 Starblade Alpha DV 89 95 Street Fighter Alpha US 119 95 Shockwaves Assault DV 89 95 Ikken DV 99 95 Battler Arena Tashinden JP 99 95 Tashinden 2 JP 139 95 Tashinden 3 DV 99 95 Total Eclipse DV 89 95 Cyber Doll DV 99 95 Twisted Metal DV 89 95 Warhawk DV 89 95 World Cup Golf DV 99 95 Williams Arcade Hits US 109 95 Wing Commander 3 DV 94 95 Wipeout DV 99 95 Worms DV 89 95 Zero Divide DV 89 95
---	---	--	---	---

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 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.

Call 0562 / 71944 **NEU: PC-CDROM** Fax 05621 / 5834

RIESENWAHL AN BRANDAKTUELLEN JAPAN TOPHITS!!!!

Weiterhin führen wir natürlich auch alle DEUTSCHEN und US - TITEL!!!!

LAYSTATION
 onsole (kompl.) jp 599,-
 League Virtual Stadium '96 jp 129,-
 ezase Senkyu King jp 129,-
 leak The Blood 2 jp 129,-
 esident Evil us 119,-
 ien Trilogy uk 99,-
 rling of Sciusjp 139,-
 am 'n Jam dt 109,-
 rned Owl jp 159,-
 kken 2 jp 149,-
 yberia dt 109,-
 ain (SHT) jp 119,-

**Mad Catz
 PSX 149,-**



HOME ENTERTAINMENT

SEGA SATURN
 Konsole jp+3 SPIELE 599,-
 Lunar Silverstar Story jp 06/96 129,-
 Albert Odyssey Gaiden (RPG) jp 139,-
 Idol Marjong Shu Chi Pai 2 jp 149,-
 Dragon Ball Z / Legend jp 119,-
 Panzer Dragoon 2 jp 119,-
 Metal Black jp 129,-
 Cyber Doll jp 129,-
 Thor (RPG) jp 129,-
 Graduation 2 jp 119,-
 Daraius 2 06/96 jp 119,-
 Gekiretsu Hunter jp 129,-
 Hyper Reverthion (SHT)jp 129,-
 Sword & Sorcery (RPG) jp 129,-
 Arcade Classics Collection jp 119,-
 Seven Mansions-Adventure jp 149,-
 The Great Adventure (RPG) jp 129,-
 TOPHIT!!! SEGA RALLY JP 119,-

DRMULA 1 dt anfragen
 ver Driving Deluxe jp 119,-
 ddisads Power Soccer dt 109,-
 se 2: The Resurrection dt 109,-
 C ENGINE FX (32 BIT) 849,-
 C ENGINE GT + Game 319,-
 C ENGINE GT DUO R 449,- SNES+ 3DO-TOPHITS-NEUHEITEN-ZUBEHÖR für alle Systeme!

NINTENDO 64 jp 849,-
 incl. Super Mario Land
 JETZT VORBESTELLEN!!

instorm - Home Entertainment / Gut Elim 3 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM12,- / Vorauskasse oder Nachnahme
 nnahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferung / Beschädigungen auf dem
 ntransport sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie /
 ESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400



Vectorman 2

Der im vergangenen Winter erfolgreich verkaufte *Vectorman* tritt



in seinem neuen Spiel auf. *Vectorman 2* soll das selbe Jump&Run-Spielprinzip des Vorgängers haben, und zudem haben sich die Entwickler noch ein paar technische Tricks einfällen lassen. ■

Zelda III und Dr. Mario/Tetris als Nintendo Classics

Im Zuge der Classic-Serie von Nintendo, der schon so namhafte Titel wie *Super Mario Kart* und *Super Mario All Stars* ent-sprungen bringt der



Hersteller zwei weitere Evergreens auf den Markt. Der Höhepunkt der *Zelda*-Reihe wurde zu Beginn der SNES-Ära mit dem dritten Teil, *A Link to the Past* erreicht. Dieses unver-



gleichliche, mit deutschen Bildschirmtexten versehene Action-Adventure gilt als Meilenstein seines Genres. Zudem kommt nun auch die Combo-Cartridge *Dr. Mario &*



Tetris unter dem Classic-Label zu neuem Glanz. Die beiden kurzweiligen Kult-Strategiespiele und *Zelda III* werden schon bald für ca. 70 DM im Handel erhältlich sein. Für die



Zukunft sind weitere Projekte dieser Art auch für den Game Boy ange-dacht. ■



Sonic goes VIVA

They call me Sonic - so heißt die neue Hitsingle der *Sonic*-Musik-CD. Neben insgesamt elf *Sonic*-Tracks von den E-Rotic-Produzenten liefert der Silberling noch ein zusätzliches Bonbon für PC-User. Diese brauchen sich nicht nur mit den akustischen Ergüssen des blauen Iglers vergnügen, sondern können auch gleich das dazu-gehörige Video bestaunen. ■



Donald in Maui Mallard & Pinocchio

Die Mega-Drive-Version des Entenabenteuers wurde pünktlich zum vergangenen Weihnachtsgeschäft ausgeliefert, während das SNES-Spiel bis heute auf sich warten ließ. Ein ähnliches Schicksal wiederfuhr auch der Disney-Film-Umsetzung von *Pinocchio*, nur das dieses Spiel nur für das SNES und den Game Boy erscheinen wird. Nun sind die Spiele voraussichtlich ab Juni im Handel erhältlich. Beide Jump&Runs fallen durch einen tollen Grafikstil und witzige Animationen auf. ■



Acclaim setzt auf 32-Bit

Acclaim, u. a. bekannt durch die zahlreichen Wrestling-Titel, wird keine Spiele mehr für den 16-Bit-Bereich produzieren. Zwar werden noch einige T*HQ-Spiele von



Acclaim vertrieben werden, aber ab sofort wird hauseigene Software nur noch für Next-Generation-Konsolen entwickelt. ■

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt. (pal)	579,00
Controller (pal)	49,95
Memory Card (pal)	39,95
Mouse (pal)	49,95
Air Combat (pal)	89,95
Alien Trilogie (pal)	94,95
Assault Rigs (pal)	89,95
Cybersled (pal)	89,95
Destruction Derby (pal)	99,95
Schockwawe Assault (pal)	99,95
Extreme Games (pal)	89,95
Fifa 96 (pal)	99,95
Kileak The Blood (pal)	89,95
Krazy Ivan (pal)	99,95
NBA Jam T. Edition (pal)	89,95
NHL 96 (pal)	99,95
Novastorm (pal)	89,95
Philosoma (pal)	89,95
Rapid Reload (pal)	89,95
Ridge Racer (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
Exector (ip)	114,95

SONY PLAYSTATION

Alien Trilogie (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
Lone Soldier (us)	109,95
Primal Rage (us)	129,95
Reclent Evil (us)	109,95
Revolution X (us)	124,95
Roadrash (us)	124,95
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 Bazakatonone (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	99,95
Victory Goal (pal)	
Chaos Contrall (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
Netzwerklosungen

Apollonpassage 28
46483 Wesel

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

P R E I S H I F F
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.

NEU AM NIEDERRHEIN · NEU AM NIEDERRHEIN · NEU AM NIEDERRHEIN · NEU AM NIEDERRHEIN · NEU AM NIEDERRHEIN

Sony PSX

Loadedit	94,90
Viewpoint	94,90
Assault Rigs	89,90
Fifa Soccer 96	89,90
Warhawk	89,90
Krazy Ivan	89,90
Air Combat	89,90
Twisted Metal	89,90
Tekken	89,90
Rayman	89,90
Wipe Out	84,90
Jumping Flash	84,90
Battle Arena Tosh.	84,90
Rapid Reload	84,90
Ridge Racer	84,90
Kileak The Blood	79,90
Lone Soldier	87,90
Viewpoint us	94,90
Defcon 5 us	94,90
Primal Rage us	104,90
Gex us	99,90
Grundgerät dt. inkl. Scarkabel, Netzeil u. 1 Joypad	549,00
Metasec	49,90
Memory Card	44,90
Joypad	49,90
Antennenkabel	44,90
Destruction Derby	89,90
Novastorm	84,90
Discworld (engl. Spr.)	89,90
Theme Park	94,90
Thunderhawk 2	89,90
RGB Scarkabel Fire X-COM	89,90
Goal Storm	89,90
Jupiter Strike	86,90
PGA Tour Golf 96	86,90
Sinker 96	85,90
Toshinden 2 ip.	149,90
Link Kabel PSX	54,90
Revolution X us.	109,90
Ridge Racer Rev. ip.	134,90
Starblade Alpha	89,90

Tekken 2 jp	Anf. Apr.
Alien Trilogy pal	99,90
King of Fighters jp	23,03.
Resident Evil us	119,90
Defcon 5 dt	89,90
Zero Deicide	99,90
Shockwave Assault	99,90
Psychic Detective	94,90
Magic Carpet	99,90
Extreme Pinball	99,90
Agile Warrior	109,90
Wing Commander III	99,90
Spacehulk	97,90
Road Rash	97,90
Po ed	April
Panzer General	99,90
Total NBA 96	94,90
Descent us	109,90
Rise 2 Resurrection us	109,90
D's us	109,90

Sega Saturn

Mystery Mansion	119,90
Shinobi X	84,90
Street Fighter The Movie	94,90
Panzer Dragon	89,90
Mystaria us	119,90
Virtual Fighter 2 dt.	97,90
Photo CD System	69,00
Virtual Cop + Gun	139,90
Virtual Fighter 2 us.	114,90
Sega Rally dt.	99,90
Sega Rally us.	109,90
Magic Carpet	107,90
Sim City 2000	97,90
Hang On GP 96	99,90
D (ip, dt.)	94,90
F1 Challenge	99,90

Victory Boxing	84,90
Robotica	84,90
Thunderhawk 2	94,90
Saturn mit 2 Sp.	789,00
Joypad	44,00
Victory Goal	84,90
Photo CD System	72,90
Virtual Fighter Remix	72,90
Myst kpl. deutsch	94,90
Action Replay Modul	89,00
6-Player Adapter	89,00
Virtual Stick	89,00
Endorfun	94,90
Return Fire	94,90
Wing Arms	94,90
Hebereke's Popo.	89,90
Darius Gaiden	94,90

Video CD Karte	319,00
Lenkrad	106,90
Adapter us/dt/ip	49,90
Virtual Hydlike	94,90
Pebble Beach Golf	89,90

3 DO

Need for Speed	89,90
Death Keep	99,90
Alone i.t. Dark 1 & 2	97,90
Starfighter	97,90
Blade Force	89,90
Road Rash	89,90
Shockwave	89,90
Space Hulk	89,90
Panzer General	89,90
Total Eclipse	89,90
Wing Comm. III	89,90
Syndicate	79,90
Shockwave 2	99,90
Dragon Lore	89,90
Return Fire M.O.D.	69,00
Foes of Ali	94,90
Phoenix 3	99,90
Captain Quazar	104,90
Psychic Detective	99,90
Po ed	99,90

PC CD-ROM

Magic Carpet II	84,90
Fade to Black	84,90
Mechwarrior 2	84,90
Need for Speed	79,90
Ascendancy	79,90
Pitfall (Win 95)	79,90
Perfect General	79,90
Apache Longbow	79,90
Battle Isle 3	84,90
Alien Odyssey	89,90
Indy Car II	94,90
The 11th Hour	99,90
Command & Conquer	99,90
Extreme Pinball	79,90

HALL OF GAMES

Bahnhofstr. 26 (Centhof)

36037 Fulda

0661-77726 Fax 0661-77736

Online von Mo. bis Fr. 11.00-18.00, Sa. 12.00-15.00, Fax bis 20.00 Uhr
JETZT AUCH AN- UND VERKAUF V. GEBRAUCHTEN (PSX -SAT, 3DO, PC)

!!!!Bedingungen telefonisch erfragen!!!!

Versandkosten pauschal 8,- DM. Spiele werden in der Regel noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt.

Kostenlose Gesamtpreislste anfordern!!!

JUST CALL

Kirby's Ghost Trap



Die Regeln des Spiels sind schnell erklärt: Berühren sich mindestens vier gleichfarbige Blobs, so lösen sie sich auf. Stapeln sie sich bis zur Decke, so ist das Spiel vorbei



Sind sie nicht putzig? Vor jeder Runde stellen sich Kirbys Gegner vor

Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL
Genre: Action
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 16
Preis: ca. DM 130
Erhältlich: im Handel

info

Ganz so neu ist diese Tetris-Variante übrigens nicht: Vergleichbares gibt es mit Dr. Robotnik's Mean Bean Machine in der Sega-Welt schon seit längerem. Natürlich spielen dort keine Kirby-Charaktere mit, allerdings ist das Spielprinzip in beiden Fällen identisch mit dem schon etwas länger erhältlichen japanischen Mega-Seller Puyo Puyo ...

Speicherkapazität: 16 MBit
Continues: unbegrenzt

Muster: M.C. Game, Bielefeld,
 Tel.: 05 21- 642 34

N von M. Anton
 intendos knuddeliger Held probiert sich in seinem neuesten Spiel in einem für ihn eher untypischen Genre: Seine Aufgabe ist es, bunte Monster, genannt Blobs, zu stapeln. Letztere fallen im Zweierpack vom Himmel und können während des Fluges gedreht werden. Berühren sich wenigstens vier gleichfarbige Blobs, so lösen sie sich auf, stapeln sich die Kerlchen bis zur Decke, so ist das Spiel vorbei. Bislang klingt die Sache ja noch nicht sonderlich aufregend, aber jetzt kommt der



Haken, der die ganze Angelegenheit etwas spannender macht: Werden die Blobs nämlich so geschickt gestapelt, daß es bei der Auflösung zu Kettenreaktionen kommt, fallen Geister-Blobs auf das Spielfeld des Gegners. Dort stören sie gewaltig, da sie sich nicht so einfach auflösen lassen, sondern nur bei einer benachbarten Blob-Explosion verschwinden. Und wenn erst einmal eine geballte Ladung von drei oder vier Reihen Geister-Blobs oben auf dem Stapel liegt, ist das Spiel normalerweise schon so gut wie entschieden.

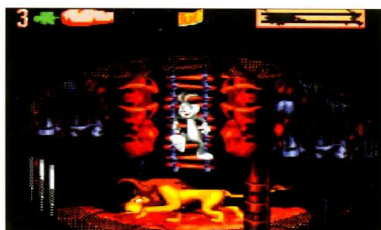
Das Spielprinzip ist zwar recht simpel und auch schon leicht angestaubt, dafür glänzt Kirby's Ghost Trap allerdings auf anderen Gebieten. Insbesondere in Sachen Schwierigkeitsgrad, denn die Computergegner, von denen insgesamt 16 besiegt werden müssen, spielen gnadenlos gut. Hinzu kommt, daß das Geschehen recht schnell hektisch wird, so daß das Game für ein Kirby-Spiel einen relativ hohen Frustraktor besitzt. Einen kleinen Ausweg aus dieser Situation bietet allerdings der Zweispieler-Modus, in dem man einen menschlichen Gegenüber mit Blobs zuschütten kann. Der Rest des Games ist dann wieder eher typischer Kirby-Stil: Knuddelbunte Grafik und ansprechende, wenngleich mit der Zeit etwas nervige Musik begleiten die Monsterstaperei. ■

XL-Wertung 60%

Bugs Bunny in Double Trouble



Wenn Bugs sich durch einen Stiertritt in die Luft katapultieren läßt, kann er mit Hilfe des Dynamits die verschlossenen Höhleneingänge öffnen



Unter der Erde mindert ein Taschenlampeneffekt die Übersichtlichkeit, so daß man die Löwen spät sieht

N von C. Henning
 ach einem gelungenen Videospiel-Debüt auf dem SNES treibt Warners quirliger Karottennager nun auch in einem MD-Jump&Run sein Unwesen. Der Titel *Bugs Bunny in Double Trouble* deutet schon an, daß auf der Cartridge viel Ärger auf Bugs wartet.

Bei einer Hasenjagd z. B. müssen sämtliche Karnickel-Schilder in Enten-Schilder umgewandelt werden, um den Jäger Elmer in die Irre zu führen. Überraschungen sucht man in diesem konventionellen J&R-Level vergeblich. Die zweite Stage bietet dagegen etwas mehr Tiefgang. Von einem wilden Bullen verfolgt, muß Bugs in einer



Auf den fliegenden Teppichen kann Bugs Bunny auf die Palastdächer gelangen

spanischen Stierkampfarena versteckte Höhleneingänge mittels Dynamitstangen aufsprengen. Im darauffolgenden Erdreich-Level gilt es, Löwen in Käfige zu sperren, und nebenbei Utensilien für eine spezielle Falle zu suchen.

Das Langohr bewegt sich sehr schnell, was

beim Spiel gegen die Uhr nur von Vorteil ist. Bei Benutzung des Run-Buttons kommt allerdings sehr leicht Hektik auf, die den Spielspaß arg trübt. Ein weiteres Manko ist die dürftige Kollisionsabfrage.

Der typische Zeichenstil der beliebten Cartoons wurde gut übernommen, wobei man jedoch auf überwältigende Effekte verzichtete. Die mäßige musikalische Untermalung und die sehr wenigen Soundeffekte können hingegen nicht überzeugen.

Das Spiel richtet sich vor allem an eine jüngere Zielgruppe. Leider ist der Schwierigkeitsgrad dafür aber etwas zu hoch angesetzt.



In diesem Level muß Bugs Bunny Daffy Duck zu den Schildern locken

Eingefleischte Knobel-Fans, die etwas für den Möhrenmampfer übrig haben, werden jedoch darüber hinwegsehen können. ■

Hersteller:	Sega
Entwickler:	Probe & Climax
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Level:	6
Preis:	ca. DM 120
Erhältlich:	im Handel

info



Bugs Bunny's Rabbit Rampage war vor zwei Jahren auf dem SNES sehr erfolgreich. *Double Trouble* unterscheidet sich inhaltlich grundlegend davon und kommt spielerisch bei weitem nicht an die Klasse des SNES-Jump&Runs heran.

Speicherkapazität: 16 MBit
Grafik: Die Charaktere sind sehr sauber animiert

XL-Wertung

65%



Mega Man 7 (SNES)

Versteckter Versus-Mode:



Halte die L- und die R-Taste gedrückt, nachdem Ihr das untenstehende Paßwort eingegeben habt! Drückt dann Start! Der Vs.-Mode erscheint.

Paßwort:
1415 5585 7823 6251

Moves im Versus-Mode:

Mega Man

Schutzschild: oben, oben
Feuerball: unten, unten/rechts, rechts, Y
Gleiten: unten, unten, B
Schießen: Y
Power-Schuß: Y für eine kurze Zeit gedrückt halten

Bass

Schutzschild: oben, oben
Special Kick: rechts, unten, unten/rechts, Y



Flug-Sprung: im Sprung: rechts, rechts, Y
Schießen: Y
Power-Schuß: Y kurze Zeit gedrückt halten



Earthworm Jim 2 (SNES)

Diverse Cheats:

Gebt die Kombinationen jeweils im Pausenmodus ein!

Debug Menü: Select, links, rechts, A, X, X, links, rechts.

Abspann: Select, links, rechts, L, R, links, rechts, Select

Quiz-Game Debug Menü: A, B, A, B, A, B, A, B

Levelkarte ansehen: siebenmal Select, B

Level beenden: Select, B, X, A, A, X, B, Select

Unverwundbarkeit: A, A, X, A, links, rechts, links, rechts

Ein Extraleben: links, Select, rechts, Select, links, Select, rechts, Select
Energie auffüllen: X, Select, X, B, X, Select, X, A

Mun. auffüllen: Select, siebenmal X
Extra Continue: Y, Select, Y, B, X, B, X, B

Die Waffen:

Plasma Gun:
viermal X, dreimal A, Select

Dreier-Wumme:
viermal X, A, A, X, Select

Bubble Gun:
viermal X, A, B, A, Select

Nuke Gun:
viermal X, A, B, X, Select

Homing Missiles:
viermal X, A, A, B, Select

Mucus Bomb:
viermal X, viermal B

Nick-Jones-Code:
Y, A, B, A, Y, A, B, A

Die Level:

Level 2.1:
links, rechts, A, B, X, links, rechts, A

Level 2.2:
unten, rechts, A, B, X, links, rechts, A

Level 2.3:
oben, rechts, A, B, X, links, rechts, A

Level 3:
A, B, X, links, rechts, links, A, B

Level 4:
oben, B, X, links, rechts, unten, A, X

Level 5:
oben, unten, X, A, B, Y, links, rechts

Level 6:

A, B, X, A, B, X, links, rechts

Level 7:

A, X, links, rechts, X, links, rechts, links

Level 8:

X, X, unten, unten, A, links, rechts, links

Level 9:

A, B, X, links, links, rechts, links, rechts

Level 10:

A, B, X, links, links, links, links, rechts

Überraschung 1:

A, A, B, A, A, X, B, Select

Überraschung 2:

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

Chefredaktion: Reza Abdolali,
Klaus-Dieter Härtwig (gemeinsam ViSiDP)

Redaktionelle Leitung: Michael Koczy

Redaktion: Michael Anton, Thomas Hellwig,
Christian Henning, Klaus Kock

Freie Mitarbeit: Gerald Arend, Julian
Eggebrecht, Lotto King Karl, Christian Ströh

Grafikleitung: Britta Jakobsen

Grafik: Albertine v. Barsewisch (stellv. LtG.),
Heinke Vogt

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Gremlica (ViSiDP)
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: 39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

AbO-Betreuung: Regina Steiner, nur über
AVC Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 0451 - 490 42 06
Telefax: 0451 - 490 42 03

Titelartwork: © LucasArts; Softgold

© 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
Future Publishing Ltd. & Pearson New
Entertainment Ltd., beide London/UK.

VIDEOGAMES AUS ALER DEUT



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.

An- & Verkauf von Videospielen
A.B. GAMES
Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 12-18 Uhr
Andreas Bender



- Sega
- Sony
- Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

A.B. Games
Meinsdorfer Weg 30
23701 Eutin
Nur Versand!

Händleranfragen erwünscht!
04521-4873 oder 71497



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



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

NINTENDO 64

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

SEGA SATURN

SATURN kpl. u. Bootleg Sampler dt.	DM499,00
Baku Baku Animal dt.	DM 58,00
Cyberia dt.	DM 94,00
Discworld dt.	DM 79,00
Golden Axe - The Duel dt.	DM 84,95
Myst dt.	DM 69,00
Panzer Dragoon 2 dt.	DM 87,95
SEGA Rally dt.	DM 89,95
Shell Shock dt.	DM 98,95
Sim City 2000 dt. Text dt.	DM 94,95
Streetfighter Alpha dt.	DM 89,00
Tek Shin Den Remix dt.	DM 94,95
Virtua Cop mit Gun dt.	DM 139,95
Virtua Fighter 2 dt.	DM 89,95
Virtua Hydlide dt.	DM 69,00
WipeOut dt.	DM 79,00
Worms dt.	DM 94,00

SONY PLAYSTATION

B. A. Toshinden 2 dt.	DM 94,95
Chaos Control dt.	DM 85,95
Criticom dt.	DM 89,00
Discworld dt. Texte dt.	DM 89,00
Extreme Pinball dt.	DM 89,95
Magic Carpet dt.	DM 89,00
Mickey's Wild Adventures dt.	DM 89,00
NBA - In the Zone dt.	DM 97,95
Need for Speed dt.	DM 89,95
Philosoma dt.	DM 86,95
Resident Evil dt.	DM 89,00
Ridge Racer Revolution dt.	DM 94,95
True Pinball dt.	DM 89,95
Shell Shock dt.	DM 87,95
Wing Commander 3 dt.	DM 99,00

SUPER NINTENDO

POWER STATION dt.	DM179,00
Action Replay MK 3 dt.	DM 89,95
Breath of Fire 2 dt.	DM127,00
Final Fight 3 dt.	DM114,00
Kirby's Dream Course dt.	DM 89,00
Kirby's Ghost Traps dt.	DM 89,00
Last Vikings 2 dt.	DM 99,00
Power Rangers: Fight Edition dt.	DM128,00
Secret of Evermore kpl. dt.	DM109,00
Toy Story dt.	DM128,00
Worms dt.	DM116,95

SEGA MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II Toy Story Set dt.	DM239,00
Donald in Maui Mallard dt.	DM 69,00
Garfield dt.	DM 69,00
Int. Superstar Soccer DeLuxe dt.	DM 79,00
Landstalker kpl. dt. Texte dt.	DM 49,95
Mission Impossible dt.	DM108,95
Phantasy Star 4 dt.	DM109,00
Pocahontas dt.	DM109,00
Theme Park kpl. dt. Texte dt.	DM109,00
Weapon Lord dt.	DM109,95
Worms dt.	DM109,00

P C C D R O M

Braindead 13 dt.	DM 79,00
Cyberia 2 dt.	DM 94,00
Die Fugger 2 dt.	DM 88,00
ZORK dt.	DM 88,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen

14 Monate Garantie

Versandkosten Vorkasse DM 3,95 auch bei Bestellungen per Telefax / Anrufbeantworter am Wochenende

Versandkosten NN DM 4,95

Inklusive Schnellservice und Transportversicherung

Ab 3 Artikeln liefern wir ohne Versandkosten

Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert

Wir führen auch original SEGA, SONY, und CD-ROM SPIELE

Kostenlose Gesamtpreislisten

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kurschwankungen und Einkaufspreise. Fragen Sie deshalb nach

Veränderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

ECS
VIDEOGAMES AND MORE

Große Reichenstraße 56
(Nähe 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)

Game Castle

Das Videospieledepot
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

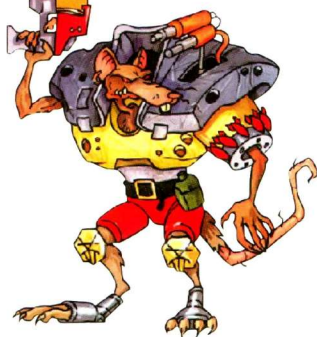
Bahnenfelder Straße 187
22765 Hamburg
(Fünf Minuten vom Bahnhof Altona entfernt)

Game ZONE

Video- und Computerspiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

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



XL special

E³ – Die Messe der Superlative



Wie viele Fragen beschäftigen die Branche und die Videospiele dieser Welt seit Nintendo das N64 (vormals Ultra64) ankündigte? Es müssen unendlich viele sein. Doch bald lichtet sich der Dschungel der Ungewißheit – auf der größten Messe rund um den Konsolen- und Spielezirkus wird es neben diesem Highlight noch unzählige andere

Neuigkeiten geben, über die neXt Level berichten wird. Man darf gespannt darauf sein, was unser wißbegieriges Team von seiner Amerika-Tour so alles zu erzählen weiß!

32 bit

Erfolgswurm auf Saturnkurs

In Zukunft wird David Perrys Wunderwurm auch Saturn-Usern Lachkrämpfe bereiten können, denn eine entsprechende Version für Segas Vorzeigekonzole ist bereits im Anmarsch. Bunter denn je und noch dazu gerendert verspricht Virgin eine originalgetreue Umsetzung von **Earthworm Jim 2**. neXt Level geht in der kommenden Ausgabe auf Tuchfühlung und berichtet in einem Preview ausführlich über Jims Comedy-Debüt auf Saturn.

64 bit XL interview

Die Profi-Entwickler

Nintendos Hoffnungen in Sachen Nintendo⁶⁴ basieren zum Großteil auf angekündigten Spielen wie zum Beispiel **Pilotwings 64**. Im XL-Interview mit **Paradigm Simulations**, die an der mit Spannung erwarteten 3D-Flugsimulation basteln, gibt Frontmann Dave Gatchell detailliert Auskunft über alle Fragen rund um das Spiel, dessen einzelne Entwicklungsphasen und die technischen Raffineszen bei der Programmierung.

Poleposition auf der PlayStation



Nachdem sich der Termin für den Test von **Formel 1** (PSX) bedauerlicherweise verschoben hatte, ist die Spannung unter den Formel-1-Freunden beinahe ins Unermeßliche gestiegen. Der potentielle Rennspielhit des Jahres wird auf der E³ in Los Angeles offiziell vorgestellt und landet kurz darauf zum ausgedehnten Test in der neXt-Level-Redaktion. In der kommenden Ausgabe wird umfassend besprochen, was die beeindruckende Rennsimulation von Psygnosis so alles zu bieten hat, und wie realitätsnah sich das Spiel letztendlich darstellt!



neXt Level 7/96 erscheint am 12. Juni

Wenn Du etwas

Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

- »Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft.«
Broschüre
- »Empfängnisverhütung Methoden und Möglichkeiten.«
Broschüre
- »Verhüten – null Problemo?«
Kurzinfo im Comicstil

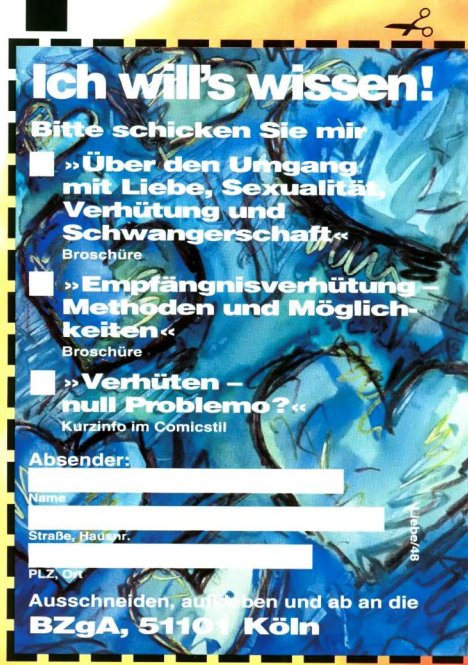
Absender:

Name: _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ, Ort _____

Ausschneiden, aufkleben und ab an die
BZgA, 51107 Köln



... frag Conny, hieß es immer in der Klasse. Aber dann stellte sich heraus, daß Connys blumige Beschreibungen aus ihrem neuesten Liebesroman stammten.

Wenn Du Dir Deine eigene Meinung über Liebe, Sexualität und Verhütung bilden willst, bestell' Dir unsere kostenlosen Info-Broschüren.

über Sex wissen willst...

Sie wissen ja, wie eine
Lights schmeckt. Reingefallen!
Einmal aussetzen.



1. Neu
2. Lucky
3. Lights

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)