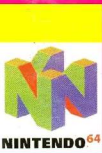


# next Level

Nintendo<sup>64</sup> · Sony PlayStation · Sega Saturn · PC · Arcade · Super Nint



Exklusiv-Interview mit dem Entwickler von

## Turok – Dinosaur Hunter



Spiel des Monats

## Fighting Vipers

Das neue Beat 'em Up von AM 2



Die Fortsetzung des erfolgreichsten PlayStation-Spiels

## wipEout 2097

DAS Action-Adventure für PlayStation und Saturn

# TOMB RAIDER





**Einige behaupten, Autorennen  
sei die berauschendste  
Sportart auf Erden.**

**Beweisen  
Sie es.**



*Setzen Sie sich ans Steuer bei Andretti Racing, und drehen Sie in der Rennszene richtig auf mit dem einmaligen EA-SPORTS-Karriere-Modus. Zeigen Sie Ihr Können in Indy- und Stock-Car-Rennen gegen echte Fahrer, damit Sie am Ende der Saison von einem besseren Rennstall unter Vertrag genommen werden.*

*Aber wenn knallharter Wettkampf mehr Ihr Stil ist, schalten Sie in ein Kopf-an-Kopf Rennen mit bis zu drei anderen Spielern über geteilten Bildschirm oder Link-Verbindung. Also, steigen Sie ein und steigern Sie Ihren Adrenalin-Spiegel bis ans Äußerste.*

*Aber vergessen Sie nicht: Bei Andretti Racing überleben nur die Schnellsten.*



**IF IT'S IN THE GAME,  
IT'S IN THE GAME®**

**ANDRETTI  
RACING**



## Der Wolf hetzt die Meute

Das Thema Nummer eins in den vergangenen Wochen war – wie sollte es auch anders sein – wieder einmal das Nintendo<sup>64</sup>. Der Japan-Release bereitete den monatelangen Spekulationen um die Qualität der Software ein jähes Ende – dem Charme und der immensen Spieltiefe von *Super Mario 64* und *PilotWings 64* konnte man selbst im Hause Sega bzw. Sony nicht widerstehen. Geradezu geschockt von der Power, die schon zum jetzigen Zeitpunkt aus dem (wohlgemerkt auf Modultechnik basierenden) 64-Bitter herausgekitzelt wurde, revidierte man die jüngsten Aussagen. Hatten die Videospiele-Riesen ihre Top-Titel *Crash Bandicoot* und *NIGHTS* noch vor kurzem als direkte Jump&Run-Konkurrenz zu Mario angepriesen, waren sich die beiden Widersacher diesmal einig: „Der Vergleich zu *Super Mario 64* hinkt!“, so hieß es, „... schließlich handle es sich hierbei auf der einen Seite um 32-, zum anderen um 64-Bit-Software“.

Auf den ersten Blick könnte man meinen, es sei Nintendo auf einen Schlag gelungen, den Vorteil einer mittlerweile über einjährigen Marktpräsenz der Konkurrenz auszugleichen. Doch nachdem die erste Euphorie inzwischen verfliegen ist, macht sich selbst im Heimatland Unmut über Nintendos Softwarepolitik breit. Seit dem erfolgreichen Start am 23.6. ist noch kein weiteres Spiel erschienen, erst am 27.9. kommt

mit *Waverace 64* ein weiterer N64-Titel auf den Markt. Nintendo hat sich also die zwischenzeitliche Rolle des Prügelknaben aufgrund der ständigen Terminverschiebungen selbst zuzuschreiben. Offenbar sind die internen Entwicklungsabteilungen mit der Rolle als derzeit noch alleinigen Softwarelieferanten überfordert. Da nützt auch das Bekenntnis, nur 100%ig ausgereifte Software veröffentlichen zu wollen, nichts – die Fans fordern neue Spiele.

So hinterlassen die Zukunftsaussichten gemischte Gefühle: Zwar wurden die Kritiker vorerst in die Schranken verwiesen, jedoch dürfte es kurzfristig, wenn überhaupt, nur in Einzelfällen möglich sein, gleichwertige N64-Software nachzulegen. Dies belegen auch die Ankündigungen bis zum Jahresende. Zudem ist das N64 bislang weder in den USA noch in Europa erhältlich, und derweil wartet die Konkurrenz – ein Blick in diese Ausgabe genügt – mit Highlights wie *Fighting Vipers*, *wipEout 2097* oder *Tomb Raider* auf.

Eines steht jedoch fest: Nintendo hat nicht nur der Konkurrenz, sondern selbstverständlich auch sich selbst die Marschrichtung vorgegeben – eine Tatsache, die sicherlich alle Beteiligten zu neuerlichen Höchstleistungen animieren wird. Man darf gespannt sein ...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht die gesamte

neXt Level-Redaktion

spiel des monats



Fighting Vipers (Saturn)

Seite 12

XL rubriken

Seite 28

Arcade

Interview mit dem *Sega Rally*-Producer Tetsuya Mizuguchi, dazu aktuelle Automaten Spiele im Überblick



Seite 92

PC-Teil

Spieleneuheiten aus dem PC-Bereich

XL specials

Seite 58

Reportage

Square präsentiert eine spielbare Demo von *Final Fantasy VII*

Seite 88

Reportage

Classic Videogames: *Namco Museum Vol. 1*

Seite 86

Interview

XL im Gespräch mit Tom Kalinske, ehemals Präsident von Sega of America

Seite 32

Cover-Story

*Tomb Raider* von Core Design

Händlerregister .....96  
 Impressum .....98  
 neXt month .....98  
 read.me ..... 8  
 Spiel des Monats .....12  
 Zubehör .....91





Turok - Dinosaur Hunter (N64)



NHL 97 (PSX)



Tobal No.1 (PSX)



wipEout 2097 (PSX)

## 64-bit-level

### behind the scenes .....20

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

### interview .....21

David Dienstbier, Macher von Turok - Dinosaur Hunter

### news .....24

Die kommende Software im 64-Bit-Sektor

## 32-bit-level

### behind the scenes .....38

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

### news .....40

Die kommende Software im 32-Bit-Sektor

### previews

NHL 97 (PSX) .....56

Soviet Strike (PSX + SAT) .....57

### tests

Alien Trilogy (SAT) .....75

Andretti Racing (PSX) .....72

Athlete Kings (SAT) .....78

Blazing Dragons (PSX) .....81

Bubble Bobble (PSX) .....82

Bust-A-Move 2 (SAT) .....83

Exhumed (SAT) .....74

Sega Worldwide Soccer (SAT) ..76

Sim City 2000 (PSX) .....81

Street Fighter Alpha 2 (PSX) ...68

Tobal No.1 (PSX) .....66

Virtua Fighter Kids (SAT) .....70

wipEout 2097 (PSX) .....62

### software-report .....54

Neue Spiele aus dem Hause Ocean

### tactics .....84

Tips und Tricks für PlayStation und Saturn

## 16-bit-level

### news .....94

Die kommende Software im 16-Bit-Sektor

### tests

Lufia II (SNES) .....95



Mehr Infos auf der Psygnosis-Website unter: [HTTP://WWW.PSYGNOSIS.COM](http://www.psygnosis.com)

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by FOCA to Full Television. Copyright Psygnosis Limited 1996.

Zeittraining in Hockenheim

Qualifikation in Interlagos

Grand-Prix in Monte Carlo

Alle Teams und alle Fahrer

Alle 17 WM-Strecken  
mit allen Details

Boxenstops, wechselnde  
Wetterbedingungen und  
spektakuläre  
Überholmanöver

Stereo, QSound  
oder Dolby Surround

Live-Kommentare von  
Jochen Mass - wie im  
Fernsehen

"Wir haben es hier schlicht und einfach mit  
dem besten Formel 1-Spiel zu tun ..."

**91%**

Video Games

"Formel 1 ist definitiv das beste  
Rennspiel in der 32-Bit-Box."

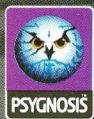
**90%**

MANIAC

"Formel 1 ist die bis dato überzeugendste  
Rennsimulation für Heimkonsolen."

**90%**

Next Level



**FORMEL 1**

Das erste offizielle Formel 1-  
Rennspiel für die PlayStation





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

Alle Leserbriefe werden bitte an folgende Adresse gesandt:

X-plain Verlag  
read.me  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

### Nintendo<sup>64</sup> und die Folgen

Das Nintendo<sup>64</sup> ist endlich erschienen – nun ist die Riege der Next-Generation-Anbieter (zumindest in Japan) endlich vollzählig. Schade nur, daß Jaguar und 3DO nicht mehr die Rolle spielen, die man bei vernünftiger Preisgestaltung und gutem Marketing hätte erwarten können. Spätestens zu Weihnachten werden die Karten neu gemischt und verteilt, bis dahin dürfte sich Big N wieder zurück in die Herzen der Videospielder geboxt und die Nummer eins zurückerobern haben.

Obwohl: Das Nintendo<sup>64</sup>-Line-Up ist nicht unbedingt überragend. Allen voran *Super Mario 64* und *PilotWings 64*, die mit Lob und Anerkennung überschüttet werden, lassen die übrigen Spiele die versprochenen Innovationen und Besonderheiten doch etwas vermissen.

Daß Nintendo nun die teuerste Konsole im Angebot hat, dürfte die frechen Japaner herzlich wenig belasten. Auch bei einem Preis von 500 DM wird das N64 ein Erfolg werden – wenn auch nicht im ursprünglich erwarteten

### „Saturn- und PlayStation-Entwickler schnitzen sich auf Dauer ihren eigenen Sarg!“

Rahmen. Eine Ohrfeige ganz besonderer Art ist der Mißerfolg des Virtual Boys: Der bislang ernsthafteste Versuch, VR für den kleinen Geldbeutel erschwinglich zu machen, wurde nicht vom Käufer belohnt. Schade drum, als Trost bleibt nur der Game Boy Pocket, der die Tradition der kleinsten Unterhaltungskonsolen der Welt fortführen wird.

Der für mich interessanteste neue Titel – *wipEout 2097* – wurde von euch bereits in einem gut gestalteten und umfangreichen Preview vorgestellt, was mir mächtig gefiel. Neben der PAL-Version von *Resident Evil* und *Formel 1* gehört dieses Spiel zu meinen heißesten Titeln des Jahres. Hoffentlich werden diese die PlayStation noch weiter ausnutzen als alle bisherigen Spiele – ich kann dröge Umsetzungen und mangelhafte Konzepte langsam nicht mehr sehen.

Insbesondere von *Super Mario 64* erwarte ich einige Impulse an Sega und Sony. Hoffentlich wird man erkennen, daß der Tiefgang eines Spiels wichtiger ist als die Optik. Apropos: Ihr seid bislang das einzige Magazin, das darauf hinwies, daß die Screenshots der N64-Games – ganz im Gegensatz zu den Spielen – etwas blaß und farblos wirken. Ich dachte schon, die sogenannte Wundermaschine hätte wirklich nicht mehr drauf!

So, genug für dieses Mal. Macht weiter so – euer ‚erwachseneres‘ Magazin ist echt spitze! In Vorfreude auf die kommenden Ausgaben und einen ‚herbstlichen Spieleregen‘ ...

Andreas Görgen, Lörbach

### Spezialeffekte beim Saturn

Zunächst möchte ich euer wirklich gelungenes Magazin loben.

Ich frage mich, warum, weil mir ein anderes Thema unter den Nägeln brennt ... In Zeiten der 32- und 64-Bit-Konsolen werden neben den 3D-Fähigkeiten dieser Maschinen auch gerne die möglichen

Spezialeffekte verglichen. Mich, als bekennenden Saturn-Fan, interessiert das natürlich, da bei Spielen für dieses Gerät Effekte wie Transparenz, Spiegelungen oder Schattierungen doch ziemlich selten benutzt werden – ganz im Gegensatz zur PlayStation, bei der z. B. nicht-transparente Explosionen schon fast die Ausnahme sind.

Ich frage mich, warum. Spätestens wenn man den Tunnel-Level bei *Panzer Dragoon Zwei* oder den Eis-Level bei *NIGHTS* gesehen hat, dürfte klar sein, daß der Saturn diese Spielereien ziemlich perfekt beherrscht – zumindest, wenn die Entwickler es wollen ...

Es hat sich ja mittlerweile herumgesprochen, daß sich Segas und Sonys Flaggschiffe von der Leistungsfähigkeit her nicht allzusehr unterscheiden. Da wird doch deutlich, daß gerade die Lizenznehmer von Sega den Saturn





regelmäßig unterfordern.

Des weiteren werden Polygone lieber mit Texturen vollgeklatscht, egal wie detailreich sie auch sein mögen. Warum wird nicht öfter mit Gouraud-Shading gearbeitet? Viele Grafiken könnten meiner Meinung nach wesentlich interessanter aussehen, und das ohne großen Mehraufwand.

**„Auch bei einem Preis von 500 DM wird das N64 ein Erfolg werden.“**

Nichts gegen den Standard der neuen Konsolen-Generation, aber gegen die ständige Weiterentwicklung des PC-Marktes und dessen Preisverfall (Einen Pentium 150 in jeder erdenklichen Ausführung bekommt man mittlerweile für unter 2000 DM.) werden sich die PlayStation- und Saturn-Entwickler dauerhaft ihren Sarg selber schnitzen, sofern sie nicht einen Gang zulegen.

Auf daß dieser Zeitpunkt noch lange auf sich warten läßt!

Oliver Lindau, Bielefeld

XL antwortet:

„Echte“ Transparenzen lassen sich auf dem Saturn nur unter bestimmten Voraussetzungen verwenden. Man kann z. B. eines der fünf Playfields transparentschalten (siehe *Panzer Dragoon Zwei*). Die zweite Möglichkeit sind zweidimensionale Sprites, die sich auch relativ problemlos transparent darstellen lassen – allerdings nicht, wenn sie dreidimensional/polygonal verzerrt werden sollen, wie es zum Beispiel für die Schatten von Beat 'em Up-Kämpfern oder die Scheiben von Rennwagen nötig wäre (s. Dreampod-Container bei *NIGHTS*).

Gouraud-Shading sieht nur gut aus, wenn ein Spiel mindestens im 32.000-Farben-Modus läuft. Da dies aber gehobene Anforderungen

**„Insbesondere von Super Mario 64 erwarte ich mir einige Impulse an Sony und Sega“**

an die Programmierung stellt, griffen vor allem die frühen Spiele auf den 256-Farben-Modus zurück, da sich schnelle 3D-Grafik so viel leichter verwirklichen läßt. 256 Farben sind jedoch zu wenig, um mit Gouraud-Shading optisch ansprechende Ergebnisse zu erzielen. Es ist also nicht die Hardware, die überfordert ist, sondern es sind bzw. waren die Programmierer. Bekanntlich erfordert der Saturn eine größere Einarbeitungszeit als die PlayStation – von „ohne großen Mehraufwand“ kann also keine Rede sein. Mittlerweile haben eine ganze Reihe von Programmierern die Saturn-Hardware erfreulicherweise im Griff.

Für unter 2000 DM erhält man sicherlich einen Rechner mit einem Pentium-Prozessor, allerdings spielen beim PC Umengen von Komponenten eine entscheidende Rolle, die das ganze System ausbremsen können: interne und externe Busfrequenz, Grafikkarte, Laufwerk, Zugriffszeit der Festplatte, interner Speicher usw. Dazu kommen noch Kapazität

der Festplatte sowie Qualität und Größe des Monitors. Verwertbare Gesamtpakete beginnen

bei ca. 3000 DM, außerdem muß man das halbjährlich notwendige Updates der einzelnen Komponenten einrechnen, wenn man mit den Hardware-Anforderungen der Software schritt halten will. Aber abgesehen von der Technik: Bei Strategie- und Rollenspielen sind PCs momentan noch führend (zumindest bis *Final Fantasy VII* erscheint), über Sport- und realistische Rennspiele läßt sich streiten, in den anderen Genres (Beat 'em Up, Action, Jump&Run, Shoot 'em Up) hinken PCs den Konsolen aber um Jahre hinterher.

**„Eine Ohrfeige ganz besonderer Art ist der Mißerfolg des Virtual Boys.“**

**Lost Lemmings**

Ich habe nun schon diverse Ankündigungen für das Spiel *Lemmings Play Paintball* für die PlayStation gesehen. Um welche Art von Spiel handelt es sich dabei, und wann wird es endlich erscheinen?

André Schmidt, Biebertal

XL antwortet:

*Lemming Play Paintball* bzw. *Lemmings Paintball* erschien bereits im Mai diesen Jahres für den PC. Dabei beharken sich zwei Parteien der grünhaarigen Kerlchen mit Farbpistolen in bester „Gotcha“-Manier. Die

für Juni angekündigte PlayStation-Umsetzung wurde zunächst verschoben – mittlerweile ist dieser Titel gestrichen worden.

**Adventures und Rollenspiele für PlayStation**

Als schon etwas ältere Videospieleerin (Baujahr 1947 und seit sechs Jahren aktiv auf dem NES, dann SNES) habe ich mich schon nach eurer ersten Ausgabe für eine PlayStation entschieden – die Wartezeit auf das Nintendo® dauert mir wirklich zu lange.

Außer *Discworld* und *Rayman* habe ich mir

bislang keine weiteren Spiele gekauft, und das hat seinen Grund: Die Renn-, Prügel-, und Ballerspiele gehen mit auf den Keks. Wo bleiben denn die angekündigten Adventures oder Rollenspiele für die PSX?

Zum Abschluß noch ein dickes Kompliment an euch: neXt Level ist die einzige Zeitschrift, die sich wirklich zu kaufen und sammeln lohnt.

Brigitte Mayer, Kirschweiler

XL antwortet:

PSX-Software im (Action-)Adventure- und Rollenspiel-Bereich läßt leider weiter auf sich warten: So erscheinen z. B. die Sony-eigenen Titel *Beyond the Beyond* und *Arc the Lad* sowie die Psygnosis-Spiele *Discworld 2*, *The City of Lost Children*, *The Fallen* und *The Island of Dr. Moreau* definitiv erst im nächsten Jahr. Einzige „Lichtblicke“ sind *Aquanaut's Holiday* (Sony, Unterwasser-Adventure, September), *Blazing Dragons* (BMG, Adventure, Oktober), *Baphomeths Fluch* (Sony, Action-Adventure, 18. Oktober) und *Chronicles of the Sword* (Psygnosis, Act.-Adv., November). Wem im Jump&Run-Bereich *Rayman* zugesagt hat, der darf sich auf Sonys neues Maskottchen, *Crash*

*Banjo* (8. November), und das Lemmings- & R *The Adventures of Lomax* freuen.

**Lieferumfang des N64**

In XL 9/96 habt ihr geschrieben, daß in der Verpackung des Nintendo® nur die Konsole, ein Joypad und ein Netzteil, allerdings kein Antennen-Kabel enthalten sein wird. Dies wurde damit begründet, daß Nintendo damit rechnet, daß jeder N64-Käufer bereits ein SuperNES besitzt und dessen Kabel für das N64 verwenden kann. Was ist denn mit den Leuten, die kein SNES besitzen? Müssen die sich das Kabel einzeln nachkaufen?

XL antwortet:

Zunächst einmal: Unsere Info bezog sich eindeutig auf das japanische N64. In Nippon kann sich Nintendo eine solche „Einsparung“ ohne weiteres erlauben, da dort tatsächlich fast jeder Videospieleer über ein SNES verfügt. Zwar ist natürlich noch nicht geklärt, ob dem deutschen N64 ein Antennen-Kabel beiliegt wird, man kann aber sehr wohl davon ausgehen. Alle User ohne SNES, die sich schon heute den 64-Bitter zulegen möchten, können allerdings beruhigt sein. Bei den meisten Importhändlern ist nicht nur das angesprochene Kabel, sondern auch noch der benötigte Spannungswandler im Preis inbegriffen. ■

# O.I.T.

Order  
In Time  
goes Internet  
Order-in-Time.de@t-online.de

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

## Saturn

Saturn ohne Spiel	399,00
Saturn mit Sega Rally	469,00
Game Buster	89,00
Advanced Military Commander 2	99,00
Alien Trilogy us	109,00
Amok us	99,00
Baku Baku Animal	69,00
Bomberman jap	109,00
Black Fire	79,00
Blazing Dragons	89,00
Bust-A-Move 2	99,00
Darius Gaiden jap	49,00
Dark Saviour us	109,00
Darkstalkers 2 (Vampire Hunter) jap	79,00
Daytona USA dt	69,00
Decathlete jap	109,00
Destruction Derby	79,00
Discworld	79,00
Die Hard Trilogy us	109,00
F1 Live Information	89,00
Fatal Fury 3 jap	109,00
Game Gun	89,00
Ghen War	79,00
Gradius Deluxe Pack jap	109,00
Gungnion	109,00
Guardian Heroes	89,00
Gunbird jap	99,00
Hang On 95	89,00
Impact Racing	89,00
Iron Storm us	109,00
Jonny BazookaTone	49,00
High Velocity us	89,00
King Of Fighters jap	129,00
Langresser 3 jap	89,00
Loaded	89,00
Loderunner jap	109,00
Mystaria	79,00
NBA Action us	109,00
Nights jap	109,00
Nights jap & Special Controller	139,00
Off Road Interceptor	79,00
Olympic Games	79,00
Panzer Dragon dt	89,00
Panzer Dragon 2 jap/dt	69,90
Pro Pinball - The Web	79,00
Powerplay Hockey us	89,00
Return Fire us	109,00
Road Rash	89,00
Romance IV us	109,00
Scorchers us	99,00
Sega Rally dt	99,00
Shanghai	79,00
ShellShock	89,00
Shining Wisdom us	109,00
Sim City 2000	89,00
Skeleton Warriors us	89,00
Slam n Jam 96	109,00
Sonic Wings jap	109,00
Shockwave Assault	69,00
Steam Gear Mash jap	99,00
Street Fighter Alpha	89,00
Strikers 94/5 jap	129,00
Story Of Thor us	109,00
Till	89,00
The Need For Speed	89,00
Thunderhawk 2	89,00
Toshinden Remix	89,00
True Pinball	79,00
Ultimate 3 us!!!	99,00
Victory Goal 96	94,00
Virtua Cop inkl. Gun	129,00
Virtua Fighter Remix	49,00
Virtua Fighter 2	89,00
Virtua Fighter Kids jap	109,00
WWF Wrestlemania	89,00
Wing Arms	89,00
wipeOut	79,00
Worms	89,00
X-Men	89,00
Joypad	39,00
Virtua Stick	89,00
Mission Stick	109,00
Lenkrod	109,00
Memory Card 8MB	89,00
MPEG-Karte	319,00

Konverter für Importspiele	39,90
Sechs-Button-Pad Dauerleiter	29,90

## PlayStation

PlayStation	369,90
Game Buster	89,00
Alien Trilogy	79,00
Alone In The Dark 2	99,00
Arcade Greatest Hits us	99,00
Bust-A-Move 2 us	69,00
Crucibles Of The Sword	89,00
Die Hard Trilogy us	89,00
DiscWorld dt (dt. Textie)	89,00
Extreme Pinball	79,00
Fade To Black	94,00
Fifa Soccer 96	69,00
Jumping Flash 2 jap	169,00
King Of Fighters 95 jap	139,00
Kings Field Hintbook	49,00
Motor Toon GP 2 jap	179,00
Mynt	89,00
Namco Museum 1	94,00
Namco Museum 3 jap	139,00
NBA In The Zone	79,00
NBA Live 96	79,00
NHL Face Off	89,00
Off Road Interceptor	79,00
Olympic Summer Games	99,00
Overload jap	149,00
Over the Top	89,00
Powerplay Hockey	89,00
Primal Rage	89,00
Pro Pinball - The Web	79,00
Resident Evil us (Biohazard)	99,00
Resident Evil Hintbook	49,00
Return Fire	89,00
Ridge Racer Revolution dt	94,00
Road Rash	89,00
Tekken dt	89,00
Tekken 2 jap	139,00
The Need For Speed	89,00
Thunderhawk 2	89,00
Tobal 1 jap	139,00
Top Gun	69,00
Toshinden 2	94,00
Total NBA 96	89,00
Track & Field	99,00
True Pinball	89,00
Twojnkaku jap	69,00
ShellShock dt	89,00
Shockwave Assault	69,00
Skeleton Warrior	89,00
Slam n Jam 96 us	89,00
Starfighter 3000	99,00
Street Fighter Alpha	89,00
Memory Card	89,00
Viewpoint	89,00
Warhammer	89,00
wipeOut	89,00
Wing Commander III	89,00
Warrior	89,00
Joypad	54,00
Memory Card Plus	79,00
Namco neGoon Joypad	89,00
Need Catz (Lenkrod mit Pedalen)	89,00
Racing Controller	89,00
Ascii Joypad	109,00
RGB-Kabel	39,90

## Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario	.699,00
---------------------	---------

## Jaguar

Jaguar + Cybermorph	199,90
Jaguar Spiele	ab 99,90

## Super Nintendo

Action Replay Pro Mark 3	89,90
International Superstar Soccer 2	89,90
Boogerman dt	89,90
Civilisation	89,90
Monkey Kong Country 2 dt	119,90
FIFA Soccer 96	99,90
Final Fight 3	99,90

Goman V jap	129,90
Nirby's Ghost Trap	69,90
NBA Live 96	79,90
Madden 96	99,90
Mario Kart	69,90
Mega Man X	109,90
PGA Tour Golf 96	79,90
Pinocchio	99,90
Toy Story	109,90
Asterix & Obelix dt	89,90
Yoshi's Island dt	109,90

## SNES Rollenspiele

Robotrek	89,90
Bahamut Lagoon jap	199,90
Big Sky Trooper us	89,90
Brainlord	89,90
Brandish us	109,90
Breath Of Fire 2 dt	109,90
Chrono Trigger us	129,90
Chrono Trigger Hint Book	39,90
Lord Of Darkness	89,90
Dragon View	89,90
Dragon Warrior V (Enix) us	139,90
Dragons Quest VI jap	129,90
Earthbound	89,90
Illusion Of Time dt	99,90
King Arthur	89,90
Lufia	89,90
Lufia 2 us	129,90
Lufia 2 Hintbook	49,90
New Horizons us	29,90
Paladins Quest us	109,90
Romance Us	89,90
Ruins Of Virtue 2 us	99,90
Secret Of Evermore dt	109,90
Secret Of Mana 3 jap	99,90
Secret Of the stars us	119,90
Super Mario RPG	129,90
Ultimea: False Prophet us	29,90

## Mega Drive

Action Replay Pro 2	89,90
Sechs-Button-Pad	29,90
Comix Zone dt	69,90
Desert Strike	49,90
Earthworm Jim 2	89,90
FIFA Soccer 96	99,90
Int. Superstar Soccer Deluxe	49,90
J. League Soccer 2 jap	49,90
Landskaper	59,90
Nigel Mansell dt	89,90
NBA Live 96	89,90
NHL 96 dt	89,90
Madden NFL 95/96	29,90
NBA Tour 96	89,90
Phantasy Star IV dt	109,90
Story Of Thor	109,90
Super Skidmarks	59,90
Theme Park	24,90
Toy Story	79,90
Vectorman dt	79,90
Worms	89,90

## Mega CD

CDX Pro	59,90
Lunar Eternal Blue	99,90
Lunar Hint Book	44,90
diverse Spiele ab	29,90

## 32X

Chapix dt	49,90
Golf Magazine: 36 Great Holes	49,90
FIFA Soccer 96	49,90
Metal Head	49,90
NBA Jam dt	39,90
Stellar Assault	49,90
T-Mek	49,90
Virtua Fighter dt	49,90
WTF Raw	49,90
Motherbase	49,90

## Neo Geo CD

Pulstar	89,90
Samurai Shodown 3	89,90

## Zeitschriften

Game Fan	17,00
PlayStation + CD engl.	25,00
Saturn + CD engl.	25,00

## Versand

Mo - Fr: 10,00 - 18,00
Sa: 10,00 - 14,00

## Großhandel

Inland/Im- und Export  
nur für Händler!!!  
Fax: 0711 / 6 15 39 45  
Fax: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Para 8 - DM + 3,- DM Nachnahme. Bestellungen ab 300,- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. \*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\* Annahmeverweigerungen 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.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485



# FIGHTING



# VIPERS

Nach *Virtua Fighter 2* schickt sich Segas Star-Programmierteam AM2 erneut an, auf dem Saturn für Furore zu sorgen.



**G** von K. Kock  
roße Ereignisse werfen ihre Schatten voraus. Im Land der aufgehenden Sonne wird schon seit Monaten die Werbetrömel für den kommenden Prügelspiel gerührt, jetzt ist er endlich da. *Fighting Vipers*, der neueste Streich von Segas Amusement Machines Research & Development Department No. 2, das Team auf dessen Konto Hits wie *Daytona USA* und die *Virtua Fighter*-Reihe gehen. Bereits zu Beginn des Jahres feierte der Titel seine Premiere als Arcade-Automat, nun schickt sich dieses Game an, das legendäre *Virtua Fighter 2* vom Saturn-Prügelspiel-Thron zu stoßen.

Hinsichtlich der Anzahl an Kämpfern ist *Fighting Vipers* Segas Bestseller unterlegen. So gehen bei AM2s neuestem Werk zunächst nur acht Fighter an den Start, die sich jedoch nicht vor ihren Konkurrenten verstecken müssen. Zum einen wäre da Picky, der seinen

Widersachern unter Zuhilfenahme seines Skateboards zusetzt, oder Raxel, ein verwegener Heavy-Metal-Freak, der mit einer E-Gitarre bewaffnet ist. Doch auch das „schwache“ Geschlecht ist bei *Fighting Vipers* vertreten: Grace ist eine leichtbekleidete Kämpferin, die sich mit Hilfe von Rollerblades fortbewegt, die zierliche Honey setzt dagegen auf Stöckelschuhe. In der unrühmlichen Rolle des Endgegners steckt ein mysteriöser Charakter namens B. M. So ausgefallen die Recken auch sein mögen, eines haben sie alle gemeinsam: Einzelne Körperpartien der Protagonisten werden zum Schutz vor gefährlichen Treffern von Rüstungen umgeben. Im Laufe einer Auseinandersetzung können diese auch beschädigt und sogar zerstört werden. Das geschieht durch sogenannte „Armour Break“-Moves, von denen jeder der Haudegen mindestens zwei beherrscht. Steht ein Fighter erst einmal ohne Rüstung da, ist er sehr viel anfälliger für die Attacken seines Widersachers.

Neben einem großen Arsenal an Special-Moves, die teilweise stark an *Virtua Fighter 2* erinnern, stehen auch besonders durchschlagkräftige Attacken zur Verfügung, die sich in der Defensive als sehr nützlich erweisen. Dank des breiten Spektrums an Hieben, Tritten und Würfen ergeben sich auf Anhieb eine Vielzahl effektiver Schlagkombinationen, sogar „Air-Juggle“-Combos sind ohne weiteres möglich.

Der größte Unterschied zu anderen 3D-Prügelspielen sind die Ringbegrenzungen. Jeder,

<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Entwickler:</b>	AM2
<b>Genre:</b>	Prügelspiel
<b>Spieler:</b>	1-2 (simultan)
<b>Level:</b>	8 + 2 Kämpfer
<b>Preis:</b>	ca. DM 100
<b>Erhältlich:</b>	im Handel



**Rabiat:** Der Polygon-Rocker Raxel benutzt seine E-Gitarre nicht als Saiten-, sondern als Schlaginstrument

## info



*Fighting Vipers* demonstriert die Hardware-Power des Saturns auf eindrucksvolle Art und Weise. Der gleichnamige Arcade-Automat wurde mit Hilfe von Segas Model-2-Board in Szene gesetzt.

**Batteriespeicher:** Sämtliche Settings der Optionen können problemlos abgespeichert werden.



**Rollerblade-Schönheit Grace ist eine hartnäckige Gegnerin**



**Die militante Jane beherrscht eine Reihe rabiatere Griffe**

der neun verschiedenen Kampfschauplätze, wird entweder von einem Zaun oder einer Mauer umgeben. Die aus anderen Vertretern des Beat-'em-Up-Genres berühmten-berühmten „Ring-Outs“ während einer Auseinandersetzung gibt es bei *Fighting Vipers* nicht. Statt dessen sind Attacken möglich, die die Randbebauungen mit einbeziehen, was sehr zur Dynamik des Spielgeschehens beiträgt. Ohnehin ist Segas brandneuer Titel um einiges rasanter als die meisten anderen Polygon-Prügler. Die Ursache dafür liegt zum größten Teil in den abgegrenzten Arenen. Dank der präzisen Steuerung geraten die Kämpfer in keiner Situation außer Kontrolle. Im Gegenteil, sämtliche Moves lassen sich ohne Probleme ausführen. Ein weiterer Pluspunkt, der ebenso zu der guten Spielbarkeit beiträgt, ist die sehr genaue Kollisionsabfrage und die damit zusammenhängenden klar definierten Trefferzonen der Polygon-Fighter. Spätestens im Replay sind alle Aktionen der Haudegen eindeutig nachvollziehbar.

Neben dem obligatorischen Story- und Zweispieler-Simultanmodus bietet *Fighting Vipers* eine sehr interessante Trainings-Option. Dabei können in aller Ruhe Special-Moves geübt und Kampfstile perfektioniert werden.

Die Besonderheit an diesem Modus sind die verschiedenen Computergegner. Der Spieler



**Der mysteriöse Bahn ähnelt hinsichtlich seiner Moves VF 2-Recke Akira**



**info**



Wie es bei Beat 'em Ups mittlerweile üblich ist, können auch bei *Fighting Vipers* die Kämpfer in zwei verschiedenen farblichen Ausführungen ausgewählt werden.



**Ähnlich wie *Virtua Fighter 2*-Endgegner Dural beherrscht Pepsiman keine einzigartigen Attacken. Er wartet mit den effektivsten Special-Moves der anderen Kämpfer auf**

# VIPERS



Picky heizt seinen Kontrahenten durch Hiebe mit seinem Skateboard ein

kann beispielsweise mit permanent attackierenden, blockenden, springenden und ständig ausweichenden Sparringspartnern in den virtuellen Ring steigen.

Doch nicht nur in punkto Gameplay haben sich die Entwickler Gedanken gemacht, auch in technischer Hinsicht ist AM2 eine brillante Arcade-Umsetzung gelungen. Ähnlich wie *Virtua Fighter 2* läuft das Spiel in hochauflösender Grafik mit 60 Bildern pro Sekunde. Zudem wurde die Optik unter Zuhilfenahme von Effekten wie Gouraud- und Light-Source-Shading in Szene gesetzt, die man in dieser Form bislang in Saturn-Spielen vergebens suchte. Auch bei den Animationen haben sich die Programmierer sichtlich Mühe gegeben. Die durchgehend flüssigen Bewegungsabläufe der Kämpfer wirken sehr realistisch. Zwar werden keine aufwendigen 3D-Hintergründe geboten, wie es bei dem Arcade-Original der Fall ist, dieses basiert jedoch auch auf Segas *Model2-Board*, das der Saturn-Hardware überlegen ist. Die Background-Grafiken sind dennoch stimmungsvoll und passen gut zum Spielgeschehen.

Auch akustisch weiß *Fighting Vipers* zu überzeugen. So werden die gelungenen Schlag- und Treffergeräusche von durchgehend rockigen Rhythmen untermalt.

Sega ist mit der brandneuen Umsetzung ihres Arcade-Hits ein großer Wurf gelungen.



'Product Placement' in Perfektion: Pepsi-man ist ein schlagkräftiger Werbeträger



Aufgepaßt! Nachdem einer der Charaktere einen Teil seiner Rüstung eingebüßt hat, ist er für Treffer seines Widersachers sehr viel anfälliger

info



Nachdem in dem entsprechenden Menü die Padbelegung festgelegt wurde, bietet sich der Trainingsmodus dazu an, die Vor- und Nachteile der Kämpfer kennenzulernen.



Zwar gibt es keine „normalen“ Ring-Outs, dafür können am Ende eines Fights die Ringbegrenzungen zerschmettert werden



# FIGHTING VIPERS



Schwergewicht Sandman ist zwar langsam, aber dafür sehr kräftig



Pepsiman steht seinen menschlichen Kontrahenten in nichts nach



Zwar gibt es auf dem 32-Bit-Sektor eine Vielzahl von 3D-Beat-'em-Ups, sowohl technisch als auch spielerisch bleibt die Klasse von AM2s neuestem Geniestreich von den meisten Vertretern dieses Genres jedoch unerreicht. Genre-Fans kommen an diesem Spiel definitiv nicht vorbei. Die phantastische Spielbarkeit, die einwandfreie technische Präsentation und das unkonventionelle Character-Design macht *Fighting Vipers* auch für Saturn-User zu einem Muß, die bereits das famose *Virtua Fighter 2* ihr eigen nennen. ■

**XL-Wertung**

**90%**



Die Charaktere wurden nicht nur blendend animiert, durch den Einsatz von Gouraud-Shading erscheinen sie auch recht plastisch

Mit den sogenannten ‚Armour Break‘-Moves können beschädigte Rüstungskomponenten der Fighter zerstört werden



# HEIßE PREISE!

## Sony Playstation – Spiele

A4 Evolution Global *	99,99
Alien Trilogy	89,99
Andretti Racing *	99,99
Aquanaut's Holiday *	99,99
Baphomet's Fluch *	99,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Chaos Control *	89,99
Chessy *	89,99

<b>Chronicles of the Sword *</b>	<b>89,99</b>
Complete Inside Soccer *	89,99
Constructor *	89,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
Darkstalkers *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Descart	89,99
Destruction Derby	99,99
Die Hard Trilogy	89,99
Discworld (dt.)	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99

<b>Formal 1 *</b>	<b>99,99</b>
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer 96	AKTIONSPREIS! 59,99
Galaxian 3 *	89,99
Galaxy Fight	SONDERPREIS! 69,99
Gunshep (engl.)	89,99
International Track & Field	AKTION! 79,99
Jewels of the Oracle *	89,99
Jumping Flash 2 *	99,99
Madden '97 Football *	89,99
Motor Toon 2 *	89,99
Moto X *	89,99

<b>Ninja *</b>	<b>89,99</b>
Namco Museum Pieces 1	99,99
Namco Museum Pieces 2 *	89,99
Namco Soccer Premier Goal *	89,99
Necrotrone *	99,99
Need for Speed	89,99
NHL Hockey '97 *	89,99
Olympic Games	89,99
Panzer General	89,99
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS! 59,99
PGA Tour Golf '97 *	89,99
Pitbull *	99,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage	AKTIONSPREIS! 69,99
Pro Pinball	79,99
Raging Skies *	89,99
Resident Evil (dt.)	89,99

<b>Return Fire *</b>	<b>89,99</b>
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Sentient *	89,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk	89,99
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Starwinger *	99,99
Steel Harbinger *	99,99
Supersonic Racer *	99,99
Syndicate Wars *	89,99

<b>Tekken 2 *</b>	<b>109,99</b>
Tilt	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Tunnel B1 *	89,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out 2007 *	99,99

<b>Sony Playstation – Zubehör</b>	
Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (1 Meg)	49,95
<b>Memory Card (4 Meg)</b>	<b>79,99</b>
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
RGB-Scan-Kabel (Fire)	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

## Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Atleite Krings	89,99
Baku Baku (Tetris-Variante)	59,99
Blackfire *	89,99
Blazing Dragons *	79,99
Burn Cycle *	69,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
D (dt.)	79,99
Deadly Skies *	89,99

<b>Destruction Derby *</b>	<b>89,99</b>
Die Hard Trilogy	89,99
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Euro Soccer '96	89,99
Exhumed *	99,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack	79,99
GeX	79,99
Ghen War *	89,99
Guardian Heroes	89,99
Gun Griffon	89,99
Hi-Octane *	89,99
Keio 2 *	89,99
Madden '97 Football *	89,99
NBA Action Basketball *	89,99
Need for Speed	89,99
NHL Hockey '97 *	89,99

<b>Night (incl. CD Control Pad) *</b>	<b>109,99</b>
Night Warriors *	109,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer	89,99
Panzer Dragon 2	89,99
PGA Tour Golf '97 *	89,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Poal Champion *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	89,99
Raven Project *	89,99
Real Yumene (dt.) *	129,99
Return to Zork *	89,99
Rise 2: The Resurrection	79,99
Road Rash *	89,99
Sega Rally	99,99

<b>Sega Worldwide Soccer '97 *</b>	<b>89,99</b>
Shell Shock	109,99
Shining Wisdom	89,99
Shock Wave Assault	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Soviet Strike *	89,99
Space Hulk *	89,99
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Story of Thor 2 *	89,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Fighter: The Movie	89,99
Striker '96 *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Theme Park	89,99
Thunderhawk 2	109,99
Tilt *	89,99
Tomb Raider *	99,99

<b>Tunnel B1 *</b>	<b>89,99</b>
Virtua Cop	149,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Worms	79,99
WWF Wrestlingmania: Arcade Game *	89,99
X-Men: Children of the Atom	79,99

<b>Sega Saturn – Zubehör</b>	
6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Placer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,95
<b>Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe</b>	<b>39,99</b>
RGB-Scan-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtual Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99



Playstation

Grundgerät 399,99  
incl. Control Pad



SEGA SATURN™

Grundgerät 449,99  
incl. Control Pad

## Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)  
Telefax (030) 794 72 119

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

**Autom. Ansgasdienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28**  
**BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#**

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 10% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorlesen. Versandkosten, Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NK-Gebühr – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne letzte Nachnahme zu.

## Wo Sie uns finden:

<p><b>Berlin – Neukölln</b> Jonasstraße 26/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn S 1 Einsteigebus Bus 144</p>	<p><b>Berlin – Steglitz</b> Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182</p>	<p><b>Hamburg – Harvesteh.</b> Gartenberg 73 Tel.: (040) 421 1139 U-Bahn 3 Holtenauerbr. Bus 35, 102</p>	<p><b>Bremen</b> Hansenstraße 9 Tel.: (0421) 160 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill</p>	<p><b>Dortmund</b> Reinerde Straße 85 Tel.: in Vorbereitung! Straßenbahn 404 Heinrichstraße</p>
<p><b>Berlin – Friedr.ahn</b> Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn S 91, Friedr. h. Tram 20,21 Borsingpl.</p>	<p><b>Berlin – Spandau</b> Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204</p>	<p><b>Berlin – Tegel</b> Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 05 05 U-Bahn 6 Am Tegel Bus 120, 125, 133, 222</p>	<p><b>Köln</b> Ritzstraße 44 Tel.: (0201) 914 10 85 alle Bahnhöuse KEVAG-Bus 9, 10</p>	<p><b>???</b> to be continued Deutschland auch in Ihrer Nähe!</p>

Ab 04.10.96 ändert sich auch in Dortmund



neXt-LEVEL

# Super Mario 64 für zu Hause



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

Die **sensationellen Erfolge** beim **Japan-Start** haben es bewiesen:

Die Spiele des **Nintendo<sup>64</sup>** stellen alles bisher dagewesene in den Schatten. Alle Welt will **Super Mario 64 und Co.** sehen – **neXt-Level-Leser** haben jetzt die

Gelegenheit dazu!

Jeder, der jetzt neXt Level für **zwölf Monate** abonniert, erhält das **brandheiße Nintendo<sup>64</sup>-VHS-Video!**

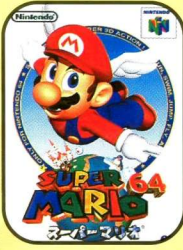


[Infos zum Video](#)

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

[Garantie](#)

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



Nintendos neue 64-Bit-Konsole erscheint in den USA am 29.

September 1996. Ein Veröffentlichungs-

stermin für Europa bzw.

Deutschland ist bislang noch nicht bekannt.

Alle neXt-Level-Leser haben nun die einmalige Möglichkeit, sich die absoluten Highlights der ersten beiden N64-Spiele

zu Hause anzuschauen – und das

noch bevor die erste N64-Konsole in den USA oder in Europa offiziell über den Ladentisch geht.



## ABO • ABO • ABO • **neXt** • ABO • ABO • ABO

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

**Als Dankeschön für mein Interesse erhalte ich das 30minütige Nintendo<sup>64</sup>-VHS-Video.**

Gegen Rechnung: Bitte keine Vorauszahlung leisten! Rechnung abwarten!  
**Bitte keine Überweisung!**

Bequem und bargeldlos durch **Bankabbuchung**/Lastschriftverfahren

BZ \_\_\_\_\_

Kto.-Nr. \_\_\_\_\_

Geldinstitut \_\_\_\_\_

Unterschrift \_\_\_\_\_

Unterschrift

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Das Abonnement läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich widerrufen wird.



von K.-D. Hartwig

In den USA wurde der Termin für den Nintendo-64-Launch aufgrund der erwarteten großen Nachfrage um einen Tag vorverlegt - vom Montag, den 30.9., auf Sonntag, den 29.9.

Offenbar fürchtete man daß zu viele Kinder und Jugendliche die 64-Bit-Konsole ihren Schulpflicht vorziehen würden ...



Gumppei Yokoi, maßgeblich beteiligt an Nintendos Aufstieg vom Spielkartenhersteller zum Weltunternehmen

goodbye

Der neben Miyamoto für den Aufstieg Nintendos wichtigste Mann hat die Firma verlassen. Der Name Gumppei Yokoi wird vielen zwar nicht bekannt sein, seine Produkte sind es dafür um so mehr. Schon seit den 60er Jahren stand er in Diensten Hiroshi Yamauchis. 1969 entwarf er das erste Spielzeug, das von Nintendo auf den Markt gebracht wurde („Ultra-Hand“). Als Chef der Entwicklungsabteilung R&D 1 zeichnete er verantwortlich für die Erfindung der erfolgreichen LCD-Game & Watch-Spiele und des Game Boys, war Produzent des Donkey Kong-Automaten, der Metroid-Spiele und der Super Mario-Reihe für den Game Boy. All diese Erfolge sind nun offenbar nichts mehr wert. Denn das letzte Produkt Yokois sollte sich als der größte Flop Nintendos seit einem Jahrzehnt erweisen: der Virtual Boy (geschätzte Verkäufe weltweit: 200.000 Einheiten)! Bislang ist nicht bekannt, ob Yokoi weiterhin in der Industrie tätig sein wird. ■

preissenkung

Vor kurzem tauchte in den Preislisten der amerikanischen Spielwarenhandelskette Toys'R'Us eine Zahl auf, die einen Computerfehler nahelegte: Nintendo<sup>64</sup> - 199,95 \$! Kurze Zeit später bestätigte NoA jedoch, daß das N64 zum US-Launch am 29. (!) September 1996 tatsächlich unter 200 \$ kosten wird. Gleichzeitig war von den großen Handelsketten zu vernehmen, sie hätten von Nintendo die Zusage erhalten, daß Vorbestellungen in jedweder Höhe erfüllt würden. Außerdem wird das N64 im Bundle mit Super Mario 64 für 249 Dollar zu haben sein.



Sofort machten natürlich Vermutungen die Runde, daß der N64-Absatz in Japan nach dem Bilderbuchstart am 23.6. eingebrochen sei und dadurch mehr Geräte für die USA verfügbar seien. Möglich ist natürlich auch, daß Nintendo wieder einmal die Konkurrenz im Unklaren lassen wollte und die Produktionskapazitäten wesentlich größer sind als angegeben. Ob die Preissenkung nun aus Furcht vor der 32-Bit-Konkurrenz geschieht oder aber seit längerem geplant ist, darüber läßt sich nur spekulieren. Man erinnere sich jedoch an Howard Lincolns Aussage bezüglich der Preissenkung von Sony und Sega zur E3, der diesen Schritt als Zeichen von Panik und Verzweiflung deutete (vgl. XL 9/96) ...

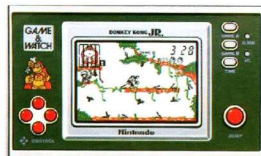
Fraglich ist, ob die plötzliche Verfügbarkeit größerer Stückzahlen den deutschen Nintendo-Fans wieder Anlaß zur Hoffnung auf einen N64-Release in diesem Jahr gibt. Ein 97er-Termin schien in letzter Zeit fast schon sicher zu sein. Das Ergebnis der offiziellen Pressekonferenz, die am 9.9. stattfand, werden wir in der kommenden XL präsentieren. ■

nintendo in der krise?

Nachdem Nintendo kürzlich noch überragende Zahlen für das vergangene Geschäftsjahr vermelden konnte (der Umsatz sank zwar von 3,9 Mrd. auf 3,3 Mrd. Dollar, der Gewinn erhöhte sich jedoch um 44 % auf 564 Mio.), sorgte eine Zeitungsmeldung für Aufregung in Fernost. Für das laufende Halbjahr (April-September) wurde



ein Umsatzeinbruch von 70 % prognostiziert! Grund sei neben dem zusammengebrochenen 16-Bit-Markt die nach der anfänglichen Euphorie rund um das N64 einsetzende Ernüchterung, da weiterhin nur drei Spiele verfügbar sind (Setas Shogi-Spiel (Abb. oben) verkaufte sich so mäßig, daß der Preis nach zwei Wochen um 1.000 Yen gesenkt wurde). Daraufhin geriet die Nintendo-Aktie derart unter Druck, daß sie in Tokyo und Osaka sogar vom Handel ausgesetzt wurde. Auf einer eilig anberaumten Pressekonferenz erklärte Nintendo, bei dem Bericht handele es sich um eine Falschmeldung, alles verläufte bestens und wie geplant. Bis Anfang August sollen 900.000 Geräte über den Ladentisch gegangen sein, bis Ende März kommenden Jahres wollen man weiterhin weltweit fünf Millionen N64 an den Mann bringen. ■



DAVID DIENSTBIER/  
IGUANA ENTERTAINMENT

# David Dienstbier?



Wer steckt hinter Iguana

Entertainments erstem Spiel für

Nintendos 64-Bit-Senkrechtstarter?

neXt Level sprach exklusiv mit **David Dienstbier**, **Lead Designer** des *Turok - Dinosaur Hunter*-Teams, über den potentiellen 3D-Action-Überflieger.

**XL:** Wie war Ihr beruflicher Werdegang? An welchen Projekten haben Sie in der Vergangenheit gearbeitet?

**DD:** Vor etwa zwei Jahren habe ich bei Iguana Entertainment angefangen. Vor *Turok - Dinosaur Hunter* habe ich an dem Arcade-Automaten *Batman Forever* mitgearbeitet. *Turok* ist der erste Titel bei dem ich als Project Manager und Lead Designer fungiere.

**XL:** Warum haben Sie gerade ein Spiel mit der Comic-Figur *Turok* in der Hauptrolle entwickelt?

**DD:** Nachdem Acclaim Valiant Comics aufgekauft hatte, wurde entschieden, ein Videospiel rund um diesen bekannten Comic-Charakter auf den Markt zu bringen. Ursprünglich ging die Initiative von Acclaim aus, die uns fragten, ob wir nicht Lust hätten, ein *Turok*-Game zu produzieren. Wir waren sofort einverstanden. Schließlich hat *Turok* seit den fünfziger Jahren eine eingeschlossene Fangemeinde unter den Comic-Fans. Zudem gibt er, unserer Meinung nach, eine gute Figur als Videospieleheld ab.

**XL:** Wieviele Leute sind an der Entwicklung von *Turok* beteiligt?

**DD:** Ungefähr fünfzehn Leute sind momentan mit der Entwicklung von *Turok* beschäftigt. Ursprünglich stand ich ganz allein da. Als jedoch die ersten Nintendo<sup>64</sup>-Entwicklungssysteme eintrafen, wurde das Team schlagartig größer. Wir hatten zwar einen riesigen Berg an Arbeit zu bewältigen, mußten jedoch keine betriebsfremden Programmierer anheuern.

**XL:** Was kommt nach *Turok*? Haben Sie schon Pläne für die Zukunft?

DAVID DIENSTBIER/IGUANA ENTERTAINMENT



DD: Bis zum jetzigen Zeitpunkt hatten wir noch keine Zeit, uns über nachfolgende Projekte Gedanken zu machen. Wir sind viel zu sehr damit beschäftigt, *Turok* fertigzustellen.

XL: Wie lange hat Iguana bislang an *Turok* gearbeitet?

DD: Seit über einem Jahr arbeitet unser Team an diesem Projekt. Vorher waren wir längere Zeit damit beschäftigt, das Spiel zu konzipieren.

XL: Mit welcher Hardware haben Sie gearbeitet, bevor die Nintendo<sup>®</sup>-Entwicklungssets verfügbar waren?

DD: Zu Beginn hat uns Nintendo nur die ungefähren technischen Daten der Konsole mitgeteilt. Also haben wir versucht, auf SGI-Rechnern eine ähnliche Rechenleistung zu erzielen. Wir arbeiten mit Grafik-Programmen wie *3D Studio*, *Alias* oder *Wavefront*.

XL: Wurde für die Animation der Charaktere in *Turok* Motion-Capturing verwendet?

DD: In den Acclaim-Motion-Capture-Studios in New York wurden alle menschlichen Akteure mit



Neben den zahlreichen Dinosauriern bietet *Turok* eine Reihe bizarrer Kreaturen

wir dagegen nicht auf Motion Capturing zurückgreifen, da sich Menschen von Dinosauriern hinsichtlich ihrer Bewegungsabläufe stark unterscheiden.

XL: Was halten Sie von dem recht unkonventionellen Nintendo<sup>®</sup>-Joypad?

DD: Ich persönlich finde es toll. Speziell bei *Turok*, in dem sich der Spieler völlig frei durch eine dreidimensionale Welt bewegen kann, vermittelt die analoge Steuerung ein viel besseres Spielgefühl als ein digitales Joypad.

XL: Bekommen Sie von Nintendo technische Unterstützung für die Entwicklungsarbeit auf der neuen Konsole?

DD: Wann immer ein technisches Problem auftritt, können wir uns direkt an Nintendo wenden. Schließlich sind deren hausinterne Programmierer schon ein wenig vertrauter mit der für uns noch recht neuen Hardware.

XL: Was ist Ihrer Meinung nach der größte Unterschied zu anderen bekannten Vertretern des 3D-Genres?

DD: Vor allem ist *Turok* sehr viel realistischer als jedes 3D-Spiel, das ich jemals gesehen habe. Beispielsweise bewegen sich alle Lebewesen absolut authentisch.

XL: Handelt es sich bei *Turok* um ein reines Action-Spiel, oder gibt es auch Rästeleinlagen?

DD: Wir haben uns eingehend mit bekannten 3D-Spielen beschäftigt. Uns fiel auf, daß der Spielverlauf bei einigen dieser Titel recht eintönig ist. Also haben wir versucht, unser eigenes Spiel so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. Bei *Turok* unterscheiden sich die verschiedenen Szenarien nicht nur in optischer Hinsicht, jeder Level fordert den Spieler auf eine andere Art und Weise. Natürlich haben wir auch einige Rästelemente eingebaut. Zudem birgt *Turok* Unmengen an Überraschungen wie beispielsweise versteckte Bonus-Stages.

XL: Um welche Art von Rästel handelt es sich?

DD: Der erste Abschnitt, in dem sich der Spieler wiederfindet, dient als Ausgangspunkt für das gesamte Abenteuer. Sämtliche Eingänge zu nachfolgenden Leveln sind dort in Form von Portalen vorzufinden. Um durch so ein Portal in einen neuen Spielabschnitt zu gelangen, muß der Spieler die entsprechenden Schlüssel finden. Diese sind an vielen Stellen des Spiels

## Turok - im 64-Bit-

Hilfe dieser Technologie in Szene gesetzt. Bei der Animation der Dinosaurier konnten

versteckt, was einen nicht-linearen Spielverlauf garantieren soll. Um das Abenteuer zu beenden müssen jedoch alle Szenarien erkundet werden. Aber wir haben auch einige konventionelle Rästel wie beispielsweise Schalter und dergleichen eingebaut.

Wir denken, daß uns mit *Turok* eine interessante Mischung aus Action- und Adventure-Elementen gelungen ist.

XL: Welchen Umfang wird *Turok* haben?

DD: In jedem Level sind bis zu fünf Schlüssel versteckt, ohne die der Spieler nicht in den nachfolgenden Level gelangt. Zudem befindet sich in jeder Stage ein Teil einer Superwaffe, die erst zur Verfügung steht, wenn *Turok* alle Bestandteile gefunden hat.

Da wir zum jetzigen Zeitpunkt noch am Level-Design arbeiten, können wir keine konkreten Aussagen über die endgültige Anzahl der Spielabschnitte machen. Da die verschiedenen Szenarien sehr groß sind, denken wir, daß erfahrene Spieler ungefähr dreißig Stunden benötigen, um *Turok* komplett durchzuspielen.

XL: Bei *Turok* handelt es sich nicht gerade um ein sehr friedliches Spiel. Wie reagiert Nintendo auf Gewalt in Videospielen? Bekommen Sie Vorgaben von Big N, was das Maß an Gewalt in Ihren Spielen angeht?

„*Turok* ist realistischer als jedes 3D-Spiel, das ich jemals gesehen habe“

# „Super Mario 64 hat das gesamte Turok-Team von der Arbeit abgehalten“

DD: Nintendo kennt das Produkt. Bis jetzt haben wir keine speziellen Auflagen bekommen. Wir halten Nintendo ständig auf dem laufenden, was die Entwicklung von *Turok* angeht. Sicherlich ist das Spiel nicht gerade für zartbesaitete Gemüter geeignet. *Turok* artet jedoch keinesfalls in sinnlose und stupide Gewalt aus. Uns geht es wirklich nicht um rohe Gewaltdarstellung, wir versuchen lediglich das Spiel realistischer und spannender zu machen.

**XL: Wieviel MBit umfaßt das Turok-Modul?**

DD: Bei *Turok* handelt es sich um ein 8-Mega-Byte-Modul. Das sind umgerechnet ganze 64 MBit.

**XL: Wäre eine PlayStation- oder Saturn-Umsetzung von Turok technisch möglich?**

DD: Es kommt auf die Konsole an. Eine abgespeckte Umsetzung wäre technisch sicherlich machbar. Die Tatsache, daß beide Konsolen mit CD-ROM-Technologie arbeiten, wäre jedoch ein Problem. Auf dem Nintendo<sup>64</sup> gibt es so gut wie keine Ladezeiten. Die gewaltigen Datenmengen, die ein Spiel wie *Turok* benötigt, werden blitzschnell vom Modul in den Arbeitsspeicher geschauft. Dagegen würden bei einer CD-ROM-Konsole Ladezeiten entstehen, so daß wir in das Spieldesign eingreifen müßten.

**XL: Halten Sie die Nintendo<sup>64</sup>-Module für das geeignete Speichermedium als Compact Discs?**

DD: Der größte Vorteil von Modulen ist die unglaublich hohe Geschwindigkeit der Datenübertragung. Dafür hat eine CD-ROM eine deutlich größere Speicherkapazität. Die Daten von der CD in den Arbeitsspeicher zu transportieren, kostet jedoch relativ viel Zeit.

**XL: Wie beurteilen Sie die Soundfähigkeiten des Nintendo<sup>64</sup> in Hinblick auf die stark begrenzte Speicherkapazität der Module?**

DD: Das Nintendo<sup>64</sup> bietet für unsere Zwecke hervorragende Soundfähigkeiten. Es ist möglich, Musik und Geräuscheffekte zu reproduzieren, die an CD-Qualität herankommen. Allerdings muß man berücksichtigen, daß hochqualitative Soundeffekte eine Menge der stark begrenzten Modul-Speicherkapazität belegen.

**XL: Ist zum jetzigen Zeitpunkt schon ein Turok-Nachfolger geplant?**

DD: Das kann ich leider noch nicht beantworten (lacht).

**XL: Last but not least, welches sind, systemübergreifend, Ihre Lieblingsspiele?**

DD: *Tetris* ist ein tolles Game. Aber auch

## Dschungel auf Dinosaurierjagd

**XL: Wäre eine PC-Umsetzung technisch denkbar, oder bietet das Nintendo<sup>64</sup> Hardware-Features, die auf PCs absolut unmöglich sind?**

DD: Auch eine PC-Umsetzung wäre vom technischen Standpunkt her möglich. Es müßte sich dabei jedoch um eine teure neue Maschine handeln. Die vielen 3D-Grafik-Beschleuniger-Steckkarten, die zur Zeit auf den Markt kommen, könnten für die nötige Hardware-Power sorgen. Aber auch bei einer Konvertierung für den PC müßten wir zwangsläufig einige Änderungen am Spiel selbst vornehmen.

Da *Turok - Dinosaur Hunter* ein exklusiver Nintendo<sup>64</sup>-Titel ist, wird es jedoch keine Umsetzungen für andere Systeme geben.

**XL: Kommen Sie hinsichtlich des US-Releases des N64 (29.9.96) in Termindruck?**

DD: Bis jetzt sind wir mit der Zeit, die uns zur Verfügung steht, recht gut ausgekommen. Wir befinden uns in der Endphase der Produktion und arbeiten zur Zeit sehr hart. Zum Zeitpunkt des Nintendo<sup>64</sup>-Launches am 29. September wird das Spiel jedoch nicht in den Regalen der Kaufhäuser stehen. Wir planen, *Turok* im November auf den US-Markt zu bringen. In Deutschland erscheint das Game dagegen voraussichtlich gleichzeitig mit dem offiziellen Launch des Nintendo<sup>64</sup>.



alten Arcade-Titeln, wie beispielsweise die Williams-Klassiker *Robotron*, *Sinistar* und *Defender* bin ich nicht abgeneigt. Bei diesen Spielen wird pures Gameplay geboten, ohne viel technisches Drumherum. Das gefällt mir sehr. Zudem war ich schon immer ein großer *Mario*-Fan. *Super Mario 64* hat das gesamte *Turok*-Team längere Zeit von der Arbeit abgehalten. Erst nachdem ich das Modul an mich genommen hatte, kehrte wieder Ruhe und Ordnung ein.

**XL: Ein ähnliches Problem trat in der neXt Level-Redaktion ebenfalls auf. Wir danken Ihnen für das Interview.**

info



Iguana Entertainment's erstes Spiel für das Nintendo<sup>64</sup> bietet unglaublich realistische 3D-Grafik, gepaart mit einer packenden Storyline, kniffligen Rätselaufgaben und handfester Action



Top Gear Rally

System: Nintendo<sup>64</sup>  
 Hersteller: Kemco  
 Entwickler: Boss Game Studios  
 Erhältlich: 1997



Diese Hi-Res-Optik wird Top Gear Rally auf dem Nintendo<sup>64</sup> sicherlich nicht bieten können – die Bilder stammen noch von der SGI

Den meisten Super-Nintendo-Besitzern dürfte die Top Gear-Rennspielreihe bekannt sein. Für das 64-Bit-Update Top Gear Rally hat sich der Entwickler Boss Game Studios (der zur Zeit auch für BMG an Spider arbeiten) aber ganz offensichtlich eher an Sega Rally orientiert. Noch befindet sich die PS-lastige Quersfeldein-Raserei in einem sehr frühen Stadium der Entwicklung. In der Endversion

werden voraussichtlich fünfzehn Boliden und zehn verschiedene Strecken anwählbar sein. Außerdem sollen unterschiedliche Witterungsbedingungen dem Spieler zu schaffen machen. Wenn man dem Hersteller glauben darf, soll Top Gear Rally das „realistischste Rallye-Rennspiel überhaupt“ werden. Zu erwarten ist das Spiel frühestens im zweiten Quartal 1997. ■



Seta Games

Nach dem unspektakulären Habu Shogi hat Seta drei weitere Spiele in der Entwicklung, die offensichtlich mehr aus der N64-Hardware herauszuholen: das Rennspiel Rev Limit (das wie auch Blade and Barrel/Ultra Combat vom Dream-Team-Mitglied Software Creations entwickelt wird), das Golfspiel St. Andrews und das Actionspiel Wild Choppers. Alle drei 64-MBit-Spiele werden voraussichtlich nicht vor 1997 fertig. Außerdem hat Seta bekanntgegeben, zukünftig Arcadespiele basierend auf der N64-Technik zu entwickeln. ■



Im Gegensatz zu Top Gear Rally entsprechen die Rev Limit-Bilder mehr den Möglichkeiten des N64. Die Abbildung darüber zeigt Wild Choppers



## Wonder Project J2

**System:** Nintendo<sup>64</sup>  
**Hersteller:** Enix  
**Erhältlich:** 1997

Der Titel, den sich Enix für das N64-Debüt ausgewählt hat, wird kaum für Begeisterungstürme bei den westlichen Fans sorgen. Keine Fortsetzung der *Dragon Quest*-Saga, sondern der zweite Teil des SNES-Spiels *Wonder Project J* aus dem Jahre 1994, laut Enix ein „Communication-Adventure“. Dabei geht es darum, einen jungen Roboter zu leiten und ihm menschliche Emotionen zu lehren. Klingt nicht gerade, als hätte das Spiel große Chancen auf



einen Release in der westlichen Welt, auch Teil 1 war seinerzeit Japan-only. Die Bilder stammen aus einer 50%-Version, ein genauer Termin für die 64-MBit-Cartridge steht noch nicht fest. ■



Bislang macht *Wonder Project J2* nicht gerade exzessiven Gebrauch von der „64-Bit-Power“ des Nintendo<sup>64</sup>. Aber was nicht ist, kann ja noch werden ...



## Things to Come

Nach drei Monaten des Wartens sollen im September nun endlich weitere N64-Spiele in Japan auf den Markt kommen: *Waverace 64* (am 27.9.) sowie das Geschicklichkeitsspiel *Cu-On-Pa* von T&E-Soft. Im Oktober folgen *TetrisPhear* und *Shadows of the Empire*, im November *Super Mario Kart R*, *GoldenEye 007*, *Body Harvest* und *Blast Corps*. Für Dezember finden sich *Kirby's Air Ride*, *StarFox 64*, *Bugby Boogie*, *Golf*, *Climber* sowie *F-Zero 64* und *Yoshi's Island 64* auf den Ankündigungslisten.

Die letzten beiden Titel darf man wohl getrost als Marketing-Gag abtun. Nach all den Terminverschiebungen in den vergangenen Monaten ist es kaum wahrscheinlich, daß Nintendos Entwicklungsabteilungen noch zwei weitere Titel in petto haben.

Für Amerika sind darüber hinaus noch weitere Titel angekündigt: *Cruis'n USA* und *Killer Instinct Gold* sollen im November erscheinen, bis zum Ende des Jahres stehen außerdem noch *MK Trilogy*, *NBA Hang Time* und *Wayne Gretzky's 3D Hockey* (Williams) sowie *Turok - Dinosaur Hunter* (Iguana/Acclaim) auf dem Programm. ■

## MK Trilogy

**System:** Nintendo<sup>64</sup>  
**Hersteller:** Williams  
**Erhältlich:** 4. Quartal 1996

Man muß wohl kein Hellseher sein, um sagen zu können, daß dieses Spiel keinen offiziellen Release in Deutschland erfahren wird. Anders in den USA, wo *MK Trilogy* als einer der wichtigsten Titel gehandelt wird. Das 64-MBit-Modul vereint alle Charaktere, Backgrounds und Moves der drei Automatenversionen. Im Gegensatz zu *Killer Instinct* wird die N64-Version nicht durch 3D-Arenen aufgepeppt, sowohl spielerisch als auch grafisch wird es keine Unterschiede zu den Spielautomaten geben. Die Original-Designer Ed Boon und John Tobias wachen persönlich über die Umsetzung.

Eine PlayStation-Version ist ebenfalls in Arbeit, allerdings muß man dort während des Spiels Wartezeiten beim Nach-laden von besonderen Special-Moves (z. B. Shang Tsungs Morphing) in Kauf nehmen. ■



Mehr als nur ein weiterer *Tetris*-Clone: *TetrisPhear* von H<sub>2</sub>O/Nintendo

Laden  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade 11&68

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße 28

# THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN

## SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis

Sega Saturn mit Sega Rally  
für sagenhafte 394,-  
(3. Version, 1 Jahr Garantie, inkl.  
Krankel, Controlpad, Batterie,  
Demo-CD, Tips&Tricks-Buch)

### Sega Saturn

SEGA SATURN (s.o.)+SEGA RALLY 464,-
CONTROL PAD ..... 44,-
EXPLORER JOYPAD ..... 19,-
ARCADE RACER LENKRAD ..... 119,-
GAME BUSTER (ACTION REPLAY) 89,-
MEMORY CARD 8 MBIT ..... 79,-
ALIEN TRILOGY ..... 89,-
ATHLETE KINGS - DECATHLETE ..... 89,-
BATTLE MONSTERS ..... 84,-
BLACKFIRE ..... 99,-
BLAZING DRAGONS ..... 94,-
BUBBLE BOBBLE - 3 Spiele ..... 84,-
CASPER ..... 89,-
CYBERIA ..... 84,-
DAYTONA USA G-EDITION (NOV) 94,-
DESCENT ..... 89,-
DESTRUCTION DERBY ..... 84,-
EARTHWORM JIM 2 (OKT) ..... 84,-
DISCWORLD ..... 89,-
DISCWORLD JIM 2 (OKT) ..... 89,-
EXHUMED (SEPT) ..... 89,-
FIGHTING VIPERS (NOV) ..... 89,-

GHEN WAR ..... 89,-
GUN GRIFFON ..... 84,-
IN THE HUNT (OKT) ..... 94,-
IRON MAN X/O ..... 89,-
KEIO 2 (SEPT) ..... 89,-
LEMMINGS 3D ..... 89,-
MADDEN NFL 97 (27.09.) ..... 89,-
MANX TT (NOV) ..... 94,-
MR. BONES (OKT) ..... 94,-
NBA ACTION BASKETBALL ..... 99,-
NBA LIVE 97 (8.11.) ..... 94,-
NHL 97 (18.10.) ..... 94,-
NIGHT WARRIORS (OKT) ..... 99,-
NIGHTS & ANALOG-PAD ..... 129,-
OLYMPIC GAMES (SEPT) ..... 84,-
OLYMPIC SOCCER (SEPT) ..... 84,-
PGA TOUR GOLF 97 (25.10.) ..... 89,-
PRIMAL RAGE ..... 89,-
PRO PINBALL THE WEB ..... 84,-
RETURN FIRE (OKT) ..... 89,-
SEGA RALLY ..... 89,-
SHELLSHOCK ..... 84,-
SHINING WISDOM ..... 84,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) ..... 99,-
SOVIET STRIKE (25.10.) ..... 89,-
SPACE HULK ..... 89,-
SPOT 3 (SEPT) ..... 89,-
STARFIGHTER 3000 (OKT) ..... 89,-
STRIKER ..... 89,-
SYNDICATE WARS (22.11.) ..... 89,-
THE NEED FOR SPEED ..... 89,-
THE STORY OF THOR 2 ..... 84,-
THREE DIRTY DWARFS (SEPT) ..... 89,-
THUNDERHAWK 2 ..... 89,-

### Playstation

SONY PLAYSTATION ..... 384,-
dt Version, inkl Control Pad, Demo-CD
CONTROL PAD ..... 59,-
neGcon PAD ..... 84,-
STATION MASTER JOYPAD ..... 14,-
MAD CATZ LENKRAD ..... 149,-
GAME BUSTER - ACT. REPLAY ..... 89,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS .... 49,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS ..... 79,-
3.5" MEMORY DISC DRIVE ..... 159,-
A-TRAIN EVOLUTION GLOBAL 99,-
ACTUA GOLF (SEPT) ..... 89,-
AQUANAUTS HOLIDAY ..... 89,-
BAPHOMET'S FLUCH ..... 94,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 ..... 94,-
BLAZING DRAGONS ..... 89,-
BUBBLE BOBBLE (3 Spiele) ..... 84,-
DURNING ROAD (SEPT) ..... 89,-
CASPER ..... 94,-
CRONICLES OF SWORD ..... 94,-
CRASH BANDICOOT (OKT) ..... 99,-



Inter. Track & Field (PS) 89,-



SCHUPACHER 1  
BENETTON RENAULT  
Formel 1 (PS) 99,-



Nights (SA) & Pad 129,-



Alien Trilogy (PS) 79,-



Resident Evil (PS) 89,-



Athlete Kings (SA) 89,-



Mario Andretti Racing (PS) 89,-



Sim City

# 0931/!

ONLINE: [WWW.LOGON.DE/KRANZ](http://WWW.LOGON.DE/KRANZ)

Formen Sie unser kostenloses Magazin gegen fundierten DM 3,- und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr bei Vork. (nur Einreichscheck) DM 4,-. Versand und Laden, Preisänderung vorbehalten. UPS DM 10,-. Form Ausland DM 18,-. \*Ladenspreise können abweichen.

CYBERSELD	89,-
DARKSTALKERS (OKT)	89,-
DAVIS CUP TENNIS (OKT)	94,-
<b>Die HARD TRILOGY (INKL.)</b>	<b>94,-</b>
ECSTATIC (SEPT)	94,-
EARTHWORM JIM 2 (OKT)	89,-
FADE TO BLACK	89,-
FANTASY GOLF (OKT)	89,-
<b>FORMEL 1</b>	<b>99,-</b>
GALAXY FIGHT	99,-
GUNSHIP	99,-
HYPER FIN. MA. TENNIS (OKT)	89,-
IN THE HUNT	94,-
INTERNAT. TRACK & FIELD	89,-
INTERNAT. MOTO X (SEPT)	99,-
IRON MAN X/O	99,-
JUMPING FLASH 2	89,-
KONAMI OPEN GOLF (OKT)	89,-
MADDEN NFL 97 (27.09.)	89,-
<b>MARIO ANDR. RACING (20.9.)</b>	<b>89,-</b>
MAYHEM (SEPT)	99,-
MYST (OKT)	94,-
NAMCO MUSEUM VOL. 1	94,-
NAMCO MUSEUM VOL. 2 (SEPT)	94,-
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	94,-
NBA IN THE ZONE	84,-
NBA LIVE 96	89,-
<b>NHL 97 (1.11.)</b>	<b>89,-</b>
PGA TOUR 97 (27.9.)	89,-
PO'ED (OKT)	89,-
RAGING SKIES - SIDEWINDER	89,-
RAPID RELOAD	99,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE (30.09.)	89,-
REVOLUTION X	84,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	99,-
<b>SNAKE CITY 2000 (OKT)</b>	<b>99,-</b>
SKELETON WARRIORS (SEPT)	89,-
SOVIET STRIKE (25.10.)	89,-
SPOT 3 (SEPT)	89,-
STARFIGHTER 3000 (OKT)	99,-
SUPERSONIC RACERS (OKT)	89,-
SYNDICATE WARS (22.11.)	89,-
<b>TEKKEN 2 (SEPT)</b>	<b>99,-</b>
TIME COMMANDO	89,-
TOP GUN FIRE AT WILL	89,-
TRANSPORT TYCOON (SEPT)	99,-
VICTORY BOXING (OKT)	84,-
VIRTUAL GOLF (SEPT)	89,-
<b>WIPEOUT 2097</b>	<b>99,-</b>

### Super Nintendo

<b>S.N. ACTION PACK</b>	
(GERÄT MIT YOSHIS ISLAND) ..	219,-
DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
LOST VIKINGS 2 (OKT)	109,-
PINOCCHIO	129,-
SCHLÜMPFE	109,-
<b>TEHRAN/IGMA (SEPT)</b>	<b>114,-</b>
TETRIS 2	99,-

# TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

### Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BUST A MOVE 2 ARCADE EDITION (SEPT)	69,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	59,-
DAYTONA USA	49,-
HANG ON GP	69,-
MYST	79,-
NHL ALL STAR HOCKEY	59,-
PANZER DRAGOON	49,-
PARODIUS DELUXE	69,-
ROBOTICA	49,-
SHINOBI X	59,-
SHOCKWAVE ASSAULT 2 CDS	69,-
SKELETON WARRIORS	79,-
STREETFIGHTER ALPHA	79,-
VICTORY GOAL	49,-
VIRTUA FIGHTER	39,-
VIRTUA FIGHTER KIDS (SEPT)	64,-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69,-
VIRTUAL HYDLIDE	59,-
WIPEOUT	79,-

### Mega CD

ALIEN TRILOGY	79,-
AFTERBURNER 3	29,-
BATTLECORPS	34,-
COBRA COMMAND & SOL-FAECE	29,-
DUNE	19,-
ECCO THE TIDES OF TIME	29,-
FAHRENHEIT	59,-
FINAL FIGHT	49,-
JURASSIC PARK	19,-
MAKE MY VIDEO INXS	7,-
NHL HOCKEY	19,-
POWERMONGER	19,-
ROBO ALEST	29,-
SILPHHEE	29,-
SOL STAR	19,-
SPACE ADVENTURE	39,-
SPIDERMAN VS. KINGPIN	19,-
STARBLADE ALPHA	49,-
THUNDERHAWK	29,-
TIME GAL	9,-
TOMCAT ALLEY	19,-
WOLFCHILD	14,-
WONDERDOG	19,-

### Mega Drive

MEGA DRIVE II INKL. 6 SPIELE	219,-
ANIMANIACS	49,-
ATARI CLASSICS	49,-
COMIX ZONE	49,-
DISNEY COLLECTION	44,-
DYNAMITE HEADDY	29,-
JURASSIC PARK	29,-
JUSTICE LEAGUE	39,-
MADDEN NFL FOOTBALL 96	49,-
MIGHTY MAX	39,-
OLYMPIC GAMES	79,-
TOE JAM & EARL 2	29,-

### Super Nintendo

DIRT RACER	59,-
HEBEREKE'S POPOITTO	49,-
KIRBY'S DREAM COURSE	79,-
KIRBY'S GHOST TRAP	79,-
KNIGHTS OF THE ROUND	39,-
SUPER B.C. KID	49,-
SUPER MARIO KART CLASSICS	59,-
TETRIS & DR. MARIO CLASSICS	64,-
ZELDA III CLASSICS	64,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

### Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-
BUST A MOVE 2 ARCADE ED - 3 SPIELE	64,-
CRITHEM	79,-
FIFA SOCCER 96	79,-
HYPER STRIKE	59,-
LONE SOLDIER	69,-
MAGIC CARPET	79,-
MICKEY'S WILD ADVENTURE	79,-
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69,-
NSI GAME DAY	79,-
PRIMAL RAGE	79,-
PSYCHIC DETECTIVE	79,-
SHOCKWAVE ASSAULT 2 CDS	69,-
STREET FIGHTER ALPHA	79,-
VIEWPOINT	79,-
WILLIAMS ARCADE GREATEST (SEPT)	59,-

**IFAST GESCHENKT!  
MEGA CD MIT SPIEL  
FÜR UNGLAUBLICHE  
89,-**

Auch als hochwertiger  
CD-Player einsetzbar.  
Nur solange Vorrat reicht.

**32X ALLE SPIELE NUR 44,-!!!**

**Game Gear & Game Boy**

Viele Spiele im Angebot!!!

**3DO mit FIFA  
199,-  
Spiele ab 29,-**

TOY STORY	119,-
WORMS	119,-
YOSHIS ISLAND	99,-

### Mega Drive

BUGS BUNNY (SEPT)	84,-
<b>INT. SUPER SOCCER DELUXE (OKT)</b>	<b>79,-</b>
ONSIDE SOCCER (OKT)	89,-
PINOCCHIO (OKT)	84,-
POCAHONTAS (SEPT)	84,-
WORMS	89,-

### 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 Rückschlag anfordern.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

**AUSTRIA EXPRESS  
SCHNELLSERVICE SETZT  
AUCH FÜR UNSERE  
KUNDEN IN ÖSTERREICH  
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN**

**TEL: 0049/85 17 37 77**

NEU: VERSANDKOSTEN 6, 90 DM,  
UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS

# 57 16 01

ODER: 0931/57 16 06

**SEGA TIPS &  
TRICKS 1996**

**HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN  
ENTSTANDEN AUS DER  
TÄGLICHEN PRAXIS DES  
SEGA INFO SERVICE**

**NUR 15,- DM**



000 (SA) 99,-



Virtua Fighter Kids (SA) 64,-



Sega Rally (Saturn) 89,-



Worldwide Soccer '97 (SA) 89,-

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



**Ausgefallen:** Das Dach eines China-Restaurants dient als Kampfschauplatz



von K. Kock  
 Während das AM2-Team letzte Handgriffe an Segas kommende Prügelspiel-Sensation *Virtua Fighter 3* anlegt, präsentiert Taito einen konventionelleren Arcade-Titel. *Ray Storm* bietet geradlinige Shoot-'em-Up-Action. Derweil schickt sich das Amusement Machines Research & Development Department No. 1 an, mit *Dynamite Keiji* frischen Wind ins 3D-Prügelspielgenre zu bringen.



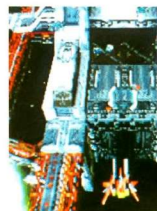
### Virtua Fighter 3 - Der Countdown läuft ...

Langsam aber sicher nähert sich der dritte Teil der Virtua Fighter-Reihe seiner Fertigstellung. Segas AM2-Team um Yu Suzuki ist zur Zeit damit beschäftigt, dem potentiellen Prügelspiel-Überflieger den letzten Feinschliff zu geben. Im November soll es dann endlich soweit sein. Zuerst werden sich japanische Arcade-Fans an *Virtua Fighter 3* erfreuen dürfen, der Amerika-Release folgt kurz darauf. Der fernöstliche Software-Gigant läutet mit dem Launch dieses Titels nicht nur eine neue Ära für 3D-Beat-'em-Ups ein, *Virtua Fighter 3* ist zudem der erste Automat, der mit Segas revolutionärer *Model 3*-Hardware in Szene gesetzt wurde. Ob eine Umsetzung für den Saturn geplant ist, wurde bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bekanntgegeben. Angesichts der ungleich höheren technischen Performance des *Model-3*-Boards dürfte eine Konvertierung jedoch nur mit einer Hardware-Erweiterung für den 32-Bitter möglich sein. ■



*Virtua Fighter 3* demonstriert auf eindrucksvolle Art und Weise Segas *Model 3*





Praktisch: Die diversen Waffensysteme sind stark ausbaufähig

Achtung! *Ray Storm* wartet mit gigantischen Zwischen- und Endgegnern auf. Im Gegensatz zum angestaubten Vorgänger fällt vor allem die spektakuläre 3D-Grafik positiv auf

## Ray Storm

Hersteller: Taito

Lange Zeit nachdem der *Ray Force*-Automat in die Spielhallen kam, wurde Saturn-Usern eine Umsetzung des Vertikal-Shooters unter dem Titel *Layer Section/Galactic Attack* beschert. Nun präsentiert Taito mit *Ray Storm* den Nachfolger des Weltraum-Spektakels. Mit handfester Action und in zeitgemäßer Optik schickt sich das Game an, um die Gunst der Spielhallengänger zu buhlen.

Acht Level, in denen es vor aggressiven Aliens nur so wimmelt, wollen vom Spieler gesäubert

werden. Zu diesem Zweck stehen zwei wendige Raumgleiter zur Verfügung, die sich hinsichtlich ihrer Bewaffnung voneinander unterscheiden. Neben einer Spezialwaffe verfügen beide Schiffe über durchschlagskräftige Lasergeschütze und Smart-Bombs, die bevorzugt in prekären Situationen Verwendung finden. Um den Unmengen angriffslustiger Aliens entgegen zu können, ist nicht nur ein schneller Trigger-Finger vonnöten, für das Vordringen in spätere Stages ist ein gewisses Maß an Geschicklichkeit ebenso unerlässlich. Technisch ist *Ray Storm* seinem Vorgänger

Quantensprünge voraus - die vertikal scrollende 2D-Optik wurde kurzerhand gegen dreidimensionale Grafik ausgetauscht. Neben einigen spektakulären Effekten fällt vor allem das durchgestylte Leveldesign positiv auf. Ob eine Umsetzung von *Ray Storm* für Segas 32-Bitter auf den Markt kommen wird, ist bis dato noch ungewiß. Fans traditioneller Shoot-'em-Up-Action müssen vorerst mit dem sehr unterhaltsamen Arcade-Automaten Vorlieb nehmen. ■



## Dynamite Keiji

Hersteller: Sega/AM1

Nach dem olympischen Sportspektakel *Athlete Kings* ist ein weiterer Arcade-Titel am Start, der mit Segas Saturn-ähnlichem ST-V-Board in Szene gesetzt wurde. Bei *Dynamite Keiji* werden jedoch keine sportlichen Höchstleistungen vollbracht, der neueste Titel von Segas AM1-Programmerteam - das unter anderem für die Arcade-Formel-1-Raserei *Indy 500* verantwortlich ist - bietet

handfeste Beat-'em-Up-Action.

Wie man es von Prügelspiel-Klassikern wie beispielsweise *Double Dragon* kennt, können sich bei *Dynamite Keiji* bis zu zwei Spieler auf den Weg machen, um in diversen Spielabschnitten für Recht und Ordnung zu sorgen. Neben ihren Fäusten stehen den beiden schlagkräftigen Spielfiguren eine Reihe von Extrawaffen zur Verfügung, mit denen sie ihren zahlreich erscheinenden Widersachern ordentlich einheizen können.

*Dynamite Keiji* bietet zwar thematisch nichts grundlegend Neues, die Bewegungsfreiheit in den 3D-Szenarien macht das Game jedoch nicht nur für Genre-Fans interessant. Saturn-User haben Grund zur Freude, früher oder später wird Segas neues Arcade-Polygon-Prügelspiel der etwas anderen Art sicherlich für die hauseigene 32-Bit-Konsole auf den Markt kommen. ■



TETSUYA MIZUGUCHI /  
SEGA JAPAN / AM ANNEX

Tetsuya Mizuguchi, der frühere Producer von Segas Arcade-Entwicklungsabteilung AM3 und somit verantwortlich für Erfolgstitel wie *Sega Rally* und *Manx TT*, hat große Pläne. Gerade hat er eine neue AM-Abteilung mit dem vorläufigen Namen „AM Annex“ gegründet und genießt in seinem jungen Alter, ein ungewöhnlich großes Maß an



Freiheiten in seiner neuen Position. Mit einigen talentierten Programmieren arbeitet Mizuguchi zur Zeit an seinem jüngsten Projekt mit dem Titel *Sega Touring Car Championship*. Es basiert auf der Internationalen Tourenwagen-Meisterschaft (ITC) und wird voraussichtlich zur JAMMA-Show Mitte September fertiggestellt sein.

**XL:** AM3 hatte großen Erfolg. Was hat Sie dazu gebracht, eine neue Abteilung zu gründen?

Tetsuya Mizuguchi: Eine kleine Abteilung hat viele Vorteile im Arbeitsablauf. Bevor ich meine neue Abteilung gründete, hatte ich mein Konzept dem Leiter von AM3 und Yu Suzuki vorgestellt. Wir alle stimmten darin überein, daß es eine gute Idee wäre, eine neue Abteilung unabhängig von AM3 zu gründen. Zuerst begannen wir mit sechs oder sieben Leuten, in erster Linie den Programmieren von *Sega Rally* und einigen Designern. Später wurde das Personal weiter aufgestockt. Wir werden zwei bis drei Spiele pro Jahr entwickeln, und Ende diesen Jahres starten wir mit der Arbeit an *Sega Rally 3* ...

In AM Annex' erstem Rennspiel wird mit Opel, Mercedes und Alfa Romeo gefahren



# Tetsuya Mizuguchi



**Touring Car Championship ist das letzte Spiel, das auf Segas Model2-Technologie basieren wird**



**XL:** *Werden Rennspiele weiterhin Ihre Spezialität bleiben?*

TM: Ich hoffe, jedes Jahr eins entwickeln zu können - doch obwohl ich immer noch scharf auf Rennspiele bin, möchte ich auch neue Richtungen einschlagen. Unsere neue Abteilung hat ein großes Potential und gute Designer. Ich möchte neue Welten erschaffen und dabei Grenzen überschreiten. Wir wollen fesselnde Spiele mit neuen Konzepten und echten Herausforderungen entwickeln.

**XL:** *Wie lange sind Sie schon bei Sega beschäftigt?*

TM: Wenn ich mich recht erinnere, kam ich zu Sega, nachdem ich die Universität abgeschlossen hatte, also vor zirka sechs Jahren. Ich promovierte an der Nihon University of Art mit dem Hauptfach Literatur.

**XL:** *Und dies führte Sie direkt in eine Videospiel-Karriere?*

TM: An der Universität studierte ich verschiedene Fächer wie Naturwissenschaften und Multimedia. Ich war auch an Marketing interessiert, aber da es keine realen Produktionsprozesse im Marketing gibt, hielt ich es für langweilig. Ich bevorzugte eine Tätigkeit, die sich mit der menschlichen Wahrnehmung dem Entertainment beschäftigt: irgend etwas in bezug zur menschlichen Natur, bei dem ich die Möglichkeit zum Forschen habe. Ich entdeckte, daß der Unterhaltungsbereich genau das richtige wäre. Im Gegensatz zur Kunst, bei der die Qualität einer Arbeit oft eine Frage des Geschmacks ist, ist gute interaktive Unterhaltung viel einfacher definierbar.

**XL:** *Was war Ihr erstes Projekt?*

TM: Als ich bei Sega anfang, kam ich in eine Abteilung, die Arcade-Automaten entwarf. Während des ersten Jahres beschäftigte ich mich mit vielen verschiedenen Projekten. Aber weil ich sehr an Computer-Grafiken interessiert war, kam ich zu einer CG-Abteilung, die gerade *Megalopolis* designte (ein gerendertes Shoot 'em Up, das für Segas AS-I-Simulator entwickelt wurde, Anm. d. Red.). Diese Stellung erwies sich als sehr interessant, zumal ich mich schon an der Universität mit Computer-Grafiken beschäftigt hatte. Es war eine großartige Erfahrung für mich.

**XL:** *Warum zogen Sie Sega gegenüber Nintendo vor?*

TM: Sega ist geradezu überlaufen mit kreativen

Menschen. Es ist ein sehr guter Platz für Kreativität. Trotzdem fühlen wir uns mit unserer neuen Entwicklungsabteilung nicht als ein Teil von Segas AM-Abteilungen, sondern als ein außenstehendes Team. Das bedeutet nicht, daß wir völlig unabhängig sind, aber es ermöglicht uns auch, einen Blick über Segas Grenzen hinaus zu werfen.

**XL:** *Wie ist AM Annex mit AM2 und AM3 verbunden?*

TM: Wir gehören alle zu Sega, so wird es gelegentlich auch personellen Austausch zwischen den Abteilungen geben. Jeder respektiert die Arbeit des anderen, und wenn eine bestimmte Gruppe etwas Außergewöhnliches macht, zögern die anderen Abteilungen auch nicht, dies anzuerkennen. Das ist wahrscheinlich einer der vielen Vorteile bei Sega.

**XL:** *Verhält sich Sega wie eine typische japanische Firma im Umgang mit ihren Angestellten?*

TM: Nein, eigentlich nicht. Ich denke, Sega gibt ihren Angestellten sehr viele Freiheiten. Man kann die Atmosphäre am besten mit der im alten Hollywood vergleichen. Meiner Meinung nach wäre es für die meisten internationalen Unterhaltungskonzerne gut, einen Angestellten in ihrer Mitte zu haben, der schon zehn bis 15 Jahre Arbeitserfahrung bei Sega gesammelt hat.

**XL:** *Hat sich das Image von Sega in Japan über die Jahre geändert, während Sie dort arbeiten?*

TM: Ich glaube schon. Als ich bei Sega anfing, war das Image des Konzerns nicht so gut wie heute. Aber Sega hat in letzter Zeit einige großartige Sachen gemacht.

**XL:** *Was für Interessen und Hobbies haben Sie?*

TM: Ich reise sehr gerne, und glücklicherweise bringt mein Job sehr viele Geschäftsreisen mit sich. Ich spiele auch Golf und liebe Techno-Musik, so daß ich oft in die verschiedenen Techno-Clubs Tokyos gehe. Es ist sicher überflüssig zu erwähnen, daß die Musik in *Sega Touring Car Championship* Techno sein wird. Ich genieße es, auf Techno-Partys zu gehen, weil an diesen Orten Energie und Kreativität pulsiert.

**XL:** *Vielen Dank für dieses Gespräch. ■*

In der nächsten XL folgt eine ausführliche Vorstellung von Mizuguchis neuem Rennspiel.

# TOMB RAIDER

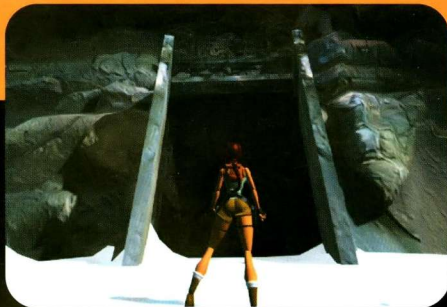
Für Saturn



Lara Croft auf den Spuren von Indiana Jones



„Kairo – eine höllische Stadt!“. Was Indiana Jones 1936 so treffend bemerkte, gilt auch heute noch für die Metropole am Nil. Dort kann man das größte Abenteuer unserer heutigen Zeit erleben: eine Taxifahrt mit einem einheimischen Fahrer! Dies würde zwar bestens zu einer Präsentation von *Destruction Derby 2* passen, der Grund, aus dem sich die internationale Fachpresse am Nil versammelte, war jedoch ein anderer. Denn die Pyramiden bildeten einen perfekten Background zu dem neuen Abenteuer-Highlight aus dem Hause Core Design.



Tomb Raider öffnet den Weg zu unbekanntem Abenteuern

und PlayStation

Core Design

**S** von Klaus-D. Hartwig  
chon auf der ECTS in London und der E3 in Los Angeles sorgte *Tomb Raider* für Aufsehen (vgl. XL 6 und 7/96). Schon auf den ersten Blick schlägt das Spiel den Betrachter in seinen Bann: Grafik und Technik sind state of the art, doch *Tomb Raider* hat noch weitaus mehr zu bieten als nur die exzellente Präsentation. Das Gameplay sticht durch seine Originalität deutlich aus der Masse der 32-Bit-Software hervor. Die Story: Eine Abenteuerin namens Lara Croft erhält den Auftrag, ein mystisches Objekt namens ‚Scion‘ zu finden. Ihre Suche führt sie durch den peruanischen Urwald, altrömische Ruinen und ägyptische Pyramiden bis hin zum sagenumwobenen Atlantis. Im Laufe des Spiels entwickelt sich die Handlung aber zu einem Abenteuer, das über das Aufstöbern eines simplen Artefakts weit hinausgeht.

Es ist nicht schwer zu erkennen, daß sich *Tomb Raider* auf den Pfaden des peitschenschwingenden Archäologen mit den unorthodoxen Methoden bewegt, doch Cores Werk hat mit Lara Croft einen

wesentlich attraktiveren Helden zu bieten, dessen Qualitäten selbst in Polygonform nicht zu übersehen sind. Daher ist es auch verständlich, daß die Hauptdarstellerin optisch



In Trainingsraum können die zahlreichen Moves ausgiebig geübt werden

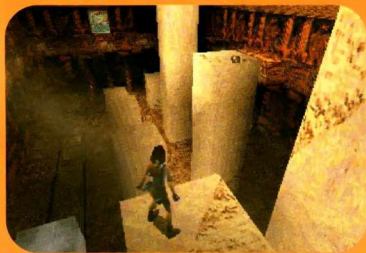
in den Mittelpunkt des Geschehens gerückt wird. Während sie sich völlig frei durch die großen dreidimensionalen Level bewegt, wird sie mittels filmreifer Kameraführung, die der Heldin die meiste Zeit in gebührendem Abstand folgt und einen Blick über ihre Schulter gewährt, in Szene gesetzt. Über 2000 Animationsphasen gewährleisten, daß sie jederzeit eine gute Figur macht und fast

lebensecht wirkt. Ob sie nun läuft, springt, sich an Absätzen festhält und hochzieht, Felsblöcke verschiebt, rollt, schwimmt oder taucht – dank der großen Anzahl ihrer Fähigkeiten zählt Lara zu den vielseitigsten Videospiele-Charakteren überhaupt.

Die Beschreibung der Kameraführung und der Bewegungsfreiheit erinnert unweigerlich an den 64-Bit-Auftritt eines bekannten Klempners. Zwar ist die Kamera nicht ganz so frei beeinflussbar wie bei *Super Mario 64*, dafür bietet sie eine andere interessante Variante: Wenn Lara einen Raum betritt, visiert die Kamera automatisch wichtige Objekte in der Umgebung an, die es zu erreichen gilt. Per Knopfdruck läßt sich die

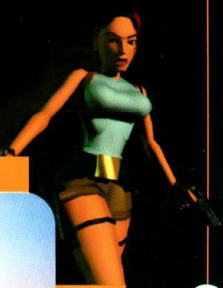
## 2000 Animationsphasen garantieren eine filmreife Optik

automatische Kamera auch abschalten, so daß man die Umgebung aus der Perspektive der Hauptdarstellerin genauestens absuchen kann. Nicht immer bleibt dazu allerdings viel Zeit. Denn zahlreiche Gegner,



Laras Jagd nach dem mysteriösen ‚Scion‘ führt sie ins Innere der Pyramiden

Auch waghalsige Sprünge müssen bei *Tomb Raider* gemeistert werden





Nicht gerade der typische 08/15-Video-spiel-Held: Lara Croft

### Lara Crofts Jagd nach einem mystischen Artefakt

führt sie rund um den Globus,

Technisch beeindruckend ist neben der Kameraführung vor allem die erstaunliche



Räsel und aufregender Abenteuer.

Wie bei *Super Mario 64* läßt sich die Umgebung aus Sicht des Hauptdarstellers betrachten

um die Umgebung bis in den letzten Winkel zu erkunden.



zur Verfügung,

Es ist sogar möglich, sich aus dem Sprung heraus an Plattformen festzuhalten

Unzählige Moves stehen



4.8



Zahlreiche Gegner und Waffen sorgen dafür, daß die Action nicht zu kurz kommt



5.8

Eine gefährliche Reise voller

Schwimmen und Tauchen steht ebenfalls auf dem Programm



Blicktiefe sowie die Detailfülle in den großen Räumen.



Lara kann bestimmte Objekte verschieben und dadurch neue Wege öffnen



nach Ägypten, Peru und Atlantis!



**Tomb Raider ist kein reines Actionspiel. Es gilt auch, zahlreiche Rätsel zu lösen**

z. B. Bären, Krokodile, Wölfe und Schlangen machen die Gegend unsicher. Als hilfreich erweisen sich jedoch die zwei Pistolen, mit denen Lara unterschiedliche Ziele gleichzeitig unter Beschuß nehmen kann. Im Laufe des Spiels läßt sich das Waffenarsenal weiter aufstocken: Gewehre, Magnums usw. können zusammen mit der passenden Munition aufgesammelt und zur Selbstverteidigung eingesetzt werden. Das ist auch dringend notwendig, denn Core plant, ihren zukünftigen Star in den höheren Leveln mit Gegnern von weitaus bedrohlicherem Format zu konfrontieren: Ausgewachsene Dinosaurier und mythologische Kreaturen wie Drachen sollen in der Endfassung des Spiels für nervenaufreibende Kämpfe sorgen.

Trotz der Action gleicht *Tomb Raider* weder einem John-Woo-Film, noch handelt es sich um einen *Doom*-Klone. Im Vordergrund stehen vielmehr das Adventure-Element (Es gibt zahlreiche Puzzles zu lösen und Begegnungen mit mehr oder weniger hilfreichen Nebendarstellern) und die Erkundung der atemberaubenden, unglaublich realistischen 3D-Umgebung. Die Texturen wurden akribisch bis ins kleinste Detail den realen Vorbildern nachempfunden. Monatelang wälzte man dafür bei Core Bücher und Bildbände, um einen möglichst authentischen Look der Schauplätze zu gewährleisten. Schließlich kommt auch

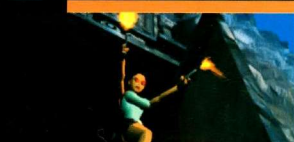
das Jump&Run-Element nicht zu kurz. Das Leveldesign fordert mit bodenlosen Abgründen, ausgeklügelten Plattform-Anordnungen und wegbrechenden Untergründen waghalsige Sprünge und einige Fingerfertigkeit beim Umgang mit dem Joypad.

Bei der aufwendig designten Umgebung ist es erstaunlich, daß die Konsolenversionen mit 30 (PAL 25) Frames pro Sekunde laufen. Vor allem die zahlreichen Lichteffekte sorgen für optischen Glanz. Doch flackernde Fackeln und durch Öffnungen einfallende Lichtstrahlen tragen nicht nur zur dichten Atmosphäre bei, sondern werden auch geschickt für knifflige Puzzles verwendet. Abgesehen von einigen Transparenzen sind die PlayStation- und Saturn-Versionen identisch. Vor allem Sega scheint das Potential, das in Cores ambitioniertem Projekt steckt, erkannt zu haben. Für vier Wochen sicherte man sich die Exklusivrechte an *Tomb Raider* für den Saturn, erst danach sollen die Versionen für PlayStation und PC auf den Markt kommen. Den November-Termin sollten sich nicht nur all jene vormerken, die eine willkommene Abwechslung zu der zweiten oder dritten Fortsetzung von Renn- und Prügelspielen suchen. Denn momentan sieht es so aus, als könnten wir mit Lara Croft im November möglicherweise das aufregendste Abenteuer der Videospiegelgeschichte erleben! Das Potential dazu ist auf jeden Fall vorhanden. ■



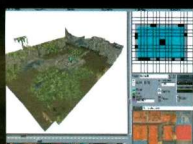
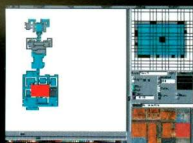
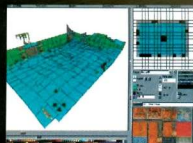
**Die Gegner verhalten sich relativ intelligent und nicht immer vorhersehbar**

#### render-intro



Zwischen den Leveln wird die Story in gerenderten Full-Motion-Videosequenzen erzählt. Die Sprachausgabe wird, Core-üblich, komplett synchronisiert. Auch die Texte im Spiel, zum Beispiel in den Menüs oder im Inventar, werden ins Deutsche übersetzt.

#### am anfang war das drahtgittermodell



Gavin Rummery, der einen Dokortitel auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz sein eigen nennt, entwarf einen komfortablen Level-Editor. Die Räume werden als isometrisches Wireframe-Modell erstellt, danach werden Texturen addiert und künstliche Lichtquellen positioniert. Auch die Charaktere entstehen natürlich aus Wireframes. Sie bestehen aus bis zu 200 Polygonen.

# Adrian Smith – Core Design



Schon vor einem Jahr konnte man bei Besuchen in Core Designs Headquarter in Derby einen Blick auf die kommenden 32-Bit-Spiele werfen: *Thunderhawk 2* und

*Shellshock* sind bereits erschienen, *Blam!* – *Machinehead* und *Swagman* stehen kurz vor dem Release. Eine Gruppe von Designern und Programmierern arbeitete jedoch unter größter Geheimhaltung an einem Projekt, von dem außer dem Titel *Tomb Raider* wenig bekannt war. Nachdem in den vergangenen Monaten bereits PC-Screenshots die Runde machten, gibt es nun endlich auch Bilder der PlayStation-Version zu begutachten. Nach der Präsentation stand Adrian Smith, der in seiner Funktion als Operations Director die Oberaufsicht über alle Spiele von Core Design hat, neXt Level für ein Interview zur Verfügung.

**neXt Level:** *Tomb Raider* erinnert stark an die *Indiana Jones*-Filme. Wurde das Spiel im Hinblick darauf entwickelt?

**Andrew Smith:** Vor langer Zeit spielten wir bei Core mit dem Gedanken, ein Indy-artiges Design würde eine sehr atmosphärische Grundlage für ein Spiel abgeben. Doch das war nicht der Grundstein für *Tomb Raider*. Als erstes gab es diesen Charakter, Lara. Toby Gard hatte sie kreiert und einige Bewegungsstudien entwickelt. Wir stellten ihm einen Programmierer (Paul H. Douglas) zur Seite. Er verbrachte etwa sechs Monate damit, ein System zu entwickeln, das die Interaktion zwischen dem Charakter und der Umgebung ermöglicht. Dann kam Gavin Rummery dazu, der den Room-Editor und später die Kamera programmierte. Heather Gibson schließlich verdanken wir den Look des Spiels. Sie hat sämtliche Texturen designt und zudem noch am Leveldesign mitgewirkt. Insgesamt besteht das Team aus etwa acht Leuten.

**XL:** Ein weiblicher Hauptdarsteller ist recht ungewöhnlich für diese Art von Abenteuerspiel.

**AS:** Wir wollten einen Charakter, der agil, gutaussehend und irgendwie schüchtern zugleich ist – nicht den üblichen Arnold-Schwarzenegger-Verschnitt. Es gab eine Menge Gerüchte über das Vorbild – angeb-

lich ist es Tobys Schwester, aber bislang haben wir sie leider noch nicht gesehen.

**XL:** An welchen Spielen hat das *Tomb Raider*-Team vorher gearbeitet?

**AS:** Von Toby stammt *B.C. Racers*, Heather und der dritte Programmierer, Jason Gosling, haben an *Skeleton Crew* gearbeitet. Für die meisten ist es jedoch das erste Spiel. Gavin zum Beispiel kommt direkt von der Cambridge University, wo er seinen Dokortitel in Artificial Intelligence erworben hat. Die A. I. in *Tomb Raider* ist es, die das Besondere ausmacht. Wenn Lara zum Beispiel auf ein Rudel Wölfe trifft, verhalten sich die einzelnen Tiere intelligent und reagieren auf Laras Aktionen. Auch bei der Kamera und dem Raum-Editor hat er einen exzellenten Job abgeliefert.



**XL:** Apropos Kamera: Gewisse Parallelen zwischen *Tomb Raider* und *Super Mario 64* sind offensichtlich. Ist das Zufall?

**AS:** Absolut! Ich habe *Super Mario 64* erstmals auf der E3 gesehen. Als ich anschließend dem Team davon erzählt habe, konnte niemand glauben, daß alles, was sie für *Tomb Raider* entwickelt hatten, genau so in *Mario* ist. Aber ich denke, sie sind sehr stolz darauf. Bei all den Parallelen bietet Lara doch mehr Interaktion mit der Umgebung, und es gibt bei uns weniger Probleme mit der Kameraführung. Dennoch denke ich, daß *Super Mario 64* vermutlich das ultimative Spiel ist.

**XL:** Ansonsten ähnelt *Tomb Raider* einer ausgefeilten 3D-Variante von *Prince of Persia*.

**AS:** Das ist richtig. *Prince of Persia* ist ein Klassiker, hervorragend spielbar und eines unserer Lieblingsspiele. Auch *Ultima Underworld* hat in gewisser Weise Einfluß ausgeübt. *Ultima Underworld* war ohnehin

der Vorreiter für die derzeitige Flut von *Doom*-Klones. Von dieser Art Spiel wollten wir uns aber deutlich unterscheiden.

**XL:** Wie umfangreich wird das Spiel im Endeffekt sein?

**AS:** *Tomb Raider* spielt an vier verschiedenen Orten der Welt. Jede Zone ist in drei Level unterteilt. Für einen Level habe ich etwa fünf Stunden gebraucht – und ich kannte teilweise den Levelaufbau! Also wird dem Spieler eine Menge geboten. Denn man muß bedenken, daß der logische Weg im Spiel nicht immer der richtige ist. Außerdem gibt es eine Menge Rätsel zu lösen. Anfangs nutzen wir die Kamera, um Hilfestellungen zu geben, z. B. auf eine versteckte Tür aufmerksam zu machen, und Lara trifft auf andere Abenteurer, die Tips geben, in späteren Levels ist der Spieler auf sich allein gestellt. Zudem darf man auch nicht die Gegner außer acht lassen. Denk' an ein gefährliches Tier – wir haben es: Schlangen, Wölfe, Gorillas, Krokodile, Löwen, selbst Dinosaurier. Wir haben wohl an die hundert Gegner designt, aber wir werden speicherplatzbedingt wohl nicht alle unterbringen können. Aber *Tomb Raider* ist kein Shoot'em Up. Die Gegner sind da zu da, dich zu behindern und davon abzuhalten, einfach durch das Spiel zu rennen.

**XL:** Werden bei dem Umfang die Ladezeiten nicht zum Problem?

**AS:** Oh, das Spiel lädt schnell wie der Blitz (lacht). Im Ernst: Sony will in Zukunft beim Approval der Spiele mehr Wert auf kurze Ladezeiten legen. Es wird wohl etwa 15 Sekunden pro Level dauern. Momentan arbeiten wir noch daran, einen Level jeweils komplett in den Speicher zu kriegen.

**XL:** *Tomb Raider* soll für etwa vier Wochen exklusiv für Saturn erhältlich sein. Wie kam es dazu?

**AS:** Sega und Sony waren an dem Deal interessiert. Wir haben uns dann für Sega entschieden, weil Core eine langjährige Beziehung zu Sega hat.

**XL:** Wird die Saturn-Version Segas neuen Analog-Stick unterstützen?

**AS:** Nein, die Bewegungen im Spiel funktionieren nach einem Prinzip, das auf ein digitales Pad ausgelegt ist.

**XL:** Andrew, wir danken für das Gespräch.



# VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24  
Spätservice 030 421 37 67  
Fax 030 421 37 68

**An- & Verkauf**  
Auszüge aus unserer Preisliste

**Cooler Preise**  
Importspele Hier!

SNES	Sega Saturn	Umbauten+Kit	PC CD ROM	Sony Playstation
Action Instinct Dt 99	Alien Trilogy US 119	SNES 60 Hz Umbau 89	ATF 89	Alien Trilogie Dt 89
Asterix & Obelix PV 119	Bomberman JP 149	Sony PSX Bausatz 79	AH - 64 Longbow 89	Andrètt Racing Dt 94
Breath of Fire 2 Dt 109	Blood Omen US 119	R6B Umbau 1 64 incl. Colorbooster 79	America 1861-1865 94	A-Train (A IV Evolution) Dt 94
Beater Mice from Mars Dt 99	Burn Cycle US 119	Saturn 60 Hz Umbau 99	Bad Mojo 79	Adidas Power Soccer Dt 94
Bomberman 2 Dt 69	Command & Conquer US 119	<b>Sonstige Umbauten/Rep. auf Nachfrage</b>	Brain dead 13 79	Beyond the Beyond US 119
Bomberman 3 Dt 99	Congo US 119		Chronicles of sword 89	Blazing Dragons Dt 94
Bomberman 4 Jp 179	Deadly Skies Dt 99		Civilization 2 89	Casper Dt 94
Batman Forever Dt 99	Destruction Derby Dt 99			Crash Bandico US 119
Civilisation US 129				Cronicles of Sword Dt 94
Chrono Trigger US 144				Cyberia Dt 89
Donkey Kong 2 GV 109				Darkstalker Dt 89
Donald in Maui Mall. Dt 129				Die Hard Trilogy US 119
Demolition Man Dt 99				F1 Formula One Dt 97
Earth Worm Jim Dt 129				Face to Black Dt 94
Final Fantasy 3 US 149				Final Doom PV 99
Final Fight 3 Dt 109				Flight Force Joystick US a.Antf.
Front Mission 2 Jp 149				Hardball 5 US 119
FIFA Soccer 96 Dt 119				Horned Owl US 119
Hebereke Popon 2 Dt 99				In The Hunt US 119
Jungle Strike DV 109				Jack is Back 94
Lufia 2 US 139				Jumping Flash 2 Jp 139
Mega Man X3 Dt 99				King of Fighters 95 Jp 139
Mario Kart Dt 69				Legacy of Kain US 119
Mechwarrior 2 Dt 109				Madden 97 US 119
Mega Man 7 Dt 109				Moto Toon 2 Jp 139
NHL Hockey 96 Dt 119				Myst Dt 94
NBA Live 96 Dt 119				NHL Powerplay Hockey Dt 94
Operation Starfish Dt 59				NFL Quarterback US 94
Parodius 3 Jp 179				NHL Face Off Dt 94
Primal Rage Dt 99				Need for Speed Dt 94
PTO II US 129				Olympic Games Dt 89
Pinochio Dt 129				Olympic Soccer Dt 89
Rock'n Roll Racing Dt 89				Onside Soccer Dt 94
Super Turrican 2 Dt 59				Pete Sampras Tennis Dt 94
Syndicate Dt 69				Poed Dt 94
Sim City Dt 79				Pro Pinball the Web Dt 94
Secret of Evermore Dt 109				Project Overkill Dt 94
Secret of Mana 2 Jp 199				Patrol General Dt 94
Superstar Soccer deluxe Dt 129				Return Fire Dt 94
Super Mario RPG US 139				Ridge Racer Revolution Dt 94
Street Racer Dt 59				Road Rash Dt 94
Time Cop Dt 109				Space Hulk Dt 94
Theme Park Dt 109				Streetercade deluxe Dt 94
Tetris 2 Dt 119				Starfighter 3000 Dt 94
Tetris & Dr. Mario Dt 89				Skeleton Warrior Dt 89
Urban Strike Dt 89				Streetfighter Alpha Dt 94
Ultimate MK 119				Syndicate Wars Dt 94
Waterworld Dt 109				Shell Shock Dt 79
Worms Dt 119				Toshinden 2 Dt 94
Weapon Lord Dt 129				Top Gun US 119
WWF Westblemania Dt 119				Total NBA Dt 94
Yoshi's Island Dt 119				Time Commando DT 94

Unzensurierte deutsche Version jetzt im Handel - aber wie lange ???

## RESIDENT EVIL PSX

→ Dt nur 79,90 DM Solange der Vorrat reicht ←

3 DO	Nintendo 64	Conquest of New World Cyberstorm
Captain Quazar US 119	Nintendo 64 499,- ohne Spiel	Descent 2 87
Caspar Dt 99	Bomberman 64 Jp	Die Stiedler 2 69
Chees War US 119	Cruisin USA US	Diablo 79
Cyberia US 109	Ultimate MK 64 US	Elisabeth 97
Deadalus Encounter US 139	Waywraet Jp	F1 Grand Prix 2 69
D US 129	Wayne Gretzky Hockey US	Gender Wars 79
Deadly Skies US 119	Shadow of Empire Jp	Offensive Soccer 79
Monster Manor GV 75		Onside 89
		Police Quest Swat 79
		Quake 79
		Return Fire 79
		Ripper 89
		Silent Hunter 79
		Speed Rage 79
		Starfighter 3000 79
		TFX Eurofighter 89
		Urban Runner 79
		Virtua Fighter 79
		Warcraft 2 + Data 99
		Witchhaven 2 79
		Z 79
		Zork Nemesis 89

**NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU**

## Laden/Versand

Danziger Str. 124 Verkauf  
Ecke Greifswalder Str.

**Sony-Grundgerät**  
mit Total NBA  
nur 439,90

**SPEZIALUMBAU**  
**PSX**  
ohne Vorbooten  
nur 109,90 DM

## Unsere Multimedia Shops in Berlin

<p><b>SPANDAU</b> Seegfelder Str. 75 nahe Rathaus</p>	<p><b>MARZAHN</b> Marzahn Promenade 47 neben A-Z</p>	<p><b>PRENZ' L BERG</b> Hans-Otto-Str. 28 nahe Dimitroffstr.</p>
---	--	--

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen!



von K.-D. Hartwig

*Resident Evil (aka Biohazard) bricht alle Rekorde. Weltweit sollen mittlerweile über eine Million Einheiten des Horror-Adventures verkauft worden sein – zumindest laut Angabe des Herstellers. Gleichzeitig gab Capcom bekannt, daß ein zweiter Teil nun definitiv in Arbeit ist, erste Bilder können wir bereits in den 32-Bit-News präsentieren. Übrigens ist immer noch nicht geklärt, ob es eine Saturn-Version geben wird. In letzter Zeit wurde dies zwar häufig berichtet, eine Bestätigung seitens Capcom steht aber noch aus.*

*Derweil steht der offizielle Deutschland-Release des besten PlayStation-Prügelspiels immer noch aus. Zur Zeit ist Tekken 2 für den 2. Oktober angekündigt.*



**Resident Evil – im zweiten Anlauf auch für Saturn?**

**preissenkung**

Sony nahm die Preissenkung des N64 auf 199,95 \$ mit Gleichmut zur Kenntnis. Dieser Schritt wirkte sich positiv auf die Industrie aus und käme vor allem dem Konsumenten zugute, so SCEAs Marketing-Vizepräsident Andrew House. Die Stärke Sonys sei vor allem das reichhaltige



Softwareangebot, wohingegen Nintendo nur eine Handvoll Spiele im Angebot haben wird. Gleichzeitig dementierte Sony Gerüchte, den PSX-Preis zum US-Weihnachtsgeschäft auf 149 \$ zu senken. Ähnlich wie sein Kollege äußerte sich auch Segas Ted Hoff (bis vor kurzem bei Atari in Diensten), der auf Segas kommendes „stärkstes Software-Lineup aller Zeiten“ hinwies. Neben den bekannten Titeln *Virtua Cop 2*, *Fighting Vipers* und *Virtual On* sind dies eine ganze Reihe RPGs, u. a. *Riglord Saga 2* (*Mystaria 2*). Für *Daytona USA Championship Circuit Edition* sind ein Splitscreen-Modus und zwei neue Strecken angekündigt. Laut Sega Deutschland soll das Spiel auf der CeBIT Home vorgestellt werden. Leider fehlt in Segas aktuellem Lineup die angekündigte Arcade-Umsetzung *Manx TT*, *Sonic X-treme* wurde sogar auf unbestimmte Zeit verschoben. Angeblich arbeitet Yuyi Naka an einer Saturn-Version von *Sonic 3D*. Apropos verzögern: *Heart of Darkness* wurde auf Februar 1997 verschoben – obwohl das Spiel seit nunmehr vier Jahren in der Entwicklung ist und schätzungsweise vier Millionen Dollar Entwicklungskosten verschlungen hat. ■

**hot price, part II**

Kürzlich startete Sega ihre *Hot Price*-Serie für Saturn (vgl. XL 9/96), nun steht möglicherweise auch PSX-Usern eine Budget-Reihe ins Haus. In Japan wurden vor kurzem *Ridge Racer* (1), *Raiden Project*, *Arc the Lad* und *King's Field 2* neu aufgelegt, und zwar für 2.800 Yen (ca. 45 DM). Für Deutschland gibt es noch keine Aussagen, es ist aber zu erwarten, daß Sony hierzulande etwas Ähnliches plant. ■

**sony psynosis**

Nachdem es in den vergangenen Monaten hieß, die Sony-Tochter Psynosis stehe zum Verkauf (angeblich soll u. a. Acclaim Interesse angemeldet haben), gaben die beiden Firmen nun bekannt, die bestehenden Verträge bis zum März 1997 zu verlängern.

Wer also schon immer einmal eine Software-Firma sein eigen nennen wollte, hat noch ein wenig mehr Zeit, die erforderlichen Finanzen zu mobilisieren. Nach eigenen Angaben beläuft sich der Marktwert des Liverpooler Software-Hauses auf 500 Millionen Dollar ... ■



**no gun, no fun**

Saturn-User können nun schon seit geraumer Zeit mit ihren Plastikpistolen vor dem heimischen TV herumfuchteln. PlayStation-Kollegen schauen hinter in die Röhre. Das Shoot-'em-Up *Horne Owl*, das zusammen mit Konamis *Hyper Blaster* (US-Name: *Enforcer*) ursprüngliche Gun Law auf den Ma (vgl. XL 5/96), wurde aus den deutschen Release-Schedules gestrichen. Eine offizielle Erklärung gibt es dazu nicht, angeblich hatten die Programmierer Probleme, die Lightgun-Abfrage an 50-Hz-Fernseher anzupassen. ■





GRUNDGERÄT US 64

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

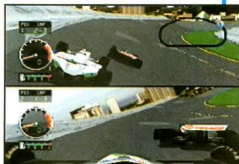
**Beispiel 2:** Sega Saturn  
 + 2tes Joypad  
 + Virt. Fighter II **DM 34,-**  
 monatlich  
 + Sega Rally **bei 24 Monaten**

### ARJAY-FINANZIERUNG

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



NIGHTS IN THE RUNES



ANDRETTI RACING

PLAYSTATION	
Grundgerät dt	399.00
Umbau für Import-CD's	129.90
Der Umbausatz dt	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeoCon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	84.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Andretti Racing dt	89.90
Blam! Machinehead dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Darkstalkers dt	89.90
Die Hard Trilogy dt	89.90

SATURN	
Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
Photo CD System	59.90
Umbau dt / us / jp	79.90
RGB-Scart-Kabel	99.90
Athlete Kings dt	99.90
BlackFire qdt	89.90
Blam! Machinehead	89.90
Bubble Bobble dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Crime Wave dt	99.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Eurosoccer 96 dt	99.90



### INTERNET

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

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

### NINTENDO 64

Grundgerät us RGB-60HZ inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.  
 Neuheiten, Lieferumfang und aktueller Preis standen bei Drucklegung noch nicht fest.

### SUPER NES

Lufia II us	149.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	99.90

### NEO GEO CD

Pulstar	* 39.90
---------	---------

### ALLGEMEINES

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

# ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



TERRANIGMA



TEKKEN



FORMULA 1

PLAYSTATION	
Dragonheart dt	99.90
Ecstatica dt	99.90
Exhumed dt	99.90
Formula 1 dt	109.90
Gun Law-Horned Owl dt	99.90
Iron & Blood dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Micro Machines 3 dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol 2 dt	99.90
NFL Quarterback Club dt	89.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Raven Project dt	89.90
Resident Evil pal / dt	89.90
Ridge Racer Revolution dt	99.90
Sampras Tennis dt	89.90
Space Hulk dt	89.90
Swagman dt	89.90
Tekken II dt	109.90
Time Commander dt	89.90
Titan Wars dt	99.90
Toshinden II dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtual Golf dt	99.90
Williams Arcade Cx dt	69.90
AUCH NEUHEITEN USA & JP	

SATURN	
F1-Racing dt	89.90
Chen War dt	109.90
Gun Griffon dt	99.90
Ironman dt	89.90
Lemmings 3D dt	89.90
Loaded dt	89.90
Mystaria dt	109.90
Need For Speed dt	99.90
Night Warriors dt	109.90
Nights & Analogstick dt	149.90
NBA Action dt	99.90
NFL Quarterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Power Play Hockey dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Pro Pinball - The Web dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Road Rash dt	99.90
Sampras Tennis dt	99.90
Sega Rally dt	109.90
Sega Flash dt	99.90
Space Hulk dt	99.90
Story of Thor 2 dt	99.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Swagman dt	89.90
Three Dirty Dwarves dt	99.90
True Pinball dt	89.90
Tunnel B1 dt	109.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
AUCH NEUHEITEN USA & JP	

### VERSANDADRESSE

## ARJAY GAMES

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

Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69  
 Fax: 0221-12 56 76  
<http://www.arjay-games.de>

### UNSER LADENLOKAL

## JUMP & RUN

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
 Fon: 0221-12 53 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)  
 Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.  
 Händleranfragen erwünscht.

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



**Star Gladiators**

System: PlayStation  
 Hersteller: Virgin  
 Entwickler: Capcom  
 Erhältlich: ab November

Mit *Star Gladiators* präsentiert Capcom sein erstes Beat'em Up im zeitgemäßen 3D-Gewand. Erst vor einigen Monaten kam dieser Titel in die japanischen Spielhallen (s. XL 5/96), zur Zeit arbeiten die fernöstlichen Prügelspielspezialisten fieberhaft an einer Umsetzung für Sonys 32-Bitter. Und es scheint, als würde die PlayStation-Fassung dem Arcade-Vorbild in nichts nachstehen. So wurde beispielsweise die Riege der Kämpfer komplett übernommen. Neben einer schlagkräftigen Amazone sind ein Vogelmensch, ein schwergewichtiger Kampfroboter sowie diverse andere sehr seltsame, nicht immer humanoide Haudegen mit von der Partie. Jeder der Charaktere verfügt über ein sehr großes Arsenal an Special-Moves, im Trainings-Modus können diese Techniken in aller Ruhe perfektioniert werden. Zudem beherrscht jeder der intergalaktischen Gladiatoren eine grafisch spektakuläre



Attacke, mit deren Hilfe sich gegnerische Angriffe aus einer Defensiv-Situation heraus blitzschnell und sehr effektiv kontern lassen.

Alle Fighter bestehen aus texturierten Polygonen, grafische Features wie Light-Source-Shading und Glowing-Effekte sollen die kosmischen Keilereien ebenso optisch ansprechend machen, wie die aufwendigen und sehr atmosphärischen 3D-Hintergründe. Bereits die Vorversion läßt erahnen, daß Capcom mit *Star Gladiators* ein heißes Eisen im Feuer hat. Besitzer von Sonys PlayStation dürfen sich auf ein furioses Beat'em-Up-Spektakel gefaßt machen, das hierzulande voraussichtlich im November diesen Jahres auf den Markt kommt. ■

Bei *Star Gladiators* treffen eine Reihe seltsamer Gestalten aufeinander



Der Trainings-Modus eignet sich nicht nur für 3D-Beat'em-Up-Einsteiger



playstation  
news



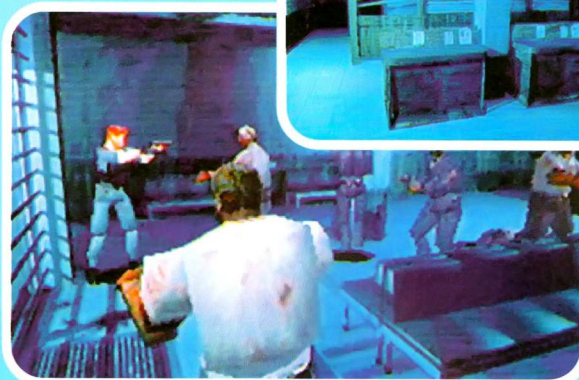
## Resident Evil 2

System: PlayStation  
Hersteller: Capcom  
Erhältlich: 1. Quartal '97

Kurz nachdem *Resident Evil* hierzulande auf den Markt gekommen ist, stellt Capcom in Japan den zweiten Teil des Horrorspektakels vor. Im Gegensatz zum Vorgänger muß der Spieler eine ganze Stadt vor angreifenden Zombies beschützen. Diese grausamen, Genexperimenten entsprungene Kreaturen



Ganze Horden von Untoten haben sich in den Gemäuern breitgemacht



Besonders in technischer Hinsicht hat *Resident Evil 2* seinem Vorgänger einiges voraus. Dank der verbesserten Grafik-Engine können sich nun deutlich mehr Zombies gleichzeitig auf die gepeinigten Ordnungshüter stürzen



haben es auf die hilflosen Bewohner von Raccoon City abgesehen. *Resident Evil 2* ist um einiges umfangreicher als der Erstling. Zudem haben die Charaktere die Möglichkeit, ihr Outfit zu verändern, wenn sie beispielsweise eine kugelsichere Weste anlegen. Auch das Arsenal an Schußwaffen wurde vergrößert, was angesichts der Vielzahl an Untoten, die sich in den Gebäudekomplexen tummeln, auch dringend notwendig ist. Dank der stark verbesserten Grafik-Engine können mehr 3D-Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden als es beim ersten Teil der Fall war.

In Japan soll Capcoms neuester Grusel-schocker noch vor Weihnachten erscheinen, ein genauer Termin für den Deutschland-Release wurde bis zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht bekanntgegeben. ■

## CINEMABILI<sup>®</sup>

ALLES ÜBER FILM & KINO

### Alien Competition

Mit freundlicher Unterstützung vom Cinemabilia Film- & SF-Versand-Verlosen wir Poster, Bücher, Modellbausätze sowie Videokassetten der Alien-Filme. Um einen der Preise zu gewinnen, muß nur die Preisfrage richtig beantwortet werden. Viel Glück!

#### Preisfrage

Wie heißt der Regisseur des ersten Alien-Films?

Schickt die richtige Lösung bis zum 6.10. an:

X-plain-Verlag GmbH

Stichwort: Alien

Friedensallee 41

22765 Hamburg

Unter dieser Adresse kann für vier DM ein Science-fiction-Katalog angefordert werden.

Cinemabilia-Versand

Postfach 10 65 51

28065 Bremen

Fax: (04 21) 17 490-50

Internet: <http://www.cinemabilia.de>

Mitarbeiter von X-plain und Cinemabilia dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Nicht nur in technischer Hinsicht ist Climax' neuestes Werk seinem 16-Bit-Vorgänger Quantensprünge voraus. *Dark Saviour* ist auch um einiges umfangreicher



*Dark Saviour* besticht durch unkonventionelles Grafik-Design



Wegen des Termindrucks übernachten die Entwickler sogar im Büro



## Dark Saviour

System: Saturn  
 Hersteller: Sega  
 Entwickler: Climax  
 Erhältlich: als Import

Vor drei Jahren kam das Action-Adventure *Landstalker* für Segas Mega Drive auf den Markt, nun meldet sich die japanische Programmierschmiede Climax zurück. Bereits in der Juni-Ausgabe haben wir *Dark Saviour* vorgestellt. Seit der ersten Vorversion hat sich jedoch einiges getan, und das nicht nur im Land der aufgehenden Sonne länger-wartete Saturn-Abenteuer nähert sich seiner Fertigstellung.

Ähnlich wie bei dem sehr erfolgreichen 16-Bit-Vorgänger betrachtet der Spieler das Geschehen aus einer isometrischen, sehr übersichtlichen Perspektive. Die verschiedenen Szenarien bestehen aus unzähligen Polygonen, die mit Texturen überzogen wurden. Das Resultat ist eine sehr dynamische 3D-Optik, die trotz der Detailfülle sehr flüssig über den Bildschirm huscht.

Doch nicht nur technisch, auch spielerisch hat das Game einiges zu bieten. Zusätzlich zu dem „normalen“ Abenteuer wird ein Practice-Modus geboten, der Genre-Einsteigern erlaubt, mit der Steuerung vertraut zu werden. Fortgeschrittene Saturn-User erfreuen sich dagegen an einem actionlastigen und bedeutend schwereren Spielmodus. Nach Aussage des Produzenten Shinya Nishigaki benötigen erfahrene Spieler mindestens 30 Stunden, um *Dark Saviour* komplett durchzuspielen. Nach *NIGHTS* ist Climax'

neuestes Werk das zweite Spiel, das Segas brandneues Analog-Pad optional unterstützt. Besonders in den zahlreichen Action- und Jump&Run-Sequenzen, in denen teilweise eine Menge Fingerspitzengefühl gefragt ist, könnte sich diese Art der Steuerung als sehr nützlich erweisen.

In Fernost kam *Dark Saviour* am 30. August auf den Markt, deutsche Saturn-User müssen sich dagegen noch ein wenig gedul-

Non plus  
**U·L·T·R·A**  
 NEXT GENERATION VERSAND  
 BORIS KOHLSCHREIBER OHG

MO-FR 11-20 UHR · SA 9-18 UHR

VERSAND UND LADEN: TEL. 09131/59105 UND 51036, FAX 51090

**SOUNDTRACK - CDs:**

Final Fantasy Symphonic Suite	1 CD	69,-
Final Fantasy III Original Sound Version	1 CD	59,-
Final Fantasy IV Original Sound Version	1 CD	69,-
Final Fantasy IV Celtic Moon	1 CD	79,-
Final Fantasy V Original Sound Version	2 CD	79,-
Final Fantasy V Dear Friends	1 CD	79,-
Final Fantasy VI Original Sound Version	3 CD	99,-
Final Fantasy VI Grand Finale	1 CD	89,-
Best of Final Fantasy 1987-1994	1 CD	89,-
Final Fantasy Vocal Selections 1 (Pray)	1 CD	89,-
Final Fantasy Vocal Selections 2 (Love Will Grow)	1 CD	89,-
Final Fantasy Mix	1 Maxi-CD	59,-
Phantasmagoria Nobuo Uematsu	1 CD	89,-
Chrono Trigger Original Sound Version	3 CD	99,-
Romancing Saga La Romance	1 CD	69,-
Romancing Saga 2 Original Sound Version	1 CD	59,-
Romancing Saga 2 Eternal Romance	1 CD	69,-
Romancing Saga 3 Original Sound Version	3 CD	99,-
Romancing Saga 3 Arranged Version	1 CD	89,-
Secret of Mana Original Sound Version	1 CD	69,-
Secret of Mana 2 Original Sound Version	3 CD	99,-
Front Mission Original Sound Version	1 CD	79,-
Tactics Ogre Original Sound Version	3 CD	99,-
Music From Dragon Quest		a.A.
Dragon Quest III	1 CD	89,-
Dragon Quest IV	1 CD	89,-
Dragon Quest V	2 CD	89,-
Ogre Battle Original Sound Version	1 CD	79,-
Arc The Lad Original Sound Version	1 CD	89,-
Tekken 2 Original Sound Version	1 CD	49,-
Policenauts Original Sound Version	1 CD	79,-
Donkey Kong Country Original Sound Version	1 CD	59,-
Bomberman 3 Original Sound Version	1 CD	59,-
Yoshis Island Original Sound Version	1 CD	59,-
Super Mario RPG Original Sound Version	2 CD	79,-
Front Mission 2 Gun Hazard Original Sound Version	2 CD	89,-
Mario 64 Original Sound Version	1 CD	79,-
Biohazard		a.A.
Bahamut Lagoon Original Sound Version	2 CD	89,-

Bald erhältlich: Piano Collections von FF IV, FF V, FF VI

Versandkosten DM 10,- + 3,- Zahlschein.

Ab DM 300,- Bestellung liefern wir kostenlos.

**playground**  
 VIDEOSPIELE

Natürlich auch Ultra, Playstation,  
 Saturn und Rollenspiele!

Besuchen Sie auch unser Geschäft in Erlangen, Drausnickstraße 36



Breath of Fire 3 setzt  
 Capcoms Saga fort



**Breath of Fire 3**

System: PlayStation  
 Hersteller: Capcom  
 Erhältlich: Frühjahr 1997

Seinen Ruf, auf Prügelspiele fixiert zu sein, versucht Capcom schon seit längerer Zeit loszuwerden. Auf dem SuperNES ist ihnen das schon recht gut gelungen, dort sorgen seit über drei Jahren die beiden Teile des Rollenspielepos 'Breath of Fire' für einen ausgewogenen Gegenpol. Jetzt schickt man die Helden endlich auch auf den Weg, in der 32-Bit-Welt die fiesen Monster Mores zu lehren. Erste Eindrücke von den Helden im neuen Look gibt es auf der CD von *Street Fighter Alpha 2* zu bewundern, wo sich die Herrschaften in den Optionsmenü versteckt haben und auf Wunsch einige von ihren Tricks zeigen. Die ersten Kostproben versprechen ein stimmungsvolles Abenteuer voller Rätsel und Gefahren. Entsprechend den Möglichkeiten der Hardware gibt sich die in isometrischer Perspektive gestaltete Reise der Helden bunt und effektiv voll – ein vielversprechender Leckerbissen! ■

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



Wie es aussieht, werden im dritten Teil der Saga auch einige alte Bekannte wie Katt und Rand aus Teil 2 zu finden sein

## Die Hard Trilogy

**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Fox Interactive  
**Entwickler:** Probe Entertainment  
**Erhältlich:** 4. Quartal

Nachdem sich John McClane alias Bruce Willis durch drei Teile der Actionfilm-Trilogie *Stirb Langsam* geschlagen und geschossen hat, schickt er sich nun an, sein erstes PlayStation-Abenteuer in Angriff zu nehmen.

Das Programmiererteam Probe Entertainment, auf dessen Konto der erfolgreiche Science-fiction-Thriller *Alien Trilogy* geht, arbeitet zur Zeit an *Die Hard Trilogy* für Sony's 32-Bitter.

Hinsichtlich der Storyline haben sich die amerikanischen Entwickler an Schlüsselszenen der Kinofilme orientiert, ein hochinteressanter Genre-Mix ist das Ergebnis. Das Game bietet drei anwählbare Spielabschnitte. Zu Beginn muß der schlagkräftige Polizist John McClane den Nakatomi-Tower aus der Hand von Terroristen befreien. Um die Scharen von Gegnern unschädlich zu machen, bedient er sich diverser Schußwaffen. Hat er alle Geiseln befreit, geht es auf zur nächsten Etappe. In diesem Szenario muß ein ganzer Flughafen aus der Hand von Gangstern befreit werden. Ähnlich wie bei Segas *Virtua Cop* bewegt sich der Spieler auf einem vorgegebenen Weg und muß sich gegen Dutzende von Bösewichtern



An grafischen Details und Effekten mangelt es *Die Hard Trilogy* nicht. So aktivieren beispielsweise Explosionen in der Wartehalle des Flughafens die Löschanlage

behaupten. Neben diversen Bonus-Waffen kann sogar auf Handgranaten und Raketenwerfer zurückgegriffen werden. Im letzten Abschnitt von *Die Hard Trilogy* rast der gepeinigte Gesetzeshüter mit einem Taxi durch die Straßen von New York, um Bomben zu entschärfen, die von einem Verrückten an zahlreichen Orten der amerikanischen Metropole deponiert wurden.

Besonders die detaillierte und atemberaubend schnelle 3D-Grafik macht diesen

Spielabschnitt zu einem Highlight des Spieles.

*Die Hard Trilogy* ist definitiv ein Titel, den sich PlayStation-Besitzer, die handfester 3D-Action nicht abgeneigt sind, unbedingt vormerken sollten. Ein genauer Erscheinungstermin wurde noch nicht bekanntgegeben, spätestens im vierten Quartal diesen Jahres wird Bruce Willis' 32-Bit-Debüt als Videospieldheld jedoch zu haben sein. ■

playstation  
news



John McClane entschärft Bomben auf eine recht unkonventionelle Weise



Im ersten Spielabschnitt erkundet der Held per pedes einen Wolkenkratzer



Die Polygon-Gegner der zweiten Stage verfügen über digitalisierte Texturen







Wie schon beim 16-Bit-Vorgänger sind die Entwickler mit viel Liebe zum Detail zu Werke gegangen. Das Resultat ist eine beeindruckende 2D-Grafik



Gelingen: Die schnellen Kamerazooms sorgen während des Spiels für Dynamik

## Assault Suits Leinos 2

**System:** Saturn  
**Hersteller:** NCS Masaya  
**Erhältlich:** 4. Quartal

Vor ungefähr drei Jahren erschien *Assault Suits Valken* im Land der aufgehenden Sonne. Kurz darauf fand das Super-Nintendo-Spiel unter dem Titel *Cyberbator* den Weg auf den deutschen Markt. Nun endlich präsentiert die

japanische Softwareschmiede NCS den Nachfolger des 16-Bit-Überfliegers. Vom Konzept her ähnelt *Assault Suits Leinos 2* seinem Vorgänger. Der Spieler übernimmt die Steuerung eines Battlemechs und muß sich in diversen Spielabschnitten gegen feindliche Streitkräfte durchsetzen. Zu Beginn ist der Roboter lediglich mit einem Lasergeschütz, Lenktraketen und einem großkalibrigen Maschinengewehr ausgestattet, im weiteren

Verlauf der Schlacht kommen jedoch ganze siebzehn Waffensysteme dazu. Einsteiger bedienen sich der automatischen Zielvorrichtung, geübte Spieler dagegen steuern die Waffen manuell. Zwar werden in technischer Hinsicht keine Quantensprünge geboten, *Assault Suits Leinos 2* ist jedoch ein Titel, den sich actionorientierte Saturn-Besitzer unbedingt vormerken sollten. ■



Die Schlachten der Kampfroboter finden in Waldgebieten, finsternen Höhlensystemen und Techno-Labyrinthinnen statt. Aufgrund der japanischen Sprache wird den meisten Saturn-Usern jedoch die Storyline vor-enthalten bleiben

**Discworld**

**System:** Saturn  
**Hersteller:** Sega  
**Erhältlich:** im Handel

Lange Zeit war dieser Titel nur Besitzern von Sonys PlayStation vorbehalten, nun dürfen sich auch Saturn-User an dem amüsanten Adventure erfreuen. *Discworld* entführt den Spieler in eine zauberhafte Märchenwelt, deren Frieden jedoch in Gefahr ist. Ein bitterböser Drache hat sich in seinen schuppigen Kopf gesetzt, die Hauptstadt der „Scheibenwelt“ zu verwüsten. Daß dieses

Vorhaben nicht im Interesse der Bevölkerung ist, macht sich der Spieler in der Rolle von Rincewind, der den Titel des erfolglosesten Zauberers aller Zeiten trägt, auf, die Stadt Ankh-Morpork vor dem sicheren Untergang zu bewahren. Auf seinem Weg durch Terry Pratchetts bizarre Phantasiewelt begegnet Rincewind zahlreichen skurrile Gestalten und muß eine Reihe kniffliger Rätsel lösen. Nicht nur der Comic-Stil, in dem die gesamte Grafik gehalten ist, sondern auch die originelle und sehr witzige Storyline macht *Discworld* zu einer interessanten Alternative zu anderen Saturn-Abenteuern. ■



*Discworld* wartet unter anderem mit phantastisch gezeichneten Grafiken auf



Die Bewohner der Scheibenwelt sind oft recht seltsam ...



saturn  
news

# Test 'n' Take

Computer- & Videospiele

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

- PlayStation 389,95**
- adidas Power Soccer dt 99,95
  - A Train\* dt 99,95
  - Andretti Racing\* dt 99,95
  - Blazing Dragons\* dt 89,95
  - Burning Road\* dt 99,95
  - Bust a Move 2 dt 89,95
  - Chronicles of the Sword\* dt 89,95
  - Cyberia dt 79,95
  - Destruction Derby Die Hard Trilogy\* dt 89,95
  - Discworld (kompl. deutsch) dt 89,95
  - Fade to Black dt 109,95
  - FIA Formel 1 dt 59,95
  - FIFA Soccer dt 99,95
  - Gunship dt 49,95
  - Jupiter Strike dt 49,95
  - NBA Jam T.E. dt 89,95
  - Need for Speed dt 99,95
  - NHL Face Off dt 79,95
  - Olympic Games\* dt 89,95
  - Onside Soccer\* dt 99,95
  - Pete Sampras Tennis\* dt 79,95
  - Philosoma dt 79,95
- PowPlay Hockey\* 79,95**
- Poed\* dt 89,95
  - Pro Pinball dt 89,95
  - Resident Evil dt 99,95

- Return Fire\* 89,95**
- Road Rash dt 84,95
  - Shell Shock dt 89,95
  - Syndicate Wars\* dt 99,95
  - Theme Park dt 89,95
  - Toshinden 2 dt 89,95
  - Tomb Raider\* dt 89,95
- Track & Field 99,95**
- Twisted Metal dt 79,95
  - View Point dt 79,95
  - Warhawk dt 59,95
  - Wing Commander III dt 89,95
  - WWF Wrestlemania X - Men\* dt 49,95
  - X - Men\* dt 79,95
  - Game Buster dt 89,95
- Saturn 444,-**
- Alien Trilogy\* us call
  - Bako Bako dt 64,95
  - Cyberia\* dt 89,95
  - D' dt 89,95
  - Darius Gaiden dt 89,95
  - Destruction Derby\* dt 89,95
  - Discworld\* dt 89,95
  - Euro Soccer (kompl.dt) dt 89,95
  - Guardian Heros dt 89,95
  - Gun Griffon dt 89,95
  - Mystaria dt 89,95
  - Need for Speed dt 84,95
  - Nights + Pad dt 139,95

- Olympic Games\* dt 79,95**
- Panzer Dragon 2 dt 99,95
  - Road Rash dt 89,95
  - SEGA Rally dt 89,95
  - Shining Wisdom dt 99,95
  - Sim City 2000 dt 79,95
  - Skeleton Warriors\* dt 79,95
- Story of Thor 2\* 89,95**
- Streetfighter Alpha dt 89,95
  - Thempark dt 99,95
  - The Horde dt 99,95
  - True Pinball dt 89,95
  - VirtuaCop + Gun dt 139,95
  - Virtua Fighter 2 dt 89,95
  - Virtua Tennis dt 79,95
  - Wing Arms dt 89,95
  - Worms dt 99,95
  - Virtual Open Tennis dt 89,95
  - Game Buster dt 89,95
- SuperNintendo**
- Chrono Trigger us 149,95
  - Donald in Maui Mallard\* dt 129,95
  - Mario RPG us 139,95
  - Theme Park dt 89,95
- Jaguar 129,95**
- Syndicate us 59,95
  - Theme Park us 59,95
  - Tempest 2000 dt 69,95
  - WhiteMan + 4 Sp.Ad dt 69,95



109,95\*



89,95

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse & DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN, ab 3 Artikeln versandfrei. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir hatten nicht für die Korrektheit der Spiele oder Zubehörteile. \* Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!



109,95



159,95

Lenkrod für Playstation

**030-627 09 154**  
 Mi bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr  
 Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin  
 3 min vom U-Bhf Hermannplatz  
 Händleranfragen sind willkommen.

## Lifeforce Tenka

**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Psygnosis  
**Erhältlich:** ab Februar '97

Ebenso wie der Rennspiel-Hit *wipEout 2097*, der ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellt wird, spielt *Tenka* in der fernen Zukunft. Bei diesem Titel werden jedoch keine futuristischen Rennboliden über halbschwererische



Psygnosis' erstes 3D-Abenteuer wartet nicht nur mit einer packenden Storyline auf, besonders die spektakuläre Technik macht das Game zu einem potentiellen Highlight



Strecken gejagt, denn Psygnosis' neuester Titel ist ein 3D-Action-Abenteuer der Extraklasse. Als Anführer eines Himmelfahrtskommandos muß der Spieler in das gigantische Gebäude der Weltregierung eindringen, das mitten in New York gelegen ist. Die hypermodernen Sicherheitssysteme erschweren dieses Vorhaben genauso, wie die Unmengen genutrierter Wächter. In fünf spannenden Missionen müssen Rätselaufgaben bewältigt werden, ständig auf der Hut vor den Gegenscharen. Der Protagonist steht

seinen Widersachern jedoch nicht hilflos gegenüber, ein großes Arsenal automatischer Waffen und sogar Raketen- und Granatenwerfer stehen zur Verfügung.

Die 3D-Engine, die eigens für diesen Titel programmiert wurde, wartet mit spektakulären Lichteffekten und flüssiger Grafik auf. Welche zusätzlichen Features Psygnosis in die Endversion einbauen wird, ist noch unbekannt, bis zum angepeilten Release im Frühjahr nächsten Jahres hat das *Tenka*-Team jedoch noch Zeit. ■

In den düsteren Katakomben der riesigen Festung lauern nicht nur aggressive Gegner, auch einige Rätsel gilt es zu lösen

news playstation

## Riot

**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Psygnosis  
**Erhältlich:** Frühjahr '97

Mit *Riot* präsentiert die PlayStation-Vorzeige-Programmierschmiede Psygnosis ein

futuristisches Sportspektakel. 16 unterschiedlich starke Teams sind angetreten, um sich im Weltstreit miteinander zu messen. Die rabiaten Matches, bei denen es darum geht, einen Ball möglichst schnell und an den Gegnern vorbei in ein torähnliches Gebilde zu schleudern, können aus vierzehn Perspektiven beobachtet werden.

*Riot* nützt die höchste Grafikauflösung, die auf Sonys 32-Bit-ter technisch möglich ist und wartet unter anderem mit stimmungsvollen Lichteffekten auf. Sportbegeisterte PlayStation-Fans sollten sich diesen im Frühjahr kommenden Jahres erscheinenden Titel unbedingt vormerken. ■







Eine Reihe grafischer Effekte machen das Sportspektakel optisch ansprechend



## Pitball

**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Time Warner Interactive  
**Erhältlich:** ab November

Das neueste Werk aus dem Hause Time Warner Interactive könnte am ehesten als eine Art futuristischer Basketball-Abieger bezeichnet werden.

Bei *Pitball* treffen zwölf, jeweils aus zwei mehr oder weniger humanoiden Wesen beste-

hende Teams aufeinander, um sich im Rahmen eines intergalaktischen Wettstreits miteinander zu messen. Neben den Amazonen Meli und Sara geben sich beispielsweise die etwas seltsamen, aber sehr sportlichen Aliens Jazz und Funk die Ehre.

Die Charaktere unterscheiden sich jedoch nicht nur äußerlich voneinander, jede Mannschaft hat Stärken und Schwächen. Während der Matches, bei denen es mitunter ganz schön zur Sache geht, kann das Geschehen

aus mehreren Perspektiven betrachtet werden. Dank Multiplayer-Option dürfen bis zu vier Spieler in die 3D-Arenen steigen, ein Story-Modus, bei dem der Computer die Rolle des Teampartners übernimmt, ist natürlich ebenso enthalten.

Interessierte PlayStation-Besitzer müssen sich noch ein wenig gedulden, *Pitball* kommt voraussichtlich im November auf den deutschen Markt. ■

# WOG

## WORLD OF GAMES

### PLAYSTATION-UMBAU!!!

Alle Spiele ohne Vorbooten!

Bei Anlieferung Umbau in 15td.

## 119.00

#### PLAYSTATION PAL

To Shin Den 2	89.99	Resident Evil	95.00
Total NBA	89.99	Cyberia	89.99
Need for Speed	89.99	Ridge Racer Rev.	95.00
Magic Carpet	89.99	Alien Trilogy	89.99
Adidas Soccer	89.99	Fade to Black	89.99
Wing Commander III	99.00	"D"	89.99
X-Men	89.99	Agile Warrior	89.99
NBA - in the Zone	99.00	Casper	89.99
Descent	89.99	Chronic. of the Sword	89.99
Olympic Games	89.99	Soviet Strike	95.00
Die Hart Trilogy	95.00	Pete Sampras Tennis	95.00
Crash Bandicoot	89.99	Tekken II	99.00
A-Train	89.99	Syndicate Wars	call
Project Overkill	call	Duke Nukem 3D	call
The Beyond	call	FORMEL 1	109.00

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22 · Tel./Fax: 06221-184134

## NINTENDO 64

ab 30. September als US-Version 599.- DM  
 ab 2. Dezember als PAL-Version 498.- DM!!!

#### Hardware:

Sony PSX-PAL	389.00
Sony PSX multinorm	499.00
Sega Saturn PAL	399.00

#### PLAYSTATION IMP.

Rock'n Roll Racing 2 US.	119.00
Motor Toon GP 2 JP	149.00
Jumpin Flash 2 JP	149.00
Formula 1 US.	119.00
Die Hard Trilogy US.	119.00
Resident Evil US.	119.00
Bio Hazard JP.	149.00
Boogie Dead 6 US.	119.00
Casper US.	109.00
Tobal Nr.1 JP	139.00

Täglich neue Importe! Call us!

Whip Out '2097, Destruction Derby II jetzt vorbestellen!

#### SEGA SATURN

Alien Trilogy US.	119.95	Legend of Oasis US.	119.00
Resident Evil PAL	95.00	MHL Powerplay PAL	99.95
Iron Man X-O US.	109.00	Nights mit Contr. US.	119.00
Virtua Fighter Kids JP.	119.95	Soviet Strike US.	call

WOG demnächst auch in Worms und Weinheim!

### Händleranfragen erwünscht!

Versandkosten DM 10.- + 3.- Nachnahme. Ab DM 300.- Versandkosten frei! Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir eine Umkostenpauschale von DM 15.-. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

## Virtual Golf

**System:** Saturn  
**Hersteller:** Centregold  
**Entwickler:** Core Design  
**Erhältlich:** im Handel

Die sonst eher für Actionspiele bekannte, britische Softwarefirma Core Design wagt mit ihrem neuesten Titel erste Schritte auf dem Sportsektor.

Bereits in der vorangegangenen Ausgabe haben wir die PlayStation-Version vorgestellt, nun dürfen auch Besitzer von Segas 32-Bit-Konsole auf vier Golfkursen zu sportlichen Höchstleistungen auflaufen. Um den kleinen weißen Ball auf den teilweise recht anspruchsvollen Kursen mit möglichst wenigen Schlägen einzulochen, bedarf es nicht nur Sorgfalt bei der Schlägerwahl, ein gewisses Maß an Geschicklichkeit ist ebenso notwendig.

Nicht nur Features wie die zahlreichen Perspektiven, aus denen das Geschehen betrachtet werden kann, auch die ansprechende grafische Aufmachung macht *Virtual Golf* für sportbegeisterte Saturn-User interessant. ■



Realistisch: Natürliche Faktoren wie eventuelle Einwirkungen von Seitenwinden machen die Kurse immer wieder aufs neue zu einer Herausforderung



Da *Virtual Golf* nicht mit übertrieben vielen Menüs aufwartet, haben auch Genre-Einsteiger eine reelle Chance, die interessante Sportart kennenzulernen

## Black Fire

**System:** Saturn  
**Hersteller:** Virgin  
**Entwickler:** Novalogic  
**Erhältlich:** im Handel

Mit *Black Fire* präsentiert Virgin einen stark actionlastigen Flugsimulator. An Bord eines Black-Eagle-Helikopters dürfen geneigte Saturn-User in fünf Szenarien, die jeweils in



bis zu drei Einsätze unterteilt sind, ihre Fertigkeiten als Kampfpilot unter Beweis stellen. Besitzer eines *Mission Sticks* haben Grund zur Freude, *Black Fire* kann mit Analogsteuerung gespielt werden.

Um den Streitkräften der ‚Sword of Gideon‘-Organisation ordentlich einzuheizen, kann der Pilot auf diverse Waffen zurückgreifen. Zusätzlich zu den obligatorischen 30-mm-Geschützen ist der Hubschrauber mit verschiedenen zielsuchenden Raketen ausgerüstet. Doch auch die Feuerkraft des Feindes sollte nicht unterschätzt werden. Neben

Auf dem PC machte sich die Entwicklerfirma Novalogic unter anderem mit dem Helikopter-Simulator *Comanche* einen Namen

großen Panzerverbänden wurden hypermoderne Kampfhubschrauber von der Gegenseite mit außerirdischer Technologie versehen, was sie zu äußerst hartnäckigen Gegnern macht.

Zwar setzt dieser Titel in seinem Genre keine neuen Maßstäbe, Saturn-User, die auf der Suche nach handfester 3D-Action sind, werden bei *Black Fire* jedoch bestens bedient. ■



Vorsicht! Die aggressiven ‚Ghen‘ sehen nicht nur furchterregend aus, sie verfügen auch über ein Arsenal tödlicher Waffen

## Ghen War

**System:** Saturn  
**Hersteller:** Virgin  
**Erhältlich:** im Handel

Nachdem eine außerirdische Intelligenz in unser Sonnensystem eingedrungen ist, liegt das Schicksal der Erde einmal wieder in den Händen des Spielers. Der Menschheit einzige Hoffnung liegt in den sogenannten Hypersuits. Diese bemannten Kampfroboter sind nicht nur sehr wenig und schnell, neben Lasergeschützen und Minenwerfern sind die Kolosse auch mit Granaten- und Raketenwerfern bewaffnet. Für die nötige Feuerkraft

ist also bestens gesorgt. Die gnadenlose Jagd auf die Außerirdischen erstreckt sich über sechs verschiedene Szenarien, die jeweils in mehrere Einsätze unterteilt sind. Sogar der Mars dient als Kulisse für Gefechte mit den extraterrestrischen ‚Ghen‘.

Um den Kampfroboter durch die zahlreichen Krisengebiete zu manövrieren, bietet sich Segas *Mission Stick* an. Dank der analogen Steuerung lassen sich die Hypersuits noch besser durch die recht abwechslungsreichen Szenarien lenken.

Saturn-Besitzer, die eine Vorliebe für explosive 3D-Action haben, sollten *Ghen War* auf jeden Fall eine Chance geben. ■



Dank der Karte ist es leichter, die Übersicht zu behalten



Unter anderem dienen finstere Planeten als Kampfschauplätze

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

Topauswahl an DEUTSCHEN, US und JAPAN Titeln!!!

SCHNELLE  
 FORMULA  
 ONE  
 109,-  
 SCHUMI

Zubehör: z.B. ASCII PAD Spec. 69,- Alien Trilogy SAT 119,-  
 Mad Catz Lenkrad + Pedale 149,-

TEKKEN 2  
 dt. 109,-

**BRAINSTORM**  
 HOME ENTERTAINMENT

Nights 129,-  
 alt. mit Analogpad

ENDLICH!!  
**Discworld**  
 für Saturn  
 89,-

PSX-Software:  
 Cyberia 89,-  
 SIM CITY 2000 99,-  
 Pete Sampras Tennis 89,-  
 Die Hard Trilogy us. 129,-  
 Chronicles of the Sword 99,-  
 Aquanaut's Holidays us. 139,-  
 Street Fighter Alpha 2 jp. 139,-  
 Fighting Vipers jp.(PSX + SAT) 139,90

Wechseltrick..???  
 PSX - Umbau: Chip  
 mit Einbauanleitung 69,-  
 für dt, RGB  
 us, jp **ADE!!!** Kabel 35,-

**NINTENDO 64**  
**+Mario 799,-**  
**US. VORBESTELLEN!!**

**DIE LEGENDE:**  
 Super  
 Nintendo us.  
 Mario RPG us. 139,-  
**259,-**

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

**Battle Monsters**

**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Acclaim  
**Erhältlich:** im Handel

Daß Beat 'em Ups mit digitalisierten Kämpfern auch im Land der aufgehenden Sonne angesagt sind, beweist das neueste Werk der japanischen Entwicklerfirma Naxat. *Battle Monsters* wartet mit schrägen, digitalisierten Haudegen auf, die sich vor schauerlichen Kulissen ordentlich einheizen. Leider macht die unterdurchschnittliche technische Präsentation in Verbindung mit dem mäßigen Gameplay das Game allenfalls für Hardcore-Genre-Anhänger interessant. ■



Die Kämpfer sind zwar einfallsreich, aber leider ungenügend animiert

**Chase HQ plus S.C.I.**

**System:** Saturn  
**Hersteller:** Taito  
**Erhältlich:** als Import

Mit dieser Compilation präsentiert Taito zwei Saturn-Umsetzungen hierzulande weniger bekannter Automaten Spiele. Ganz so antik wie



beispielsweise die Titel auf Namcos Arcade-Classics-Serie (siehe S. 88) sind *Chase HQ* und der Nachfolger *Special Criminal Investigation*

nicht, die beiden rabiaten Rennspiele haben jedoch auch schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Fans angestaubter Japan-Software kommen bei dieser Silberscheibe, die zur Zeit jedoch ausschließlich im Importhandel erhältlich ist, mit Sicherheit auf ihre Kosten.

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

news playstation

**Killing Zone**

**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Acclaim  
**Entwickler:** Naxat  
**Erhältlich:** im Handel

Nun begibt sich auch Acclaim in den hart-umkämpften Markt der 3D-Prügler. *Killing Zone* ist vom Design der Kämpfer her ein außergewöhnlicher Vertreter dieses Genres. Zusätzlich zu einem Minotaurus bereichern skurrile Gestalten wie Werwölfe,

Medusen und Mumien die Riege der Kämpfer. Neben dem obligatorischen Story- und Versus-Modus wartet *Killing Zone* mit einer Besonderheit auf. Dank der sogenannten Auto-Option können Angriffs- und Verteidigungswerte der Recken beeinflusst werden. In die nachfolgenden Auseinandersetzungen kann der Spieler nur indirekt eingreifen.

Zwar handelt es sich bei diesem Titel besonders aufgrund der mäßigen technischen Aufmachung nicht um einen Überflieger, dank des ausgefallenen Character-Designs und einiger neuer Ideen dürften hartgesottene Prügelspiel-Fans jedoch Gefallen an *Killing Zone* finden. ■



Leider sind die Animationen der Protagonisten nicht sehr flüssig. Dafür beherrschen sie eine Menge recht ausgefallener Spezialattacken



Sogar ein gewaltiger Minotaurus steigt bei *Killing Zone* in den Ring

# GAMERS POINT

## PSX

- Konsolte dt. 379,00
- Lenkrad LMP 159,85
- Mouse 49,85
- Action Replay 79,85
- Gamebuster 79,85
- Memory Card 44,85
- Memory Plus 8M 69,85
- Multiplayer Tap 59,85
- Gun Enforcer 54,85
- Joypad Original 54,85
- Joypad RacCon 69,85
- A-Train 89,85
- Ace Combat 49,85
- Actua Golf 89,85
- Adidas P Soccer 89,85
- Agile Warrior 79,85
- Alien Trilogy 89,85
- Aquanauts Holiday 89,85
- B. A. ToShinDen 2 94,85
- Beyond the Beyond 89,85
- Bliam! Mashinehead 89,85
- Blazing Dragons 89,85
- Bottom of the 9th 99,85
- Boxers Road 49,85
- Bust-a-Move 2 89,85
- Casper 94,85
- Chaos Control 89,85
- Chessmaster 3D 89,85
- C. of the Sword 89,85
- Criticom 89,85
- Cyberia 94,85
- Cyberspeed 69,85
- Darkstalkers 69,85
- Deadly Skies 89,85
- Defcon 5 89,85
- Descent 49,85
- Double Dragon 94,85
- Dynasty Wars 144,85
- Earthworm Jim 2 89,85
- Exector 49,85
- Fade to Black 89,85
- Falcata 49,85
- Fantastic Pinball 49,85
- Fifa Soccer 96 69,85
- F. T. Big Hurt Baseb. 89,85
- Galaxian 3 89,85
- Gex 89,85
- Goemon Warrior 139,85
- Gundam Mobile 49,85
- Gunship 89,85
- Hermie Hopperhead 89,85
- Hyper Form. Soccer 99,85
- Impact Racing 89,85
- International Motok 89,85
- Int. Track & Field 94,85
- Jumping Flash 49,85
- Jumping Flash 2 149,85
- King of Bowling 49,85
- Kings Field 119,85
- Lemmings P. P. 89,85
- Lone Soldier 69,85
- Magic Carpet 69,85
- Mega Race 89,85

## SAT

- Konsolte dt. 429,00
- Magic Carpet 69,85
- Lenkrad Arcade Race 119,85
- Mega Race 89,85
- Action Replay 79,85
- Back Up Memory 79,85
- Converter for US/JP 39,85
- Multiplayer 6-Spieler 74,85
- Gun Enforcer 69,85
- Mission Stick 139,85
- Joypad Original 44,85

## PSX

- Metal Jacket 49,85
- Mikeys Wild Advent. 84,85
- Motor Toon GP 99,85
- Namco Classic Vol.2 99,85
- Namco Museum Piece 1 89,85
- NBA - In the Zone 79,85
- NBA Live 96 84,85
- NFL Game Day Football 89,85
- NFL Quarterback Club 96 89,85
- NHL Face off Hockey 89,85
- Night Striker 49,85
- Off World Interceptor 79,85
- Olympic Games 84,85
- Olympic Soccer 89,85
- Panzer General 89,85
- Philosoma 59,85
- Poed 89,85
- Power Play Hockey 79,85
- Primal Rage 79,85
- Prime Goal 49,85
- Prime Goal Euro Ch. 89,85
- Pro Pinball 89,85
- Project Overkill 99,85
- Raven Project 89,85
- Raw Pursuit 89,85
- Resident Evil 89,85
- Return Fire 89,85
- Revolution X 79,85
- Ridge Racer 59,85
- Romance o. l. 3 King. 89,85
- Shellshock 69,85
- Shockwave Assault 69,85
- Sidewinder 89,85
- Silverload 89,85
- Skeleton Warriors 79,85
- Slam & Jam 89,85
- Slayer AD & D 89,85
- Space Griffin 69,85
- Starwinder 89,85
- Steel Harbinger 89,85
- Street Fighter Alpha 89,85
- Street Racer 89,85
- T-Mek 89,85
- Tekken 99,85
- Tekken 2
- Tennis Namco 89,85
- The Simpsons 89,85
- The X-File 89,85
- Tilt Pinball 79,85
- Total No. 1
- Top Gun 89,85
- Total Eclipse 69,85
- Transport Tycoon 89,85
- Tunnel B1 89,85
- Twins Btw Deluxe 89,85
- V-Tennis 69,85
- Victory Boxing 89,85
- Viewpoint 89,85
- Viper 89,85
- Virtual Golf 89,85
- Virtual Open Tennis 89,85
- Williams Arcades Gr. Hits 89,85
- X-Men: Children o. l. Atom 89,85
- Zeltgeist 49,85

## NeoGeo

- Alpha Mission 3 49,85
- Baseballs. Prof. 39,85
- Double Dragon 89,85
- Fatal Fury 3 99,85
- Galaxy Flight 69,85
- Mahjong 39,85
- Power Spikes 39,85
- Pulstar 99,85
- Puzzled 89,85
- Rally Chase 49,85
- Riding Hero 39,85
- Samurai Shod. 49,85
- Savage Reign 99,85
- Soccer Brawl 39,85
- Baseball 2020 39,85
- Sidestroke 2 79,85
- Sidesticks 3 99,85
- Viewpoint 44,85
- W. Heroes Perfect 99,85

## 32X

- Chaotic 49,85
- Best 36 Holes 49,85
- Motocross Champ. 49,85
- NBA Jam TE. 49,85
- Space Harrier 49,85
- Star Wars 49,85
- Virtua Racing D. 49,85
- WWF Raw 49,85

## SNES

- Konsolte gebt. 99,85
- Action Replay 3 79,85
- Asci Jyopad 19,85
- Breath o. Fire 2 114,85
- Chrono Trigger 134,85
- Demons Great 99,85
- D.K. Country 111,85
- D.K. Country 2 112,85
- Illusion of Time 109,85
- Int. S.S. Soccer D. 129,85
- Kwiler Wink 99,85
- Lost Vikings 2 104,85
- Lufia 2 144,85
- Olympic Games 99,85
- Romance 4 89,85
- Mario World 2 109,85
- Toy Story 119,85

## MD

- Action Replay Pro 79,85
- Boogerman 59,85
- Castlevania N.G. 79,85
- Dune 2 109,85
- Dynomite Headdy 49,85
- Ecco l. Dolphin 2 49,85
- König der Löwen 49,85
- Madden Football 49,85
- PGA Tour 96 69,85
- Sonic & Knuckles 39,85
- Sonic 3 39,85
- Yogi Bear 39,85

## GB

- Farbiger Game Boy 99,85
- Dschungelbuch 49,85
- Duck Tales 2 49,85
- Hilt 64,85
- Kirb. Pinball Land 49,85
- NBA Jam TE. 49,85
- Race Days 49,85
- Samurai Shod. 59,85
- Space Invaders 49,85
- Tiny Toon 2 49,85
- WWF Superstars 49,85

## SAT

- Super Ufo T. Joypad 29,85
- UFO Infr. 6. B. Joypad 79,85
- Joypad Verlang. 210cm 19,85
- 3D Lemmings 84,85
- Criticom 99,85
- Equinox 94,85
- Baku Baku 59,85
- Black Fire 109,85
- Daytona USA 99,85
- Casper 94,85
- Clockwork Knight 2 49,85
- College Slam 109,85
- Criticom 99,85
- Cyberia 94,85
- Darius 99,85
- Dark Savior 89,85
- Daytona USA 99,85
- Deadly Skies 104,85
- Defcon 5 74,85
- Destruction Derby 64,85
- Discworld 84,85
- Earthworm Jim 2 89,85
- Endorfur 89,85
- FI-Live Information 94,85
- Fantastic Pinball 59,85
- F. Thomas B. H. Baseb. 89,85
- Galactic Attack 79,85
- Galaxy Fight 79,85
- Geobackers 79,85
- Gex 79,85
- Guardian Heroes 49,85
- Gun Griffon 84,85
- Gumbird 79,85
- Hebereke 2 89,85
- Int. Victory Goal 39,85
- Iron Storm 119,85
- King of Fighters 94 114,85
- Legacy of Kain 99,85
- Loderunner 89,85
- Magic Carpet 89,85
- NBA Action Basketball 89,85
- NBA Jam TE. 79,85
- Need for Speed 89,85
- Night Warriors 104,85
- Nights 89,85
- Ninku 49,85
- Olympic Games 89,85
- Panzer Dragon 2 89,85
- Panzer General 89,85
- Pebble Beach Golf 39,85
- Primal Rage 89,85
- Pro Pinball 89,85
- Raw Pursuit 89,85
- Return Fire 94,85
- Revolution X 89,85
- Rise 2: The Resurrect. 89,85
- Romance of S. Kind. 124,85
- Sega Rally 94,85
- Shining Wisdom 89,85
- Skeleton Warriors 79,85
- Story of Thor 89,85
- Street Fighter Zero 79,85
- Street Racer 89,85
- Street Fighter Alpha 89,85
- Striker 96 94,85
- Suiko Enbo 69,85
- Suiko Enbo 2 89,85
- T-Mek 94,85
- Tilt Pinball 89,85
- Tilt Pinball 104,85
- Virtus Cop 139,85
- Virtual Golf 89,85
- Virtual Open Tennis 89,85
- WWF Wrestlingmania 94,85
- X-Men: Child. o. l. A 89,85

## 3DO

- Konsolte 299,00
- Game Gun 89,85
- SNES-Adapter 29,85
- 6 Button Pad 39,85
- 6 Button Inf. Pad 79,85
- Flightstick 139,85
- Battlesport 89,85
- Bladeforce 49,85
- Captain Quazzer 59,85
- Corpsa Killer 99,85
- Cyberia 49,85
- Escape I. Monster Manor 49,85
- Fita Soccer 49,85
- Flying Nightmares 49,85
- Gex 49,85
- Hell 49,85
- Immerency 49,85
- Incredible Machine 49,85
- Killing Time 49,85
- Mega Race 39,85
- Microcosm 29,85
- Myst 89,85
- Road Interceptor 49,85
- Out of this World 49,85
- Pataank 49,85
- Panzer General 49,85
- Poed 49,85
- Primal Rage 99,85
- Psychic Detective 99,85
- Quarantine 44,85
- Return Fire 2 69,85
- Return Fire 79,85
- Rise of the Robots 99,85
- Samurai Showdown 49,85
- Scramble Cobra 89,85
- Slam & Jam 49,85
- Slayer 2 - Deathcap 89,85
- Slayer 64,85
- Soccer Kid 49,85
- Space Hulk 59,85
- Space Pirates 89,85
- Star Control 2 49,85
- Starblade 89,85
- Stellar 7 49,85
- Supreme Warrior 99,85
- Syndicate 84,85
- Theme Park 49,85
- Total Eclipse 39,85
- Virtuosus 79,85
- Who Shoot J. Rock 49,85
- Wing Commander 3 84,85
- World Cup Golf 39,85

## JAG

- Bubby 89,85
- Flip Out 59,85
- Hover Strike 59,85
- Kasumi Ninja 99,85
- Missile Com. 99,85
- Raiden 99,85
- S. Soccer 99,85

- ab September 96 -  
- geballte Videospielepower -

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

Bei jeder Bestellung legen die aktuellen Verkaufscharts bei -  
= auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 geb. Games, auch ältere Titel -  
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versendet -  
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauen, kein Problem -  
- Unsere Warensendungen werden nicht angenommen - Lieferpreise können abweichen -  
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?  
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung, Ansprechpartner: Tropt, Oliver

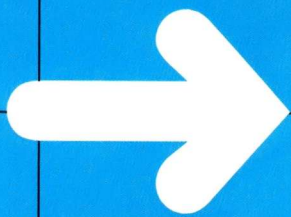
Fax Bestellungen: 0721 - 811 752

Kriegsstraße 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 3 39 44 721 - 3 39 45



# SOFTWARE



Am 1. August stellte Ocean in den BBC-Studios von Manchester mit einer großen Software-Präsentation seine Produktpalette bis zum Ende dieses Jahres vor. Über 200 geladene Journalisten und Vertriebspartner erlebten eine selbstbewußt inzenierte PR-Veranstaltung Oceans. Tatsächlich schicken sich die Engländer mit einem Marktanteil von 6 bis 7 % in Europa an, zu einer großen Nummer im Videospiegelgeschäft zu werden, und einige der vorgestellten Titel haben durchaus das Potential zum Verkaufsschlager. Alle Spiele werden übrigens für PlayStation und Saturn erscheinen.



Der wichtigste Spieletitel für Ocean ist dieses Jahr *Tunnel B1*. Das beeindruckende Action-Spektakel der deutschen Programmierschmiede Neon wurde schon in XL 5/96 ausführlich vorgestellt, so daß wir uns diesmal voll auf die weiteren vielversprechenden Spiele konzentrieren.

Team 17, die Schöpfer des genialen *Worms*, arbeiten zur Zeit an *X2*, einem traditionellen,

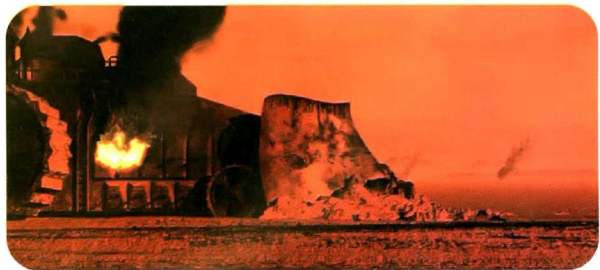


zweidimensionalen Ballerspiel nach *R-Type*-Manier. Schon auf dem Amiga war Team 17 eine Legende, schufen sie doch technisch perfekte und wunderbar spielbare Action-Titel, bei optimaler Ausnutzung der Hardware. Diese Tradition wird mit *X2*, der Fortsetzung des Amiga-Titels *Projekt X*, nun auch auf den 32-Bit-Konsolen Einzug halten. Endlich wird das arg vernachlässigte Baller-Genre ein Vorzeigespiel der jüngsten Generation bekommen – mit riesigen bunten (32.000 Farben) und gerenderten Sprites, die sich durch elf atemberaubende, horizontal oder vertikal scrollende Parallax-Level bewegen und einer Soundkulisse, wie sie eindrucksvoller kaum sein könnte. Traditionell ist das zu steuernde Raumschiff mit verschiedenen, ausbaufähigen Waffensystemen und einer begrenzten Zahl von Smart-Bombs bestückt, um im Gefechtsgetümmel eine reelle Chance zu haben. Unzählige Gegner in abwechslungsreichen Formationen und riesige Endgegner, die vom Bildschirm gefegt werden müssen, versprechen Action pur ohne Kompromisse. Der voraussichtliche Erscheinungstermin ist Dezember. ■



Das Ballerspiel *X2* von Team 17 bietet Action der traditionellen Art





Mit *Dreadnought* präsentiert Tribes, Oceans In-House-Entwicklungsabteilung, vielleicht eines der innovativen Spiele des Jahres. In Form einer futuristischen Kampfsimulation wird ein interessantes Gedankenspiel in



**Die ersten Grafikstudien von Dreadnought sind äußerst eindrucksvoll**

Szene gesetzt: Ab dem 19. Jahrhundert, dem Britannien Queen Viktorias, nahm die Zukunft einen anderen Verlauf, als wir ihn kennen. Da die Elektrizität niemals erfunden wurde, gründet sich der gesamte technische Fortschritt



**Offiziere, wie aus einem Horrorfilm, spielen die Hauptrolle im SF-Szenario**

auf die Dampfmaschine bis hin zur Entwicklung der Raumfahrt. Man könnte meinen, die Erfindungen entsprängen direkt dem Notizblock von Leonardo da Vinci, so klas-

sisch und ästhetisch wirken sie. Die dampfbetriebenen Panzer und phantasievollen Flugapparate kommen besonders gut in den auf Silicon Graphics Rechnern erstellten FMV-Sequenzen zur Geltung. Natürlich gibt



es auch eine konflikträchtige Storyline: Noch immer kämpft das imperialistische England eine Schlacht um die Weltherrschaft, diesmal aber auf dem Mars. In über 30 Missionen darf der Spieler in den Kampf gegen die verbündete europäische Aristokratie eingreifen. Die Rolle eines englischen Offiziers an Bord eines gewaltigen Schlachtschiffes ermöglicht dabei die Kontrolle über verschiedene Fahr- und Fluggeräte. *Dreadnought* verspricht eines der grafisch eindrucksvollsten Spiele auf den 32-Bit-Konsolen zu werden. Der Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

Außerdem erscheinen *Cheesy* ein 3D-Jump&Run im typischen Cartoon-Stil, *Zoiks!*, ein interaktives Grafik-Adventure mit den bekannten Hanna-Barbera-Zeichentrickfiguren und eine Tennissimulation mit dem Titel *Breakpoint Tennis*. ■



**Cheesys Welt wird von vielen abgefahrenen Figuren bevölkert**



**Breakpoint Tennis bietet acht Spieler mit verschiedenen 'Special-Moves'**



**Für Zoiks! wurden die Original-Sprecher der US-Zeichentrickserie engagiert**



# NHL 97

Vor fast genau fünf Jahren veröffentlichte Electronic Arts ihre erste Eishockey-Simulation auf dem Mega Drive. Nach einigen Anlaufschwierigkeiten steht die überaus erfolgreiche Reihe nun kurz vor ihrem 32-Bit-Debüt.



**Hersteller:** Electronic Arts  
**Genre:** Sport  
**Erhältlich:** ab Oktober

**L**ange haben PSX-User auf eine Top-Umsetzung des Kuvensports warten müssen – im nächsten Monat erscheinen mit Virgins *NHL Powerplay '96* (SAT-Test in XL 9/96) und EAs *NHL 97* gleich zwei überaus vielversprechende Titel.

Letzterer kann aller Voraussicht nach nicht nur an die grandiose Qualität der MD-Vorgänger anknüpfen, sondern wird diese sogar toppen: Bis zu sechs Spieler können sich gleichzeitig aufs Eis begeben, 26 NHL-Vereine (plus zwei All-Star-Teams) mit jeweils 27 Original-Profis und auch die bekanntesten Spielmodi (inkl. Trade- und Create-Player-Option) sind angedacht. Weitere Features sind unter anderem die Coaching-Strategie, mit deren Hilfe die Teams taktische Anweisungen befolgen werden, die Speicherfunktion aller relevanten Daten oder die Kommentatoren und die ansehnlichen Videosequenzen.

Die famose grafische Präsentation kommt aufgrund von fast einem Dutzend verschiedener Spielerspektiven voll zur Geltung. Neben den Standard-Aktionsmöglichkeiten wie Schüsse, (Doppel-) Pässe und Direktabnahme sind zudem hohe Pässe, Lupfer oder auch angetauschte Schlagschüsse möglich.

*NHL 97* wird sich mit dem direkten Konkurrenten aus dem Hause Virgin ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen liefern – welche Umsetzung sich letztendlich als treffsicherer erweist, das werden die nächsten Wochen zeigen ... ■



So soll es sein: Electronic Arts' gewohnt famose Spielbarkeit gepaart mit zeitgemäßer Grafik



Insgesamt werden neun Spielerspektiven zur Verfügung stehen – im Zeitlupen-Modus sogar deren 13

preview playstation

info



1991 eröffnete EA *Hockey* auf Segas 16-Bitter die Eishockey-Serie, die schon damals neue Maßstäbe in diesem Genre setzte. Zahlreiche Fortsetzungen folgten: vier auf dem Mega Drive, drei SuperNES-Varianten, je eine Version auf Game Boy, Game Gear und Master System sowie drei PC-Umsetzungen. Nach dem mißlungenen 32-Bit-Einstieg – die 96er-Versionen für PSX und SAT wurden aufgrund mäßiger Qualität kurzerhand gecancelt – wird in diesem Jahr lediglich die vorgestellte PlayStation-Version erscheinen.







# Soviet Strike

Während sich die Unruhen in Rußland verstärken, macht **Electronic Arts** mit einem neuen Spiel ihrer umstrittenen Strike-Serie auf sich aufmerksam.



Die grünen Waffenanzeigen am linken und rechten Bildschirmrand lassen sich auf Wunsch auch ausblenden



Einige Missionsziele beschränken sich fast ausschließlich auf das Zerstören feindlicher Stützpunkte oder Hangars



Das Menü des Bordcomputers bietet viel Komfort für den Anwender und hält wichtige Informationen parat

**A** von C. Henning  
 Iteingesessene Videospieleverden sich noch an die goldenen

Mega-Drive-Zeiten Anfang der neunziger Jahre erinnern. Passend zum damaligen Golfkrieg veröffentlichte Electronic Arts den knallharten Shooter *Desert Strike*. Bei aller Waffengewalt wollte man sich nicht mit einer simplen Materialschlacht zufriedengeben und steckte zusätzlich eine solide Portion Strategie ins Spiel. Nach zwei erfolgreichen Fortsetzungen markiert nun *Soviet Strike* den Einstieg in das 32-Bit-Zeitalter der *Strike*-Saga. Die Entwickler investieren momentan noch viel Mühe, um den Generationswechsel würdevoll zu begehen, und es zeichnet sich schon ein positives Bild ab. Bislang sind fünf Missionen geplant, die jeweils in mehrere Abschnitte unterteilt und geographisch der ehemaligen Sowjetunion nachempfunden sind.

Dabei soll der Spieler verhindern, daß ein Ex-Rote-Armee-General die demokratischen Bemühungen des Landes mit Waffengewalt zunichte macht. Zu diesem Zweck steht ein bis an die Rotorblätter bewaffneter Kampfubschrauber zur Verfügung, der sogar einen hochmodernen Computer unter der Stahlpanzerung birgt. Anhand eines Terminals erhält der Pilot Informationen über seine verbleibende Munition, Waffen, Aufträge und den Aufenthaltsort versteckter feindlicher Raketenstellungen oder ähnlichem.

Wie auch die Vorgänger präsentiert sich *Soviet Strike* komplett aus der isometrischen Perspektive. Die Landschaften sehen gemäß der Hardware-Fähigkeiten realistischer aus als je zuvor. Zudem werden die Einsätze mit stillvollen FMV-Sequenzen unterlegt. In der uns vorliegenden, sehr frühen Version ruckelt die Grafik noch ein wenig. Die verbleibenden Wochen der Produktionszeit wird EA bestimmt dazu nutzen, Macken auszumerzen und einen interessanten Genremix aus Action- und Strategie-Elementen servieren. ■

**Hersteller:** Elect. Arts  
**Genre:** Action/Strategie  
**Erhältlich:** 4. Quartal

## Soviet Strike erscheint komplett in deutscher Sprache

### info



Der erste *Strike*-Einsatz war aufgrund des brisanten Themas in Deutschland stark indizierungsgefährdet, weshalb man gleich von einem offiziellen BRD-Start absah und das Spiel nur im Ausland veröffentlichte. Die Nachfolger *Jungle Strike* und *Urban Strike* wurden für den Game Boy, Mega Drive und SNES umgesetzt.



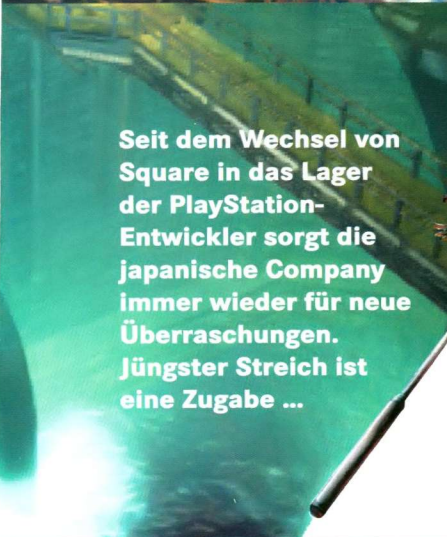
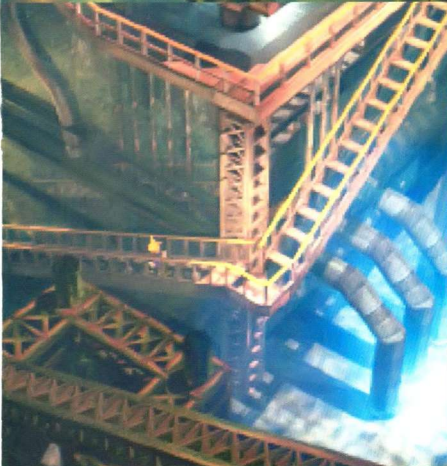
Das japanische Hauptquartier von Squaresoft

# final

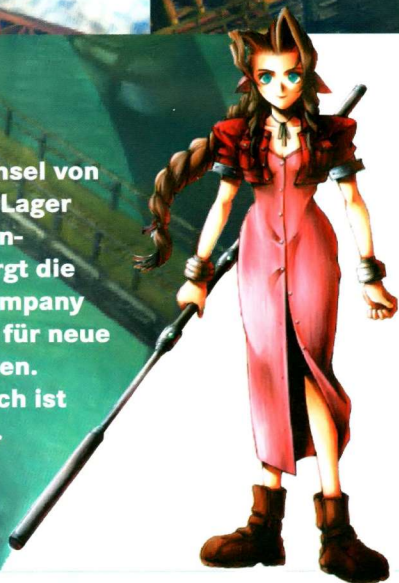
FANTASY VII

Square dreht auf – Teil 1





Seit dem Wechsel von Square in das Lager der PlayStation-Entwickler sorgt die japanische Company immer wieder für neue Überraschungen. Jüngster Streich ist eine Zugabe ...



**W**

von M. Anton



irklich ein netter Einfall, den man bei Square gehabt hat: Käufer der japanischen Version von *Tobal No. 1* finden neben der eigentlichen Spiele-CD auch noch eine Demoscheibe in der Verpackung. Auf ihr befinden sich nicht nur drei Videosequenzen mit Ausschnitten aus zukünftigen Square-Spielen, sondern sogar eine spielbare Demo von *Final Fantasy VII*. Diese zeigt, wie sich die Helden auf den Weg machen, um ein Kraftwerk zu sabotieren, wobei es natürlich genügend Gelegenheit gibt, die atemberaubenden cinematischen 3D-Szenarien zu bewundern und einen Einblick in den Kampfalltag der Protagonisten zu genießen. Eingefleischte *Final Fantasy*-Enthusiasten dürften sich nach kurzer Eingewöhnungsphase in die 3D-Steuerung sehr schnell wie zu Hause fühlen: Immer wieder kommt es zu zufälligen Begeg-

# final FANTASY VII



**Die vorgeordneten Szenarien bieten atemberaubende Ansichten**

nungen mit Monstern, woraufhin mit einem psychedelischen Effekt in den Kampfmodus gewechselt wird. In den Kampfszenen kommt die altbewährte Menütechnik zum Einsatz, bei der jedem Charakter die auszuführenden Befehle erteilt werden können. Allerdings erst dann, wenn er auch am Zuge ist, denn das aus den SNES-Versionen schon bekannte Active-Time-Battle-System, das den Zeitfaktor in die Kämpfe mit einbezieht, wurde beibehal-



erwarten sein. Bis zum Fertigstellungstermin sind noch einige kleinere technische Hürden zu nehmen. So ist beispielsweise noch nicht klar, ob das komplette Spiel nun auf zwei oder gar drei CDs paßt, und auch die Memory-Cards erweisen sich noch als mittelgroßes Problem: Sie haben einfach zu wenig Kapazität, um einen kompletten Spielstand aufnehmen zu können. Da muß man sich also bei Sony und Square noch etwas einfallen lassen. Während als Veröffentlichungstermin für Japan das Jahresende feststeht, wird man sich in der westlichen Welt noch etwas gedulden müssen. Mit einer US-Version von Final Fantasy VII ist wohl nicht vor Frühjahr 1997 zu rechnen, bis dahin könnten auch die ersten geplanten PC-Spiele von Squaresoft in den Handel kommen. Und eine deutsche Version steht, wie leider so oft, noch völlig in den Sternen. Das Warten (und Hoffen) wird sich aber auf alle Fälle lohnen, denn mit diesem Titel dürfte Square wieder einmal einen Meilenstein in der Rollenspielgeschichte setzen. ■

**Der Rollenspiel-Experte vollbringt Meisterwerke auf der PlayStation**

ten. Neu dagegen ist ein zusätzlicher Energiebalken, die sogenannte Rage-Anzeige: Sie wächst mit jedem Treffer, den die jeweilige Figur einstecken muß. Ist das Maß dann voll, kann der betreffende Charakter in der nächsten Runde eine Spezialaktion ausführen, die von der jeweiligen Figur abhängig ist: Kämpfer führen dann beispielsweise einen besonders kräftigen Schlag aus, Heiler dagegen benutzen die Gelegenheit, um der Truppe frische Energie zuzuführen. Augenfällige Änderung in den Kampfbildschirmen ist natürlich die dreidimensionale Polygon-Darstellung von Helden und Gegenspielern. Kamerashwenks über das Gefechtsfeld zeigen den Schauplatz aus unterschiedlichen Blickwinkeln, für die fertige Version sind sogar frei definierbare Kamerapositionen geplant. In Sachen Story und Anzahl der verfügbaren Charaktere hält man sich bei Square noch etwas bedeckt. Angesichts des personellen Aufwandes (Rund 100 Designer arbeiten an diesem Spiel.) und des hohen Qualitätsniveaus von Square-Spielen sollten in dieser Hinsicht aber keine größeren bösen Überraschungen zu



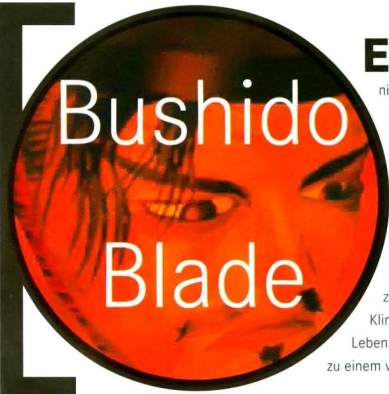
**Bild 1:** In dieser futuristisch anmutenden Stadt beginnt das Abenteuer der Helden  
**Bild 2:** Die magischen Effekte sind eindrucksvoll in Szene gesetzt worden  
**Bild 3:** Endgegner sind etwas größer geraten  
**Bild 4:** Jetzt reicht es: Die Schmerzgrenze ist überschritten, eine Spezialattacke droht!



NAME	HP	MP	LIMIT	TI
パレット	440/ 440	23/		
エアリス	292/ 315	93/		
クラウド	397/ 397	44/		

**Während der Kämpfe sind verschiedene Blickwinkel möglich**

# außerdem in arbeit



**E**ine völlig neue Art des Prügelspiels strebt Square mit *Bushido Blade* an. Bei diesem PSX-Spiel stehen eher alte japanische Kampfsport-Traditionen im Vordergrund und nicht so sehr effekthaschende Special-Moves. Energiebalken im herkömmlichen Sinne gibt es ebensowenig wie Zeitlimits. Stattdessen steht den Spielern eine weitläufige Arena zur Verfügung, in der sie sich nach Belieben tummeln und die Vorteile für sich suchen dürfen. Geschicktes Ausweichen und Parieren, gewagte Finten, die Suche nach Schwächen in der Verteidigung des Gegners sind die Wege, die in diesem Spiel zum Sieg führen. Schließlich ist angesichts der Abwesenheit einer Energieanzeige so ziemlich jeder direkte Kontakt mit der Klinge tödlich. Eben fast wie im richtigen Leben. Exquisite gestylte Orte tun ihr übriges zu einem vielversprechenden „*Sim Samurai*“.



Asiatische Kampfkunst in höchster Vollendung: *Bushido Blade* revolutioniert ab Anfang 1997 das Genre der Prügelspiele



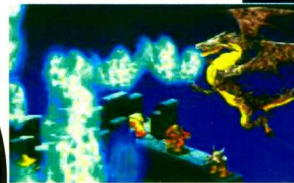
**D**as „Free Scenario System“ der in der westlichen Welt weitgehend unbekannt gebliebenen *Romancing SaGa*-Serie auf dem SuperNES findet mit *SaGa Frontier* nun auch

seinen Weg in die Welt der Next-Generation-Konsolen. Im Gegensatz zu den weitgehend festgelegten Handlungsabläufen im traditionellen Rollenspiel beeinflussen die Entscheidungen und Aktionen des Spielers die Entwicklung der Story wesentlich stärker. So ist es durchaus möglich, daß jeder Spieler eine völlig andere Geschichte erlebt. Wie schon die 16-Bit-Vorbilder, so zeigen auch die ersten PlayStation-Eindrücke sehr viel Liebe zum optischen Detail, beispielsweise in der effektvollen Gestaltung von angewendeten Zaubersprüchen.



Variable Geschichten in hübscher Verpackung gibt es ab Frühjahr 1997 auch für die PlayStation-Besitzer

**A**ngesichts der Tatsache, daß sich das Anfang 1996 endlich doch noch erschienene *Tactics Ogre* aus dem Hause Quest recht schnell als Bestseller erwies, wollte Square natürlich auch möglichst schnell ein entsprechendes strategielastiges Rollenspiel im Programm haben. Da bot es sich natürlich geradezu an, die Programmierer des Vorbilds für diese Aufgabe zu verpflichten, die in dem Demo-Filmchen auf der CD erste Einblicke in ihre Fähigkeiten liefern.



Das zugorientierte Strategiespiel präsentiert sich in isometrischer Perspektive und wartet mit detailfreudigen Sprites und spektakulären Effekten auf. Um auch noch etwas Rollenspiel einzubauen, können die Charaktere aus 400 Berufen wählen.

Bald auch auf der PlayStation: Strategie-Spektakel im *Final Fantasy*-Universum

# wipeout

# ut 2097



**D** von C. Henning  
 Die englische Software-Schmiede Psygnosis hat sich seit der Existenz von Sónys PlayStation vom Lemmingezüchter zum wichtigsten PSX-Spielelieferanten neben Namco gemauert. Ihr überragender Erfolg *wipeOut* war eines der ersten offiziell in Deutschland erhältlichen PSX-Spiele. Jeder zweite Sony-User kam an dem futuristischen Rennspektakel nicht vorbei. Ein Sequel war somit quasi schon vorprogrammiert. Nun steht die Fortsetzung endlich in den Startlöchern, um die Herzen der PSX-Besitzer erneut höher schlagen zu lassen.

Zu Beginn stehen vier unterschiedliche Gleiter zur Verfügung, die sich durch Eigenschaften wie Kurvenverhalten, Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Aerodynamik und Schildstärke voneinander unterscheiden. Neben dem Arcade-Modus darf im Time-Trial-Modus die Jagd nach der besten Rundenzeit bestritten werden. Beide Spiel-Modi lassen sich via Link-Kabel auch von zwei Spielern fahren. Die sechs frei anwählbaren Kurse sind jeweils im Doppelpack in drei Rennklassen unterteilt und der Schwierigkeit nach geordnet. Nachdem sämtliche Bahnen als Champion gemeistert wurden, hat man Zutritt zu der mit zwei Extrastrecken ausgestatteten Phantom-Challenge. An deren Ende wiederum wartet die Eintrittskarte zur Phantom-Klasse, deren Bezwingung mit der Piranha-Klasse belohnt wird, in der am Ende ein neuer Bolide wartet. Während die Vector-Liga nur der Eingewöhnung in die Steuerung dient und Profis aufgrund der simplen Streckenführung nur ein müdes Lächeln abgibt, geht es auf den Venom- und Papier-Parcours richtig zur Sache. Speziell in der Papier-Klasse erweist sich das neu eingeführte Zeitlimit als der gefährlichste Gegner.

Bei *wipeOut 2097* werden gnadenlos

**Hersteller:** Sony  
**Entwickler:** Psygnosis  
**Genre:** Rennspiel  
**Spieler:** 1-2 (Link-Kabel)  
**Level:** 8 Strecken  
**Preis:** ca. DM 110  
**Erhältlich:** ab Oktober

**info**

Die Chemical Brothers gaben, ebenso wie Leftfield und Orbital, schon im ersten Teil ihre Kompositionen zum Besten. Bei *wipeOut 2097* wird die Musikeriege von The Prodigy angeführt, die mit *Firestarter* einen UK-No.-1-Hit zum Soundtrack beisteuerten. Rechtzeitig zum Deutschland-Start wird eine Doppel-Audio-CD erscheinen, die alle 14 Tracks des Spiels umfaßt.

**Memory-Card:**

Ein Speicherblock sichert sowohl Bestzeiten als auch die bis dato erspielten Medaillen, Strecken und Fahrzeuge.



Weil die Tunnel sehr dunkel ausfallen, ist die Strecke schwer zu sehen

Der geheime Piranha-Gleiter muß ganz ohne Extras auskommen

In der roten Pitlane wird verlorene Energie wieder aufgenommen

test  
 playstation



Die Rempeln sollte man nicht übertreiben, da sie an den Energiereserven sparen



Dreiste Überholmanöver der Kontrahenten werden prompt mit Raketenfeuer geahndet

Schlachten zwischen den zwölf, später 15 Teilnehmern ausgetragen, und in der Tradition des Vorgängers wird vor nichts zurückgeschreckt, um einen Platz gutzumachen. In der rechten unteren Ecke des Bildschirms befindet sich nun unter dem Tacho eine Energieanzeige, die nach einer Kollision mit der Bande, den Gegnern oder deren Raketen kontinuierlich dezimiert wird. Um das Spiel nicht mit einer riesigen Explosion zu beenden, muß der Gleiter während des Rennens in eine Pitlane gesteuert werden, in der verlorene Energie wieder aufgeladen werden kann. Jeder Teilnehmer geht wesentlich aggressiver ins Rennen als noch im ersten Teil. Das Waffenarsenal liest sich wie eine Militärbroschüre der Zukunft: Neben einer Vielzahl unterschiedlicher Raketen mit und ohne Heatseeker sowie dem bewährten Schutzschild und einem Turbo-Boost wartet *wipEout 2097* mit einigen monströsen Extras auf. So kann der Spieler zum Beispiel mit dem Quake-Extra eine gigantische Erdbebenwelle vor seinem Boliden



*wipEout 2097* unterstützt Namcos neGcon. Jedem Bestzeiten-Jäger sei das Joypad wärmstens empfohlen, da es die ohnehin schon gute Steuerung noch sehr verbessert



Wie gehabt werden die Extras durch Überfliegen farbiger Streckenteile aufgenommen



Energy-Drink-Hersteller Red Bull fungierte als Exklusiv-Sponsor bei *wipEout 2097*



In der Phantom-Challenge muß Gold errungen werden, um die nächste Stage zu betreten

## *wipEout* ist rundum erneuert und verbessert worden – ein wahres Meisterwerk

### renn-historie



Psygnosis beweist weiterhin ein sicheres Händchen bei Rennspielen. Neben *wipEout* und dessen Nachfolger zeichnen die Briten auch für *Destruction Derby 1* und 2 sowie für das grandiose *Formel 1* verantwortlich.



wipe



Der Rendervorspann geht größtenteils auf Jim Bowers Konto

ut 2097



playstation

test



Schnelle Optik wurde bei wipEout schon immer großgeschrieben und neu definiert



Autopilot sei Dank kann so manche Kurve auch ohne Kratzer bewältigt werden

hertreiben. Wehe dem Fahrer, der sich gerade in Reichweite dieser abgefahrenen Idee befindet. Ein ebenfalls imposanter Effekt ist ein Kugelblitz, der sich nach zwei Sekunden Aufladezeit in Form einer mächtigen Plasmakugel entlädt und unliebsame, vorplatzierte Konkurrenten nahezu von der Strecke fegt. Doch da trotz aller Bewaffnung immer noch das Rennvergnügen im Vordergrund stehen soll, haben die Programmierer auch auf diesem Sektor kleine, aber wirksame Hilfen vorgesehen. Insbesondere auf kurvenreichen Parcours kommt das Autopilot-Extra zu überaus nützlichen Einsätzen: Für drei Sekunden übernimmt der Bordcomputer des Gleiters die komplette Steuerung und holt stets das Letzte aus der Maschine heraus, indem er in atemberaubenden Manövern auch noch die gemeinste S-Kurven-Kombination meistert. Kritiker des

ersten Teils verurteilten vor allem die extravagante Steuerung, bei der der Spieler schon weit vor einer Kurve einlenken mußte, um mit seinem Boliden nicht gegen die Streckengrenzung zu donnern. Nick Burcombe und sein Team nahmen sich diese und andere Kritiken offenbar sehr zu Herzen, denn wipEout 2097 läßt sich vortrefflich steuern. Nach wie vor wird der Gleiter mit den L- und R-Tasten galant auf die Seite gelegt, um haarscharf am Streckenrand vorbeizujagen.

Für die exquisite Optik der Parcours zeichnete ein weiteres Mal Jim Bowers verantwortlich. Einige Hintergründe erinnern an futuristische Industriegebiete, während eine andere Rennstrecke quer durch die Botanik verläuft und Holzplanken als Randbegrenzung dienen. Vor allem bei den dunklen Kursen ließ man sich von *Blade Runner* inspirieren und lieferte traumhafte City-by-Night-Stages ab, die vor grandiosen Licht- und Lense-Flare-Effekten nur so strotzen. Dieselben Grafikeffekte darf der geeignete Spieler auch bei den wunderschönen blauen Abgasstreifen, die jeder Gleiter hinterläßt, und den unterschiedlichen Raketen während des Fluges bestaunen.

Bei der akustischen Untermauerung hat Psygnosis mal wieder keine Kosten und Mühen gescheut. Musikstücke namhafter Technobands wie The Chemical Brothers, Future Sound of London, The Prodigy, Photek, Fluke oder Underworld begleiten den Spieler mit ihren unterschwelligeren Rhythmen. Aus den Lautsprechern sind außerdem ohrenbetäubende Explosionen zu vernehmen, wenn sich ein Gleiter in seine Einzelteile auflöst und eine atmosphärische Off-Stimme („Contender eliminated“) den eigenen Piloten über das Geschehen informiert.

wipEout 2097 ist weit mehr als nur ein würdi-

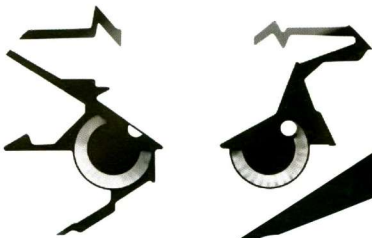
im vergleich

	wipEout	wipEout 2097
Klassen	Venom, Rapiet	Vector, Venom, Rapiet, Phantom
Strecken	5 + 1	6 + 2
Teams	4	5
Gegner	8	12 - 15
Bewaffnung	Mines Rockets Shield Turbo-Boost Extraklau Torpedos Revcon Shockwave	Mines Rockets Shield Turbo-Boost Plasma Bolt Missiles Electroblot Emergency E-Pak Thunder Bomb Quake Autopilot

unterschiede

Im Gegensatz zum Vorgänger stehen diesmal keine unterschiedlichen Piloten mehr in einem Team zur Auswahl. Zudem ist die Lebensfähigkeit des Gleiters nun durch einen Energiebalken begrenzt.





Im Direktvergleich wird der Unterschied zwischen einem normalen Gleiter und einem Piranha deutlich



Auch im zweiten Teil werden die Strecken gelegentlich durch Abgründe unterbrochen

ger Nachfolger. Jedes kleinste Detail wurde gegenüber dem Erstling noch verbessert. Um dem gelungenen Rennspektakel den nötigen Glanz zu verleihen, wurde die renommierte britische Firma Designers Republic erneut hinzugezogen. Deren Grafiker kreierten die verschiedenen Klassen- und Team-Symbole sowie die brillanten Icons der Extrawaffen.

Zwar steht ein Grand-Prix-Modus erst mit der Phantom-Class zur Verfügung, aber die Unterteilung in unterschiedliche Geschwindigkeitsligen sorgt dafür, daß sowohl für den blutigen Laien als auch für den unerschrockenen Hardcore-Profi der Spielspaß nicht auf der Strecke bleibt. Die höheren Spielstufen erfordern ein gutes Maß an Streckenkenntnis, um in den dunklen engen Tunnels und scharfen Kurven noch mit den skrupellosen gegnerischen Gleitern mithalten zu können.

Im Taumel des unbeschreiblichen Geschwindigkeitsrausches, den *wipEout 2007* vermittelt, wird der Spieler unweigerlich ans Joypad gefesselt, bis er wirklich alle neuen Features wie den neuen Energiebalken oder die famosen Extras vollends auskosten hat. Daß *wipEout 2007* den Erfolg des starken Vorgängers übertreffen wird, steht wohl außer Frage, denn an diesem Titel kommt wirklich kein PSX-User vorbei. ■



Raketentreffer werden durch eine helle, transparente Schockwelle sehr gehaltvoll illustriert. Denselben Effekt darf man bestaunen, wenn Minen unmittelbar vor dem eigenen Gleiter detonieren und einen Konkurrenten erledigen



# Tobal No.1



So seltsam die Protagonisten auch sein mögen, ihre Bewegungsabläufe sind sehr realistisch. Grafische Effekte wie Gouraud- und Light-Source-Shading erfreuen ebenso das Auge



Endgegner Nork ist erst nach dem Durchspielen eines Quest-Mode-Levels anwählbar

test playstation

**Hersteller:** Square  
**Entwickler:** Dream Fact.  
**Genre:** Prügelspiel  
**Spieler:** 1-2 (simultan)  
**Level:** 8 + (?) Kämpfer  
**Erhältlich:** als Import

square-preview



Tobal No.1 liegt eine Preview-CD bei, auf der die neuen Square-Titel *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy Tactics*, *SaGa Frontier* und *Bushido Blade* vorgestellt werden. *FF VII* ist die einzige spielbare Demo, von den anderen Games werden FMV-Sequenzen geboten. **Memory Card:** Spielstände und Settings können optional automatisch gespeichert werden.

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



Auch die Vielzahl an Attacken machen Squares Beat-'em-Up-Erstling interessant



Sogar komplizierte Air-Juggle-Schlagkombinationen sind bei Tobal No.1 möglich

**O** von K. Kock  
 im Rollenspiel-Genre hat sich die japanische Softwarefirma schon längst einen Namen gemacht. Nun schickt sich Square an, die Welt der 3D-Beat-'em-Ups zu erobern. *Tobal No.1* ist der Titel des Polygon-Prüglers, der von dem hierzulande recht unbekanntem japanischen Programmiererteam Dream Factory entwickelt wurde.

Acht Kämpfer sind zusammengekommen, um sich im Rahmen eines interplanetarischen Wettstreits miteinander zu messen. Wie man es von genreverwandten Spielen gewohnt ist, verfügt jeder der Recken über unterschiedliche Eigenschaften. Im Gegensatz zu beispielsweise *Battle Arena Toshinden 2*, bei dem die Kontrahenten mit Projektilen und Feuerbällen aufeinander losgehen, geht es bei Squares Prügel-Erstling wesentlich realistischer zu. Den Protagonisten steht ein breites Spektrum an Schlägen und Tritten zur Verfügung, ausgefeilte Schlagkombinationen sind an der Tagesordnung. Zudem bietet das Game ein recht innovatives Wurfsystem, mit dessen Hilfe die Kämpfer eine Vielzahl halsbrecherischer Griffe ansetzen können. Befinden sich die Recken erst einmal im Clinch, können sie Fußfeger, Elbogenstöße und Kopfnüsse verteilen.

Bei *Tobal No.1* handelt es sich nicht bloß um ein 2D-Beat-'em-Up mit 3D-Optik. Die weitgehend uneingeschränkte Bewegungsfreiheit, die es dem Spieler unter anderem erlaubt, in die dritte Dimension auszuweichen, stellt den größten Unterschied zu anderen Vertretern des Genres dar. Plötzlich können Attacken nicht bloß geblockt werden, das Ausweichen in den Raum hinein entwickelt sich zum festen Bestandteil des Spiels und ist nicht nur einigen Kämpfern via speziellem Tastendruck oder Special-Move vorbehalten, wie es bei anderen 3D-Prüglern der Fall ist. Dank der sehr gelungenen Steuerung lassen sich die Charaktere äußerst präzise über die Kampfschauplätze



Mufu gehört zur Riege der Endgegner und ist eine der skurrilsten Gestalten aus *Tobal No.1*



Praktisch: Dank der Automapping-Funktion bleiben die Dungeons überschaubar

manövrieren, und auch sämtliche Attacken gehen leicht von der Hand.

Neben dem obligatorischen Story- und Versus-Modus bietet Squares neuestes Game ein weiteres interessantes, wenn auch ungewöhnliches Feature: Im sogenannten „Quest“-Modus muß sich der Spieler durch diverse großangelegte Dungeons schlagen, um unter anderem versteckte Charaktere wie den ausgefallenen Endgegner „Nork“ freizulegen. Der jeweilige Kämpfer verfügt über eine festgelegte Anzahl von Hitpoints, die durch die vielen gefährlichen Fallen und bei Auseinandersetzungen mit den nicht sehr friedlichen Höhlenbewohnern schnell sinkt. Durch nützliche Items läßt sich die angeschlagene Lebensenergie jedoch schnell wieder auffrischen. Das ist auch dringend nötig, da der Ausgang einer Stage in der Regel von einem recht aggressiven Endgegner bewacht wird.

In grafischer Hinsicht ist *Tobal No.1* auf den ersten Blick nicht sehr spektakulär. Die Fighter sind allesamt etwas kantig, was an der Tatsache liegt, daß sie aus relativ wenigen Polygonen bestehen. Im Gegensatz zu anderen Beat 'em Ups wie z. B. *Battle Arena Toshinden 2* oder Segas *Virtua Fighter 2* waren die Entwickler auch mit den Texturen sehr sparsam. Einzelne Körperpartien wurden jedoch mit Gouraud-Shading versehen, wodurch sie recht plastisch aussehen. Zudem verleiht Light-Source-Shading den Kampfschauplätzen die passende Atmosphäre. Ein Highlight sind zweifelsohne die Animationen der Kämpfer. So ausgefallen einige der Recken auch sein mögen, sie verfügen allesamt über sehr realistische Bewegungsabläufe. Da das Game den High-Resolution-Modus der PlayStation nutzt und mit 60 Bildern pro Sekunde läuft, wirkt die



In den großangelegten Höhlensystemen des Quest-Modus' lauern diverse äußerst angriffs-lustige Kreaturen. Nachdem sie besiegt wurden, hinterlassen sie oft nützliche Power-Ups

Optik – besonders in den 3D-Dungeons des Quest-Modus' – sehr flüssig.

Die akustische Untermauerung besteht weitgehend aus Kampfgeräuschen, die von teilweise recht ausgefallenen Kompositionen begleitet werden.

Square ist mit ihrem neuesten Titel ein technisch überzeugendes und spielerisch anspruchsvolles Beat 'em Up gelungen. Dank innovativer Features wie dem langmotivierenden Quest-Modus, muß sich das Game vor den starken Konkurrenzprodukten auf dem Prügelspielsektor nicht zu verstecken. Im Gegenteil, auch für PlayStation-User die bereits Genre-Highlights wie beispielsweise *Tekken 2* ihr eigen nennen, stellt das leider zur Zeit nur als Import erhältliche *Tobal No.1* eine höchst interessante Alternative dar. ■

#### happy end



Im Gegensatz zu anderen 3D-Beat-'em-Ups werden bei *Tobal No.1* keine aufwendigen, für jeden Charakter individuellen Abspänne geboten. Fans von Render-Grafik kommen dagegen bei dem technisch hochqualitativen Intro mit Sicherheit auf ihre Kosten.

**XL-Wertung**

**85%**

# Street Fighter Alpha 2



**Hersteller:** Virgin  
**Entwickler:** Capcom  
**Genre:** Prügelspiel  
**Spieler:** 1-2 (simultan)  
**Level:** 18 Kämpfer  
**Preis:** ca. DM 130  
**Erhältlich:** als Import



In dieser Stage feiert Felicia, eine Kämpferin aus der Darkstalkers-Reihe, ihren Geburtstag. Die Riege der Partygäste besteht fast ausschließlich aus Helden bekannter Capcom-Spiele

things to come ...



Bereits kurz nach dem Launch von *Street Fighter Alpha 2* im Land der aufgehenden Sonne kündigt der fernöstliche Software-Gigant das nächste große Arcade-Projekt an. *Warzard* ist der Titel des ersten Beat 'em Ups, das mit Capcoms neuer CPS-3-Hardware in Szene gesetzt wurde.

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

**K** von K. Kock  
 kurz nachdem der erste Teil von *Street Fighter Alpha* hierzulande erschienen ist, wird nun zuerst japanischen PlayStation-Fans der Nachfolger des Kult-Beat-'em-Ups beschert. Die Arcade-Fassung von *Street Fighter Alpha 2* war ein voller Erfolg und auch die Heimversion schiebt sich an, die Konsolenwelt im Sturm zu erobern.

In Capcoms neuestem Werk gibt es ein Wiedersehen mit alten Bekannten. *Street Fighter*-Veteranen wie Dhalsim, Zangief und Chun Li sind angetreten, darüberhinaus aber auch einige Newcomer. Das Schulmädchen Sakura und der *Final Fight*-Söldner Rolento sind ebenso mit von der Partie wie der greise Gen.

Aber auch die meisten Haudegen aus dem Vorgänger sind wieder in den 2D-Ring gestiegen. Insgesamt stehen ganze achtzehn Kämpfer zur Auswahl, jeder beherrscht eine Reihe haarsträubender Spezialattacken. Hinzu kommen die bereits aus dem ersten Teil bekannten Shadow-Moves. Alle Recken beherrschen durchschnittlich zwei dieser spektakulären Super-Specials, die jedoch erst ausgeführt werden können, wenn die entsprechende Energieleiste gefüllt ist.

Neben dem obligatorischen Story- und One-on-One-Modus bietet das Game eine praktische Trainings-Option. Zudem lassen sich dank der Replay-Funktion einzelne Runden aufzeichnen.

In grafischer Hinsicht hat sich im Vergleich



Feuer und Flamme: Neben dem breiten Arsenal an Spezialattacken beherrschen die Charaktere sogenannte „Shadow-Moves“. Dank der optionalen „Auto-Block“-Funktion haben auch Prügelspiel-Einsteiger eine Chance, diesen gefährlichen Angriffen zu entgehen



Zwar wurden die Charaktere nicht so aufwendig animiert wie beim Automaten-Original, die zahlreichen grafischen Effekte sind jedoch recht eindrucksvoll



Der militante Rolento ist einer der Newcomer bei *Street Fighter Alpha 2*

zum Vorgänger nicht allzuviel getan. Die Kämpfer verfügen nach wie vor über deutlich weniger Animationsphasen als das Automaten-vorbild, ihre Bewegungsabläufe wirken dennoch flüssig. Bei den Hintergründen, die teilweise mit Parallax-Scrolling aufwarten, haben sich die Entwickler jedoch eine Menge Mühe gegeben. Beispielsweise schwebt in der Stage des Soldaten Nash, alias Charlie, ein Harrier-Kampfflugzeug über dem Boden, während Guy seine Rivalen vor einem Hintergrund empfängt, in dem sich zahlreiche *Final Fight*-Statisten tummeln. Die Farbpracht und besonders der Detailreichtum zeichnet die abwechslungsreichen Background-Grafiken aus.



Die Hintergrundgrafiken sind sehr viel aufwendiger als beim *Alpha*-Erstling

Besitzer von Sonys 32-Bitter, die soliden 2D-Beat-'em-Ups nicht abgeneigt sind, kommen bei *Street Fighter Alpha 2* mit Sicherheit auf ihre Kosten. Im Vergleich zum Vorgänger halten sich die Innovationen zwar in Grenzen, die gute Spielbarkeit, die verbesserte grafische Präsentation und die deutlich kürzeren Ladezeiten machen das Game jedoch auch für 32-Bit-Fans interessant, die bereits den ersten Teil der *Alpha*-Serie ihr eigen nennen. Saturn-User müssen sich noch ein wenig gedulden, Capcom arbeitet zur Zeit mit Hochdruck an der Umsetzung für die Sega-Konsole. ■

**XL-Wertung 80%**



Achtung! Der finstere Gouki, alias Akuma, ist ein ernstzunehmender Gegner



**info**



Wie bei anderen Teilen der *Street Fighter*-Serie, wird nach erfolgreichem Durchspielen für jeden Kämpfer ein Abspann geboten.

# Virtua Fighter Kids



Endgegner Dural lauert nach wie vor in seiner ‚Slow Motion‘-Unterwasser-Stage

angewählt werden, die dem Spieler während eines Fights ein wenig unter die Arme greift. Auf diese Weise haben auch Einsteiger eine reelle Chance gegen den Computergegner.

Grafisch ist das Game rundum gelungen. Ähnlich wie bei *Fighting Vipers* werden besonders spektakuläre Szenen während des Kampfes



Trotz ihres seltsamen Körperbaus verfügen die Fighter über realistische Animationen

kurz wiederholt. Zwar ist das Niedlich-Design der Charaktere etwas gewöhnungsbedürftig, die Animationen der virtuellen Fighter sind jedoch, wie schon beim Vorgänger, grandios.

Nicht nur aufgrund des hervorragenden Gameplay und der überzeugenden technischen Präsentation – wie das große Vorbild läuft das Spiel in hochauflösender Grafik mit 60 Bildern pro Sekunde – sollte sich jeder Saturn-User *Virtua Fighter Kids* zulegen. Besonders der günstige Preis von ca. 60 DM macht AM2s Prügelspiel-Persiflage auch für Beat-'em-Up-Fans interessant, die bereits das famose Original ihr eigen nennen. ■

XL-Wertung

90%

Nicht nur für Kids: Die virtuellen Fighter und die Grafik der Kampfschauplätze wurden von den Entwicklern mit sehr viel Liebe zum Detail neu gestaltet

**Hersteller:** Sega  
**Entwickler:** AM2  
**Genre:** Prügelspiel  
**Spieler:** 1-2 (simultan)  
**Level:** 10 + 1 Kämpfer  
**Preis:** ca. DM 60  
**Erhältlich:** ab November

**B** von K. Kock  
 ereits in der vorangegangenen Ausgabe haben wir diesen Titel im Rahmen eines Previews vorgestellt, nun ist Segas Remake des erfolgreichsten Saturn-Beat-'em-Ups endlich fertiggestellt.

Spielerisch und hinsichtlich der Anzahl der Charaktere ähnelt *Virtua Fighter Kids* dem großen Vorbild wie ein Ei dem anderen, das Game wartet jedoch mit komplett neuer Grafik auf. Die Kampfschauplätze wurden neu gestaltet, und anstelle der erwachsenen Polygon-Kämpfer steigen jugendliche Raufbolde in den dreidimensionalen Ring, um sich einander ordentlich einzuzeichnen. Zwar haben die kleinen Kämpfer überdimensionale Köpfe und verhältnismäßig kurze Gliedmaßen, sie beherrschen jedoch sämtliche Angriffs- und Verteidigungstechniken ihrer großen Vorbilder. Routinierte *Virtua Fighter*-Spieler müssen sich erst an die ungewöhnlichen Maße der Recken gewöhnen, doch schon nach kurzer Einspielzeit gehen dank der mittlerweile schon gewohnt präzisen Steuerung sämtliche Special-Moves und Schlagkombinationen leicht von der Hand. Für ungeübte Spieler bietet das Game ein weiteres innovatives Feature: Im Kämpfer-Auswahl-Screen kann die ‚Kids‘-Option



info



Im ‚Sound Room‘ können sämtliche Kompositionen und Geräuscheffekte angehört werden. Dank einer ähnlichen Option kann der interessierte Spieler die gelungenen Render-Abspanne der Charaktere unter die Lupe nehmen.

**Saturn-Speicher:** Alle Settings der Optionen sowie Ergebnisse des Ranking-Modus können abgespeichert werden.

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

# A.B. GAMES

Andreas Bender

Wir nehmen Eure  
Sony Spiele  
in Zahlung!

Das haut  
Dich um!

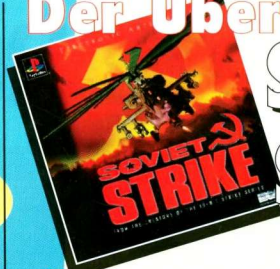


## TEKKEN II

PlayStation (dt)\* **109,95**

Unbedingt bestellen!!!

Der Überflieger!!!



## Sovjet Strike

PlayStation (dt) **99,95**

Wer das nicht vorbestellt, ist selber schuld!

### Heißer Herbst '96:

- Sony Playstation .....(dt) 389,-
- Action Replay .....(dt) 99,95
- Memory Card 8-Meg ..(dt) 89,95
- A-Train .....(dt)\* 99,95
- Andretti Racing 97 ..(dt)\* 99,95
- Burning Road .....(dt)\* 99,95
- Chronicles of the Sword (dt)\* 99,95
- Die Hard Trilogy .....(us)\* 129,95
- Pete Sampras Tennis ..(dt)\* 99,95
- Po'ed .....(dt)\* 99,95
- Power Play Hockey ..(dt)\* 99,95
- Resident Evil .....(dt) 99,95
- Resident Evil Hintbook (dt) 49,95
- Rock'n'Roll Racing II ..(dt)\* 99,95
- Space Hulk .....(dt) 99,95
- Track & Field .....(dt) 99,95
- Transport Tycoon .....(dt)\* 99,95

Komplette kostenlose Sony PSX Preisliste anfordern!



## Schon mal nachgefragt ?

Baphomets Fluch, Blam! Machinehead, Blazing Dragons, Blood Omen, Beyond the Beyond, Carnage Heart, City of the lost Children, Contra, Crash Bandicoot, Darkstalkers, Destruction Derby II, Discworld II, Horned Owl, Into the shadows, King of Fighters 95, Micro Machines V3, Myth, Monster Truck Rally, Nascar Racing, Project Overkill, Quake, Raven Project, Rebell Assault II, Resident Evil II, Syndicate Wars, Street Fighter Alpha II, Soul Edge, Samurai Shodown III, Star Wars: Dark Forces, Time Commando, Twisted Metal II, Tunnel B1, Tobal No. 1, Top Gun, Return Fire, Warhammer, WipEout 2097, X-Com II

Nights (dt) + Controller ..139,95	Discworld (dt)* .....99,95
Alien Trilogy (us)* .....129,95	Heart of Darkness (dt)* ..99,95
Exhumed (dt)* .....99,95	Athletic Kings (dt) .....99,95

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

Bestellen geht so einfach !!

Anrufen - Bestellung & Adresse durchgeben - ... und fertig!!!

\*\*\* KEIN CLUB \*\*\*



Da kommt was  
auf Euch zu...!!

Blazing Dragons, Comand & Conquer, NHL'97, Space Hulk, Swagman, Daytona Remix, Virtua Cop II, Resident Evil, Destruction Derby, Tomb Raider, Mr. Bones, Dark Savior, Fighting Vipers ...CALL FOR MORE!!!



## Der Renner! Formula 1

**109,95**

Super Rennspiel -  
unbedingt bestellen!!!

Sony Lenkrad mit analogen Pedalen .....149,95  
necGon + Formel I im Bundle .....189,95

\* SPIELE MIT \*\* SIND BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR! BITTE NACHFRAGEN!  
Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstehenden 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**

# Andretti Racing



Gerangel in der Schikane: Insbesondere auf unübersichtlichen Stadtkursen kann es an engen Stellen ziemlich heiß hergehen. Dort helfen dann nur Umsicht und ein kühler Kopf



In Interview-Sequenzen geben die Namenspaten hilfreiche Tipps für die Rookies

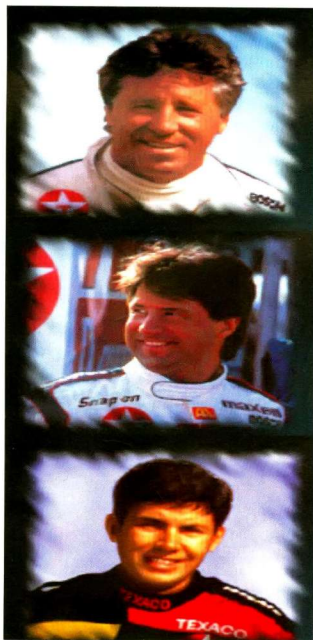
**Hersteller:** Electr. Arts  
**Genre:** Rennspiel  
**Spieler:** 1-4 (simultan)  
**Level:** 16 Strecken  
**Erhältlich:** im Handel

**info**

Career Summary			
Wins:	0		
Podium Finishes:	0		
Starts:	2		
TRACK			
	QUAL	PLCD	TIME
Thunderdome	---	10th	05:46:73
Valley	---	1st	12:47:03
Washington	---	---	---

**Steuerung:** Neben dem Standard-Joypad wird auch der NeGcon-Controller unterstützt, allerdings kann er nicht kalibriert werden.

**Memory-Card:** Der aktuelle Stand des Karrieremodus kann jederzeit auf einem Block der Karte gesichert werden, wobei neben den in den einzelnen Rennen erreichten Punkten auch die besten Rundenzeiten für jeden Kurs mit abgelegt werden.



Prominente Namensgeber: die Andretti Family. Von oben nach unten: Mario, Michael und Jeff

**Z** von M. Anton  
 zwei Rennserien sind es, die in den Vereinigten Staaten für Furore sorgen. Zum einen die IndyCar-Serie, die in etwa mit dem internationalen Formel-1-Zirkus verwandt ist, zum anderen die Stock-Car-Rennen, bei denen mit etwas stabileren, aber nicht minder rasanten Fahrzeugen auf die Piste gegangen wird. Beide Serien haben zwar ihre eigenen Stars, eine Rennfahrer-Familie tanzt allerdings schon seit längerem auf beiden Hochzeiten: die Andrettis. Gleich drei Leute aus diesem Clan haben es zu Ruhm und Ehren in den Serien geschafft – eine gute Voraussetzung, um als Namensgeber für ein Rennspiel aufzutreten. So geschehen in *Andretti Racing*, dem jüngsten Rennspiel aus dem Hause Electronic Arts, das gleich beide Spektakel auf einer CD vereint.

Wahlweise mit einem zerbrechlich wirkenden IndyCar oder einem bulligen Stock Car darf auf insgesamt 16 Strecken nach Herzenslust Gas gegeben werden. Das Kursangebot ist dabei weit gestreut und reicht von Hochgeschwindigkeitsovalen bis hin zu Stadtkursen mit zahlreichen verzwickten Schikanen und bremsenden Grünstreifen. Solche Artenvielfalt erfordert natürlich die Möglichkeit des Fahrzeugtunings, und die ist ausreichend vorhanden: Sowohl für die Qualifikationsrunden als auch für das eigentliche Rennen können eine Vielzahl an Einstellungen am Fahrzeug vorgenommen werden. Geschicktes Experimentieren mit Spoilerwinkeln, Motor- und Getriebeeinstellung sowie Reifenmischung ist schon der halbe Weg zum Erfolg. Die theoretischen Auswirkungen der Einstellungen auf Höchstgeschwindigkeit, Reifenabnutzung und Benzinverbrauch werden schon in der Tuning-Phase direkt auf dem Bildschirm angezeigt, letztendlichen Aufschluß über die Effektivität der vorgenommenen Veränderungen bringt aber erst die harte Praxis auf der Rennstrecke.





**Kleine Rempler erhalten die Freundschaft: Nicht immer geht sowas glimpflich ab**



**Anretren zum Boxenstopp: Ohne genügend Benzin schafft niemand Bestzeiten**

Dort darf man sich dann auch mit den Widrigkeiten des Rennfahrertags vertraut machen, denn wo gehobelt wird, fallen bekanntlich Späne. Kollisionen mit den Gegnern oder Streckenbegrenzungen sollten natürlich vermieden werden, da sie sich recht nachteilig auf den Zustand des Fahrzeugs auswirken können. Die Art des Schadens kann zu Beginn des Spieles eingestellt werden. Puristen werden die Unverwundbarkeit natürlich verabscheuen, in dieser Einstellung kann man jedoch die teilweise spektakulär in Szene gesetzten Crashes ohne Reue genießen. Bei der Einstellung auf begrenzte Schäden sorgen abgefahrene Reifen und verlorengegangene Spoiler für schlechteres Fahrverhalten, in der dritten Stufe schließlich sind auch kollisionsbedingte Totalausfälle mitten auf der Strecke möglich. In solchen Fällen hilft dann natürlich auch kein Boxenstopp mehr. Taktisch geschickte Boxenstopps sind bei längeren Rennen (die Anzahl der Runden kann zwischen drei und zwölf variiert werden) Pflicht, denn die Rennboliden erweisen sich je nach Einstellung als wahre Spritfresser.

Für die Übersicht auf den Kursen ist bestens gesorgt: Zwei Verfolgungs- und eine Cockpitperspektive stehen zur Auswahl, da ist für jeden der richtige Blickwinkel dabei. Etwas störend ist allenfalls der Kameraschwenk in der fliegenden Startphase, der auf manchen Kursen erst knapp vor einer haarigen Kurve die richtige Sicht erlaubt. Ein Fenster rechts oben dient wahlweise zur Streckendarstellung, als Rückspiegel oder als Highlight-Kamera, die entweder das Führungs- oder das eigene Fahrzeug im Auge behält. Besonders packende Szenen können darüber hinaus in der Wiederholung bewundert werden, wobei die Kamera dann frei platzierbar ist. Die unterschiedlichen Perspektiven sind

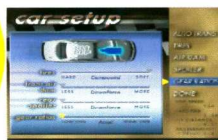


**Im Zweispieler-Modus erfolgt die Bildschirmdarstellung als Splitscreen. Das Rennergebnis steht übrigens schon fest, denn Spieler 1 hat soeben seinen Wagen fachgerecht zerlegt**

auch im Mehrspieler-Modus verfügbar, bei dem die Rennen im genreblichen Splitscreen-Modus ablaufen. Zwar wirkt in dieser Darstellung das Geschehen etwas gestauch, die Übersichtlichkeit stört dies normalerweise jedoch nur wenig. Als besonderes Extra wurde auch noch ein zusätzlicher Modus für vier Spieler integriert, in dem zwei per Link-Kabel verbundene Konsolen zum Einsatz kommen.

Dank zweier grundverschiedener Fahrzeugtypen mit spürbar unterschiedlichem Fahrverhalten, einer Vielzahl an Einstellungsmöglichkeiten und den abwechslungsreichen Kursen kann *Andretti Racing* den Freund realistischer Rennspiele voll und ganz überzeugen. Ob nun im Karrieremodus um Meisterschaftspunkte gefahren wird oder nur ein kurzes Einzelrennen: Spaß und Rennfeeling ist garantiert. ■

#### einstellungen



Dank der umfangreichen Möglichkeiten zum Feintuning läßt sich für jede Strecke und jeden Fahrertypus die optimale Einstellung finden. Ein zusätzlicher Bildschirm zeigt im Pausenmodus statistische Daten über das aktuelle Rennen. Experimentierfreudige Naturen kommen so voll auf ihre Kosten.

**XL-Wertung**

**85%**

# Exhumed



Der blaue Feuerball des Angreifers reflektiert sein Licht während des Fluges aus der Tiefe des Raumes stufenlos auf die Pyramidenwände



Eine grobe Karte der Level darf auch während des Spiels benutzt werden



Die Feinde kennen keine Gnade. Bei Energieverlust leuchtet der Bildschirm rot auf



Gegenstände wie z. B. eine goldene Sand-  
uhr dienen als Schlüssel für große Türen

**Hersteller:** Sega  
**Entwickler:** Lobotomy Software  
**Genre:** Action  
**Spieler:** 1  
**Level:** 30  
**Preis:** ca. DM 100  
**Erhältlich:** im Handel



von C. Henning  
 Obwohl 3D-Action-Spiele aus der First-Person-Perspektive zu dem umstrittensten Genre gehören, erfreuen sich deren Vertreter größter Beliebtheit. Als Helden fungieren meistens beinhardt Haudegen oder speziell ausgebildete Elitesoldaten, die riesige Szenarien durchqueren und Bösewichter mit Waffengewalt vertreiben dürfen. Bei *Exhumed* schlüpft der Spieler in die Rolle eines Bruchpiloten, der im Ägypten der dreißiger Jahre magische Artefakte suchen muß, um die Welt vor einer Schreckensherrschaft zu bewahren. Das gefährliche Unterfangen wird zu Beginn noch mit recht irdischen Mitteln wie z. B. einem Dolch, einem Revolver oder einem Maschinengewehr bestritten. Um sich der Spinnen, Killerbienen oder der fanatischen Gottesanbeter zu erwehren, muß der Spieler auf ausgefalleneren Waffen zurückgreifen. Die Programmierer ließen ihrer Phantasie freien Lauf und erfanden magische Zepher und goldene Ringe, die den Helden Blitze aus seinen Händen feuern lassen oder ihn für kurze Zeit unsichtbar machen.

Die Steuerung von *Exhumed* entspricht im wesentlichen den typischen Eigenschaften seiner Genreverwandten und ist gut durchdacht. Höhergelegene Orte erreicht der Held durch einen dezenten Sprung, enge Durchgänge werden mit aller Vorsicht langsam und Schritt für Schritt erforscht.

Zwar ist der Grafikstil der Hintergründe nicht gerade innovativ, dennoch weiß das Wüstenspektakel besonders optisch zu gefallen. Die schnelle 3D-Engine bietet erstaunliche Lichteffekte und fehlerlose, flotte Polygrafik.

## info



Das Pharaonenspektakel wurde für den hiesigen Markt komplett eingedeutscht. Sowohl die On-Screentexte als auch die Sprachausgabe (z. B. des Geistes des Pharaos) wurden übersetzt.

### Saturn-Speicher:

Im internen Speicher des Saturns lassen sich bis zu sechs Spielstände speichern.

Für die nötige Atmosphäre sorgen neben klischeehafter „Pharaonenmusik“ auch zahlreiche stilleuchte Soundeffekte vom Zerbersten der Tonkrüge bis hin zum Kreischen eines angreifenden Rabens.

Durch die Vermischung einer mehr oder weniger real wirkenden Welt mit dem geheimnisvollen Reich der ägyptischen Mythologie gewinnt *Exhumed* noch einmal zusätzliche Attraktivität und garantiert dem geeigneten Spieler langanhaltenden Spielspaß. ■

XL-Wertung

80%

# Alien Trilogy



Der Flammenwerfer ist nur eine von zahlreichen Waffen, die in den Labyrinthen versteckt liegen. Das aus den Filmen bekannte Plasma-Gewehr ist natürlich auch dabei

Auch die von Aliens befallenen Menschen müssen von Ripley gestoppt werden

**A** von C. Henning  
 uch knapp zwei Jahrzehnte nach dem grandiosen Kinoerfolg des ersten Alien-Films weiß die Lizenzfirma Fox mit der Space-Saga noch Geld zu verdienen. Während PSX-User schon seit längerem aus der Ego-Perspektive in der Gestalt von Lt. Ripley auf dreidimensionale Alienjagd gehen dürfen, wurden die Saturn-Besitzer auf den Herbst vertröstet. Die Sega-Scheibe gleicht dem PSX-Vorgänger wie ein Ei dem anderen.

Eine Kolonie wurden von Aliens überfallen, und ein Stoßtrupp der Marines soll die Überlebenden evakuieren. Zunächst muß der Spieler jedoch Vorarbeit leisten, indem er zum Beispiel bestimmte Objekte findet oder spezielle Zugänge öffnet. Der Auftrag führt durch ein riesiges unterirdisches Labyrinth, das von Facehuggern, Chestburstern und natürlich ausgewachsenen Aliens bevölkert wird. Zur Selbstverteidigung verfügt die Heldin zunächst nur über eine 9-mm-Automatik mit unbegrenzter Munition. Da die

Durchschlagskraft der Standardwaffe allerdings sehr zu wünschen übrig läßt, liegen Schrotflinten, Flammenwerfer und andere Friedensstifter nebst entsprechender Munition in den Gängen versteckt. Diverse Anzeigen geben jederzeit Auskunft über verbleibende Lebensenergie und Munitionsvorräte. Anhand eines Radarscreens können herannahende Monster geortet werden. Das Pausenmenü gewährt zudem noch eine vollständige Auflistung der erspielten Waffen.

Wie sollte es auch anders sein, lehnt sich der Grafikstil in seiner düsteren Aufmachung an die berühmte Filmvorlage an. Dreckige Frachträume, gespenstische Laboratorien und endlose Gänge dominieren die Optik. Leider ist die atmosphärische Grafik besonders in den ersten Leveln nicht sehr abwechslungsreich und die gegnerischen Sprites bestehen nur aus einer Handvoll wiederkehrender Feinde. Nicht nur kreischende Außerirdische und Ripleys Schritte, sondern auch ruhige, seichte Klavierstücke unterbrechen von Zeit zu Zeit die geheimnisvolle Stille.

*Alien Trilogy* setzt auf gezielte Überraschungseffekte durch sporadisch auftretende Feinde, als auf blutrünstige Ballerorgien, wie einige seiner Genreverwandten. Dadurch werden möglicherweise einige Freunde von einschlägigen 3D-Spielen eine kleine Enttäuschung erleben, Filmfans und Genießer nervenaufreibender Action wird das Programm jedoch sicherlich gefallen. ■



Die Scheiben zersplintern in mehrere Einzelteile, wenn auf sie geschossen wird

<b>Hersteller:</b>	Acclaim
<b>Entwickler:</b>	Fox Interact.
<b>Genre:</b>	Action
<b>Spieler:</b>	1
<b>Level:</b>	35
<b>Preis:</b>	ca. DM 120
<b>Erhältlich:</b>	im Handel

## Info

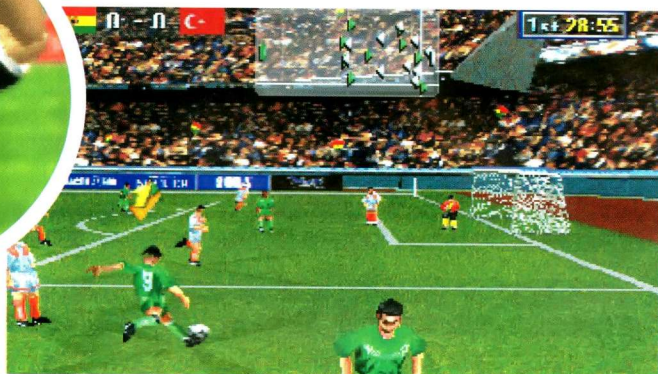
Das Design des Ur-Aliens entsprang 1976 dem schweizer Künstler H. R. Giger. Für seine erstaunlichen Leistungen wurde er im darauffolgenden Jahr mit einem Oscar belohnt. Die Entwürfe inspirierten in den darauffolgenden Jahren zahlreiche Filmemacher und Spiele designer. Gigers bisher letzte Auftragsarbeit für einen Hollywood-Streifen war *SIL* in dem mäßigen Ben-Kingsley-Schocker *Species*.

**Saturn-Speicher:** Vier Spielstände finden im internen Saturnspeicher gleichzeitig platz, außerdem erhält der Spieler nach jedem Level ein Paßwort.

**XL-Wertung**

**80%**

# Sega Worldwide Soccer '97



**Hersteller:** Sega  
**Genre:** Sport  
**Spieler:** 1-2 (simultan)  
**Level:** 48 Mannschaften  
**Preis:** ca. DM 100  
**Erhältlich:** ab Oktober

**info**



Die Weltliga wird mit einer umfangreichen Statistik abgespeichert. So werden nicht nur Punkte und Tore jeder Mannschaft, sondern auch Karten, Torschüsse, Abseitsstellungen und sogar eine Torschützenliste angezeigt.

**Saturn Speicher:** Jeder zwischengespeicherte Wettbewerb beansprucht seinen eigenen Speicherplatz: Weltliga: 98 Blöcke  
 Weltmeisterschaft: 146 Blöcke



Das Elfmeterschießen ist zu Übungszwecken auch direkt anwählbar



Drei unterschiedlich große Fußballstadien stehen vor jedem Match zur Auswahl

**I** von M. Häntsch  
 Im Jahr 2002 wird die Weltmeisterschaft erstmals in Asien stattfinden und somit dem vielversprechendem Wachstumsmarkt des Fußballs weiteren Auftrieb geben. In Japan hat der Fußball mittlerweile neben Sumo und Baseball seinen festen Platz.

Sega hat diese junge japanische Kompetenz um den Lederball mit der Fortsetzung des hierzulande umstrittenen *Victory Goal* souverän auf den Saturn übertragen. Einzige Änderung zur japanischen Version ist, daß nicht mehr die Mannschaften der J. League, sondern 48 Nationalmannschaften zur Auswahl stehen. Gespielt wird entweder eine Weltmeisterschaft mit Gruppen- und Ausscheidungsspielen, eine Weltliga mit 16 Teams oder ein Pokal-Turnier, in dem vier bis 16 Mannschaften im K.-o.-System gegeneinander antreten. Natürlich dürfen auch Freundschaftsspiele gespielt werden, in denen es auch möglich ist, zu zweit in einem Team gegen den Computer anzutreten.

In den Options ist neben der Einstellung der Spieldauer auch das Regelwerk modifizierbar. So können Fouls, Gelbe und Rote Karten, Verletzungen, Abseits und die Nachspielzeit „abgeschaltet“ werden.

Auf dem Platz werden die starken Verbesserungen gegenüber der Vorgängerversion dann augenscheinlich. Denn im Gegensatz zur EA-Tradition, jedes Sportspiel nur einem leichten Lifting zu unterziehen und die Jahreszahl zu aktualisieren, gab sich Sega sehr viel Mühe und überarbeitete die Grafik und das Gameplay kom-



Der Vorspann stimmt mit aufwendigen Animationen auf das Spiel ein



plett. So sind die Bewegungsabläufe der Kicker äußerst realistisch und butterweich. Im Gegensatz zu den grobschlächtigen Polygonfiguren anderer Fußballsimulationen wirken die Spieler in *Sega Worldwide Soccer '97* sehr menschlich und schon fast plastisch, ohne Ecken und Kanten. Dies geht zwar auf Kosten der Spielgeschwindigkeit, hat aber auch viele Vorteile. So ist ein überlegter Spielaufbau der Grundstein für den Erfolg, und der Zufall spielt kaum eine Rolle. Wie auf einem echten Rasenplatz ist es möglich, ein klassisches Flügel- oder ein brasilianisch angehauchtes Kurzpaßspiel aufzuziehen oder nach englischem Vorbild mit langen Bällen anzugreifen. Zentimetergenaue Pässe auf den Fuß des Mitspielers oder in den freien Raum gelingen praktisch auf Anhieb. Auch extrem angeschnittene Flanken und genaue Torschüsse sind kein Problem. In der Verteidigung besteht die Wahl zwischen einem Libero und einer modernen Abwehrkette. Durch die anwählbare manuelle Umschaltung zwischen den einzelnen Spielern kann die Verteidigung inklusive Torwart genau gesteuert werden. Mit präzise abgetimten Tacklings oder Grätschen ist es möglich, den Ball jederzeit regelgerecht zu erobern. Bei unsauberen Aktionen greift der Schiedsrichter konsequent ein und zögert auch nicht, wie von der FIFA gefordert, bei groben Fouls die Rote Karte zu ziehen.

Zwölf verschiedene Grundaufstellungen mit bis zu fünf Stürmern lassen genug Freiheiten, die eigene Wunschelf zu formieren. Jeder Spieler einer Mannschaft wird dabei durch unterschiedlich hohe Werte in Bereichen wie Schnelligkeit, Schußkraft oder Technik definiert und sogar dadurch, welcher Fuß sein stärkerer ist.

Zusätzlich können taktische Anweisungen vom defensiven bis zum kompromißlosen Angriffsspiel gegeben werden.



Jedes Tor wird mit seiner Entstehung in drei verschiedenen Zeitlupen wiederholt und vom Kommentator analysiert. Trotz Nahaufnahmen wirken die Spieler dabei kaum kantig

Einzigster Schwachpunkt der Steuerung ist das Fehlen einer Zielhilfe bei Frei- und Eckstößen, so daß diese erst mit einiger Übung effektiv genutzt werden können. Während des Spiels stehen vier verschiedene Blickwinkel in drei Zoom-Stufen zur Auswahl, die eine gute Übersicht über das Spielgeschehen vermitteln. Ein englischer Sprecher kommentiert dabei geknott ohne überflüssige Phrasen das Match. Dabei kann das Spiel jederzeit für eine Zeitlupenwiederholung unterbrochen werden.

*Sega Worldwide Soccer '97* überzeugt mit seiner hohen Spielbarkeit, einem realistischen Spielgeschehen, ansprechender Präsentation und einer Vielzahl von Optionen, die kaum Wünsche offen läßt. Im Vergleich zu allen anderen Konsolen-Fußballspielen verläßt SWS '97 klar als Sieger den Platz. ■

#### die spieler



Echte Spielernamen werden leider nicht benutzt, aber mit einem Editor ist es möglich, die fiktiven Namen zu ändern und abzuspeichern, so daß man die Aufstellungen immer auf den aktuellsten Stand bringen kann.

**XL-Wertung**

**90%**

# Athlete Kings



Im 100-Meter-Lauf darf man sich zwei Fehlstarts erlauben. Beim dritten Mal folgt allerdings nicht die übliche Disqualifikation, sondern nur ein ‚verstoplter‘ Start



Die Sportler sind cartoon-artig überzeichnet dargestellt und wirken sehr markant



Beim Kugelstoßen ist es möglich, zwei verschiedene Techniken anzuwenden



Wie in der Realität ist der Stabhochsprung die anspruchsvollste Disziplin

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

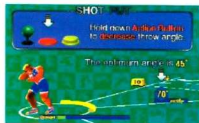
**D** von M. Hänisch  
 Die Zehnkampf-Silbermedaille von Frank Busemann war aus deutscher Sicht eine der Sensationen in Atlanta und rückte die „Könige der Athleten“ auch hierzulande wieder in den Mittelpunkt des Interesses. Mit *Athlete Kings*, einer 1:1-Umsetzung des Arcade-Automaten *Decathlete*, ermöglicht Sega jetzt auch allen Couch-Potatoes in den Kampf um Punkte und Rekorde einzugreifen. Bis zu zwei Spieler können vor dem Start einen von acht Athleten auswählen, die alle ihre individuellen Stärken in den jeweiligen Disziplinen haben. Alle Disziplinen des Zehnkampfes können zur Übung frei angewählt oder in der offiziellen Reihenfolge am Stück absolviert werden. So stehen am ersten Wettkampftag der 100-Meter-Lauf, der Weitsprung, das Kugelstoßen, der Hochsprung und der 400-Meter-Lauf auf dem Programm. Der zweite Tag beinhaltet den 110-Meter-Hürdenlauf, das Diskuswerfen, den Stabhochsprung, den Speerwurf und den 1500-Meter-Lauf. Beschleunigt wird durch Triggern, ein Balken zeigt dabei die relative Geschwindigkeit, ein anderer zudem die Energie des Athleten an und zwingt bei den Mittelstrecken somit ein taktisch kluges Vorgehen. Bei den Sprung- und Wurfdisziplinen ist es zusätzlich nötig, den Wurf- bzw. Sprungwinkel zu bestimmen.

Natürlich ist das Spielprinzip des Triggerns antiquiert und etwas stupide, doch Sega hat es geschafft, daraus eine unterhaltsame Sport-

simulation zu kreieren. Eine tolle Stadionkulisse mit begeisterten Zuschauern und Hollywood-reifen Kameraschwenks und Zooms während der Wettkämpfe vermitteln eine Atmosphäre, die den Spieler immer wieder zu besseren Leistungen anspornen.

Saturn-Besitzer, die bisher neidisch auf *International Track and Field* geschaltet haben, bekommen nun ein ebenbürtiges Spiel mit ansprechender, hochauflösender Grafik, aber leider nur für maximal zwei Spieler, geboten. ■

info



Im Arcade-Modus ist es erforderlich, Qualifikationsmarken in jeder Disziplin zu erfüllen, um im Wettkampf weiterzukommen. Vor jeder Disziplin wird die Steuerung ausführlich erklärt.

**Saturn-Speicher:** Auf 20 Speicherblöcken können die fünf besten Leistungen in jeder Disziplin festgehalten werden.

Telefon:  
 (ab 18.30 Uhr)  
 04771-7407612

# Game Castle

Händleranfragen erwünscht

Inzahlungnahme von Spielen

Telefon:  
 040 -  
 390 50 81

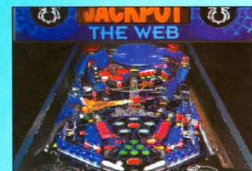
Beim Kauf einer Konsole gibt es 10 % Rabatt auf jedes Spiel! • Auch andere, als unten aufgeführte Konsolen + Games bei uns erhältlich!

## Sony PlayStation

<b>PSX + Demo-CD (dt.)</b>	<b>389,90</b>
<b>RGB-Kabel (dt.)</b>	<b>29,90</b>
Link-Kabel (dt.)	49,90
Antennenkabel (dt.)	54,90
Memory Card (dt.)	49,90
PSX-Controller (dt.)	49,90
Commander Cont. (dt.)	49,90
<b>Mad-Catz-Lenkrad (dt.)</b>	<b>149,90</b>
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
<b>adidas Power Soccer (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Agile Warrior (dt.)	99,90
<b>Alien Trilogy (dt.)</b>	<b>89,90</b>
Battle Arena Toshinden (dt.)	99,90
Battle Arena Toshinden 2	99,90
Bio Hazard (Resident Evil)	149,90
Chronicles of the Sword	99,90
<b>Criticom (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Cyberia (dt.)	99,90
<b>D</b>	<b>99,90</b>
<b>Descent (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Destruction Derby (dt.)	99,90

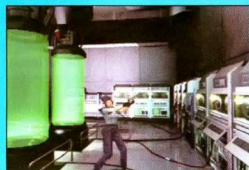


Discworld (mit dt. Sprache)	99,90
Extreme Games (dt.)	89,90
Extreme Pinball	89,90
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,90
<b>Galaxy Fight</b>	<b>89,90</b>
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	89,90
Gunship	99,90
Hebereke's Poppoito (dt.)	89,90
Impact King	
Jack is Back (dt.)	99,90
<b>Jupiter Strike</b>	<b>89,90</b>
Krazy Ivan (dt.)	69,90
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
Namco Museum 1+2+3	149,90
<b>NBA - In the Zone (dt.)</b>	<b>89,90</b>
NBA - Live 96	99,90
Need for Speed (dt.)	99,90
Necronome (dt.)	99,90



<b>NFL Game Day (dt.)</b>	<b>99,90</b>
NFL Quarterback Club (dt.)	94,90

<b>NHL Face Off (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Panzer General	99,90
Parodius	69,90
PGA Tour 96	99,90
Philosoma (dt.)	89,90
Puzzle Bubble 2 (jp.)	149,90
<b>Psychic Detective</b>	<b>99,90</b>
<b>Pro Pinball</b>	<b>89,90</b>
Rayman (dt.)	99,90
Resident Evil (dt.) (uncut!!!)	99,90
Revolution X (dt.)	99,90
Road Rash	99,90



<b>Ridge Racer Revolution</b>	<b>99,90</b>
<b>Shellshock (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Silverload (dt.)	99,90
Space Hulk	99,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Tekken (dt.)	99,90
Tekken 2 (jp.)	139,90
Tetris X (jp.)	149,90
<b>Total NBA '96 (dt.)</b>	<b>89,90</b>
Track & Field	99,90
<b>True Pinball (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Twisted Metal (dt.)	89,90



Viewpoint	89,90
Warhawk (dt.)	89,90
<b>wing Commander III (dt.)</b>	<b>94,90</b>
<b>wipEout (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Worms (dt.)	99,90
World Cup Golf	69,90
WWF Arcade (dt.)	69,90

## Sega Saturn

<b>Saturn + 1 Pad (dt.)</b>	<b>399,90</b>
Action Replay (dt.)	79,90
Universal Adapter	49,90
RGB Kabel	39,90
Antennenkabel (dt.)	59,90
SAT 1 Controller (dt.)	49,90
SAT 2 Controller (dt.)	59,90
Protobector (dt.)	99,90
<b>Alien Trilogy (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Aftermath (dt.)	109,90
<b>Battle Ar. Toshinden Remix</b>	<b>89,90</b>
Bug! (dt.)	99,90
Blackfire (dt.)	99,90
Clockwork Knight 1 (dt.)	89,90

Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
<b>D</b>	<b>99,90</b>
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
<b>Galaxy Fight</b>	<b>99,90</b>
<b>Gex (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club '96	89,90
NBA Basketball (dt.)	99,90
NHL All-Star Hockey (dt.)	99,90
Panzer Dragoon (dt.)	99,90
Parodius (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90



Pebble Beach Golf (dt.)	99,90
Rayman (dt.)	99,90
Robotica (dt.)	99,90
Revolution X (dt.)	99,90
Sega Rally Ch. (dt.)	109,90
Shellshock (dt.)	109,90
Shinobi X (dt.)	99,90
Street Fighter - T. Movie	99,90
Slayer (dt.)	99,90
Theme Park (dt.)	99,90
Thunderhawk 2 (dt.)	99,90
<b>Titan Wars (dt.)</b>	<b>99,90</b>
<b>Toshinden Remix (dt.)</b>	<b>109,90</b>
Valora Valley Golf (dt.)	109,90
Victory Boxing (dt.)	99,90
<b>Virtua Cop + Gun (dt.)</b>	<b>145,90</b>
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
wipEout (dt.)	89,90
World Series Baseball (dt.)	99,90

## Super Nintendo

Super Nintendo (dt.)	179,90
Action Replay 3 (dt.)	69,90
Fire Adapter	39,90
Controller (dt.)	29,90
Asterix	79,90



**N64!**

Japanische  
Version  
sofort  
lieferbar

Vorbestellungen für das  
deutsche N64 möglich!

Holt Euch die ultimative  
Videospielekonsole!

Preis auf Anfrage

Asterix und Obelix (dt.)	129,90
Batman Forever (dt.)	99,90
<b>Breath of Fire 2 (dt.)</b>	<b>119,90</b>
<b>Blazing Skies</b>	<b>129,90</b>
Demolition Man (dt.)	99,90
Donald in Maui Mallard	139,90
<b>Donkey Kong Country 2</b>	<b>99,90</b>
Dschungelbuch (dt.)	99,90
Earthworm Jim 2 (dt.)	119,90



FIFA Soccer '96 (dt.)	109,90
Final Fight III	119,90
Flintstones - T. Movie (dt.)	119,90
Mega Man 7 (dt.)	109,90
Mega Man X 3	190,90
NBA Live '96 (dt.)	109,90
NHL '96 (dt.)	109,90
<b>Pinocchio (dt.)</b>	<b>119,90</b>
Power Ranger - The Movie	109,90
Primal Rage (dt.)	119,90
Secret of Evermore (dt.)	109,90
<b>Sailormoon</b>	<b>129,90</b>
<b>Star Trek - Deep Space Nine</b>	<b>129,90</b>
<b>Super Mario All-Stars (dt.)</b>	<b>59,90</b>
Super Mario Kart (dt.)	64,90
Super Mario World 2 (dt.)	109,90
<b>Superstar Soccer Deluxe</b>	<b>129,90</b>
<b>Tetris &amp; Dr. Mario (dt.)</b>	<b>69,90</b>
Theme Park (dt.)	109,90
Tim in Tibet (dt.)	119,90
<b>Toy Story (dt.)</b>	<b>129,90</b>
WeaponLord (dt.)	139,90
WWF Arcade (dt.)	119,90
Zelda III (dt.)	64,90

# Sim City 2000



**Der Alptraum eines jeden Bürgermeisters: Plötzlich hereinbrechende Katastrophen können jahrelange Arbeiten zunichte machen, wenn nicht schnell reagiert wird**



**Bei Spielbeginn sollte man zunächst kleine, übersichtliche Einheiten anlegen**

ken herumzögern, während 1000 Jahre später dann sanftere Energiequellen zur Verfügung stehen wie beispielsweise Wasser- oder Mikrowellen-Kraftwerke. Neben dem Freispiel-Modus, in dem eine Stadt nach Belieben auf- und ausgebaut werden kann, gibt es auch vorgefertigte Szenarien. In ihnen gilt es, bestimmte Probleme wie etwa Umweltverschmutzung oder Naturkatastrophen in möglichst kurzer Zeit und



**Kleiner Ausflug gefällig? Die Städte lassen sich aus dem Auto in 3D bewundern**



mit begrenzten finanziellen Mitteln zu bewältigen. Dabei zeigen sich dann die wahren Talente eines Städteplaners.

Das komplexe Gameplay sorgt für lange anhaltenden Spielspaß, der allerdings durch die hakeilige Steuerung etwas getrübt wird: Nur mit einer Maus läßt sich das Spiel einigermaßen flüssig bedienen. Diese Zusatzinvestition sollte also mit eingeplant werden, dann steht den Städtebau-Freuden nichts mehr im Wege. Und es lohnt sich: Schließlich darf man sich jederzeit ins virtuelle Auto setzen und seine eigene Stadt in 3D aus der Sicht der Bewohner genießen! ■

**Hersteller:** Virgin  
**Entwickler:** Maxis  
**Genre:** Simulation  
**Spieler:** 1  
**Level:** 18 Szenarien  
**Preis:** ca. DM 100  
**Erhältlich:** im Handel

**D** von M. Anton  
 as amerikanische Softwarehaus Maxis ist für seine komplexen Simulationen berühmt. Das legendäre *Sim City* sorgte schon seit Jahren auf den unterschiedlichsten Systemen für Furor, jetzt kommen endlich auch PlayStation-Besitzer in den Genuß der erweiterten Fassung *Sim City 2000*. Die Aufgaben, die den Spieler dort erwarten, sind wahrlich umfangreich: In der Rolle des Bürgermeisters einer Stadt muß dafür gesorgt werden, daß sich ein kleines Kuhdorf zu einer blühenden Metropole entwickelt. Dazu müssen Wohn- und Industriegebiete angelegt und durch günstige Verkehrsverbindungen miteinander verbunden werden, Steuergelder eingetrieben und sparsam angelegt werden, selbst um die Anlage von Kanalisation und Stromversorgung hat sich der Spieler zu kümmern.

Vier Epochen stehen zur Auswahl, jede von ihnen besitzt nicht nur optisch, sondern auch technisch verschiedene Gebäudetypen: Wer das Spiel beispielsweise im Jahre 1900 beginnt, darf sich erst einmal mit stinkenden Kohlekraftwer-



**Je nach Stand der technischen Entwicklung fallen die einzelnen Bauwerke aus**

**info**



Dank des mitgelieferten Terrain-Editors ist es jederzeit möglich, die Landschaften nach eigenen Wünschen und Vorstellungen zu gestalten.

**Memory-Card:** Wie auch beim direkten Konkurrenten *AIV-Train* erweist sich die komplexe Welt als Speicherplatzfresser: Pro abgelegtem Spielstand ist eine komplette Memory-Card zu investieren.





# Blazing Dragons



**Kleiner Heimwerker:** Ein Mop, ein Kerzenhalter und ein Pyjama als Spülmaschine



**Zwar verläuft ein Großteil der Kommunikation zwischen den Charakteren über Sprachausgabe, so ganz ohne Lesetext geht es aber doch nicht, wie dieser Flirt zeigt**

**W** von M. Anton  
 enn sich jemand aus der Monty-Python-Truppe der Legende um König Artus annimmt, dann ist mit Sicherheit ein Feuerwerk an Komik und Ironie zu erwarten. Der Film über *Die Ritter der Kokosnuß* ist inzwischen schon ein Klassiker, jetzt schickt sich Terry Jones an, die Geschichte von Camelot und den Rittern der Tafelrunde neu zu schreiben. Denn eigentlich war doch alles ganz anders ...

Tatsache ist nämlich, daß ja schon immer die Drachen die Guten waren, während die nervigen Menschen immer wieder für Unruhe im ansonsten friedlichen Königreich sorgten. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß Drachen auch die Hauptrolle in diesem abgedrehten Abenteuer spielen: Der junge Drache Flicker ist als zweitklassiger Erfinder nicht gerade auf Erfolg abonniert, aber er hat große Pläne. Immerhin hat er sich in des Königs Tochterlein verguckt, doch um sie zu bekommen, muß er erst einmal ein Held



und in die Tafelrunde aufgenommen werden. Doch bis es schließlich soweit ist, muß Flicker die absonderlichsten Aufgaben erledigen, wobei ihm sein kreativer Erfindergeist an vielen Stellen weiterhilft. Auf seiner Reise trifft er die seltsamsten Typen, die zwar alle irgendwie aus einem der klassischen Märchen stammen könnten – aber eben nur irgendwie. Wenn man beispielsweise Rapunzel erst einmal mit Haarwasser aus der Bredouille helfen muß, ist da schon einiges ziemlich verkehrt gelaufen!

Nach *Discworld* ist *Blazing Dragons* das zweite Adventure im klassischen Stil, das für diese Konsole verfügbar ist. Die farbenprächtigen und detailliert gezeichneten Comic-Grafiken werden von hervorragender deutscher Sprachausgabe begleitet, das einfach zu bedienende Interface erlaubt die bequeme Kontrolle des Helden. Lediglich die Unterbrechungen durch die Ladezeiten zwischen einzelnen Szenen wirken etwas störend, aber daran gewöhnt man sich mit der Zeit. Zwar scheint sich das Spiel auf den ersten Blick eher an ein jüngeres Publikum zu richten, allerdings hat auch die ältere Generation durchaus ihren Spaß daran. Dafür sorgen nicht zuletzt Terry Jones und seine ironischen Anmerkungen zum Märchenleben, Sagenuniversum und einfach allem ... ■

<b>Hersteller:</b>	BMG
<b>Entwickler:</b>	C. Dynamics
<b>Genre:</b>	Adventure
<b>Spieler:</b>	1
<b>Level:</b>	-
<b>Preis:</b>	ca. DM 100
<b>Erhältlich:</b>	im Handel

**Info**

Neben der PlayStation-Version ist demnächst auch eine komplett eingedeutschte Version für den PC erhältlich, an einer Umsetzung für den Saturn wird ebenfalls gearbeitet.

**Memory-Card:** Die Abenteuer von Flicker lassen sich jederzeit sichern und belegen für jeden abgespeicherten Spielstand einen Block. Als Alternative kann allerdings auch ein Paßwort abgefragt werden.

**XL-Wertung 85%**

playstation test

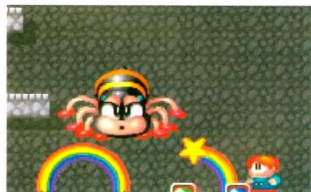
# Bubble Bobble



Zerstört man einen Bogen während sich ein Gegner unter ihm befindet, ist die Wahrscheinlichkeit, ein Extra zu erhalten größer, als wenn man ihn direkt abschießt



Werden die eingefangenen Gegner nicht schnell zerstört, befreien sie sich wieder



test playstation

**Hersteller:** Acclaim  
**Entwickler:** Taito  
**Genre:** Action  
**Spieler:** 1-2 (simultan)  
**Level:** 100 + 28  
**Preis:** ca. DM 100  
**Erhältlich:** im Handel

**Info**



Ein wunderschön animierter Vorspann umrahmt die Spielesammlung.

In den Options können die Anzahl der Credits sowie der Schwierigkeitsgrad eingestellt werden.

**Memory Card:** Eine Speicherfunktion existiert nicht.

**W** von M. Häntsch  
 ährend Namco mit ihrer Classic-Serie großen Anklang findet, springen immer mehr Firmen auf den rollenden Zug auf und konvertieren die Hits von gestern auf die Konsolen von heute. So erfährt auch Taitos legendäre *Bubble Bobble*-Reihe eine Wiedergeburt auf der PlayStation. Auf der CD werden die 100 Original-Level des *Bubble-Bobble*-Automaten je eine Classic- sowie Remake-Version von *Rainbow Islands* mit je 28 Leveln geliefert.

Auch heute noch geht das simple Spielprinzip des Blasenschießens bei *Bubble Bobble* locker von der Hand und strahlt seinen nostalgischen Charme aus. Alleine oder mit einem Mitspieler ist es das Ziel, jede Stage von allen Mitspielern zu befreien, indem man sie mit einer Blase einfängt und danach wegschubst oder auf sie draufspringt. Die liegenbleibenden Extras sollten währenddessen eingesammelt werden, um das Punktekonto zu füllen. Für den Erfolg entscheidend sind ein gutes Stellungsspiel und Reaktionsvermögen. Im 100. Level stellt sich schließlich ein ausgewachsener Endgegner dem Spieler als letzte Herausforderung in den Weg.

*Rainbow Islands* wartet mit einem etwas komplexeren Gameplay auf. Ziel ist es, in einem vertikal nach oben scrollenden Level das Ziel zu erreichen und unterwegs möglichst viele Bonusgegenstände einzusammeln. Einzige Fähigkeit der Spielfigur ist neben dem Springen das Produzieren von Regenbögen, die sich als vielseitig nutzbar erweisen. Sie können nicht nur Gegner ins Jenseits befördern, sondern auch von der Spielfigur als Brücke benutzt werden. Springt

man auf sie, werden sie zerstört und nehmen alle unter ihnen befindlichen Gegner mit. Durch das Einsammeln von Farbtöpfen, kann der Regenbogen bis auf drei Bögen ausgebaut und getunt werden. In jeder Welt wartet ein Endgegner, der nach seiner Niederlage eine ganze Schatztruhe mit Extras hinterläßt.

Die Grafik und der Sound von *Rainbow Islands*



sind wesentlich farbenfroher und detaillierter als die von *Bubble Bobble*. Auch die Musik ist trotz ihrer ständigen Wiederholungen ein Ohrwurm.

Spielerisch gibt es an beiden Versionen kaum etwas auszusetzen. Wer das alte *Bubble Bobble*-Fieber auch im 32-Bit-Zeitalter genießen möchte, darf bedenkenlos zugreifen, denn das Spielprinzip ist zeitlos genial und besitzt ein hohes Suchtpotential. Anstelle der Remake-Version von *Rainbow Islands*, die kaum erkennbare Veränderungen zum Original aufzeigt, wären *Parasol Stars* oder *Liquid Kids*, die offiziellen Fortsetzungen der Reihe, wesentlich interessanter gewesen. ■

**XL-Wertung**

**80%**

# Bust-a-Move 2



Im Zweispieler-Modus erscheinen die Blasen, die ein Spieler von seinem Schirm entfernt hat, im Feld des Gegners und verursachen dort einige Probleme

**B** von M. Häntsch  
*Bust-A-Move 2*, der jüngste Teil der *Bubble Bobble*-Serie, ist nach zwei Arcade-Automaten und je einer PlayStation- und Super Nintendo-Version schon fast ein Klassiker unter den Geschicklichkeitsspielen.

Spielerisch hat sich gegenüber den Vorgängerversionen nichts geändert. Weiterhin dürfen mit einer Kanone am unteren Bildschirmrand verschiedenfarbige Blasen in Richtung Spielfelddecke geschossen werden. Der Spieler hat dabei nur Einfluß auf den Abschubwinkel, den er innerhalb eines 10-Sekunden-Limits einstellen und auch den Befehl zum Abschub geben muß. Trifft das Geschloß dabei auf mindestens zwei miteinander verbundene gleichfarbige Blasen, so fallen diese herab und nehmen getreu dem Gesetz der Gravitation, die an ihnen fixierten Blasen mit. Sobald der ganze Bildschirm leergeräumt ist, ist die Runde gewonnen. Trifft die abgeschossene Blase aber auf andersfarbige, so bleibt sie haften und blockiert einen kostbaren Teil des Platzes. Wenn sich die Kugeln bis zum unteren Bildschirmrand gestapelt haben, geht das Spiel verloren. Es ist also wichtig, genau zu zielen und auch den

Abpralleffekt der Blase am Spielfeldrand (Eintrittswinkel = Austrittswinkel) zu berücksichtigen. Zur Auflockerung des simplen Spielprinzips sind zusätzliche Elemente integriert. So senkt sich die Spielfelddecke nach und nach und beschränkt damit die mögliche Flugbahn der nächsten Blase. Es gibt auch Blasen mit besonderen Fähigkeiten. So lassen einige nach einem Treffer alle gleichfarbigen Blasen verschwinden oder bahnen sich wie eine Kanonenkugel den Weg durch das Spielfeld und zerstören dabei alle Hindernisse.

Besonders unterhaltsam ist der Zweispieler-Modus, bei dem nach einer erfolgreichen Abräumaktion die herunterfallenden Blasen dem Gegner zugeschlagen werden, was nicht selten zu größeren Irritationen führt. Fehlt ein menschlicher Mitspieler, kann diese Rolle auch der Computer übernehmen.

Die schon fast geniale Klarheit der Spielregeln und die liebevolle Umsetzung auf den Saturn machen aus *Bust-A-Move 2* ein sehr interessantes Spiel, das auch über eine längere Zeit motiviert. ■

**XL-Wertung 80%**



Nicht selten lohnt es sich, eine Blasenformation genauer in Augenschein zu nehmen, um mit einer möglichst niedrigen Zahl von Schüssen den jeweiligen Level leerzuräumen

**Hersteller:** Acclaim  
**Entwickler:** Taito  
**Genre:** Geschicklichkeit  
**Spieler:** 1-2 (simultan)  
**Level:** über 100  
**Preis:** ca. DM 100  
**Erhältlich:** im Handel

## info



Im Editor-Modus dürfen eigene Level kreiert und gespielt werden. Es stehen dabei alle Blasen-Typen und unterschiedlich große Spielfelder zur Auswahl.

**Saturn-Speicher:** Gespeichert werden die Highscores, die Options und eigene Level des Editor-Modus' auf 63 Speicherblöcken.

**Bust-A-Move 2**

*Mehr Continues:*

Wählt im Optionsmenü die Credits an und drückt links, rechts, R1, R2, L2, L1, oben, unten! Um die Credits zu erhöhen, muß nun ● gehalten werden.



*Very-Hard-Modus:*

Geht im Titelbild R1, oben, L2, unten ein, und es erscheint eine Welt mit einer schnelleren Kanone und komplizierteren Puzzles.

**Gradius Deluxe**

*Vollständige Bewaffnung:*

Drückt während des Spielens Start und danach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, ✕! Der Cheat läßt sich sowohl bei Gradius als auch bei Gradius 2 je nach dem zuvor gewählten Schwierigkeitsgrad nur in einer bestimmten Anzahl wiederholen.



**Impact Racing**

*Paßwörter:*

Auto	Level	Paßwort
Tallon 4	5	54KCJGCRU600
Tallon 4	6	4HWHB1D536M1
Premier	2	00G76BLKOBH
Premier	4	1MB7P2CB1OXQ
Premier	7	2WP54DDCPPGL



Premier	9	20KINWE2U51H
Destroyer	2	3TU4F9BK26TS
Destroyer	2	9L3LSTBK26WO
Incenerator	3	5FQMYWC0C6Q4
X14	2	1AENXUBOM07K
X14	5	1MB16BCQBOQ0
X14	7	3K3B71DFRP6Q
X14	9	03HEHPE5SRKJ

**Motor Toon GP 2**

*Mehr Optionsmöglichkeiten:*

Ruft das Optionsmenü auf und gebt folgende Cheats ein:

Advanced Options: L1, L2, R1, R2  
Perfect Run Mode: Ein Replay Video präsentiert sich, wenn Ihr R2 drückt.  
Time Attack Mode: Mit R1 erweitern



sich die Optionen um ‚Load Ghost from the Menu‘. Ihr tretet gegen einen ‚Geisterfahrer‘ an, den Ihr weder Berühren noch abschießen könnt.

**The Need for Speed**

*Gnadenlos-Modus:*

Verläßt nach der Eingabe des Paßworts ‚XJHVCK‘ das Wettkampfenü und wählt die Duell-Option an! Drückt dann L1 und R2 gleichzeitig!



*Maschinengewehr-Modus:*

Wählt im Duell-Modus oder Zweispieler-Modus einen Gegner aus und haltet während des Ladevorgangs L1, ●, ■, links-oben gedrückt! Die Hupe ist nun durch ein MG ersetzt.

**Sampras Extreme Tennis**

*Paßwörter:*

QYY QAAADQ3VNULAA4G5LNCY  
SZA QAAADQ3VNULAA4G5LNCY  
VJK QAAADQ3VNULAA4G5LNCY  
XJS QAAADQ3VNULAA4G5LNCY  
ZJ2 QAAADQ3VNULAA4G5LNCY



**Shellshock**

*Unverwundbarkeit:*

Drückt nach dem ersten Ableben im Titelbild oben, oben, unten, unten, unten, rechts, rechts, ▲! Bei korrekter Eingabe ertönt ein Jingle.



*Levelwahl:*

Drückt während der Press-Start-Aufforderung im Titelbild oben, unten, links, rechts, unten, unten, rechts, rechts, ■! Auch danach ertönt ein Jingle.

**Worms**

*Paßwörter:*

Alien  
Arctic  
Beach  
Candy  
Desert  
Forest  
Hades  
Mars  
Tropics



## X-Men – Children of the Atom

### Special-Move-Liste - Teil 2:

Legende:

S = irgendein Schlag

T = irgendein Tritt

(\* ) = funktioniert auch in der Luft

ABC = alle Tritt-Button

XYZ = alle Schlag-Button

Energie-Moves = kosten Energie

Power-Meter-Moves = benötigen einen vollen Power-Balken

### Silver Samurai

Shuriken: unten, rechts-unten, rechts + S (\* )

HyakuRetsu Toh: S drücken oder rechts, unten, rechts-unten + S

Energie-Moves:

Blink: unten, rechts-unten, rechts + T (\* )

Tohgi: unten, links-unten, links + S

Bushin: unten, links-unten, links + XYZ

Power-Meter-Moves:

RaiMaKen: unten, rechts-unten, rechts + ABC



Triple Shuriken: unten, links-unten, links + ABC

### Spiral

Dancing Swords: rechts, rechts-unten, unten, links-unten, links + ABC (\* )



Sword Toss: unten, rechts-unten, rechts + S

Energie-Moves:

Sword Explosion: unten, rechts-unten, rechts + T (\* )

Switch Blade: unten, links-unten, links + A (\* )

Teleport Dance: unten, links-unten, links + B (\* )

Power Dance: unten, links-unten, links + X (\* )

Speed Dance: unten, links-unten, links + Y (\* )

Dimensional Dance: unten, links-unten, links + Z (\* )

Six-Hand-Grapple: unten, oben + S



Power-Meter-Moves:

Metamorphosis: unten, rechts-unten, rechts + ABC (\* )

### Storm

Typhoon: unten, rechts-unten, rechts + S (\* )

Lightning Attack: S + T (\* )

Energie-Moves:

Flying: unten, links-unten, links + ABC (\* )

KazeOKoshi: unten, links-unten, links + XYZ (\* )

Power-Meter-Moves:

Lightning Storm: unten, rechts-unten, rechts + ABC (\* )



Hair Storm: unten, rechts-unten, rechts + L, R

### Wolverine

Tornado Claw: rechts, unten, rechts-unten + S



Drill Claw: S + T (\* )

Energie-Moves:

Beserker Charge: unten, links-unten, links + ABC

Healing Factor: unten, links-unten, links + XYZ

Power-Meter-Moves:

Beserker Barrage: unten, rechts-unten, rechts + ABC

Akuma anwählen:

Wählt im Kämpfer-Auswahl-Screen

Spiral an und wartet zwei Sekunden!



Wählt dann der Reihe nach Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red und erneut Silver Samurai an und wartet noch einmal zwei Sekunden! Halte danach X, C und Z gedrückt. Daraufhin erscheint Akuma im Kämpfer-Fenster.

### Akuma

GouHadouKen: unten, rechts-unten, rechts + S

Shakunetsu GouHadouKen: links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts + S

ZankuuHadouken: unten, rechts-unten, rechts + S (\* )

GouShoryuken: rechts, unten, rechts-unten + S



Tatsumaki ZankuuKyaku: unten, links-unten, links + T (\* )

Diving Kick: unten, rechts-unten, rechts + T (\* )

Energie-Moves:

Ultimate Throw: unten, links-unten, links + S (\* )

AshuraSenkuu: rechts, unten, rechts-unten + ABC

Power-Meter-Moves:

GouShikuuHadouken: unten, rechts-unten, rechts, unten, rechts-unten, rechts + S

GouShoryuReppa: unten, rechts-unten, rechts, unten, rechts-unten, rechts + S

T  
Kalinske



TOM KALINSKE/SEGA OF AMERICA

m

Die Markteinführung des N64 macht die Lage für Sega nicht leichter. Kalinske glaubt aber, mit innovativen Software-Titeln wie NIGHTS Big N die Stirn bieten zu können

**XL:** Was hat Ihrer Meinung nach Sony dazu veranlaßt, den Verkaufspreis für die PlayStation auf 199 \$ zu senken?

Tom Kalinske: Ich glaube, Sony reagierte damit auf die Preissenkung des Saturns auf 19.900 ¥ (ca. 300 DM) in Japan, die die Verkaufszahlen noch über die des letzten Weihnachtsgeschäfts steigen ließ. Als ich im April in Japan war, konnte ich nicht einen einzigen Saturn in den Verkaufsregalen entdecken. Mittlerweile wurden dort schon über drei Millionen Saturn-Geräte, aber gerade mal zwei Millionen PlayStations verkauft. Das ist ein enormer Unterschied. Diese Verhältnisse haben wir in Europa und den USA zwar nicht, aber sie können sicher sein, daß die Sony-Zentrale in Japan diese Entwicklung sehr ernstnimmt.

**XL:** glauben Sie, Sony hat Angst vor dem Saturn?

TK: Sicher, wir haben großartige Software. Zwar haben noch einige Leute Probleme mit den drei 32-Bit-Prozessoren im Saturn, aber ich glaube, heute können die Entwickler mehr und mehr damit anfangen. Sie stellen fest, daß sie nur einen kleinen Teil der Leistungsfähigkeit des Saturns ausnutzen, während die PlayStation schon zu ca. 80 % ausgereizt ist.

Außerdem haben wir Zugang zum Internet. Immer mehr Leute wollen eine Verbindung zum Internet, und viele haben einfach nicht 3000 DM übrig, um sich einen PC zu kaufen. Interessanterweise wollen aber auch diejenigen, die das Geld haben

und sich schon einen entsprechenden Computer zugelegt haben, einen zusätzlichen Zugang für die ganze Familie im Wohnzimmer. Sie sehen, daß es sinnvoll ist, den Nutzen, den sie durch das Internet beziehen, mit einer größeren Gruppe vor dem Fernsehapparat zu teilen. Familien und Gruppen in den verschiedensten Teilen der Welt können miteinander spielen. Das Internet ist eine sehr wichtige und mittlerweile allgemein akzeptierte Erfindung. So glaube ich, daß unsere Kombination aus überlegener Software, einem Internet-Zugang mit der entsprechender Peripherie und die

... eine Kombination aus überlegener Software und Internet-Zugang ...

Verkaufszahlen aus Japan Sony schon Angst machen und zum Handeln zwingen.

**XL:** Aber bisher waren Segas Hardware-Erweiterungen traditionell Mißerfolge. Schauen Sie auf das Mega-CD, das 32X oder den Menacer (ein Vorgänger der Virtua Gun fürs Mega Drive). Was läßt Sie annehmen, daß es beim NetLink anders laufen wird?

TK: Historisch betrachtet ist das richtig. Aber heutzutage sieht die Sache etwas anders aus: Jeder weiß, daß ein schnelles Modem allein ungefähr 200 \$ kostet. Ich spreche hier von einem 28.800er Modem mit einem Spezialchip, der den Saturn unterstützt und der passenden Browser-Software, die zusammen nur 200 \$ kosten werden – ein Verkaufspreis für Deutschland steht noch nicht fest. Ich denke, jeder wird den Wert dieses Angebots erkennen.

**XL:** Viele Leute sagen, daß Sonys Entscheidung, die PlayStation für 199 \$ anzubieten, weniger mit

Sega als mit dem N64 zusammenhängt ...

TK: Beim N64 hängt meiner Meinung nach noch vieles von den Versprechungen Nintendos ab und wieviel man davon glauben möchte. Scheinbar ist Sony bereit, alles zu glauben und reagiert entsprechend. Wir wollen lieber sehen, ob die Ankündigungen auch der Realität entsprechen. Es gab drei oder vier Vorankündigungen für das N64 und keine wurde eingehalten. So weiß ich nicht, was ich von den anderen Aussagen von Nintendo halten soll.

**XL:** Aber nachdem das N64 jetzt auf dem Markt ist, kann man doch sagen, daß es stimmt.

TK: Trotzdem ist das N64 immer noch ein Cartridge-System, und wir alle kennen die Probleme mit den Entwicklungskosten für Cartridges (Cartridges kosten in der Herstellung ca. 30 \$ im Vergleich zu 5 \$ für eine CD, Anm. d. Red.). Das trifft nicht zuletzt den Einzelhandel, der dadurch niedrigere Gewinnspannen erzielt, aber auch die Lizenznehmer, die nicht das Risiko tragen möchten, auf unverkauften Spielen für 30 \$ das Stück sitzen zu bleiben. Aber auch die Konsumenten sind mit einem Cartridge-System nicht glücklich.

**XL:** Wieso sollten die Konsumenten Probleme mit den Cartridges haben?

TK: Unsere Untersuchungen haben ergeben, daß Konsumenten, die sich bereits mit 32-Bit- oder PC-Systemen beschäftigt haben, Cartridges für altmodisch halten und kein darauf basierendes System kaufen würden.

**XL:** Was ist altmodisch an Spielen, die praktisch keine Ladezeit haben? Sie selber haben über Jahre einen sehr profitablen Cartridge-Markt zur Zeit der 16-Bit-Ära aufgebaut. Wenn Sie wollten, könnten Sie das sicher wiederholen. Warum nicht





Tom Kalinske, seit sechs Jahren Präsident von Sega of America, wird am 30.9.96 den Videospiegelgiganten verlassen. Jetzt zieht er Bilanz zum jungen 32-Bit-Markt und der direkten Konkurrenzsituation zu Sony und Nintendo. Natürlich geht es auch um Segas Zukunftspläne mit dem NetLink und SegaSoft, an denen Tom Kalinske maßgeblich mitgewirkt hat. Kalinskes Vermächtnis ist eine gestärkte Position Segas auf dem Videospiegelmarkt.

**Tom Kalinske wechselt nach sechs Jahren bei Sega zu Education Technology LLC. Industry**



*auch Nintendo?*

TK: Die 16-Bit-Cartridges kosteten deutlich weniger als die für das N64. Ich habe sogar gehört, daß die Kosten für ein solches Modul bei 50 \$ liegen sollen. Eine wahnsinnige Summe, wer möchte dieses Risiko eingehen?

Stellen Sie sich vor, Sie wollen ein Spiel herausbringen und produzieren eine Millionen Stück, wovon Sie jedes einzelne 50 \$ kostet, bevor Sie auch nur ein einziges verkauft haben. Sie müßten verrückt sein, 50 Millionen \$ in ein Spiel zu investieren. Auch der Einzelhandel wäre verrückt, würde er sich auf ein solches Geschäft einlassen. Bleibt er auf dem Produkt sitzen, muß er es im Preis herabsetzen und wird von Ihnen seinen Verlust einfordern – Ihr Absatzmarkt wäre praktisch dahin.

Handelt es sich dabei aber um ein CD-Spiel und Sie machen den gleichen Fehler, so sind die Verluste viel geringer. Aus der Sicht der Finanzierung machen Cartridges also zum heutigen Zeitpunkt keinen Sinn mehr.

## Die Konsumenten halten Cartridge-Systeme für altmodisch

XL: *Nintendo erwidert darauf, daß sie nur eine kleine Menge Software herausbringen und nur mit Firmen zusammenarbeiten werden, die dieses Risiko tragen können, um so einen guten Absatz der Software zu garantieren.*

TK: Noch nie in der Geschichte der Videospiele war ein Hersteller erfolgreich, ohne die Unterstützung durch eine große Gruppe von Software-Drittanbietern.

Aus diesen Gründen scheiterten auch Atari und das Intellivision-System. Der 8- und 16-Bit-Markt bewiesen die Wichtigkeit von Fremdanbietern.

Auch wenn Nintendo gegenteiliges behauptet, brauchen sie sicher Unterstützung von dritten Firmen. Sie brauchen eine gute Auswahl an Spielen, um die Konsumenten zu überzeugen, viel Geld für ein neues System auszugeben. XL: *Sega hat Yu Suzuki (AM2) und Yuji Naka (Sonic Team), und Nintendo hat natürlich Shigeru Miyamoto. Ist es ein Problem für Sony, daß sie keinen Star-Spieleentwickler haben?*

TK: Ganz sicher. Natürlich muß man ein gutes Spieleangebot durch Dritthersteller haben, aber man muß auch selbst erfolgreiche Titel entwickeln können. Wenn ich mir unsere beiden Konkurrenten genauer anschau, sehe ich Nintendo ohne die nötige Unterstützung durch Lizenznehmer und Sony praktisch unfähig, eigene gute Spiele herauszubringen. Sega hat beides, so daß ich keine Befürchtungen für die Zukunft habe.

XL: *Obwohl Sie Ihren Marktanteil deutlich ausbauen konnten, meinen viele Insider, daß der 32-Bit-Markt nicht die allgemeinen Erwartungen erfüllt hat. Wie ist Ihre Meinung dazu?*

TK: In der Zeit von 1989 bis 1990, als wir gerade mit dem Mega Drive in den 16-Bit-Markt starteten, verkauften wir im ersten Jahr weniger als 400.000 Geräte und ungefähr 450.000 Geräte im Jahr 1990. Weitere eineinhalb Jahre später waren dann zirka eine Million Einheiten verkauft. Vergleichen Sie dies mit der heutigen Situation, dann sehen Sie, daß sowohl wir als auch Sony heute mehr verkaufen. Bis Ende 1996 werden Sega und Sony weitaus mehr Geräte abgesetzt haben, als in einem vergleichbar langen Zeitraum 16-Bit-Geräte verkauft wurden.

XL: *Haben die (im Vergleich zu den 16-Bit-Geräten) hohen Preise für die Next-Generation-Systeme Auswirkungen gehabt?*

TK: Interessanterweise sind die Preise mit den damaligen vergleichbar. 1989 kostete ein Mega Drive 199 \$. Rechnen Sie das auf 1996 um, entspricht dies ungefähr 250 \$. Meiner Meinung nach ist die Akzeptanz der 32-Bit-Systeme höher als ein Konkurrent (den ich unerwähnt lasse) Ihnen glauben machen möchte. Dieser meinte, 32-Bit existiere nicht wirklich, nur weil eine andere große japanische Firma ihm im Nacken sitzt. Aber das ist nicht war. Die Akzeptanz von 32-Bit-Systemen ist größer als sie für die 16-Bit-Geräte war.

XL: *Wenn Sie sich die N64-Software anschauen, sehen Sie einen Vorsprung gegenüber Ihrer und Sonys 32-Bit-Software?*

TK: Ich hatte bisher noch nicht die Zeit, mir alles genau anzusehen, aber ich glaube nicht, daß es besser aussieht als NIGHTS. Meiner Meinung nach ist NIGHTS ein überwältigendes Spiel.

## Segasoft sollte von Segas direkter Konkurrenz Abstand halten

XL: *Eine Firma wie SegaSoft, die Sega-Titel für andere Systeme konvertiert, ist in vielerlei Hinsicht sinnvoll – Sega macht tolle Spiele, und es ist gut für die Spieler, wenn sie diese auf verschiedenen Hardware-Plattformen spielen können. Aber falls SegaSoft Spiele für die PlayStation herausbringt, wird dies dem Saturn schaden, oder?*

TK: SegaSoft hat bisher keine Spiele für die PlayStation herausgebracht. Dieses Jahr erschienen nur Spiele für den Saturn und den PC. Wir wollen SegaSoft als einen unabhängigen Software-Entwickler etablieren, wie beispielsweise Electronic Arts. Dafür müßten sie aber Software für jede Hardware-Plattform herausbringen dürfen. Ich denke, daß z.Zt. keine andere Hardware eine Bedrohung für den Saturn darstellt.

Solange man versucht, dies konsequent durchzuführen, ist dieser Konflikt unvermeidbar. Meiner Meinung nach sollte sich SegaSoft aber auf den Saturn und den PC konzentrieren und von der direkten Konkurrenz Abstand halten.

XL: Vielen Dank für das Gespräch und viel Erfolg für ihre weitere Laufbahn. ■

**Kalinskes Nachfolger wird Shoichiro Irimajiri, der 30 Jahre bei Honda beschäftigt war**



# Classic Videogames

## Klassiker oder alle Kamellen? – Teil 1

Namco Museum Vol. 1 machte den Anfang, jetzt hat das Retro-Fieber die ganze Videospielebranche gepackt. Klassiker abgestaubt und frisch emuliert – eine Nische für melancholische Videospiele-Grufies oder Geheimtipps für die Generationen nach Pong und Pac-Man? Die Classic Videogames-Reihe berichtet, ob die Rechnung mit Uralt-Spielen für die neueste Hardware-Generation aufgeht.



In Japan sind mittlerweile drei Teile der Museum-Reihe erschienen. Dabei sind unter anderem Xevious, Mappy (!), Galaxian, Ms. Pac-Man, Dig Dug und Pole Position II



Pole Position war das anspruchsvollste und optisch spektakulärste Rennspiel seiner Zeit. Das Original wurde per Lenkrad gesteuert, die PSX-Emulation unterstützt Namos neGcon



In der kommenden Ausgabe stellen wir die zeitlosen Williams-Klassiker (Abb.: Robotron 2084) sowie Segas Retro-Reihe mit Space Harrier, Afterburner und Out Run vor

von J. Eggebrecht  
Automaten-Sammler aus den frühen 80er Jahren verstehen die Welt nicht mehr. Waren Original-Platinen solcher Evergreens wie Defender, Pac-Man und Galaga bis vor kurzem noch wahre Schätze aus einer vermeintlich verlorenen Zeit der brillanten Spielbarkeit ohne Präsentations-Overkill, befehlen uns jetzt Marketing-Strategen und



Pac-Man war lange Zeit weltweit der erfolgreichste Spielautomat. Wegen des Hochformats präsentiert sich die PSX-Version mit „Super-Game-Boy-Rahmen“

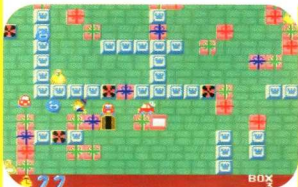
clevere Programmierer eines besseren: Im Reich der digitalen Unterhaltung gibt es keine Leichen, die sich nicht in perfekter Qualität reanimieren lassen.

Den Anfang der Wiederbelebung machte Namco nach einem Blick in die Archive der ausgehenden 70er und frühen 80er Jahre und einem schnellen Blinzeln auf die Hardware-Fähigkeiten der 32-Bit-Generation: Warum nicht all die Power nutzen, um längst vergessene Chips zu simulieren und den brachliegenden Ursprungs-Programmen der Vergangenheit neues Leben einzuhauchen? Die Rechnung ist einfach: Einerseits entsteht mit diesen bis dato mangels Hardware-Power unmöglichen „Emulationen“ ein ganz neuer Markt für längst entwickelte Spiele, andererseits leckt sich so mancher Freak der ersten Stunde die Finger nach der Möglichkeit, die Freuden der Kindertage daheim noch einmal authentisch zu erleben.

Angesichts des überquellenden Fundus' an Klassikern wagt Namco auch gleich den Oldie-Overkill: Nicht weniger als fünf



Sampler-CDs sollen in der Namco-Museum-Reihe erscheinen, jeder Teil mit fünf bis sieben Klassikern gespickt. In Japan sind aus dieser Reihe mittlerweile drei Teile erschienen, nach Deutschland hat es nunmehr endlich der erste Teil geschafft, doch im November steht auch schon Teil 2 an.



**Im Westen nahezu unbekannt: Toypop (1986). Kurzfristig unterhaltsam, aber sicherlich kein unsterblicher Klassiker**

Import-Eigner der japanischen Version warteten vielfach gespannt auf die „eingeeinglichtete“ Variante, da endlich der Museums-Anteil – ein multimedialer 3D-Spaziergang durch Namcos Werbematerialien und andere Kleinode, lesbar sein würde. Nach Betrachtung der englischen Version machen sich allerdings echte Zweifel an der Ernsthaftigkeit Namcos breit: Der beschreibende Text beschränkt sich fast ausschließlich auf das sowieso Offensichtliche: Ein japanisches Werbeposter wird als japanisches Werbeposter bezeichnet – Hintergrundinfos oder lustige Anekdoten sucht man im staubtrockenen Japano-Museum vergeblich. Ganz nach fernöstlicher Tradition findet auch



**Rally X und New Rally X (1980) unterscheiden fast nur dadurch, daß die Fortsetzung wesentlich spielbarer ist**

keine späte Verehrung der Schöpfer statt, der Pac-Man-Designer z. B. bleibt eine anonyme Gestalt, die Ehre gebührt allein der Firma Namco.

Die spielerisch liebevoll emulierten Spiele des ersten Namco-Museums setzen sich aus mehreren Hits (Pac-Man, Galaga und Pole Position) und einigen unbekannteren Klassikern (Toypop, Rally X, New Rally X, Bosconian) zusammen. Konfigurations-Fans dürfen in einem authentischen DIP-Schalter-Menü die Optionen der Spiele verändern – Dinge, die sonst den Spielhallen-Männern vorbehalten sind, um im Zweifelsfall noch

mehr Geld aus dem Kunden zu saugen. Detailbesessenen Arcade-Fans der ersten Stunde stehen allerdings bei der englischen Version vom Namco Museum Vol. 1 mehrere Enttäuschungen bevor: Waren die japanischen Varianten optisch, spielerisch und soundtechnisch mit den Originalen iden-



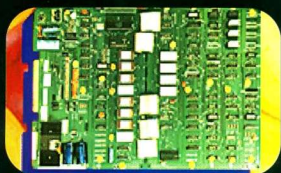
**Er wurde von unzähligen Videospieldies geradezu vergöttert: der geniale Galaxian-Nachfolger Galaga (1981)**

tisch, scheidet dies im grafischen und soundtechnischen Bereich in der hiesigen Version: Da die inzwischen verblichene Firma Atari für den Vertrieb vieler dieser Klassiker im Westen zuständig war, konnten einige Grafiken aus Copyright-Gründen nicht übernommen werden. Blanker Faulheit allerdings ist es zuzuschreiben, daß sich Namco im Falle von Pole Position nicht die Mühe machte, die authentischen englischen Sprachsetzen anstelle der japanischen zu verwenden, sondern einfach ganz auf Sprache verzichtete. Ebenso ärgerlich, daß bei Pole Position die Texte und ihr Aussehen Phantasieprodukte sind und nichts mit dem Original in unseren Spielhallen zu tun hat. Da ist es



**Bosconian, ein recht unterhaltsames Ballerspiel, stand offenbar Pate für Survivor (C-64 und Atari 800) von Synapse**

auch nicht weiter verwunderlich, daß man im Museum nur Objekte aus Japan findet. Außerdem läßt sich nicht leugnen, daß an den Namco-Megahits der Zahn der ungnädigen Zeit erheblich genagt hat. Selbst Pac-Man, bis zu Street Fighter II der erfolgreichste Spielautomat, ist nur noch aus Nostalgiegründen und weniger der Spielbarkeit wegen von Interesse (einzig Galaga ist auf Namcos erster Kollektion richtig empfehlenswert). Ganz anders Williams Arcade's Greatest Hits für PlayStation, das dieser Tage ebenfalls in Deutschland erscheinen soll. Doch darüber kommenden Monat mehr. ■



Nach der Render-Intro stehen sieben Namco-Klassiker zur Auswahl. Außerdem lädt das virtuelle Namco-Museum zum Rundgang ein. Dort können diverse Memorabilien wie Platinen, Werbeprospekte, Automatengehäuse und japanische Magazin-Cover betrachtet werden. Leider müssen dabei lange Ladezeiten in Kauf genommen werden



**Highlights in XL 5/96:**

**Specials:** Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit Formel-1-Chefentwickler Martyn Chudley, das Neon-Team unter der Lupe  
**Spiel des Monats:** adidas Power Soccer (PSX)  
**PlayStation:** Battle Arena Toshinden 2, Formel 1, Resident Evil, Ridge Racer Revolution, Total NBA '96  
**Saturn:** Panzer Dragoon Zwei, wipEout, Vampire Hunter  
**SuperNES:** Super Mario RPG  
**Arcade:** Virtua Fighter 3, Street Fighter Alpha 2, Star Gladiator, Virtua Oh  
**Zubehör:** Game Buster für PSX und SAT  
**PC:** „Sega goes PC“-Reportage und PC-News u. a. mit Quake, Duke Nukem 3D, Wing, Commander IV

5/96 DM 4,90



**Highlights in XL 6/96:**

**Specials:** Das Lucas-Evangelium – Rebel Assault 2 (PSX), Interview mit Howard Lincoln (Chairman Nintendo of America), Capcom-Interview (Resident Evil und Darkstalkers), Messe-Report ECTS, Silicon-Graphics (Teil 1)  
**Spiel des Monats:** Panzer Dragoon Zwei (SAT)  
**PlayStation:** Tekken 2, Resident Evil, Darkstalkers, True Pinball  
**Saturn:** King of Fighters '95, Shellschok, Golden Axe  
**SuperNES:** Kirby's Ghost Trap  
**Arcade:** Dead or Alive, Last Bronx, Soul Edge, Virtua Fighter Kids  
**Zubehör:** PlayStation-Joypads  
**PC:** Die Internet-Story und PC-News u. a. mit Worms Reinforcement, Descent 2

6/96 DM 4,90



**Highlights in XL 7/96:**

**Specials:** wipEout 2097, E3-Messe-Report aus Los Angeles, Interview mit David Perry, SiliconGraphics (Teil 2)  
**Spiel des Monats:** Super Mario RPG (SNES)  
**PlayStation:** Jumping Flash 2, Sampras Extreme Tennis, International Track & Field, Po'ed  
**Saturn:** Earthworm Jim 2, Spot goes to Hollywood, Mega Man X3  
**SuperNES:** Super Bomberman 4, Goemon 5  
**Arcade:** War Gods, Batman Forever, NBA Jam Extreme  
**Zubehör:** Memory Card Plus, neGoon-Pad (PSX), 8 MEG Back-Up-Cartridge (SAT)  
**PC:** Online – Spielen im Internet, PC-News u. a. mit Street Fighter II, Battle Arena Toshinden

7/96 DM 4,90



**Highlights in XL 8/96:**

**Specials:** Heart of Darkness, N64-Interviews mit Shigeru Miyamoto (Super Mario 64) und Paradigm Simulation (PilotWings 64)  
**Spiel des Monats:** A-Train (PSX)  
**PlayStation:** Motor Toon Grand Prix 2, Fade to Black, Destruction Derby 2, Return Fire, Pro Pinball – The Web  
**Saturn:** NIGHTS, Exhumed, The Story of Thor 2, Euro '96, Metal Black, Athlete Kings  
**Arcade:** Super GT 24h, Soul Edge Version II, Sonic – The Fighters  
**Zubehör:** Saturn-Joypads  
**PC:** Internet-Einführung und PC-News u. a. mit Virtua Fighter PC, Command & Conquer: Red Alert

8/96 DM 4,90



**Highlights in XL 9/96:**

**Specials:** N64-Report: „Quo Vadis, Nintendo?“, Interview mit Howard Lincoln (Chairman Nintendo of America), Interview mit dem Sonic Team (NIGHTS-Entwickler), Acclaim-News  
**Spiel des Monats:** Super Mario 64 (N64)  
**N64:** PilotWings 64  
**PlayStation:** Formel 1, NHL Powerplay '96, Burning Road, Sampras Extreme Tennis, King of Fighters '95, Space Hulk Saturn: NIGHTS, The Need for Speed, Story of Thor 2, Gun Griffon, Space Hulk  
**Arcade:** Last Bronx (mit AM3-Interview), Virtua Fighter 3, Gunblade, Xevious 3D/G  
**Zubehör:** Memory Disk Drive (PSX)  
**PC:** Formula One Grand Prix 2, Scorched Planet, Links LS

9/96 DM 4,90

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift

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

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

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

**Kombi-Angebot:**  
**Die ersten drei XL-Ausgaben für nur 10,- DM**  
 5-7/96 DM 10

# Sony PlayStation

## RENNSPIEL-ZUBEHÖR

Mit der Flut hervorragender Rennspiele für die PlayStation, wie *Ridge Racer*, *Formel 1* oder *The Need for Speed*, kommen auch die dazu passenden Lenkhilfen auf den Markt und versprechen durch analoge Steuerung eine bessere Spielbarkeit.



Das in Japan unter dem Namen *Mad Catz* bekannte Lenkrad ist äußerst robust und sehr praktisch in der Handhabung

**PSX Steering Wheel**  
**Hersteller: Gamester LMP**  
 ca. 180 DM

Das *Steering Wheel*, ein Lenkrad mit zwei Fußpedalen und einem Schaltknüppel, ist sicher das Nonplusultra unter den Lenkhilfen und bringt das echte Spielhallen-Feeling auch nach Hause. Das Lenkrad ermöglicht ein gefühlfolles Einlenken in die Kurven und ist zur Fixierung auf eine glatte Oberfläche mit Saugnäpfen ausgestattet. Zusätzlich finden sich darauf alle üblichen Joypad-Buttons und ein Steuerkreuz. Für den Heimgebrauch bisher einmalig sind die recht stabilen Pedale, die den Realismusgrad jeder Rennsimulation vervielfachen. Leider sind sie ein wenig steil angebracht. Doch dieses Manko und die Tatsache, daß der Knüppel nur mit zwei Schaltpositionen versehen ist, sollte Rennspiel-Fans nicht vom Kauf abhalten. ■

**Raccon**  
**Hersteller: Joy Tech**  
 ca. 40 DM

Namcos *NeGcon* bekommt mit dem *Raccon* Konkurrenz um den Titel des innovativsten Joypad-Designs. Es ist in seiner Form den Fernbedienungen japanischer Spielzeugautos nachempfunden. So kann der pistolenähnliche Abzug zur Beschleunigung und das Rad an der rechten Seite zur analogen Lenkung eines Fahrzeugs benutzt werden. Zusätzlich sind alle Knöpfe eines herkömmlichen Joypads auf einer kleinen Plattform am Griff des *Raccon* angebracht.

Mit den roten Buttons auf dem Drehrad kann rauf- und runtergeschaltet werden. Das *Raccon* ist aufgrund seines extravaganten Designs nicht gerade dem blutigen Anfänger zu empfehlen. Fortgeschrittene Renn-Profis, die eine gewisse Gewöhnungszeit nicht scheuen, werden unter Umständen Gefallen an dem Exoten finden. ■



Der *Raccon* fällt besonders durch sein seltsames, pistolenähnliches Design auf

## In Kürze:

Besitzer der deutschen Version des U-Boot-Spiels *Fast Attack* aufgepaßt: Die CD-ROM enthält einen Virus! Die obligatorische README.WRI-Datei ist mit dem Concept-Virus verseucht – ein vergleichsweise harmloser Makro-Virus, der allerdings nur in Verbindung mit Microsoft Word überleben kann. Sierra stellt allen Kunden einen kostenlosen

Virenschanner sowie auf Wunsch eine neu gemasterte Version der CD-ROM zur Verfügung. +++ Nachschub für eines der erfolgreichsten Strategiespiele des Jahres ist in Sicht: Die neue Missions-CD für *Die Siedler 2* soll etwa zehn neue Missionen enthalten und bereits in Kürze erscheinen. +++ *Virgins Heart of Darkness* gerät offenbar erneut in

Terminschwierigkeiten. Kürzlich wurde der Entwicklungschef gefeuert, um den diesjährigen Weihnachtstermin zu sichern, aber selbst das hatte nicht den gewünschten Effekt. Jüngstes Terminerücht: Februar. Toi, toi, toi – die Produktion des aufwendigen Games ist inzwischen im vierten Jahr ...

+++ Microsoft mischt nun auch im Hardware-Bereich erfolgreich mit: Der im Januar erschienene Joystick *SideWinder 3 D Pro* hat sich bis heute weltweit über eine Million mal verkauft! +++



## Alt, aber unsterblich



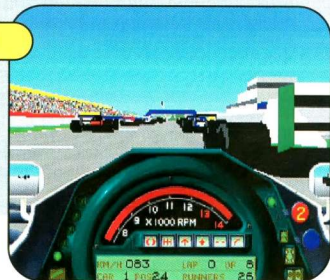
## Return of Arcade

Nachdem kürzlich bereits alte Namco-Schätzchen für die PlayStation gehoben wurden, dürfen sich nun auch Windows-95-User an Antiquitäten aus dem Museum der Arcadeautomaten vergnügen. Microsofts Paket für Windows 95 enthält die vier unsterblichen Klassiker *Galaga*, *Pac-Man*, *Pole Position* und *Dig-Dug* – originalgetreu in allen Details, angefangen von der herrlich simplen Grafik bis hin zum Dudelsound der damaligen Zeit. Das spielerisch geniale Quartett wird auf Disketten ausgeliefert und ist für etwa 50 DM im Handel erhältlich. Nostalgiker und Oldie-Fanatiker sollten auf alle Fälle zugreifen.

## Hi-Speed ohne Pentium

### White Lines Racing Pack

Vollgas auch für ältere PCs verspricht diese preiswerte Compilation von Virgin. Die beiden Rennspielklassiker *IndyCar Racing* (inclusive Track Pack) und *Microprose Formula One Grand Prix* sowie das schnelle Go-Kart-Game *SuperKarts* machen bereits auf flotten 386ern ordentlich Laune; Besitzer eines rasanten 486er-PCs kommen damit sogar richtig in den Rausch der Geschwindigkeit. Das PS-stärke Dreierpack ohne besonders hohe Hardware-Anforderungen gibt es schon für 80 DM im Fachhandel.



Mit 140 BPM

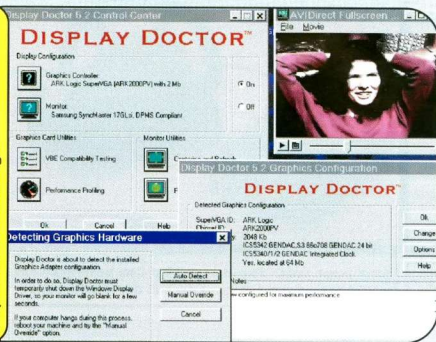


## TechnoMaker

Kein Spiel, aber dennoch mächtig unterhaltsam ist dieser brandneue Kreativspaß von Data Becker. Das Windows-Programm ist ein Musikbaukasten für Techno-Songs. Auf der

CD-ROM finden sich zahlreiche fertige Drum-Loops, Sequenzerbässe, Gesangs-Samples und effektvolles Beiwerk, was sich kinderleicht per Mausclick zu immer neuen Stücken arrangieren läßt. Bis zu acht Spuren können miteinander kombiniert und abgemischt werden, die fertigen Stücke lassen sich als WAV-Dateien in CD-Qualität auf Festplatte speichern und beliebig weitergeben. Kostenpunkt: zirka 50 DM.

Spielbeschleuniger



## Screen Display Doctor 5.3

Ein kleines Wunderwerk für PC-Spieler ist dieses freundliche Utility-Paket für Windows und DOS, das beinahe allen Ärger mit Super-VGA-Grafikkarten im Keim erstickt. Wichtigstes Kernstück des etwa 40 US-\$ teuren Tools ist UNIVBE, ein VESA-Treiber nach dem neuen Standard 2.0, der mit praktisch allen gängigen Grafikkarten zusammenarbeitet. Vorteil: Durch die verbesserte Videospeicherverwaltung von VESA 2.0 werden viele SVGA-Spiele drastisch beschleunigt – zum Teil bis zu 30 %. Einige brandneue Titel – darunter *Quake* – lassen sich sogar nur mit VESA-2.0-Treiber in hohen Bildauflösungen spielen. Eine drei Wochen lang uneingeschränkte, kostenlose Testversion des *Screen Display Doctor 5.3* gibt es unter anderem im Internet, und zwar unter der Adresse: <http://www.scitechsoft.com>.

## Larry lottert wieder



### Leisure Suit Larry 7

Wenn es einen Computerspiel-Helden gibt, der einst die PC-Spiele salonfähig gemacht hat, dann gebührt diese Ehre in erster Linie einem Mann: Larry Laffer, besser bekannt als Leisure Suit Larry. Der ewig erfolgreiche Schürzenjäger will nun erneut die Lachmuskeln erwachsener Adventure-Fans strapazieren. In seinem (trotz des Titels) sech-

sten Game mit dem Untertitel *Love for Sail* verspricht es den Mächtegegnern-Macho auf einen schicken Kreuzfahrtdampfer, voller Schönheiten – eine echte Herausforderung für Looser Larry in seinem Polyesteranzug.



## Unter Verdacht



### Evidence

Das Leben eines Sensationsjournalisten kann manchmal ziemlich nervenaufreibend sein. Insbesondere dann, wenn man fälschlicherweise eines Mordes bezichtigt wird. Genau dieses Problem hat Dan Singer, der Held in dem neuen Spiel aus dem Hause Microids. Bei der Suche nach Beweisen für seine Unschuld gerät Dan in die kniffligsten Situationen und muß nicht nur in bester Adventure-Manier kernige Rätsel lösen, sondern auch in Action-Sequenzen seine Reflexe unter Beweis stellen. Der interessante Genremix kommt noch dieses Jahr über BMG in den Handel.

## Vorsicht, Tilt!



### Virtual Pinball

Mehr Flipperspaß für den PC verspricht Philips' neue Pinball-Konsole. Das ungewöhnliche Stück Hardware wird an den Tastaturanschluß des PC angeklemt und enthält die obligatorischen Flipper-Buttons sowie einen gefederten Kugelabzug. Eingebaute Sensoren reagieren auf Erschütterungen und geben Rütteln und Stöße an die Software weiter – also bitte nicht übertreiben, sonst droht der gnadenlose Tilt! Das etwa 250 DM teure *Virtual Pinball* wird komplett mit CD-ROM-Game ausgeliefert und ist außerdem kompatibel mit den meisten PC-Pinball-Games.

## Lang erwartet



### Quake

Dieser Tage erscheint die Vollversion des lang erwarteten *D\*\*m*-Nachfolgers. Das lange Warten hat sich gelohnt: Nie zuvor gab es schönere 3-D-Grafik in einem PC-Spiel zu bestaunen.

Unglaubliche Licht- und Schatteneffekte, detailierte Texturen mit MIP-Mapping und flüssig animierte, texturüberzogene Polygonegenner sorgen für Augenschmaus – und bringen die Hardware des PCs zur Rotglut: *Quake* braucht selbst für den Standard-VGA-Modus bereits einen Pentium-Prozessor. Erst ab Pentium 150 läßt sich die Monster-Meuchelei einigermaßen ruckelfrei auch in SVGA genießen. Spielerisch werden sich an diesem Spiel die Geister scheiden. Trotz der verflücht clever agierenden Gegner sind die über 30 Level sehr linear designt – da hat der Konkurrent von 3D-Realms klar die Nase vorn. Trotzdem: ein Meilenstein für Freunde derber 3D-Shooter, der sich wegen seiner deftigen Splatter-Szenen allerdings nur für Erwachsene eignet!

## Echtzeit-Stress



## Z

Nach mehrjähriger Entwicklungsarbeit haben es die Bitmap Brothers doch noch geschafft, ihren Strategieknüller in komplett eingedeutschter Version vorzulegen. Wer allerdings auf eher geruhsame Aufbauarbeit im Stile von *Dune II* oder *Command & Conquer* spekuliert, der wird rasch eines Besseren belehrt: Taktische Action ohne Verschonpausaue ist angesagt, ein gnadenlos gut spielender Computergegner sorgt ständig für Zugzwang. Zwanzig beinharte Missionen sind mit den coolen Robotern zu bewältigen, per Netzwerk dürfen sich bis zu vier Spieler feurige Gefechte liefern. Detaillierte Grafiken und eine herrlich sarkastische Sprachausgabe runden das Spektakel ab, das über Warner Interactive für etwa 90 DM zu haben ist.



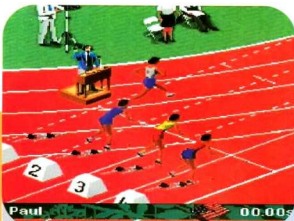


Das japanische Schulmädchen Sakura ist einer der neuen Street Fighter

### Super Street Fighter Alpha

System: SNES  
 Hersteller: Capcom  
 Erhältlich: ab Januar

Das erste *Street Fighter Alpha*-Spiel für das Super Nintendo soll eine Mischung aus *SFA 1* und *2* sein und den Vorgänger-Versionen in Nichts nachstehen. So werden z. B. die Hintergrundgrafiken komplett neu überarbeitet. Neben zahlreichen neuen Kämpfern, wie einem Schulmädchen und einem Greis, tauchen auch einige altbekannte Charaktere, wie Zangief und Dhalsim, auf. Im neuen Custom-Mode hat jeder Fighter eine eigene Combo-Leiste, nach deren Aufladung die spektakulären Moves wesentlich leichter von der Hand gehen. ■



### Olympic Summer Games

System: SNES  
 Hersteller: T.HQ/Konami  
 Erhältlich: im Handel

Die Olympischen Sommerspiele in Atlanta wurden zum Anlaß für eine SNES- und Game-Boy-Umsetzung genommen. Zehn olympische Disziplinen stehen dem geeigneten Sport-Fan zur Auswahl, um es Lewis und Co. nachzumachen, Topleistungen und Weltrekorde aufzustellen. Ob das mäßige Spiel nach Atlanta noch Rekorde aufzustellen vermag, sei einmal dahingestellt. ■



Auch *The Lost Vikings 2* wartet mit reichhaltigen Rätseln und Puzzles auf

### The Lost Vikings 2

System: SNES  
 Hersteller: Interplay  
 Erhältlich: ab November

Im zweiten Abenteuer der drei mutigen Wikinger darf der Spieler eine komplett gerenderte Landschaft bestaunen. Das Rendering war unter anderem auch der Grund für die Verzögerung der skandinavischen Helden. Wie im ersten Teil müssen die individuellen Fähigkeiten der einzelnen Wikinger (Laufen, Schießen, Springen) taktisch gut miteinander kombiniert werden, um das Ende eines Levels zu erreichen. Neu hinzugekommen sind einige Charaktere, die die gehörten Helden tatkräftig unterstützen sollen. ■



# Lufia II – Rise of the Sinistrals



Magische Aktivitäten werden genretypisch effektiv in Szene gesetzt. Bei dem Kämpfer ganz rechts handelt es sich übrigens um eines der neuen Capsule Monster

**V**on M. Anton  
Vor gut drei Jahren präsentierte Taito mit *Lufia & The Fortress of Doom* erstmals ein Rollenspiel und errang damit auf Anhieb einen Achtungserfolg. Jetzt ist endlich der zweite Teil erschienen – der eigentlich ein Vorgänger ist: Die *Story of Lufia II – Rise of the Sinistrals* spielt 100 Jahre vor der des ersten Teils und schildert die erste Auseinandersetzung der Menschheit mit den finsternen Sinistrals. Letztere haben Böses mit der Welt vor, und so macht sich der angehende Held Maxim, der schon im Vorspiel des ersten Teils einen kurzen Gastauftritt hatte, mit seinen Freunden auf den Weg, um dem dunklen Treiben Einhalt zu gebieten.

Im Vergleich zum Vorgänger hat der zweite Teil umfangreiche Veränderungen durchgemacht. Die Grafik ist wesentlich flotter geworden, die Kämpfe werden als direkte Konfrontation dargestellt und auch der Sound hat erhebliche Verbesserungen erfahren. Und auch auf der spielerischen Seite hat sich einiges getan: So verfügen die Helden neben Energie- und Magiepunkten auch über ‚Inventar-Punkte‘. Jeder Treffer, den



In den Dungeons warten extrem viele Puzzles und Rätsel auf ihre Lösung

die Kämpfer einstecken müssen, läßt diese Punkte ansteigen, die Energie kann dazu verwendet werden, die Spezialfähigkeiten bestimmter Ausrüstungsteile zu aktivieren. Ebenfalls neu sind die sogenannten Capsule Monsters, die der Party während den Kämpfen automatisch zur Seite stehen und durch das Verfüllen von Waffen aufgepöppelt werden müssen.

Auch die Dungeons wurden ordentlich renoviert: Feindkontakte sind dort nun vorhersehbar, auch sind verstärkt Knobelelemente integriert worden: In beinahe jedem zweiten Raum ist ein Puzzle zu lösen. Die dabei zu verwendenden Hilfsmittel wie Bomben, Pfeile oder Enterhaken sind allerdings nicht unbedingt Taitos Erfindung. Alles in allem präsentiert sich *Lufia II* trotz einiger Inspirationshilfen als komplexes Rollenspiel mit viel Abwechslung und Langzeitmotivation. ■

Hersteller:	Natsume
Entwickler:	Taito
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Preis:	ca. DM 140
Erhältlich:	im Handel

## Info

**Versionen:** Bei der getesteten Version handelt es sich um die amerikanische Version, die ab sofort über den Importhandel erhältlich ist. Wer lieber in der Muttersprache spielen möchte, muß sich leider noch etwas gedulden: Nintendo arbeitet derzeit an einer Übersetzung, die im Oktober inklusive eines Spieleleiters erscheinen soll.

**Speicher:** Die Fortschritte von Maxim und seinen Freunden können in vier Spielständen abgelegt werden.

Master: A. B. Games, Lübeck,  
Tel.: 0451-871 75 55

XL-Wertung

90%



# Video- und Computerspiele

Orleansstr. 63  
nh. Ostbahnhof  
81667 München

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

MEGA DRIVE GAME BOY 3DO JAGUAR CD ROM SATURN PS1 PS2 PS3 PS4 PS5 PS6 PS7 PS8 PS9 PS10 PS11 PS12 PS13 PS14 PS15 PS16 PS17 PS18 PS19 PS20 PS21 PS22 PS23 PS24 PS25 PS26 PS27 PS28 PS29 PS30 PS31 PS32 PS33 PS34 PS35 PS36 PS37 PS38 PS39 PS40 PS41 PS42 PS43 PS44 PS45 PS46 PS47 PS48 PS49 PS50 PS51 PS52 PS53 PS54 PS55 PS56 PS57 PS58 PS59 PS60 PS61 PS62 PS63 PS64 PS65 PS66 PS67 PS68 PS69 PS70 PS71 PS72 PS73 PS74 PS75 PS76 PS77 PS78 PS79 PS80 PS81 PS82 PS83 PS84 PS85 PS86 PS87 PS88 PS89 PS90 PS91 PS92 PS93 PS94 PS95 PS96 PS97 PS98 PS99 PS100

**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

## THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN  
PLAYSTATION  
SUPER NINTENDO  
MEGA DRIVE  
GAME BOY  
3DO  
PC

HÄNDLERANFRAGEN  
ERWÜNSCHT.

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

LADEN PASSAU  
BAHNHOFSTR. 28  
94032 PASSAU

# O.I.T.

Order in Time  
Laden und Versand  
in Stuttgart

Silberbergstraße 171  
70178 Stuttgart  
(S. Feuersee)

**N64  
AB SOFORT  
LIEFERBAR!**

ORDER IN TIME  
GOES INTERNET!  
ORDER-IN.TIME.DE@T-ONLINE.DE

FOH: 0711-613758  
ODER 0711-616485

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

### Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



### Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

### SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	Gunship dt.	99,90
Pad	59,90	Track & Field dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Primal Rage dt.	79,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Memorycard Plus	89,90	Power Sp. Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	NHL Face Off dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrod + Pedale	149,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Space Hulk dt.	89,90
NBA Live 96 dt.	99,90	Namco Museum 1 dt.	99,90
Time Commando dt.	89,90	Myst dt.	99,90
Return Fire dt.	99,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90	Tokshinden 2 dt.	99,90
FORMIC Carpet dt.	89,90	Tekken 2 dt. (ab 20,9)	109,90
FORGEL 1 dt.	109,90	Bust-A-Move dt.	69,90
Need for Speed dt.	89,90	Sampres Tennis dt.	99,90
Street Fighter Alpha	89,90	Raging Skies dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Olympic Games dt.	89,90	Darkstalkers dt.	99,90
Broken Sword dt.	99,90	Pro Pinball dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Olympic Soccer dt.	89,90
Discworld kompl. dt.	89,90	Beyond T. Beyond us.	119,90
Lone Soldier e.PAL	79,90	Die Hard dt.	89,90
Po ed dt.	99,90		
A-Train dt.	99,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		
NHL Powerplay us.	119,90		
T. Highway Battle us.	119,90		

### DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



**Sofort lieferbar, monatlich neu**  
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD (PAL)**  
Das Magazine ist in englisch  
Jetzt bestellen zum Preis von **24,90 DM**  
zgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 10:  
Toshinden 2, Supersonic Racers und Gunship  
Ab 10.9 Ausgabe 11 bei uns erhältlich !!!  
Voraussichtlich mit spielbaren Demos von:  
Tekken 2, Pinball, Fade to Black u.a.

**ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!**  
<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236  
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

### NEU NEU NEU NEU NEU

**Sony Playstation Video**  
Sofort lieferbar, monatlich neu  
Video Nr.3 ab 2.September auf dem Video zusehen:  
Crash Bandicoot, Tazetl No.1, Die Hard Triologie, Formel 1, King of Fighters 95, VWX Racers, Time Commando, u.v.m.  
60 MIN + 4 VHS  
SOFORT BESTELLEN  
**NUR 19,90 DM**

**Saturn Magazine**  
Sofort lieferbar, monatlich neu  
Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)  
Das Magazine ist in englisch  
Jetzt bestellen zum Preis von **24,90 DM**  
zgl. Versandk. 9,- DM

### NINTENDO 64

Nintendo 64 jr. 899,-  
+ Mario + RGB + Spannungsw.  
Nintendo 64 dt. / us. Oktober

### SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Gun Griffon dt.	99,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
Destruction Derby dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay us.	109,90
Rayman dt.	99,90
Flt Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor dt.	vorb.
Exhumed us.	vorb.

# 0201 / 777235





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. SEGA Rally	dt. DM 469,00
Battle Masters	dt. DM 84,95
Blazing Dragons	dt. DM 84,95
Bust a Move 2: The Arcade	dt. DM 69,00
Deadly Skies	dt. DM 99,00
Earthworm Jim 2	dt. DM 87,95
Exhumed	dt. DM 87,95
Fighting Vipers	dt. DM 89,00
In the Hunt	dt. DM 88,00
Night Warriors kpl.	dt. DM 99,95
Nights+3-D-Analog-Pad	dt. DM 138,00
Powerplay Hockey	dt. DM 89,00
Pro Pinball - The Web	dt. DM 84,00
Shell Shock	dt. DM 79,95
SONIC Extreme	dt. DM 89,95
Space Hulk	dt. DM 89,95
Spot 3	dt. DM 88,00
Tomb Raider	dt. DM 89,00
Tunnel B 1	dt. DM 89,00
Ultimate MK 3	dt. DM 79,00
Virtua Cop 2	dt. DM i.v.

**SONY PLAYSTATION**

Action Replay Gamebuster	dt. DM 89,00
A-Train	dt. DM 98,00
Andretti Racing	dt. DM 88,00
Baphomets Fluch kpl.	dt. DM 89,00
Bust-a-Move 2	dt. DM 69,00
Chronicles of the Sword	dt. DM 89,00
Darkstalkers	dt. DM 89,00
Die Hard Trilogy	dt. DM 89,00
Earthworm Jim 2 kpl.	dt. DM 89,00
FIA Formel 1	dt. DM 99,00
In the Hunt	dt. DM 88,00
MYST	dt. DM 89,00
Pete Sampras Tennis	dt. DM 98,00
Powerplay Hockey	dt. DM 88,00
Resident Evil kpl.	dt. DM 89,00
Sim City kpl.	dt. DM 97,95
Skeleton Warriors kpl.	dt. DM 84,00
Starfighter 3000	dt. DM 88,00
Space Hulk	dt. DM 88,00
The Horde	dt. DM 89,00
Time Commando	dt. DM 89,00

**SUPER NINTENDO**

POWER STATION	dt. DM 179,00
Donald in Maui Mallard	dt. DM 127,95
Lufia	dt. DM i.v.
Pinocchio	dt. DM 119,95
The Legend of Zelda kpl.	dt. DM 59,00
Terranigma+Sp.berater kpl.	dt. DM 109,00
Toy Story	dt. DM 119,95

**SEGA MEGA DRIVE**

Atari Classics	dt. DM 49,00
Disney Collection	dt. DM 49,95
Int.Superstar Soccer DeLuxe	dt. DM 79,00
Olympic Summer Games	dt. DM 89,00
Worms	dt. DM 89,00

**PC CD ROM**

Alfa Twin-autom. Joystickumschalter	dt. DM 39,00
und 2-Spieler Adapter	dt. DM 39,00
Baphomets Fluch kpl.	dt. DM 69,95
STORM kpl.	dt. DM 79,95

**IHRE VORTEILE**

**TOP - PREISE**

Original deutsche Versionen  
Kostenlose Gesamtpreislisten  
Versandkosten NN DM 5,95  
Inklusive Garantie, Schnell-  
service, Sicherheitsverpackung  
und Transportversicherung  
Ab 3 Artikeln > DM 150,- liefern  
wir ohne Versandkosten  
Vorbestellungen für Neuheiten  
werden bevorzugt ausgeliefert  
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr  
Bestellungen am Wochenende per  
Fax u. Anrufbeantworter möglich  
Wir führen alle deutschen  
Spiele aller Hersteller ab Lager  
Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die  
aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankun-  
gen und Einkaufsvorteile. Fragen Sie deshalb nach!

lübeck

An- & Verkauf von Videospieleiten  
**A.B. GAMES**  
Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 12-18 Uhr  
Andreas Bender

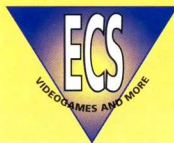


- Sega
- Sony
- Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

**A.B. Games**  
Moislinger Allee 40 a  
23588 Lübeck  
Nur Versand!  
Händleranfragen erwünscht!  
0 45 1 - 8 71 75 55

hamburg



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

Nintendo<sup>64</sup>

Sega Saturn

Sony PlayStation

Neo•Geo CD

3DO

SNES

PC-Spiele

Zubehör

Kabelspezialanfertigungen

Express-Umbau

Animes • Mangas

Importspiele & Zeitschriften

hamburg



Das Videospieldepot  
in Hamburg!

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

Telefon: 040 / 390 50 62

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

flensburg



**Fordern  
Sie unsere  
kostenlose  
Preisliste  
an !**



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

**SPIELEVERSAHD**  
0461/94000088

berlin

**UFO GAMES**

Ankauf • Verkauf • Tausch

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

Es lohnt sich, anzurufen!

**UFO GAMES**  
Bundesallee 72  
12161 Berlin  
Tel./Fax: 030/8593635

hamburg



**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.

Porsche Challenge (PSX)



Rapid Racer (PSX)



Sega Touring Car Racing (Arc.)



Daytona USA 2 (SAT)

## GENTLEMAN, START YOUR ENGINES!

Kaum ist mit *wipEout 2097* ein absolutes Rennspiel-Highlight erschienen, steht die Konkurrenz auch schon in den Startlöchern: Nachdem XL Tetsuya Mizuguchi von Segas In-House-Entwicklerteam AM Annex schon in dieser Ausgabe erste Infos zu *Sega Touring Car Racing* entlocken konnte, gibt es im November ein ausführliches Update. An den Start geht außerdem die Fortsetzung zu Segas Rennspiel-As *Daytona USA*. Ebenso umfangreich wie der Titel - *Daytona USA Championship Circus Edition* - soll das Spiel selbst sein, da neben den gewohnten Spielmodi noch zusätzlich ein Zweispieler-Splitscreen-Modus angedacht ist. Doch auch PlayStation-User kommen keinesfalls zu kurz, denn Sonys In-House-Entwicklerteam, das mit *Total NBA* einen hervorragenden Erstlingstitel hervorbrachte, arbeitet derzeit an den Spielen *Porsche Challenge* und *Rapid Racer*.

32 bit

## TOP-TITEL FÜR SATURN UND PLAYSTATION

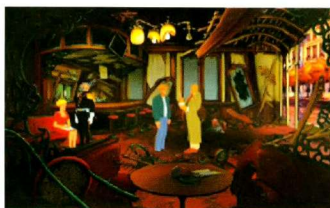


Crash Bandicoot (PSX)

Wie jedes Jahr erwartet den Videospieleler auch in diesem Herbst eine wahre Software-Flut. Bis zum Weihnachtsgeschäft ist mit einigen Dutzend Highlights für alle Genre zu rechnen - nicht wenige davon stehen in XL 11/96 auf dem Prüfstand: Sonys 3D-Jump&Run *Crash*

*Bandicoot* sowie das Action-Adventure *Baphomets Fluch* werden demnächst fertiggestellt sein und auch Virgins *NHL Powerplay Hockey '97* soll im Oktober erscheinen. Die *Star Gladiators* (ebenfalls PSX) hinterließen schon beim „First Look“ in dieser Ausgabe einen farnen Eindruck, nächsten Monat gibt es ein ausführliches Preview zum kommenden 3D-Prügler. Zudem gibt es neue Infos zum inoffiziellen Nachfolger des Mega-Drive-Action-Adventures *Landstalker* von Climax, *Dark Savior*.

Baphomets Fluch (PSX)



Dark Savior (SAT)



Star Gladiators (PSX)



NHL Powerplay Hockey '97 (PSX)



## Impressum

**Chefredaktion:** Reza Abdolai (ViSdP), Klaus-Dieter Hartwig

**Redaktion:** Michael Anton, Marco Häntschi, Thomas Hellwig, Christian Henning, Klaus Kock

**Freie Mitarbeit:** Gerald Arend, Julian Eggebrecht

**Grafikleitung:** Britta Jakobsen

**Grafik:** Heike Vogt, Nicole Bischof

**Textkorrektur:** Thomas Hellwig

**Verlagsleiter:** Sven Jakobsen

**Anzeigenleitung:** Michael Gremiza (ViSdP)  
Tel.: 040 - 39 88 37 88  
Fax: 040 - 39 50 43

**Verlag:** X-plan Verlag GmbH  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg  
Tel.: 040 - 39 88 37 0  
Fax: 040 - 39 50 43  
E-Mail: next.level@on-line.de

**Druck:** Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

**Abobetreuung:** Regina Steiner, AVC,  
Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf  
Tel.: 0451 - 490 42 26  
Fax: 0451 - 490 42 03

**Titelartwork:** © Core Design Ltd./Eidos Int.

© 1996 X-plan 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

neXt Level 11/96 erscheint am 9.10.96

# mehr power

mit

game<sup>tm</sup>  
buster

für saturn™ oder playstation™

unpünktlicher  
BIGGER Bouncer  
besser  
faster  
live forever  
skiplevels  
more

game<sup>tm</sup>  
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor:

**DATAFLASH** card

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

versandkosten DM 10



PLAY + SAT 3

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





Test it.

Visit us on  
**Internet:**

<http://www.west.de>

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