

# NEXT LEVEL

Nintendo<sup>64</sup> • Sony PlayStation • Sega Saturn • Super Nintendo • Mega Drive • PC • Arcade



## Nintendo<sup>64</sup>

Interview mit dem Super-Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto



## Panzer Dragoon Zwei

Segas atemberaubendes 3D-Abenteuer



## Formel 1

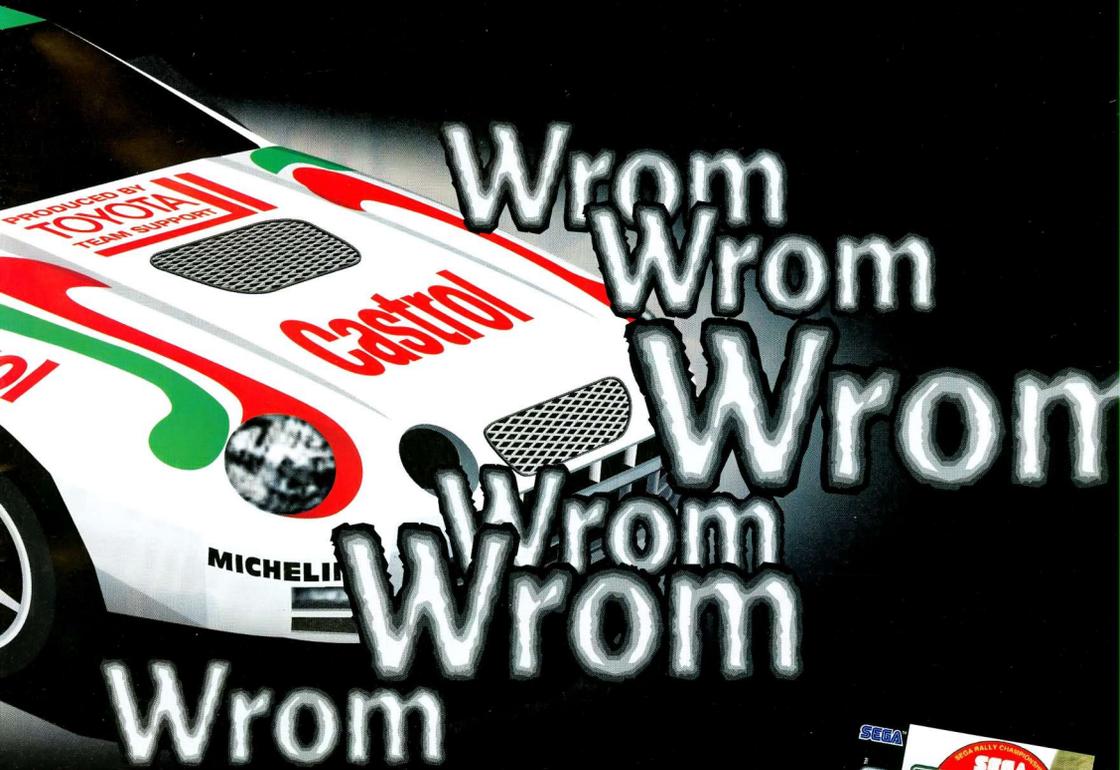
Der Weltmeister auf der PlayStation





**SCHNELLER, RISKANTER, SPANNENDER:**  
**SEGA RALLY!** Jetzt geht's los: Die neue Generation der exklusiv für den SEGA SATURN entwickelten Spiele ist da. Mit SEGA RALLY zum Beispiel, der brillanten Spielhallen-Umsetzung mit vielen Extras, kannst Du richtig durchstarten. Mit 3 verschiedenen PS-starken Boliden und auf 4 halsbrecherischen Kursen. Exzellente Grafik und

the **SEGA**  
GAME is NEVER  
Over.



spannendes Gameplay sorgen für ein nicht zu übertreffendes Rennfeeling. Einmalig, der 2-Spieler-Modus. Für MEGA FUN (1/96) ist Sega Rally in '95 das absolute Top-Spiel für den SEGA SATURN. Das zeigt sich auch im Fun-Faktor, der mit 95% besonders üppig ausfällt. Klemm Dich hinters Steuer und gib Gas!



**DIE LEGENDE  
KEHRT  
ZURÜCK...**

**THUNDERHAWK 2  
FIRESTORM**



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

93%

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

83%  
Video  
Games  
Classic

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

80%

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

**...MIT  
BODEN-  
UNTERSTÜTZUNG**

**SHELLSHOCK**

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

„Wer wissen will, wie es den Panzern ergeht, die man in Thunderhawk 2 locker in die Luft jagten muß sich Shellshock besorgen.“  
Sega Magazin 3/96

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



**SOUNDTRACK  
AUF MAXI-CD**

**PC  
CD-ROM**

**PlayStation**

**SEGA  
SATURN**

**CORE  
DESIGN LIMITED**

**CENTRE GOLD**

## Vom Spielzeug zum Massenmedium – die Videospielebranche im Umbruch

„Videospiele gehören ins Kinderzimmer!“ – unverständlicherweise herrscht diese Meinung hierzulande noch immer in vielen Köpfen vor.

In einem Land wie Japan oder den USA ist dieses Unterhaltungsmedium schon seit Jahren salonfähig. Während bei uns ein Bekenntnis zum Videospielen schon fast einem Outing gleichkommt, paßt dort ein Manager mit einem Game Boy in Händen ohne weiteres ins Alltagsbild.

Es wird wohl noch eine Weile dauern, bis auch bei uns verstanden wird, daß ‚der Spaß am Spiel‘ nicht automatisch mit dem Begriff ‚kindisch‘ gleichzusetzen ist. Die Reaktionen auf die im letzten Jahr veröffentlichten 32-Bit-Konsolen PlayStation und Saturn von Sony und Sega zeigen aber, daß Schritt für Schritt ein Umdenken einsetzt. Die Videospiegelgiganten haben es verstanden, eine ältere Zielgruppe nicht nur anzusprechen, sondern sie mit Hilfe modernster Technologie auch zu begeistern – eine Tendenz, die Nintendo mit ihrem 64-Bitter fortführen wird.

Die Redakteure des **neXt-Level**-Teams setzen sich schon seit Jahren sowohl beruflich als auch privat mit dem Thema Videospiele auseinander. Die jüngste Entwicklung stimmt uns nicht nur froh, sie erfordert unserer Überzeugung nach ein zeitgemäßes Videospiele-Magazin, das sich deutlich von den vorhandenen Zeitschriften in diesem Segment abhebt.

**neXt Level** orientiert sich nicht nur an der aktuellen Situation im Markt, sondern macht diese auch transparent. Die einzelnen *bit-level* bilden die drei Eckpfeiler des Magazins: Der *64-bit-level* ermöglicht den Blick in die Zukunft und informiert über kommende Systeme. Der *32-bit-level* ist entsprechend der Anzahl der erscheinenden Software-Titel am umfangreichsten und bildet somit das Herzstück. Die nach wie vor in den Haushalten am zahlreichsten vertretenen Konsolen Super Nintendo und Mega Drive werden abschließend im *16-bit-level* besprochen, wobei die geringe Zahl der erscheinenden Spiele ganz klar den Umfang diktiert.

Zudem bringen Hintergrundreportagen die Macher und deren Projekte näher, bestes Beispiel (in dieser Ausgabe) ist das Interview mit dem wohl begnadetsten Spiele-Designer unserer Zeit, dem Super-Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto.

Was *neXt Level* darüber hinaus noch zu bieten hat? Wir denken, die folgenden Seiten sprechen für sich ... Über Meinungen und Anregungen in Form eines Briefes (oder des Fragebogens auf Seite 75) würden wir uns sehr freuen.

Viel Vergnügen mit dieser Ausgabe  
wünscht die gesamte

**neXt-Level-Redaktion**

intro **XL**

**Spiel des Monats**



adidas Power Soccer (PlayStation)

Seite 12

**XL** rubriken

Seite 84 **Backstage**

Lotto King Karl im Gespräch mit den Fantastischen Vier

Seite 80 **PC-Teil**

PC-News & Reportage  
Sega goes PC

Händlerregister	.....97
Impressum	.....96
neXt month	.....98
Read Me	.....10
Spiel des Monats	.....12
Zubehör	.....78



**XL** specials

Seite 22 **Interview**

mit dem Mario-Erfinder  
Shigeru Miyamoto

Seite 40 **Interview**

neXt Level im Gespräch mit Martyn  
Chudley, Bizarre Creations – Die  
Entwickler-Crew von *Formel 1*

Seite 72 **Reportage**

Hinter den Kulissen der deutschen  
Softwareschmiede Neon

Seite 26 **Arcade**

Aktuelle Automaten Spiele im Überblick

Umfrage .....75

Vorstellung der Redaktion 8





Super Mario 64 (Nintendo\*)



Formel 1 (PSX)



Panzer Dragoon Zwei (SAT)



Super Mario RPG (SNES)

## 64-bit-level

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

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

### interview .....22

neXt Level im Gespräch mit dem Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto

## 32-bit-level

### behind the scenes .....30

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

### news .....32

Die kommende Software im 32-Bit-Sektor

### previews

#### Formel 1 (PSX) .....38

#### Im Interview: das Entwickler-Team Bizarre Creations

#### Panzer Dragoon Zwei (SAT) .42

#### Resident Evil (PSX) .....46

### tests

#### Descent (PSX) .....62

#### NHL Face Off (PSX) .....58

#### Ridge Racer Revolution (PSX) 54

#### To Shin Den 2 (PSX) .....48

#### Total NBA '96 (PSX) .....56

#### Vampire Hunter (SAT) .....64

#### Wing Commander III (PSX) .60

#### wipEout (SAT) .....50

### tactics .....66

Tips & Tricks für PlayStation und Saturn

## 16-bit-level

### behind the scenes .....86

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

### news .....88

Die kommende Software im 16-Bit-Sektor

### previews

#### Super Mario RPG (SNES) .... 90

### tests

#### Kirby's Dream Course (SNES) 95

#### Mega Man X' (SNES) ..... 94

#### Toy Story (SNES + MD) ..... 92

### tactics .....96

Tips & Tricks für SuperNES und Mega Drive

das neXt-Level-redaktionsteam stellt sich vor:

# XL-credits XL-credits XL-credits

## Reza Abdolali, 24, Chefredakteur



Der einstige Europameister im Videospiele hat sein großes Hobby vor vier Jahren zum Beruf gemacht: Gemeinsam mit dem XL-Redaktionsteam produzierte er zuletzt die

Videospiel-Magazine GAMERS und GAMEPRO, TOTAL! wird noch heute von ihm betreut. Auf seinen Konsolen laufen schon seit Jahren vorrangig Sport- und Rennspiele, außerdem vergnügt er sich am liebsten mit seinen Freunden und /oder Musik. Auch wenn er sich bei einer Produktion nicht so leicht aus der Ruhe bringen läßt, können ihn doch zwei Dinge merklich erschüttern: eine Niederlage bei *Super Mario Kart* oder aber eine des HSVs (sein langjähriger Besitz einer Dauerkarte stößt in der Redaktion noch heute auf Unverständnis ...) ■

## Christian Henning 20, Volontär



Hat seine acht-qm-Residenz im Herzen Hamburgs lediglich mit seinen Konsolen, einem TV, einem Videorecorder und einer Matratze versehen – viel mehr ist für ihn nach eigenen Aussagen nicht vonnöten, schließlich blüht er in seinem Büro doch viel mehr auf. *Star Trek - The Next Generation* (nur im englischen Original) und auch *Star Wars* oder die *Bundys* flimmern über

seinen Bildschirm. Zwar können ihn Spiele wie *Warsong* oder *Tekken* begeistern, seine wahre Liebe gehört aber Nintendo-Spielen! Von Zeit zu Zeit wird gemunkelt, er habe sich bei seinem Vorstellungsgespräch für den Volontärsposten gegen alle anderen Bewerber mit nur einem einzigen Satz durchgesetzt: „Ich brauche keine Freundin, ich habe ein Super NES!“ – Warten wir ´s ab! ■

## Klaus-Dieter Hartwig 27, Chefredakteur



Seine Begeisterung für Videospiele reicht bis zu den ersten *Pong*-Heimkonsolen zurück. Er hat alle Stationen der klassischen Chefredakteurs-Laufbahn absolviert: Abitur, Grundwehrdienst, Bankausbildung, Praktikum und Geodäsie-Studium in Hannover! Neben neXt Level zeichnet er außerdem für TOTAL! verantwortlich. Jede neue Information, die auch nur im entferntesten mit Videospiele oder Kinofilmen zu tun hat, wird von ihm sofort mit dem anderen Ex-Hildesheimer, Julian Eggebrecht, bis ins kleinste Detail ausdiskutiert. Er ist erst kürzlich in die Nähe des Büros gezogen (max. fünf Minuten zu Fuß), um nach eigenen Angaben Fahrzeit zu sparen und „pro Tag zweimal 30 Minuten länger arbeiten zu können“. Allerdings vermutet sein Chefredakteurskollege, daß er die Zeit anderweitig nutzt – wie sonst sollten sich seine neuesten Bestzeiten bei *Super Mario Kart* erklären lassen ...? ■

## Michael Koczy 27, Leitender Redakteur



Er ist bekennender Nichtraucher, Chips-Esser und Katzenfreund. Schlug über die Stationen als Aushilfe im Comic-Laden, Bootsbauer, Angestellter der Deutschen Bank (Postabteilung), Projektleiter in einer Marketing-Agentur und kurzzeitiger Grafikstudent den direkten Weg zum Videospiele-Redakteur ein. Er trauert den einmaligen *Pong-VCS-C64*-Zeiten noch heute nach, kann sich aber dennoch mit aktuellen Hits wie *wipEout*, *Ridge Racer Revolution* oder *Tekken* vergnügen – sofern er im Moment Zeit dafür findet. Schließlich ist er als angehender Vater gerade auf Wohnungssuche (Stichwort: Kinderzimmer!) und möchte auf seine anderen Interessen wie Kino, Konzerte, Partys und Freundschaften auch nicht verzichten ■

## Thomas Hellwig, 28, Redakteur



Der waschechte Norddeutsche ist stolzer Vater einer 14 Monate alten Tochter, Vegetarier, Schachspieler (spielt auch gern blind und/oder simultan) und führerscheinlos. Trotzdem (oder gerade deswegen?) begeistern ihn besonders Rennspiele – vom

Klassiker *Super Monaco GP* bis hin zu *The Need For Speed* und *Destruction Derby*. Seine weiteren Vorlieben sind radikale Kurzhaarschnitte, im musikalischen Bereich Hip Hop, G-Funk, Soul, Jazz und Acid-Jazz. Seine Lieblingsfilme/-serien: alle *Monthy-Python*-Streifen, *Dark Star*, *Aliens*, *Tron*, *Al Bundy* und alle Filme mit Peter Sellers ■

## Klaus Kock 20, Volontär



Er drückte noch vor einem Jahr die Schulbank, war aber schon damals ein echter Kenner der Videospielezene. Seine Begeisterung für klassische Japan-Games führt dazu, daß die PC-Engine, das

Neo-Geo und alle Namco-Titel bei ihm ganz oben stehen – zudem ist er dem Saturn verfallen. Musik von Jamiroqui, den Beastie Boys und auch Acid Jazz dröhnt aus seinen Boxen, sein Kultfilm ist ganz klar *Aliens*. Derzeitige Spiele-Favoriten: *Ridge Racer Revolution*, *GunGriffon* und nach wie vor *Sega Rally* ■

## Julian Eggebrecht 26, Freier Journalist



Neben seiner Tätigkeit als freier Journalist ist der Wahl-Kölnler in erster Linie Mitinhaber der renommiertesten deutschen Software-Schmiede, Factor 5. Der anstehende Firmenumzug in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten ist nicht zuletzt auf

Grund der Entwicklung an einem Nintendo<sup>64</sup>-Projekt vonnöten – die langjährige Zugehörigkeit zum Redaktionsteam wird allerdings auch weiterhin Bestand haben, da der anerkannte Branchen-Insider in Zukunft als USA-Korrespondent für XL fungieren wird. Seinen Einstieg in die Welt der Videospiele hat er dem Intertron 4000 zu verdanken, Actionspiele aller Art können ihn noch bis heute am meisten begeistern. Unmengen von Konsolen, Automatenplatinen und Laserdiscs sind Ausdruck seiner Sammelleidenschaft ■

## Michael ,Mitch' Anton 33, Redakteur



Ist als gebürtiger Schwabe und Spätzlegenießer mit Fischallergie dennoch in Hamburg heimisch geworden – dem Pasta-Service sei Dank ...

Er hat, trotz langjähriger Berufserfahrung, als Redaktions-Opa zwar nicht mehr die besten Ballerspiel-Reflexe, macht dies aber durch Geduld und Hartnäckigkeit bei

Adventures und Rollenspielen wett – die in diesem Bereich unumstritten besten Komplettlösungen der Branche stammen aus seiner Feder. Am liebsten hört er spätromantische Sinfonien, Blues, Rock der 60er & 70er und den Soundtrack von *Final Fantasy III* – allerdings nicht gleichzeitig ...

Eigenwillige Vorlieben hat der PC-Profi auch, wenn es um seine Lieblingsfilme geht: *Das Leben des Brian*, alles andere von Monthy Python, *2001*, *Kooyannisqatsi*, *Convoy*, *Sein oder Nichtsein* (Original von Lubitsch, nicht das Brooks-Remake!) und noch viel mehr ... ■

## XL-Wertungserklärung

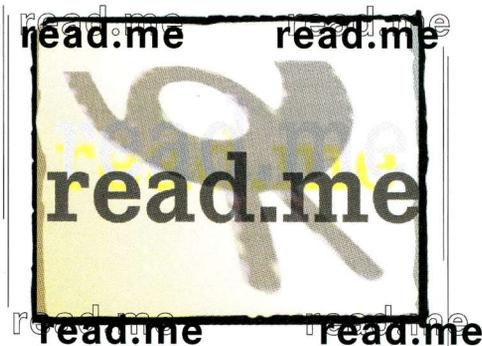
Wir bewerten nach dem Prozent-System, allerdings in Abstufungen von jeweils fünf Prozent. Wir sind der Meinung, daß einprozentige Abstufungen keinen Sinn ergeben (Wo ist der Unterschied zwischen 79% und 80%?). Ein Spiel wird schließlich nicht nach einem Multiple-choice-Fragebogen bewertet, bei dem insgesamt 100 mögliche Punkte abgehakt werden. Für noch weniger objektiv halten wir eine Prozentwertung für Grafik und Sound, zumal diese für die letztendliche Qualität eines Spieles oftmals nicht relevant sind. Klassisches Beispiel: Tetris.

Sollten Grafik und/oder Sound besonders positiv oder negativ auffallen oder sogar die Gesamtwertung des Spieles beeinflussen, sind diese Informationen im Text und im Info-Kasten aufgeführt. Dort findet Ihr auch alle weiteren wichtigen Merkmale des Spieles.

Wir verzichten auf eine Kaufempfehlung in Form eines Gütesiegels, da diese Entscheidung jeder für sich selbst trifft. Als Richtschnur könnt Ihr davon ausgehen, daß Spiele, die mindestens 85% erhalten, Fans des jeweiligen Genres nicht enttäuschen werden. Obwohl in der Regel nur ein Autor den Text verfaßt, entscheidet die gesamte Redaktion über die Wertung, um eine objektive Beurteilung des Spieles zu gewährleisten.

Sofern eine Veröffentlichung in Deutschland geplant ist, testen wir den betreffenden Software-Titel auch erst im entsprechenden Monat.

Unser Prinzip ist es nicht, Vorversionen zu testen oder Spiele, die einen Tag vor Redaktionsschluß in Japan erscheinen, „mal eben fünf Minuten anzuspähen“, um danach eine oberflächliche Bewertung abzugeben. Auch wenn wir dann nicht als allererste in Deutschland einen „Test“ präsentieren können – wir halten es für wichtiger, ein Spiel ausführlich unter die Lupe zu nehmen! ■



Eure Meinung ist uns wichtig! Wenn Ihr Anregungen, Änderungsvorschläge oder Kritik zu neXt Level habt, schickt sie an folgende Adresse:

X-plain Verlag GmbH  
read.me  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

Natürlich könnt Ihr auch Fragen stellen oder Eure Meinung zu bestimmten Konsolen, Spielen oder der Videospieldbranche im allgemeinen kundtun.

Da wir in dieser Ausgabe noch ohne Eure Zuschriften auskommen müssen, haben wir den Vertretern der Hardwarehersteller Nintendo, Sega und Sony (ohne Wertung in alphabetischer Reihenfolge) die Gelegenheit gegeben, Ihre Sicht zu folgenden Punkten darzustellen:

1. Die Situation des 16-Bit-Marktes: Neue Software ist rar. Haben die 16-Bitter ausgedient?
2. Die Situation des 32-Bit-Marktes. Was wird sich mit dem Nintendo<sup>64</sup> ändern?
3. Die meisten Third-Parties entwickeln mittlerweile Software für PCs. Wird der wachsende Markt für PC-Spiele langfristig eine „Gefahr“ für Konsolen?

Welche Ansicht könnt Ihr am ehesten teilen, welche nicht nachvollziehen? Schreibt uns Eure Meinung!



Werner Rudolph  
Manager Advertising/PR  
Nintendo of Europe

**Der 16-Bit-Markt:**

Wenn man bedenkt, daß vom Super Nintendo 1995, im 4. Jahr, allein in Deutschland noch über 500.000 Stück verkauft wurden (insgesamt über 2 Mio.) – trotz Saturn und PlayStation – dann wird klar, daß unser SNES überzeugende Qualitäten besitzen muß, die von der Anzahl der Drittanbieter-Spiele unabhängig sind. Z. B. ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und eine Vielzahl von eigenen Top-Spielen – in einer Spielspaß-Klasse, die von den neuen Systemen der Konkurrenz bisher jedenfalls nicht erreicht wurde. Man darf bei der Diskussion über die „Zukunft“ des SNES auch nicht vergessen, daß es neben den wahren Freaks viele Videospieler/-innen gibt, die noch nicht jedes interessante Spiel gespielt haben, so wie viele Interessenten, die sich erst später als andere entschließen, mit dem Videospielen anzufangen. Die Ansprüche sind verschieden. So wird es neben dem Nintendo<sup>64</sup> auch weiterhin viel Spielspaß mit dem SNES geben. Mit rund 15-20 Neuheiten

in diesem Jahr keine schlechten Aussichten.

**Die Next-Generation:**

Den 32-Bit-Markt in Deutschland charakterisieren eine unglückliche, wohl unbefriedigende Saturn-Einführung für Sega und lediglich ein Achtungserfolg für Sonyms PlayStation-Einführung. Insgesamt machen 32-Bit-Systeme nur 6 bis 7% des Marktes aus. Man muß sich fragen, woher das kommt? Hier zeigt sich m. E., daß man nicht genug auf den Verbraucher gehört hat. Ein zu hoher Preis für die Konsole, ein zu kleiner Schritt bei der Entwicklung wirklich neuer, aufregender Spiele, die dem Videospieler eine deutliche Steigerung des Spielspaß-Erlebnisses bieten und somit eine neue Konsole erst rechtfertigen.

So reizvoll ein paar der 32-Bit-Spiele sind, es entsteht für mich der Eindruck, daß sich bis jetzt die Kreativität weitgehend bei Varianten von Kampfsportspielen und Rennspielen erschöpft. Und Nintendo? Kurz gesagt: Wir haben auf den Verbraucher gehört, und wir nehmen uns die nötige Zeit. Nintendo<sup>64</sup> stellt eine neue Plattform dar, die für die Zukunft ausgelegt, leistungstark genug ist, um der Kreativität im Videospiel neue Türen zu öffnen. Darauf kommt es an. Die technischen Daten im Einzelnen aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Berichtes sprengen. (Sie dürften aber nach der Berichterstattung zur Vorstellung

auf der Shoshinkai-Show im November '95 schon weitestgehend bekannt sein.)

Nur soviel:

1. Wir werden nicht jeden für das System entwickeln lassen, sondern neben dem Nintendo-eigenen Team um S. Miyamoto, nur eine sorgfältig ausgewählte Gruppe von Software-Herstellern („Dream Team“), bei denen wir absolut sicher sind, daß sie unsere sehr hohen Standards erfüllen.
2. Es werden nur solche Spiele zugelassen, die nicht entsprechend auf einem anderen System zu realisieren sind. D. h. keine PC-/16-Bit-Umwandlungen!
3. Der für '97 vorgesehene „Writable Disk Drive“-Zusatz ermöglicht sogar den Einsatz von Spielen, die der Spieler selbst mitgestalten kann.
4. Nintendo<sup>64</sup> wird unter 500,- DM kosten.

**PCs und Konsolen:**

Ich sehe den Markt für PC-Spiele eher als eine Herausforderung, denn als eine Gefahr für Konsolen an. Hier wird z. Z. sehr viel spekuliert. Aktuelle Untersuchungen zeigen, daß PC- und Konsolenbesitz sich bei Jugendlichen nicht gegenseitig ausschließen, sondern stark überlappen. Gute Videospiele, die die Vorteile und Möglichkeiten der Konsole optimal ausnutzen, haben nach wie vor ihren festen Platz bei den Spielern.



**Thorsten Oppermann**  
Marketing Manager  
Sega Deutschland

#### Der 16-Bit-Markt:

Der Mega Drive ist nach wie vor ein sehr wichtiges Produkt in seiner Preisklasse. Mit dem Mega Drive Sixpack bieten wir ein konkurrenzlos günstiges Bundle inkl. sechs Spielen an, wodurch der MD als Einsteiger-Konsole für jedermann erschwinglich wird. Sega wird auch 1996 starke Produkte für den MD anbieten. Wir arbeiten an technisch sehr innovativen Spielen, die das 16-Bit-Genre revolutionieren werde. Am Beispiel *Toy Story* sieht man, wozu der MD technisch in der Lage ist. Wir haben das Programmiererteam von *Toy Story* verpflichtet, um für uns in Zusammenarbeit mit Sega Japan eines der wichtigsten Spiele für 1996 zu entwickeln. Außerdem werden einige sehr gute Klassiker zu attraktiven Preisen wiederveröffentlicht werden, die für alle Neueinsteiger sehr interessant sind.

#### Die Next-Generation:

Der Next-Generation-Markt ist noch sehr jung – und in 96/97 werden wir weltweit sehr große Absatzsteigerungen erleben. Allein in Japan plant Sega, über fünf Millionen Sega Saturn abzusetzen. Nicht zuletzt durch sehr interessante Preisentwicklungen und phantastische Exklusiv-Software. Wir bieten den Sega Saturn in Deutschland jetzt für 529 DM (unverb. Preisempfehlung) an und sind somit erstmals in Deutschland preislich führend. Mit den Sega-Saturn-Versionen von *Battle*

*Arena To Shin Den Remix*, *wipFout*, *Destruction Derby*, *3D Lemmings* und *Discworld*, unseren eigenen Exklusiv-Titeln, wie *Sega Rally*, *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop* sowie den in Kürze erscheinenden Highlights *Panzer Dragoon Zwei*, *Baku Baku* und *Euro '96* bieten wir dem Spiele-Fan jetzt das interessanteste und umfassendste Software-Angebot im Next-Generation-Bereich!

Nintendo<sup>64</sup> stellt in Europa dieses Jahr keine Konkurrenz für den Saturn dar, weil

- eine Bit-Zahl allein noch keine gute Software-Library ausmacht (der User möchte mehr als zwei, drei Spiele),
- es nicht 1996 in Europa (Deutschland) erscheinen wird,
- die Modulspeile viel teurer als Sega-Saturn-CD-Software sein wird (ca. 150-180 DM),
- die Hardware ohne CD-ROM mit 500 DM nicht günstiger als vergleichbare Next-Generation-Konsolen ist,
- die User irgendwann das Warten satt haben werden (wer wartet schon zwei Jahre auf den Klempner...!)

#### PCs und Konsolen:

Der PC-Markt wird immer wichtiger für uns als Software-spezialisten, stellt aber keine direkte Gefahr für die Konsole dar. Ein PC, der Sega-Saturn-Qualität nahezu erreicht, kostet mindestens das sechs- bis siebenfache und muß alle sechs Monate aufgerüstet werden. Es wäre aber blind, diesen wichtigen Markt zu ignorieren und unsere Top-Produkte nicht umzusetzen. Wir bringen bereits jetzt *Comix Zone*, *Tomcat Alley* und *Ecco The Dolphin* sowie im Bundle mit der Diamond Edge 3D-Grafikkarte *Virtua Fighter Remix* und *Panzer Dragoon*. Bis Ende 1996 werden ca. zehn weitere brandheiße Sega-Spiele für PC-CD-ROM

erscheinen. Unsere Software setzt Pentium-Prozessoren und Windows voraus, um dem Spieler das von Sega gewohnte „Plug & Play“-Erlebnis zu liefern!



**Jürgen Krenz**  
PR Manager  
Sony Computer  
Entertainment Germany

#### Der 16-Bit-Markt:

Selbstverständlich haben die etablierten 16-Bit-Konsolen eine große User-Schaft. Wir sehen natürlich die preislichen Vorteile – besonders für eine jüngere Zielgruppe, die von ihrem Taschengeld abhängig ist. Den Anbietern ist es gelungen, Identifikationsfiguren wie Mario oder Sonic zu etablieren, die sich in der jungen Fangemeinde auch noch mittelfristig großer Beliebtheit erfreuen werden. Deshalb werden die 16-Bitter auch in Zukunft präsent sein, wenn auch nur in einem gewissen Marktsegment. Sensationelle Neuerungen sind jedoch nicht mehr zu erwarten. Jeder, der die aktuelle Marktlage objektiv betrachtet, wird erkennen, daß sich der Wandel zum 32-Bit-Zeitalter bereits vollzogen hat. Dazu hat die PlayStation einen maßgeblichen Beitrag geleistet.

#### Die Next-Generation:

Die 32-Bit-Technik ist ganz klar die überlegene Technologie. Seit der Markteinführung am 29.9.95 hat Sony mit der PlayStation und dem reichhaltigen Softwareangebot sowohl passionierte Spieler angesprochen, als auch ganz neue Spielerschichten erschlossen. Die Primär-

zielgruppe erstreckt sich über ein Alter von 14 bis 29 Jahren, darüber hinaus gibt es auch viele junggebliebene Erwachsene, die durch die PlayStation erst das Videospiele entdeckt haben. Schon heute hat die PlayStation eine Art Kultstatus bei den Videispielern erlangt, in Zukunft wird sie mehr und mehr zu einem nicht wegzudenkenden, interaktiven Baustein im Total-Home-Entertainment-Bereich werden. Wir gehen davon aus, daß die Absatzzahlen des 32-Bit-Bereichs ansteigen werden. Der Trend läßt sich ganz klar erkennen: Schon heute stehen weltweit fast vier Millionen PlayStations in den heimischen Wohnzimmern, in Deutschland sind wir mit fast 70% Marktanteil Marktführer im 32-Bit-Bereich.

Über das Nintendo<sup>64</sup> läßt sich im Moment nur wenig sagen, da es uns an ausreichenden Informationen mangelt, um eine solide Meinung zu dieser neuen Konsole bilden zu können. Wir sind jedenfalls gespannt auf einen weiteren Mitbewerber im Next-Generation-Bereich. Bis zum Markteintritt des Nintendo<sup>64</sup> – man hört, daß dies in Deutschland erst Anfang 1997 sein soll – wird das Softwareangebot für die PlayStation so umfangreich sein, daß es jedem Mitbewerber schwerfallen wird, Sony und der PlayStation Paroli zu bieten.

#### PCs und Konsolen:

Die Spiele auf der PlayStation sind deutlich besser als auf PCs, wie selbst PC-Besitzer neidlos anerkennen. Wir sind der Überzeugung, daß auch zukünftig PCs und Konsolen für ihre eigenen Marktentwicklungen sorgen werden. Inwieweit es irgendwann zu Überschneidungen kommt, wird die Zukunft zeigen.



PREDATOR

adidas

QUESTA

adidas

adidas  
**power  
soccer**

ants Perdus

adidas power

# SOC cer



Sportspiele sind nur etwas für Fans? Von wegen! Psygnosis beweist mit *adidas Power Soccer*, daß ein perfekt aufgemachtes Sportspiel auch ‚Bewegungsmuffel‘ an die Konsole fesseln kann.

**Hersteller:** Psygnosis  
**Genre:** Sport  
**Spieler:** 1-4 (simultan)  
**Level:** 77 Teams  
**Preis:** ca. DM 100  
**Erhältlich:** ab Mai

**M** von M. Koczy  
omentan sind gute Fußballspiele auf den Next-Generation-Konsolen nicht gerade zahlreich vertreten.

Weder auf dem Saturn noch auf der PlayStation konnten solche Games bisher echte Klasse und super Spielbarkeit vorweisen. Entweder verliert sich die Action in zig – ungeeigneten – Perspektiven, oder es wird nach kurzer Zeit deutlich, daß durch eine tolle optische Präsentation versucht wird, die mäßige Spielbarkeit zu kaschieren. Keine 32-Bit-CD konnte in punkto Playability und Optionsvielfalt bisher Konamis Referenztitel *International Superstar Soccer Deluxe* (Super Nintendo) das Wasser reichen.

Bis heute ...

In den französischen Psygnosis-Entwicklungsstudios begann im Sommer vorigen Jahres die Arbeit an einem Spiel namens *Power Soccer*. Als Vertreter von adidas, dem drittgrößten Sportartikelhersteller der Welt, auf die Soccer-Simulation aufmerksam wur-

den, entschloß man sich zu einer Zusammenarbeit. So gibt es im gerade fertiggestellten Spiel, neben dezenter Bandenwerbung und einem versteckten adidas-All-Star-Team, in der Halbzeitpause adidas-Werbespots zu sehen.

Nach Einschalten der PlayStation läßt sich eine von fünf europäischen Sprachen für die Ausgabe der Bildschirmtexte bestimmen – selbstverständlich inklusive germanischer Ausdrucksform. Anschließend folgt ein Render-Intro, welches alles bisher im Soccer-Sektor dagewesene in den Schatten stellt. Die etwa zweiminütige Sequenz, in der mit atemberaubenden Animationen und wilden Kameraschwenks nicht geizt wird, zeigt packende Szenen eines Fußball-Matches. Hier bekommt der Zuschauer bereits einen kleinen Einblick in die Aktionsmöglichkeiten der Kicker. Denn neben Grätschen, Passen und Kopfbällen werden auch spektakuläre Fallrückzieher sowie akrobatische Dribbelkünste gezeigt.

Für ein kurzes Match zwischendurch ist der

## info

*adidas Power Soccer* ist der erste PSX-Titel der 15köpfigen französischen Psygnosis-Entwicklungsabteilung FDI. Mit modernster Animationstechnik und dem Bestreben, dem Genre neue Impulse zu geben, liegt nun ein hervorragend spielbares Soccer-Game mit innovativen Elementen vor.

Unterstützt Memory-Card (1 Block), geheime Attacken, vier Perspektiven, zwei Kommentator-Modi, stufenloses Zoomen im Replay



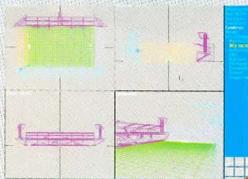
adidas power



# soccer



## Ein Stadion entsteht



Komplexe 3D-Gebilde wie ein Fußballstadion werden als riesiges Gittermodell entworfen. Anschließend werden die Polygonflächen mit Farbe und Texturen ausgefüllt. Jetzt nur noch Lichtquellen platzieren, fertig ist das Stadion

Freundschaftsspiel-Modus am besten geeignet. Ein bis vier Spieler können hier - Multitap vorausgesetzt - in beliebiger Kombination gleichzeitig gegen- und miteinander antreten. Als Mannschaften stehen 76 Original-Teams der Saison 95/96 aus der britischen und französischen Liga sowie der deutschen Bundesliga zur Auswahl. Lediglich die Namen der Spieler sind leicht verfälscht. Es läßt sich auch eine ganze Saison durchspielen, wobei das Zwischenspeichern auf der Memory-Card nur einen Speicherblock beansprucht. Der dritte und letzte Spielmodus ist eine Turnier-Option, in der sich wahlweise 4, 8, 16 oder 32 Teams miteinander messen können. Hier wird entweder nach dem K.o.-System oder nach Punkten gespielt.

Vor Spielantritt lassen sich selbstverständlich noch die üblichen Einstellungen wie zum Beispiel Bodenbeschaffenheit, Spielzeit, Schiedsrichterstrengte, Aufstellung und Feintuning im Soundmenü vornehmen.

Nach dem Anstoß geht es meist gleich hart zur Sache. Die Gegner sind nie zimperlich, wenn es darum geht, das Leder zu ergattern. Schon

hier fallen die Unterschiede zu bisherigen Soccer-Games auf. Denn neben den üblichen Aktionen wie Passen, Tor- und Volleyschuß, Anschneiden, Fallrückzieher, Kopfball und Hackentrick gibt es zwei - unfaire - Attacken, einige Ausweichtricks und einen schier unhaltbaren Megaschuß, den sogenannten ‚Predator-Kick‘. Ferner verfügt jeder Spieler über eine gewisse Sprintenergie, die am unteren Bildschirmrand eingeblendet wird. Ein Feature dieses Spiels ist, daß Tore von jeglicher Position aus erzielt werden können - sogar Treffer aus 50 Metern Entfernung sind machbar. Allerdings braucht der Keeper nach einem Abpraller etwas lange, um wieder auf die Beine zu kommen. So macht sich nachteilig bemerkbar, daß die Torhüter nicht manuell steuerbar sind. Somit muß die Abwehr gut positioniert sein, um dem Gegner ein Abstaubertor zu vermasseln.

Bei einem Einwurf, Elfmeter, Eck- oder Freistoß schaltet die Perspektive auf 3D-Rückansicht um. So seid Ihr mitten im Geschehen und könnt z. B. einen Freistoß hervorragend um eine Abwehrmauer herumzirkeln.



Ein wenig extravagant mutet der Spielfeld-Scanner an. Entsprechend des Kamerawinkels dreht sich das Minispielfeld und richtet sich perspektivisch aus



Auch wenn die Akteure etwas grob gezeichnet sind, in punkto Animation und Dramaturgie sucht *adidas Power Soccer* aufgrund der Kamerashwenks seinesgleichen

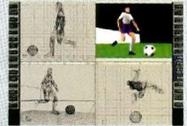
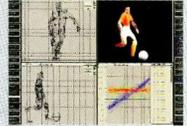


76 aktuelle Original-Mannschaften der französischen, britischen und deutschen Erstliga stehen zur Auswahl. Ein All-Star-Team ist per Tasten-Cheat aktivierbar (verraten wir in der kommenden Ausgabe)



Ein absoluter optischer Leckerbissen ist die Replay-Funktion. Die vergangenen Sekunden lassen sich auch bildweise betrachten, wobei stufenlos (!!!) gezoomt und der Kamerawinkel beliebig variiert werden kann

### Charakterstudien

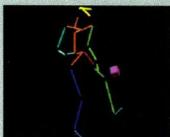


Um ein derart aufwendiges Intro zu programmieren, müssen sämtliche Objekte – vor allem die Spieler – wiederum aus Drahtgittermodellen bestehen. Am Computer werden Blickwinkel und Bewegungsabläufe bestimmt. Nach dem Rendern entsteht beinahe die Vision eines realen Films

adidas power

# soccer

## Motion-Capturing



Beim Motion-Capturing wird ein Mensch, an dem spezielle Kontakte angebracht sind, aus unterschiedlichen Perspektiven gefilmt. Der Akteur läßt sich dann anhand der Kontakt- und Filmdaten am Computer rekonstruieren

Ansonsten lassen sich während des Spiels vier unterschiedliche Kameraansichten anwählen. Neben einer Vogel- und zwei Seitenperspektiven gibt es noch den Virtual-View. Hier ist die Kamera dicht hinter dem ballführenden Spieler platziert. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern verliert sich *Power Soccer* nicht im Perspektivendschungel, sondern bleibt dank „intelligenter“ Kamerazooms und -schwens stets übersichtlich. Möchtet Ihr eine Aktion nochmals ansehen, braucht Ihr nur das komfortable Zeitlupenmenü mit individueller und stufenloser Perspektivenwahl anzuwählen.

Wer Fußballspielen bisher wenig abgewinnen konnte, weil er dachte, daß es nur langweiliges Gekicke ist, wird mit *adidas Power Soccer* eines Besseren belehrt. Die Freundschafts- und Turnierspiele lassen sich auch in einer Arcade-Einstellung bestreiten. Dieser Modus erinnert entfernt an die rüde Action von *NBA Jam Tournament Edition*, bei der so ziemlich alles erlaubt ist. Per - geheimer - Tastenkombination könnt Ihr Eurem Gegenspieler am Trikot ziehen, ihm à la Bruce Lee in den Rücken springen oder gar absichtlich Handspielen. Glücklicherweise ist das



Aktivieren dieser ruppigen Attacken nicht kompliziert, es genügt das gleichzeitige Drücken von zwei Buttons.

Alle 22 Rasenakteure bestehen aus Polygonen und haben dank unterschiedlicher Haut- oder Haarfarbe einen gewissen Wiedererkennungswert, wenngleich beispielsweise Yordan Letchkov fälschlicherweise keine Halbglätze hat. Ferner ist die gesamte Darstellung recht grobschlächtig. Dies fällt vor allem dann auf, wenn die Kamera nah an das Geschehen heranzoomt. Aufgrund des Motion-Capturings sind die Bewegungsabläufe der Fußballer allerdings sehr realistisch.

Die Soundkulisse trägt ferner sehr zur Atmosphäre bei. Nähert Ihr Euch dem Strafraum oder gibt es eine spektakuläre Aktion, gröhlt das Publikum zusehens lauter. Auch die Effekte, wie beispielsweise die Schußgeräusche, klingen äußerst naturgetreu.



**Im Arcade-Mode geht es hart zur Sache. Neben Reißen am Trikot könnt Ihr Eure Gegenspieler auch zu Boden kicken**

Das i-Tüpfelchen sind jedoch die zwei verschiedenen Kommentatoren, daß heißt, eigentlich sind es sogar drei. Entweder begleitet ein emotional engagierter Profikommentator das Spiel, oder es philosophieren nach Eingabe eines Tasten-Cheats (präsentieren wir Euch in der kommenden Ausgabe) zwei Hausfrauen über das gerade laufende Match. Zwar wird bei *Power Soccer* Action und Spielspaß großgeschrieben, doch Taktik-Fans werden fili-grane Einstellmöglichkeiten vermissen. Außer dem Bestimmen der Aufstellung gibt es keinerlei „strategische“ Eingriffsmöglichkeiten.

*adidas Power Soccer* bietet Fußballspaß von der ersten bis zur letzten Spielminute. Die Akteure lassen sich gut steuern, wenngleich das Anwählen anderer Kicker nicht immer reibungslos verläuft. Das Joypad ist sinnvoll belegt und der Spielablauf angenehm flüssig. Auch wenn nicht mit unzähligen Teams und Original-Spielern aufgewartet wird, kein anderes 32-Bit-Fußballspiel weiß momentan spielerisch derart zu begeistern. Anfänger finden sich dank simpler Steuerung schnell in das Spiel hinein, und Profis verwandeln sich nicht selten aufgrund der zahlreichen Aktionsmöglichkeiten zu Polygon-Maradonnas. Kurzum, das Game ist eine gelungene Simulation mit innovativen Action-Elementen und bietet langanhaltende Spielfreude – ein echtes PlayStation-Highlight!

**XL-Wertung**

**90%**

Auge in Auge mit Deinem  
schlimmsten Alptraum!  
Und du bist ganz allein...

„Wer eine PlayStation  
besitzt, kommt an diesem  
Spiel nicht vorbei!“

WERTUNG 87% (VIDEO GAMES 3/96)

„Dieses geniale 3D Spiel dürfte  
ein Megahit werden, zu dem  
ich nur sagen kann: kaufen!!!“

WERTUNG 90% (MEGA FUN 3/96)

„Neben Star Wars die verkaufs-  
trächtigste Lizenz schlechthin und  
auch ein potentieller Longseller.“

WERTUNG 90% (FUN GENERATION 3/96)

# ALIEN™ TRILOGY



**DEMNÄCHST AUCH FÜR SATURN UND PC CD-ROM**

Alien, Aliens, Alien 3,™ & © 1979, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited.  
Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. © & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights reserved.  
"PlayStation" and the  logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



# Trout

## MEGA DRIVE

- Action Replay 89,90
- 6 Button Joypad 29,90
- Joypad Verlängerung 9,90
- 4 Spieler Adapter 69,90
- Aero the Acrobat 2 d 29,90
- Aliensoldier d 79,90
- Andrew Raging d 39,90
- Arch Rivals d 29,90
- Ariel d 49,90
- Arrowflash d 29,90
- Art of Fighting II 89,90
- Asterix Power of Gods d 79,90
- Atomic Runner d 29,90
- Balljacks d 29,90
- Balls d 29,90
- Barkley Jam d 39,90
- Baseball 2020 39,90
- Batman Forever d 49,90
- Batman Return d 29,90
- Battlelords d 29,90
- Beavis & Butthead d 49,90
- Bill Walsh d 19,90
- Bankers d 49,90
- Bubsy 2 d 39,90
- Captain Planet d 29,90
- Castlevania d 29,90
- Chakan d 29,90
- Chiki Chiki Boy d 29,90
- Chuck Rock d 49,90
- Chuck Rock 2 d 49,90
- Cool Spot us vs. Vera Corporation d 9,90
- Crackdown d 29,90
- CrudeDudes d 29,90
- Cyborg Justice d 29,90
- Death & Ret Superman d 69,90
- Demolition Man d 69,90
- Dino Dini Soccer d 29,90
- DJ Boy d 29,90
- Donald Duck Maui M. 99,90
- Double Clutch d 39,90
- Double Dragon d 39,90
- Double Sports d 49,90
- Dracula 39,90
- Dragon Bruce Lee d 39,90
- Dschungelbuch d 79,90
- Dynamite Duke d 39,90
- Dynamite Headdy d 39,90
- E4 Tennis d 49,90
- Ecco 2 d 39,90
- Empire of Steel 39,90
- Eternal Champions d 49,90
- Ex Mutants d 19,90
- Fatal Fury d 49,90
- Fatal Rewind d 29,90
- Fire Shark d 49,90
- Flink d 39,90
- Galahad d 29,90
- Generations Lost d 39,90
- Grand Slam Tennis d 49,90
- Havoc d 39,90
- International Soccer Deluxe 89,90
- Izzy's Quest d 79,90
- Jewel Master d 29,90
- John Madden 92 d 29,90
- John Madden 93 d 39,90
- Judge Dredd d 39,90
- Jurassic Park 2 d 39,90
- Justice League d 39,90
- King of Monsters d 39,90
- Last Battle d 39,90
- Lemmings d 49,90
- Maximun Carnage d 39,90
- Megalomania d 39,90
- Megaman Willy Wars d 29,90
- Megaturrican d 39,90
- Mickey Mania d 49,90
- Mighty Max d 29,90



- Micro Machines 96 99,90
- Mr. Nutz d 49,90
- Motoc League Football d 29,90
- Mystic Defender II 49,90
- NHL 96 d 99,90
- Norby's Beach Babe d 29,90
- ObiWanTen d 39,90
- Paperboy 2 29,90
- Paws of Fury 29,90
- Pete Sampras d 49,90
- Pete Sampras '96 29,90
- PGA Tour'96 99,90
- Phelios d 29,90
- Pirate of Dark Water d 49,90
- Pitfall d 39,90
- Pro Move Soccer d 19,90
- Psycho Pinball d 79,90
- Punisher d 49,90
- Radical Rex d 39,90
- Ranger X d 39,90
- Revolution X d 79,90
- Rise of the Robots d 39,90
- Risky Woods d 39,90
- RoboCop vs Terminator d 49,90
- Rock n Roll Racing d 39,90
- Rock a Roll Racing d 79,90
- Samurai Showdown d 89,90
- Sapp Master Soccer d 29,90
- Shadow of Beast d 29,90
- Shadow of Beast 2 d 29,90
- Shog Fu d 49,90
- Skidmarks 89,90
- Skitchin d 29,90
- Slam Master d 39,90
- Sonic & Knuckles d 49,90
- Sonic d 29,90
- Space Harrier d 29,90
- Sparkster d 29,90
- Spot goes to Hollywood d 99,90
- Stargate d 39,90
- Steel Talons d 29,90
- Substrania d 49,90
- Sylvester & Tweety d 49,90
- Syndicate d 49,90
- Talmi's Adventure d 29,90
- Tazmania 2 d 39,90
- TZ Arcade 39,90
- Themepark d 89,90
- Thunderforce 4 d 99,90
- Tiny Toons d 59,90
- Toe Jam & Earl d 49,90
- Toe, James & Earl 2 d 49,90
- Toki d 49,90
- Toughman Boxing 39,90
- True Lies d 49,90
- Two Crude Dudes 29,90
- Vectorman d 99,90
- Vermillion 39,90
- Virtual Racing d 99,90
- Wani Wani World I 19,90
- Wingspeed d 39,90
- Winterchallenge 19,90
- World Class Soccer d 29,90
- World Cup USA d 39,90
- WWF Wrestlemania d 99,90
- Xeon 2 d 29,90
- Zero the Kamikaze d 39,90
- Zombies d 39,90

- Digital Pinball d 99,90
- FIFA '96 d 79,90
- Galactic Attack d 79,90
- Hi-Octane 89,90
- Johnny Beatzokotane d 79,90
- Mansion of Hidden Souls 99,90
- Myst d 109,90
- Mysteria d 99,90
- Mystery Mansion d 119,90
- NBA TE d 79,90
- NHL Allstars d 99,90
- Panzer Dragon d 99,90
- Pelish Beach Golf d 89,90
- PGA Golf d 89,90
- Reymon d 89,90
- Robotic d 89,90
- Saga Rally d 99,90
- Shanghai us 79,90
- Shinobi d 89,90
- Streetfighter d 69,90
- Victory Boxing d 89,90
- Themepark 2 d 79,90
- Thunderhawk 2 d 99,90
- Virtual Fighter 2 d 99,90
- World Cup Golf d 89,90
- World Super Baseball d 99,90

## SUPER NES

- Action Replay MK3 89,90
- Gamemage d 19,90
- Super Gameboy d 69,90
- Joypad/Doversteuer 19,90
- 3 Spieler Adapter 49,90
- 50/60 Hz Adapter 29,90
- Infrared Joypad 79,90
- Actraizer eu 49,90
- Actraizer 2 d 69,90
- Aero the Acrobat 2 eu 49,90
- Art of Fighting d 69,90
- Axlay eu 49,90
- Batman Forever d 49,90
- Battlelax eu 49,90
- 8C Kid d 39,90
- Beavis & Butthead d 49,90
- Big Hurt Baseball d 49,90
- Big Sky Traeger d 69,90
- Biker Mice from Mars d 69,90
- Bomberman 2 eu 49,90
- Bomberman 3 d 99,90
- Brainlord eu 69,90
- Breath of Fire 2 us 129,90
- Bubsy d 49,90
- Bugs Bunny eu 69,90
- Captain Command d 89,90
- Castlevania Vampire d 109,90
- Chronotrigger us 139,90
- Clayfighter 2 eu 59,90
- Claymates eu 49,90
- Crzy Chase d 49,90
- Crzy Sports eu 49,90
- Cybernator eu 49,90
- Daze before Christmas d 49,90
- Demolition Man d 89,90
- Demon's Crest d 39,90
- Dino Dini Soccer d 29,90
- Diri Trax FX d 79,90
- Donkey Kong Country eu 89,90
- Donkey Kong Country 2 d 129,90
- Dragon Bruce Lee d 69,90
- Dragon View us 79,90
- Dr. Franken eu 39,90
- Drizzone eu 49,90
- Dschungelbuch eu 79,90
- Earthworm Jim d 59,90
- Earthworm Jim 2 d 109,90
- Eye of Beholder us 79,90
- Fever Pitch Soccer d 69,90
- Final Fantasy 3 us 139,90
- FIFA '96 109,90



## SATURN

- Saturn d 599,90
- Action Replay 89,90
- Adapter us/jp 69,90
- Bag d 99,90
- Clockwork 2 d 99,90
- Clockwork d 89,90
- Daytona d 119,90

Jetzt auch Versand nach Österreich  
Tel.: 0049-89-480



Tel.: 087-4  
Orleansstr. 63  
Laden und

# FLUCH!

- Flintstones the Movie eu 69,90
- Gamfire us 99,90
- Ghoul Patrol d 39,90
- Gods d 49,90
- Goat Troop d 69,90
- Hagans d 39,90
- Hebekerse Popolita d 39,90
- Hulk d 39,90
- Humans d 59,90
- Hungry Dinosaurs d 69,90
- Hunt for Red October us 29,90
- Hurricanes d 29,90
- Illusion of Time eu 49,90
- Illusion of Time d 119,90
- Indiana Jones d 39,90
- International Soccer Deluxe 129,90
- Izzy's Quest d 79,90
- James Pond 3 d 49,90
- John Madden '95 d 59,90
- Jungle Strike d 99,90
- Judge Dredd eu 69,90
- Kawasaki Superbikes d 89,90
- Kirby's Ghost Trap d 89,90
- Legend d 49,90
- Lemmings 2 49,90
- Lin King us 39,90
- Looney Tunes Factory d 49,90
- Lords of Darkness us 79,90
- Lord of the Rings d 79,90
- Lothar Mathias Soccer d 89,90
- Lufia us 99,90
- Magic Boy eu 29,90
- Marko's Magic Football eu 49,90
- Mario 2 d 119,90
- Mario Allstars d 59,90
- Mario Basler Fussball Marktort d 69,90
- Mariokart d 99,90
- Mariopart d 59,90
- Mechwarrior 3050 d 89,90
- Megaman 2 d 89,90
- Megaman X d 49,90
- Megaman X 2 d 89,90
- Metroid eu 59,90
- Mickeymania d 39,90
- Mickey & Minnie d 89,90
- Micromachines d 49,90
- Mickey Max d 39,90
- Mr. Nutz d 49,90
- NBA Live '96 d 99,90
- NBA Live in Go d 139,90
- NHL Quaterback d 49,90
- NHL '96 d 109,90
- On the Ball d 49,90
- Pagemonster eu 39,90
- Parodius d 49,90
- Pinball Dreams d 69,90
- Pocky & Rocky 2 d 69,90
- Power Rangers Fighting us 99,90
- Prashastic Man d 89,90
- Probotector eu 69,90
- Punch Out d 89,90
- Puzzle Bubble d 99,90
- Radical Rex d 69,90
- Rainbow Ball d 49,90
- Return of Jedi d 49,90
- Revolution X d 89,90
- Robotrap Terminator d 59,90
- Robotrap us 89,90
- Sally Moon d 49,90
- Savel of Monad 119,90
- Showdown d 99,90
- Sonicity eu 59,90
- Switzerland d 89,90
- Sparker d 39,90
- Spawn d 49,90
- Spiderman Separation d 99,90
- Spindizzy World eu 49,90
- Stargate d 49,90
- StarTrack Next Gener. d 99,90
- Streetracer d 49,90
- Syndicate d 49,90

- Tetris 2 d 109,90
- Themepark d 119,90
- Timeslip eu 39,90
- Time in Tibet d 119,90
- Tiny Toons d 89,90
- Turbo Toons d 59,90
- Ultima Ruines us 99,90
- Urban Strike d 99,90
- Unirally d 49,90
- Utapoa d 49,90
- Vortex d 39,90
- Warlock d 49,90
- Waterworld d 89,90
- Weaponlord eu 99,90
- Wingcommander 39,90
- Wings II us 39,90
- Wizardry V us 59,90
- Waterline eu 49,90
- World Heroes d 49,90
- WWF Wrestlingmania d 99,90
- WWF Raw inkl. Video d 59,90
- Young Merlin d 69,90
- Zero the Kamikaze d 49,90
- Zombies d 39,90
- Yoshi's Island 119,90

## SEGA 32 X

- 36 Great Hales d 59,90
- Motorcars d 39,90
- NBA Jam T.E. 29,90
- NFL Quarterback d 29,90
- Sonic & Knuckles d 29,90
- Spacechaser d 59,90
- WWF Raw d 29,90

## SEGA 32 X CD

- Corpsakiller d 39,90
- Nighttrap d 49,90
- Supreme Warrior d 29,90

## PLAYSTATION

- Playstation d 549,90
- Action Replay d 59,90
- Joypad d 55,90
- Joypad Dauerfeuer 39,90
- Memory Card 49,90
- RGB Kabel 39,90
- Air Combat d 99,90
- Assault Rigs d 89,90
- Cyberseed d 99,90
- Cyber Speed d 89,90
- Destruction Derby d 99,90
- Disc World d 89,90
- Extreme Games d 99,90
- FIFA 96 89,90
- Hi-Octane d 59,90
- Johnny Bazookatone d 79,90
- Jumping Flash d 89,90
- Kileak d 89,90
- Lemmings 3d 89,90
- Loaded d 89,90
- Lone Soldier d 89,90
- NBA Ice 89,90
- NBA Ice 2 79,90
- Novastorm d 89,90
- PGA '96 d 89,90
- Rapid Reload d 89,90
- Raiden d 99,90
- Rayman d 99,90
- Ridgester d 89,90
- Starblade Alpha d 89,90
- Streetfighter 2 d 69,90
- Striker d 99,90
- Thunderhawk 2 d 89,90
- Warhawk d 89,90

- Wipeout d 99,90
- World Cup Golf d 69,90
- Warms d 79,90
- WWF Raw Arcade d 99,90

## MEGA CD

- MEGA CD 2 m. Spiel 199,90
- Batman Return d 19,90
- Battle Frenzy d 29,90
- BC Racer d 39,90
- Beast 2 d 49,90
- Bill Walsh us 19,90
- Bill Walsh d 29,90
- Bloodshot d 49,90
- Chuck Rock d 39,90
- Chuck Rock 2 d 49,90
- Cobra Space Adventure d 29,90
- Corps Killer d 39,90
- Dungeon Explorer 2 d 49,90
- Ecto d 39,90
- FIFA d 49,90
- Flink d 39,90
- Heavy Nova d 9,90
- Hook d 39,90
- Hook us 29,90
- Keio Flying Squadron d 89,90
- Kids on Site d 19,90
- Lords of Thunder d 49,90
- Microcass d 39,90
- NBA Jam us 19,90
- NBA Jam d 29,90
- NFL Greatest us 29,90
- HL '94 29,90
- Prince of Persia us 19,90
- Prince of Persia d 29,90
- Road Avenger d 19,90
- Sensible Soccer d 49,90
- Slamfight d 39,90
- Son of Chuck 39,90
- Soulstar d 29,90
- Supreme Warrior d 49,90
- Time Gal d 39,90
- Wolfchild d 29,90
- Wondergl 29,90
- World Cup USA d 49,90
- WWF Rage in Cage d 39,90

## GAME GEAR

- Allen 3 15,90
- Allen Syndrome d 35,90
- Artiel d 9,90
- AX Baller d 29,90
- Batman Forever d 49,90
- Chokan d 29,90
- Chuck Rock d 39,90
- Columns d 29,90
- Desert Speed Trap d 29,90
- Devilish d 19,90
- Dizzy Collection d 29,90
- Double Dragon d 29,90
- Dragon Crystal d 29,90
- Dynamite Headdy d 29,90
- Ecto 2 d 19,90
- Factory Panic d 29,90
- Global Gladiators d 39,90
- Halley Wars d 29,90
- Hurricanes d 29,90
- Indiana Jones d 19,90
- Itchy & Scratchy d 39,90
- Judge Dredd d 29,90
- Kawasaki Superbikes d 39,90
- Klox d 19,90
- Leaderboard Golf d 19,90
- Mastertrucks d 29,90
- NBA Jam T.E. 49,90
- Off Road 19,90
- Olympic Gold d 19,90

- Pete Sampras Tennis d 39,90
- Predator 2 29,90
- Psychic World d 29,90
- Pul & Putter d 19,90
- Ristar d 39,90
- Shinobi d 15,90
- Stargate d 39,90
- Super Off Road d 19,90
- Space Harrier d 39,90
- Spiderman d 39,90
- Stargate d 39,90
- Strider 2 d 19,90
- Talespin d 39,90
- Tazmania d 39,90
- True Lies d 29,90
- Wolfchild d 19,90
- Woody Pop d 29,90

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

**X - Games Spielwaren**  
Vertriebs GmbH,  
Orleansstr. 65,  
81667 München,  
Fax: 089 / 488074.

**Info-Gutschein!!!**  
(Bitte inkassieren für die maximale Höhe über die Game-Mail und was abzurufen)

Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Systeme: Nintendo   
Sega   
Sony   
MS-DOS

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

**180 29 13**  
31667 MÜNCHEN  
Versand  
10.00 - 18.30  
Samstag: 10.00 - 13.00



von K.-D. Hartwig

Auf den *behind-the-scenes*-Seiten werden wir Euch Monat für Monat einen Blick hinter die Kulissen der Videospielbranche bieten. Hier findet Ihr aktuelle Informationen rund um die jeweiligen Konsolen, über Marktanteile, Preissenkungen und neue Hardware-ankündigungen, zudem Gerüchte und News aus der Branche und vieles mehr. Außerdem erfahrt Ihr auf diesen Seiten, welches Thema momentan am interessantesten ist und warum die eine oder andere Konsole möglicherweise in diesem Monat nicht so stark vertreten ist, wie Ihr es gerne sehen würdet. Da das Nintendo<sup>64</sup> frühestens am 23. Juni in Japan in den Handel kommt, wollen wir noch einmal den Werdegang von Nintendos 64-Bitter Revue passieren lassen.

the story so far ...

Ende '93 gaben Nintendo of America und Silicon Graphics Inc. (SGI) erstmals bekannt, daß man an einer 64-Bit-Konsole arbeite, die auf der Grafikhardware der Onyx-Workstation von SGI basiere. Schon damals wurde ein Preisziel gesetzt: Unter 250\$ sollte das Gerät kosten. Der Projektname entbehrte aus heutiger Sicht nicht einer gewissen Ironie: *Project Reality*. Bis das Gerät Realität werden sollte, war es noch ein weiter Schritt. 1994 gab man die ersten Dream-Team-Mitglieder bekannt, darunter Rare, Williams, Acclaim, Paradigm und DMA Design. Ende '94 wurde das Kind (vorerst) auf den Namen *Ultra 64* getauft. Die ersten zwei Ultra-64-Spielautomaten tauchten auf: Rares *Killer Instinct* und Williams *Cruis'n USA*. „Ultra 64 – available for your home in fall '95“ war auf den amerikanischen Automaten zu lesen. Kurze Zeit später wurde bekannt, daß die beiden Spiele aber auch nicht das Geringste mit der Ultra-64-Hardware zu tun hatten.

Anfang '95 verkündete SGI, die Heim-Hardware sei endgültig fertiggestellt. Im Sommer wurde klar, daß es mit dem Herbst-Termin nichts wird. Die erste Präsentation sollte auf Nintendos hauseigener Shoshinkai-Messe in Tokio Ende November stattfinden. Zehn spielbare Vorversionen sollte jedermann antesten können. Zu dieser Zeit hofften viele noch auf einen Japan-Release



unmittelbar nach der Messe.

Die Messe brachte die Ernüchterung: Erst der 21. April 1996 sollte das große Datum für Japan werden, der Rest der Welt sollte kurz danach mit der nun auf *Nintendo<sup>64</sup>* umgetauften Konsole beglückt werden. Lediglich *Super Mario 64* und *Kirby Bowl 64* konnten vom Publikum angetestet werden, alle anderen Spiele wurden in kurzen Ausschnitten auf ein Demovideo verbannt. Die Abwesenheit vieler Dream-Team-Titel (z. B. *Killer Instinct* und *Cruis'n USA*) wurde mit Verwunderung aufgenommen. Anfang diesen Jahres wurde der 30. September als ‚definitiver‘ US-Termin bekanntgegeben. Nintendo Deutschland sprach vom „Spätherbst zu einem Preis von unter 500 DM“.

Anfang März wurde der Japan-Termin erneut verschoben, und zwar auf den 23. Juni. Der Grund sei ein Lieferengpass an Prozessoren, außerdem habe sich Shigeru Miyamoto mehr Zeit erbeten, um *Super Mario 64* den letzten Feinschliff zu geben. Auf die Termine im Westen solle das aber keinen Einfluß haben. ■

Am 8. März wurde bekanntgegeben, daß wie seinerzeit beim SuperNES drei Spiele zeitlich mit dem Nintendo<sup>64</sup> in den Handel kommen sollen: natürlich *Super Mario 64* und, wie vermutet, *PilotWings 64*. Als Nummer drei zauberte Nintendo einen Überraschungstitel aus dem Hut, der einen verführten Aprilscherz nahelegt: Ein Schachspiel von Seta namens *Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi* solle es sein! Basierend auf dem berühmten japanischen Schachspieler Yoshiharu Habu, der mit einer der populärsten japanischen Schachspielerinnen verlobt ist ... Wie dem auch sei, in den folgenden acht Wochen sollen bereits vier weitere Spiele folgen, unter anderem das Motorboot-Rennspiel *Wave Race*. ■



atari am ende?

Der eine oder andere wird sich vermutlich wundern, warum die „erste 64-Bit-Konsole der Welt“ auf diesen Seiten nicht auftaucht. Nun, erstens handelt es sich bei Ataris Jaguar strenggenommen um einen 16-Bitter, da bekanntlich der Hauptprozessor ‚die Musik macht‘. In diesem Fall ist das der Motorola 68.000, der auch das Mega Drive antreibt. Außerdem deutet derzeit alles darauf hin, daß sich Atari aus dem Konsolengeschäft zurückziehen wird. Der Marktanteil der Raubkatze ist nach über zwei Jahren verschwindend gering. Bereits vor einigen Monaten wurde das Virtual-Reality-Brille-Projekt eingestellt. Kürzlich wurde ein Großteil der Mitarbeiter entlassen: Für viele der Anfang vom Ende, für Atari offiziell eine Phase der „Restrukturierung und Reorganisation“. Außerdem wurde der Preis für den Jaguar in den USA teilweise von 99\$ auf nur noch 49\$ gesenkt – man fühlt sich an einen großen Ausverkauf erinnert. Außerdem orientiert sich auch Atari auf den PC-Markt um: Eine perfekte Umsetzung des Klassikers *Tempest 2000* machte vor kurzem den Anfang. Ob die kürzlich in geringer Stückzahl erschienenen Spiele *Atari Karts* und *Defender 2000* die letzten Jaguar-Spiele sein werden, ist noch nicht klar. Momentan deutet jedoch einiges darauf hin. ■



## turok - dinosaur hunter

Zumindest eine zweite 64-Bit-Konsole soll derzeit noch in den Startlöffeln stehen: das **M2**, der 64-Bit-Nachfolger des 3DOS. Vor einigen Monaten erwarb Matsushita (der Oberkonzern von Panasonic) für 100 Millionen Dollar die Rechte an dem Gerät. Bis das M2 fertiggestellt ist, wird es jedoch noch eine ganze Weile dauern. Obwohl das 3DO-Oberhaupt Trip Hawkins nicht müde wird zu versprechen, das M2 werde Ende '96 in den Handel kommen, rechnet man in Branchenkreisen eher mit Ende '97.



Außer einem angeblich fertiggestellten Chipset und wenigen Demo-Grafiken gab es bislang nicht viel zu sehen. Aus Entwicklerkreisen tauchte kürzlich eine Abbildung des M2-Pads auf, das erschreckend an den N64-Controller erinnert. Anstelle des ‚revolutionären‘ Analog-Joysticks finden sich auf dem M2-Pad Analog-Buttons. Derzeit ist es noch viel zu früh, über die Vor- und Nachteile des geplanten M2s zu spekulieren. Und ob, wenn es eines Tages auf den Markt kommt, der Preis stimmen wird, ist noch eine ganz andere Frage. ■

Daß viele angekündigte Dream-Team-Spiele auf der Shoshinkai mit Abwesenheit glänzten heißt nicht, daß diese Projekte gestorben sind. Laut Nintendo-Vize Howard Lincoln wurden einige Spiele auf Anweisung von Hiroshi Yamauchi bewußt nicht gezeigt, da sie für den japanischen Markt nicht interessant seien. Vermutlich gibt es auf der E3 im Mai mehr zu sehen.

Iguana (die Entwickler von *NBA Jam*) arbeiten jedenfalls für Acclaim unter Hochdruck an *Turok-Dinosaur Hunter*, einem „3D-Ego-Shooter in *Jurassic-Park-Ambiente*“. Wenige werden hierzulande die zugrundeliegende Comic-Serie mit dem indianischen Dinosaurierjäger Turok kennen. Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns ein Video mit einer frühen Demo des Spiels. Neben Bewegungsstudien der Charaktere, ist darauf das Design eines Levels zu sehen. Das Material soll direkt vom Nintendo<sup>64</sup>-Entwicklungssystem stammen, es



handelt sich hierbei also nicht um vorgerenderte SGI-Grafiken. Obwohl die meisten Charaktere noch ohne Texturen sind und einige Grafikeffekte des N64 noch nicht genutzt werden, beeindruckt die Demo durch

unglaublich flüssige Animationen der Charaktere. Vor allem die Bewegungen des Titel-Helden sind dank Motion-Capture-



Technik absolut lebensecht. Auf den Screenshots kommt das, wie auch die realistischen Licht/Schatten-Effekte, natürlich nicht zur Geltung. Bis zum Herbst soll *Turok* fertiggestellt sein und vermutlich zeitgleich mit dem Nintendo<sup>64</sup> in den USA erhältlich sein. ■



Die *Turok*-Demo bietet dank Motion-Capturing absolut lebensechte Bewegungsabläufe

## die revolution?

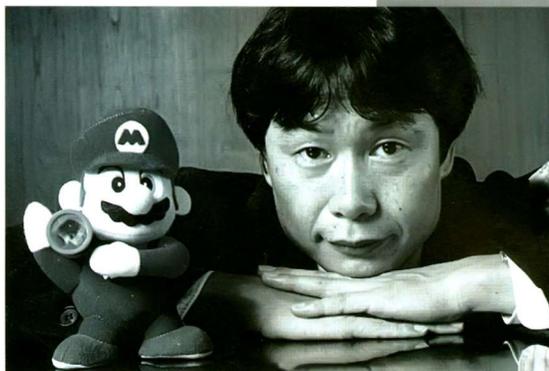
Nach Monaten des Wartens und zahlreichen Terminverschiebungen ist die Erwartungshaltung gegenüber dem Nintendo<sup>64</sup> extrem hoch. Nintendo verspricht einen wahren ‚Quantensprung‘, nicht nur was die Technik betrifft, sondern auch, was sich an neuen Möglichkeiten in Sachen Gameplay ergibt. In England, Frankreich und den USA wurde zudem die potentielle Zielgruppe per Anzeigenkampagne zum Warten auf das N64 animiert (nach dem Motto: Warum heute eine 32-Bit-Konsole kaufen, wenn man demnächst einen günstigen 64-Bitter haben kann?).

Nintendo weiß sehr wohl: Nicht technische Daten, sondern gute Spiele verkaufen eine Konsole („Software sells hardware“). Und mit Shigeru Miyamoto hat Nintendo den renommiertesten und erfolgreichsten Spiele-Designer auf seiner Seite. Was der Mario-Erfinder zum N64 und dem kommenden Mario-Spiel zu sagen hat, könnt Ihr auf den folgenden Seiten nachlesen.

# Interview mit Shigeru Miyamoto

Die Welt blickt gespannt auf das Nintendo<sup>64</sup> – und auf ihn:

**Shigeru Miyamoto.** Der Frontmann von Nintendos Videospiele-Erfindern ist der geistige Vater von Mario, Zelda und Co. Er gibt ein Interview, in dem er offen über die vielumworbene Wunderkonsole sprach.



**L:** Was war für Sie am Tag der ersten N64 Präsentation auf der Tokioter Shoshinko-Messe das interessanteste Erlebnis?

Shigeru Miyamoto: Es müssen die vielen Interviews gewesen sein (lacht) ... Ich kann wirklich kein spezielles Erlebnis herausstellen, aber ich bin glücklich, daß dieser wichtige Tag gut verlief. Ich war



besorgt, wie die Leute wohl darauf reagieren würden, daß wir nur einen spielbaren Titel anstatt der versprochenen zehn vorführten. Eigentlich trafen wir diese

Entscheidung erst in der letzten Minute. Wir waren der Meinung, daß den Besuchern eher damit gedient sei, einen Titel intensiv spielen zu können, anstatt sie mit vielen Spielen zu überfluten, die nur kurz hätten angepielt werden können. Ich glaube, daß so wenigstens jeder die Gelegenheit hatte, das neue Mario-Abenteuer zu erleben.

**XL:** Glauben Sie, daß die bislang gezeigten Spiele eine repräsentative Demonstration der Nintendo<sup>64</sup>-Hardware sind?

SM: Ich denke, daß bisher nur 50% der Maschine genutzt wurden. N64 vermag noch viel mehr zu leisten, wir haben nur einen kleinen Einblick in die Hardware gezeigt.

**XL:** Bei welchen Spielen haben Sie persönlich mitgewirkt?

SM: Wie Sie gesehen haben, wurden nur von Nintendo entwickelte Spiele und bedeutende Titel unserer Second-parties gezeigt. Ich habe *Super Mario 64*, *Kirby Bowl*, *Wave Race*, *Zelda*, *Star Fox* und *SMK-R* 100%ig mitentwickelt. Bei Paradigm Simulations' *PilotWings* und Angel Studios' *Buggie Boogie* war ich nicht so stark involviert.



**XL: Haben Sie jemals so viele Spiele gleichzeitig überwacht?**

SM: Ich hatte immer die Verantwortung für zirka zehn Spiele, deshalb ist diese Situation für mich nichts Neues.

**XL: Wann begann die Arbeit am neuen Mario-Spiel?**

SM: Vor eineinhalb Jahren begannen wir mit der Arbeit am ersten N64-Spiel, *Super Mario 64*. Die Wurzeln reichen sogar schon fünf Jahre zurück, als wir mit dem Super FX-Chip experimentierten. Doch unglücklicherweise fruchtete diese Arbeit nicht, also setzten wir das Mario-Team vor achtzehn Monaten an das Entwicklungssystem auf den Onyx-Workstations und programmierten das heutige *Super Mario 64*. Es ist wahrscheinlich die kürzeste Entwicklungszeit für ein Super-Mario-Spiel.

**XL: Einige Spiele, die wir sahen, scheinen nicht alle Features des N64 auszunutzen. Zum Beispiel war das mip-mapping bei Mario abgestellt.**

SM: Wenn Sie das Spiel genau beobachten, werden Sie sehen, daß einige dieser Techniken sehr wohl genutzt wurden. Andere Entwickler nutzen diese Effekte nicht, weil sie normalerweise erst in der Endphase der Entwicklung implementiert werden.

**XL: Yoshi's Island ist der Höhepunkt der 16-Bit-Mario-Serie. Glauben Sie, daß es, von der Grafik einmal abgesehen, ein besseres Spiel als Mario 64 ist?**

SM: Mit *Yoshi's Island* wurde bewiesen, welchen Spaß 16-Bit-Spiele auch heute noch machen können. Aber es gibt immer Grenzen. Ich wollte etwas Neues erfinden und ein intensiveres Spielerlebnis schaffen. Damit meine ich nicht nur den dreidimensionalen Aspekt, sondern auch wirklich neue

Gameplay-Möglichkeiten. Ich wollte bei *Super Mario 64* eine neue Dimension des Gameplays bieten.

**XL: Von Super Mario Kart-R einmal abgesehen, ist es das erste Mal, daß Mario sich in einer 3D-Welt wiederfindet. Sollte das Design der 3D-Welt den 8- und 16-Bit-Vorgängern nachempfunden sein, oder wurde etwas anderes geplant?**

SM: Es ist schwer, die bereits existierenden Super-Mario-Spiele mit *Mario 64* zu vergleichen. Wir müssen sie als zwei verschiedene Spieltypen betrachten. Ich persönlich wollte ein Spiel kreieren, das wie ein dreidimensionaler, interaktiver Cartoon aussieht. Ich wollte einen kleinen Garten schaffen, in dem Mario Echtzeit-3D-Charakteren begegnet und der Spieler die Möglichkeit hat, seine Figur mit dem Controller wie in einem richtigen Trickfilm zu steuern.

**XL: Apropos Steuerung, werden Mario-erfahrene Spieler einen Vorteil gegenüber Neulingen haben?**

SM: Mein Ziel war es, ein Spiel zu schaffen, das für jedermann zugänglich ist. Jedoch glaube ich, daß sich Joypad-erfahrene erst an den Analog-Stick gewöhnen müssen. Wenn sie das getan haben, werden sie sicherlich von der Steuerung begeistert sein. Neulinge werden sich vermutlich schneller mit dem Stick anfreunden können, da sie nicht durch traditionelle Digital-Steuerung ‚vorbelastet‘ sind.

**XL: Wie revolutionär, glauben Sie, ist der Analog-Stick? Wird er eine große Veränderung in der Art, wie Videospiele gespielt werden herbeiführen?**

SM: Von einem kreativen Standpunkt aus gesehen gab es in der Vergangenheit Spiele, die nicht programmiert werden konnten, weil es keine analoge Steuerung gab. Wir haben uns über den Stick intensiv Gedanken gemacht. Jetzt haben die Entwickler die Möglichkeit, einen ganz neuen Unterhaltungsbereich zu schaffen.



**XL:** Es dauerte ungefähr 15 bis 20 Jahre, um perfektes 2D-Gameplay zu realisieren und zrika zehn Jahre, bis das Mario-Gameplay auf dem heutigen Stand von Yoshi's Island angelangt ist. Wie lange wird es Ihrer Meinung nach dauern, eine vergleichbare Perfektion in einer echten 3D-Welt zu erreichen?

SM: Es hat schon zehn Jahre gedauert, bis auf PCs der heutige Stand im 3D-Bereich erreicht wurde. Doch noch immer kann man vieles besser machen.

Betrachtet man die vielen Pseudo-3D-Spiele, sind wir von unserem Ziel, eine vergleichbare Tiefe des Gameplays in einer 3D-Welt zu erreichen, gar nicht so weit entfernt. Schauen Sie sich Mario 64 an. Je näher wir an den



Veröffentlichungstermin rücken, desto deutlicher werden Sie diese Qualität erkennen.

**XL:** Welcher der Nintendo 64-Titel, an denen Sie momentan beteiligt sind, begeistert Sie am meisten?



SM: Super Mario 64 liegt mir natürlich besonders am Herzen, zumal ich dessen Produktion leite. Ich bin aber auch auf die Veröffentlichung von PilotWings 64 und vor allem Wave Race, in welches ich hohe Hoffnungen setze, gespannt.

**XL:** Letzteres riecht nach einer Wiedergeburt von F-Zero auf dem Nintendo 64.

SM: Auf den ersten Blick stimmt das, denn das Design ist dem von F-Zero sehr ähnlich. Doch es wird neue Vehikel wie Wasser-Motorräder und sehr wellenförmiges Terrain mit vielen Sprüngen bieten.

**XL:** Sind Sie gespannt auf das 64-Bit-Potential von Zelda?

SM: Ja, sogar sehr. Ich persönlich finde, Zelda hätte schon von Anfang an in 3D sein sollen. Und obwohl ich darüber jetzt eigentlich noch nicht sprechen sollte, bin ich sehr an dem Potential des beschreibbaren Speicher-Geräts interessiert, welches dem Spieler mehr Spielzeit und eine noch intensivere Spieltiefe geben sollte.

**XL:** Was halten Sie von Saturn- und PlayStation-Spielen?

SM: Einige der Spiele sind wirklich gut. Doch wenn ich gut sage, dann meine ich, daß sie zumeist nur gute Arcade-Umsetzungen sind. Diese Entwickler folgen einfach Projekten, die von Hardware-Herstellern vorbestimmt wurden. In meinen Augen sieht die restliche Software oftmals mager und unausgereift aus.

**XL:** Ein weiteres Feature des N64, von dem viele Leute reden, ist die Möglichkeit von Netzwerk-Spielen. Interessieren Sie sich für dieses Konzept?

SM: Jeder ist auf die Zukunft gespannt, und wir haben verschiedene Möglichkeiten der Erforschung. Wir würden gerne mit dem Nintendo 64 networking betreiben, und die Konsole hat einige spezielle, für diese Anwendung eingerichtete Ausgänge. Aber darüber sollten wir wohl erst reden, wenn wir über drei Millionen N64 verkauft haben.



**XL:** Die einzigen Spiele, die bislang von den vier Joypad-Anschlüssen Gebrauch machen, sind Kirby Bowl 64 und Super Mario Kart 64. Glauben Sie, daß die Vierpieler-Option häufig genutzt werden wird?



SM: Wir entschieden uns, diesen Aspekt zu fördern. Wir verfügen erstmalig über eine CPU, die schnell genug ist, mit vier unabhängigen Bildschirmen gleichzeitig umzugehen. Deshalb haben wir uns entschlossen, die Konsole mit vier Joypad-Anschlüssen zu versehen.

**XL:** Mr. Miyamoto, wir danken Ihnen für das Interview.

# Command & Conquer Mission CD: Der Ausnahmezustand.

HOTLINE 060/291113 - INTERNET www.vie.co.uk/vie



POWERSUIT  
PROTOTYPE  
X-DUNT

KOMPLETT IN DEUTSCH!



PC  
CD-ROM

Westwood  
STUDIOS

Mission CD mit  
Alarmstufe-Rot-Trailer!



Zwischen zwei Filmen kämpft man sich durch den Kühlschrank. Zwischen „Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt“ und der demnächst erscheinenden Fortsetzung „Alarmstufe Rot“ kämpft man sich durch 8 neue NOD, 7 neue GDI und 10 neue Multiplayer-Netzwerk-Level der Mission CD. Das funktioniert aber nur, wenn Sie den Tiberiumkonflikt Ihr eigen nennen können. Wenn nicht, haben Sie leider am falschen Ende gespart, Geizhals.

## COMMAND & CONQUER

MISSION CD: DER AUSNAHMEZUSTAND

Ein Blick in die Spielhalle gleicht heutzutage einer Vorschau auf kommende Spiele. Vor allem die neusten Automaten Spiele von Sega, Namco und Capcom werden in der Regel kurze Zeit später auf Saturn respektive PlayStation umgesetzt. Somit sollten News aus den Arcades auch für solche Leser/-innen interessant sein, die noch keine achtzehn Jahre alt sind und deshalb hierzulande offiziell noch keinen Fuß in eine Spielhalle setzen dürfen.

**TITEL:** VIRTUA FIGHTER 3  
**SYSTEM:** SEGA

Während alle Welt weiterhin dem Referenz-3D-Prüfger *Virtua Fighter 2* nacheifert, ist Sega schon einen ganzen Schritt weiter. Auf der japanischen Automatenmesse AOU präsentierte Sega dem staunenden Publikum eine spektakuläre Vorversion von *Virtua Fighter 3*, dem ersten Spiel, das die neue Model-3-Hardware benutzt. Um zu demonstrieren, daß es sich nicht

bloß um eine Grafikdemo handelt, durften vier Leute aus dem Publikum einen Level testspielen. Bahnbrechend neues Gameplay konnte zwar noch nicht ausgemacht werden, die Optik war jedoch atemberaubend. Schon auf den ersten Blick wirken die Kämpfer unglaublich realistisch, die kleinen Details lassen sie nahezu menschlich erscheinen. Die Augen folgen den Bewegungen des Gegners, der Mund bewegt sich ein wenig und Bewegungen des Brustkorbs simulieren die Atmung.

Dural gleicht dem T-1000 aus *Terminator 2*: Die Oberfläche reflektiert Lichtquellen und spiegelt Objekte



Eine Million Polygone kann Model 3 pro Sekunde darstellen! Unzählige Grafikeffekte lassen die Ecken und Kanten der Polygon-Fighter fast völlig verschwinden

wieder. Zwei neue Charaktere soll es geben: Die japanische Aikido-Kämpferin Umenokoo Jiaoi wurde bereits gezeigt, der bzw. die zweite ist noch unbekannt. Da die Hardware noch nicht komplett fertiggestellt ist, wird es noch einige Monate dauern, bis *Virtua Fighter 3* in die Spielhallen kommt. ■



**TITEL:** STREET FIGHTER ALPHA 2  
**HERSTELLER:** CAPCOM

Wieder einmal hat es sich Capcom nicht nehmen lassen, einen weiteren *Street-Fighter-II*-Clone in die Spielhallen zu bringen. Natürlich gibt es wieder zahlreiche „Innovationen“, die sich in erster Linie auf ein ausgefeilteres Combo-System beschränken. Wie gewohnt geben sich eine Handvoll neuer Charaktere die Ehre: ein Schulmädchen namens Sakura, der Greis Gen und



*Final-Fight*-Boss Rolento. Die bekannten Alpha-Helden sind inklusive der „versteckten“ Kämpfer M. Bison, Akuma und Dan erneut vollzählig angetreten, außerdem geben sich Zangief und Dhalsim die Ehre.



Positiv ist noch anzumerken, daß die Hintergründe nicht mehr so dürftig ausgefallen sind wie beim Vorgänger. ■

**TITEL:** STAR GLADIATOR  
**HERSTELLER:** CAPCOM

Während sich Capcom mit *SF Alpha 2* auf reichlich ausgetretene Pfade begibt, betreten sie mit einem anderen Automaten Neuland. Zumindest insofern, daß *Star Gladiator* der erste 3D-Prüfler aus dem Hause Capcom ist. Inhaltlich scheint man sich an *Toshinden* und Co. orientiert zu haben – alle Kämpfer steigen mit Waffen in den Ring. Offenbar ist man der Meinung, das Gameplay sei noch nicht 100%ig ausgefeilt. Der vollständige Titel, *Star Gladiator – Episode I: Final Crusade*, läßt eine Fortsetzung nicht unwahrscheinlich erscheinen ... ■



**TITEL:** VIRTUAL ON  
**HERSTELLER:** SEGA

Nach dem Erfolg von *Manx TT* versucht sich auch AM3 im Prügelbereich. Bei *Virtual On* sind es jedoch BattleMechs, die unter Einsatz aller Kräfte und Waffen versuchen, den Gegner zu Altmetall zu verarbeiten. Für das Design erhielt AM3 Unterstützung von einem Original-*Gundam*-Designer. Anders als z. B. bei *Virtua Fighter*



können sich die Kontrahenten frei in der Arena bewegen. Die Deluxe-Edition des Automaten wird mit zwei Bildschirmen ausgestattet sein, zwei Model-2B-Boards sorgen für die hervorragende Optik. ■



**Rasante Robot-Fights bei AM3s neuestem Werk *Virtual On***

**TITEL:** SOUL EDGE  
**HERSTELLER:** NAMCO

Namcos neues 3D-Beat-'em-Up kann bereits in den heimischen Spielhallen begutachtet werden. Auch in diesem Spiel sind sämtliche Protagonisten bewaffnet,



Innovationen sind keine auszumachen. Überzeugen kann hingegen die Technik. Zwar wirken die Hintergründe im Vergleich zu *Virtua Fighter 2* nicht sehr imposant, bedenkt man jedoch, daß *Soul Edge* mit Namcos System-11-Hardware arbeitet, wird die Sache schon interessanter. Denn System 11 entspricht praktisch der PlayStation, somit sollte eine Heimumsetzung nicht von Pappe sein. Vorrang dürfte jedoch die PSX-Version von *Tekken 2* haben. ■



**TITEL:** WARLORDS  
**HERSTELLER:** WILLIAMS

Von Williams, die bereits die *Mortal-Kombat*-Automaten in die Spielhallen brachten, stammt *Warlords*. Trotz 3D-Grafik gibt es Finishing-Moves und Ähnliches. Die MK-Designer Tobias und Boone waren an dem Spiel allerdings nicht beteiligt. ■

Mo-Fr 12-20 Uhr  
Sa 12-18 Uhr

# A.B. GAMES

Ankauf & Verkauf  
von Videospielen  
und Geräten

Andreas Bender

**Wir wünschen dem Team von NEXT LEVEL alles Gute zum Neustart!**

- A-Train dt 99,95
- Actua Golf dt 89,95
- Adidas P.S. Soccer dt 99,95
- AfterShock dt 89,95
- Aftermath dt 99,95
- Agile Warrior dt 89,95
- Alien Trilogy dt 89,95
- Alien Trilogy (unzens. Version-pal) dt 79,95
- Alien Virus dt 89,95
- Alone. I. Dark II dt 89,95
- Beyond the Beyond dt 99,95
- Casper dt 99,95
- Chaos Control dt 89,95
- Chessmaster 3D dt 89,95
- Chroncl. o.t. Sword dt 99,95
- Criticom dt 99,95
- Cyberia dt 99,95
- D dt 99,95
- Descent dt 99,95
- Disc World (deutsch) dt 89,95
- Double Dragon dt 89,95
- Endorfun dt 89,95
- F. Thomas Big Hurt dt 89,95
- FIA F1 Formula One dt 99,95
- Galaxy Fight dt 99,95
- Geom Cube Blockout dt 89,95
- Gex dt 99,95
- Hardball dt 89,95
- Hi Octane dt 89,95
- Horned Owl dt 99,95
- Impossible Mission dt 99,95
- John Madden F. dt 89,95
- Johny Bazookatone dt 79,95
- Jumping Flash dt 89,95
- Jupiter Strike dt 89,95
- Kleak the Blood dt 89,95
- Lemmings 3D dt 89,95
- Lonc Soldier (unzens. Version-pal) dt 89,95
- Magic Carpet dt 99,95
- Mickys Wild Adv. dt 89,95
- Motor Toon GP dt 89,95
- Museum Piece 1 dt 99,95
- Myst dt 99,95
- NBA Jam T.E. dt 95,95
- NBA Live '96 dt 99,95
- NBA Total '96 dt 89,95
- NHL Face Off dt 99,95
- Need for Speed dt 99,95
- NFL Quarterb. '96 dt 89,95
- Off World Inter. dt 99,95
- Onside Soccer dt 89,95
- Panzer General dt 89,95
- Philosoma dt 89,95
- Pinball dt 99,95
- Primal Rage dt 89,95
- Psy. Detective dt 99,95
- Raven Project dt 89,95
- Resident Evil (pal) dt 99,95
- Return Fire dt 99,95
- Revolution X dt 89,95
- Ridge Racer II dt 99,95
- Rise of the Robots II dt 89,95
- Ran Soccer dt 89,95
- ShellShock dt 79,95
- Shock Wave dt 89,95
- Silver Load dt 99,95
- Sim City 2000 dt 99,95
- Slayer dt 89,95
- Space Hulk dt 99,95
- Street Racer dt 89,95
- Streethigh. Zero dt 99,95
- Syndicate Wars dt 99,95
- The Hive dt 89,95
- Thunderhawk II dt 89,95
- Time Commando dt 99,95
- Toshinden II dt 99,95
- True Pinball dt 89,95
- Vidgrid dt 89,95
- Viewpoint dt 89,95
- Virtual Snooker dt 99,95
- Warhammer dt 89,95
- Waterworld dt 99,95
- Wetlands dt 89,95
- Wing Commander 3 dt 99,95
- Worms dt 89,95
- X-Men dt 89,95
- Zero Divide dt 89,95



**Der 1. Knaller des Monats!**  
**Sony PlayStation**  
(dt. inkl. Pad, Scart-Kabel & Demo CD)  
**PlayStation 499,-**



**Sony-Zubehör auf Anfrage!**

# Sega Saturn

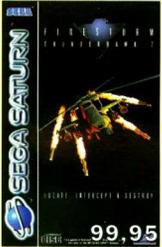


## SATURN SOFTWARE DEUTSCH

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



**Der 2. Knaller des Monats!**  
**Sega Saturn**  
 dt, inkl. Pad, Batterie & Scart-Kabel  
**499,-**



**SATURN Import Japan**  
 mit Adapter  
 lauffähig auf deutschen Konsolen



### Saturn Zubehör auf Anfrage!

**Super NES**



**SNES GAME CONVERTER**  
 um US-JP-Spiele auf deutschen Konsolen zu spielen  
**39,95**

**US-ADAPTER**  
 um US-JP-Spiele auf deutschen Konsolen zu spielen  
**89,95**

### SNES, Mega Drive, MCD Preislisten auf Anfrage!

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

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

**04521-4873 oder 71497**

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin • Nur Versand  
 Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität  
**Händler willkommen! Fax: 04521-1025**

Spiele mit sind gebrauchtspiele • Andere Systeme auf Anfrage

Die 32-Bitter machen in dieser Ausgabe den Löwenanteil aus. Das steht natürlich in keinem Verhältnis zu der verkauften Hardware in Deutschland, wo weder Sonys PlayStation noch Segas Saturn bislang reißenden Absatz fanden. Harte Zahlen sind nur schwer zu bekommen: Keine der beiden Konsolen hat jedoch deutlich mehr als 100.000 Stück verkauft - gegenüber etwa drei Millionen 16-Bittern also recht wenig. Dennoch erscheint für diese beiden Konsolen derzeit mit Abstand die meiste Software. Dementsprechend ergibt sich daraus, daß der 32-bit-level den größten Umfang hat. Geplant ist, den Umfang der „Level“ jeweils den Gegebenheiten des Marktes anzupassen.

Ein 32-Bitter glänzt in dieser Ausgabe durch **Abwesenheit**: das 3DO. Der Grund ist folgender: Das 3DO, ursprünglich von Trip Hawkins als „weltweiter Standard, ähnlich VHS bei Videorekordern“ geplant, konnte sich nie etablieren, obwohl die 3DO-Company das Gerät z. B. an Panasonic oder Goldstar lizenziert hatte. Anfangs konnte man sich noch der vollen Unterstützung von Electronic Arts sicher sein (3DO-Chef Trip Hawkins war vorher Chef von EA), in letzter Zeit bleiben Software-Highlights à la *The Need for Speed* oder *FIFA Soccer* jedoch aus. Als das 3DO im vergangenen Jahr erschien, war das Gerät schon zwei Jahre alt und wirkte gegenüber



der 32-Bit-Konkurrenz von Sony und Sega nicht mehr ganz up to date. Zudem wirkte sich der hohe Preis als Verkaufsbremse aus: Anders als PlayStation und Saturn wurde das 3DO mit einem Einfuhrzoll auf Videorekorder belegt. Derzeit hofft man auf die 64-Bit-Power des M2-Aufsatzes, doch der steht noch in den Sternen (vgl. auch Seite 20). Sollten demnächst 3DO-Highlights folgen, werden wir sie auch in neXt Level testen. ■

preisverfall

Der Preis spielt für den Verkauf der Next-Generation-Konsolen offensichtlich eine wichtige Rolle. Sega hatte zwar zu Beginn den zeitlichen Vorteil auf seiner Seite, Sony konterte jedoch mit dem „günstigeren“ Preis (599DM gegenüber 750 DM beim Saturn). Demnächst wird Sega jedoch die Nase vorn haben: Künftig liegt der empfohlene Verkaufspreis des Saturn bei 529 DM, die PlayStation geht derweil in der Regel noch für 549 DM über die Ladentische. Bis zum Jahresende wird

sich in dieser Hinsicht sicherlich noch einiges bewegen.

In Japan hat im Hinblick auf das Nintendo<sup>64</sup> die Preisoffensive bereits begonnen. Dort veröffentlichte Sega diesen Monat einen „Low-price“-Saturn im neuen Farbdesign für sensationelle

20.000 Yen (umgerechnet knapp 350DM). Bislang ist noch offen, ob er auch den Weg nach Deutschland findet. ■



square goes psx

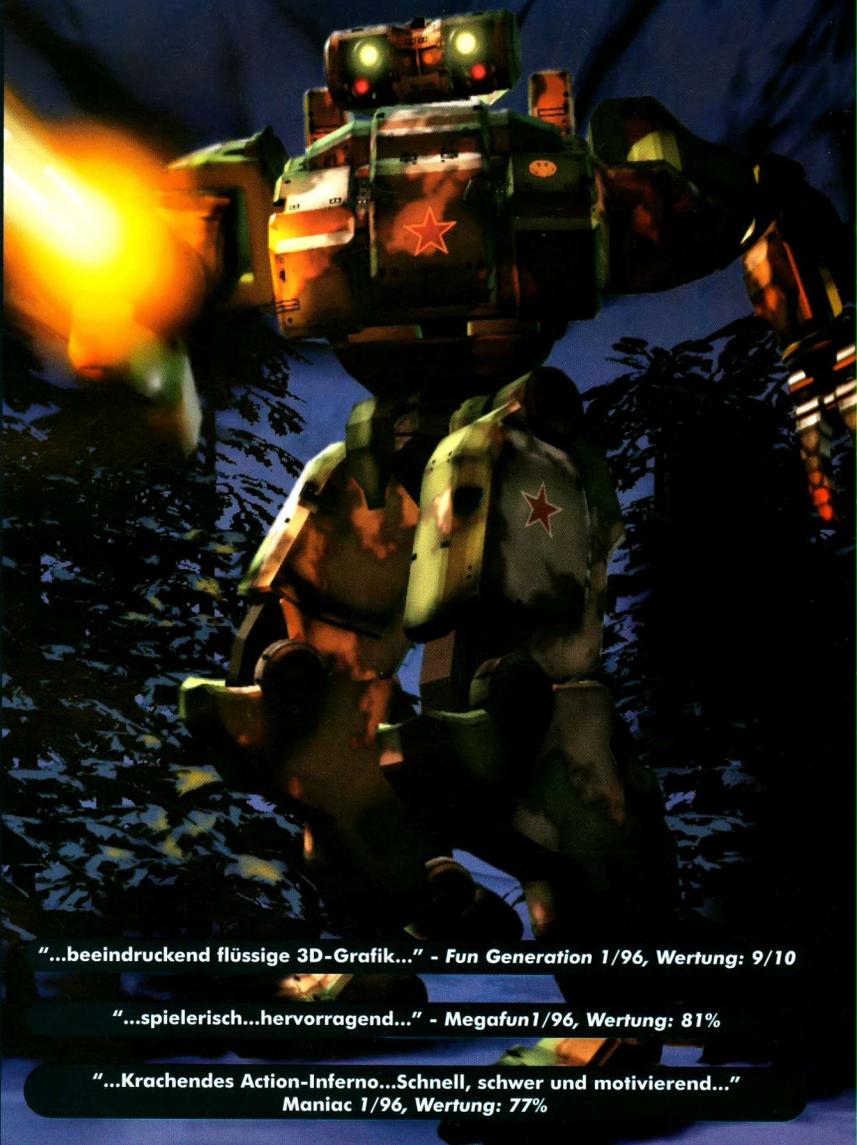
Während die 32-Bitter hierzulande beide noch nicht den großen Durchbruch geschafft haben, sieht es im Rest der Welt anders aus. Beide Hersteller geben an, weltweit über 3,5 Millionen Konsolen verkauft zu haben, davon etwa 2,5 Millionen (Saturn) beziehungsweise 2 Millionen (PSX) allein in Japan. Den Erfolg im Heimatland verdankt Sega nicht zuletzt der *Virtua-Fighter*-Serie, die dort absoluter Kult ist. Beiden Konsolen mangelt es jedoch an den beliebten Rollenspielen, ein Problem, das Nintendo mit ihrer Cartridge-Konsole mangels Speicherplatz noch stärker haben wird. In diesem Bereich hat Sony seit kurzem jedoch einen ganz starken Partner auf ihrer Seite.



Square, bislang ausschließlich im Nintendo-Lager aktiv, hat für Ende '96 *Final Fantasy VII* für die PlayStation angekündigt. Auf ihrer Homepage im Internet schwärmt Square von den phantastischen Möglichkeiten, die die „gigantische Speicherkapazität“ der CD bietet. Zudem plant Square, im kommenden Jahr im Verbund mit Microsoft PC-Versionen von *Secret of Mana*, *Final Fantasy VI* und *Chrono Trigger* zu veröffentlichen. Ob es auch Saturn-Spiele geben wird, ist bislang noch offen. Dies könnte ein schwerer Schlag für Nintendo-Fans sein, hoffte man doch bislang auf *Final Fantasy VII* exklusiv für Nintendo64. Ob dieses Projekt damit komplett gestorben ist, wurde seitens Nintendo noch nicht bestätigt. Bislang beharrte man jedoch immer auf Exklusivität für die N64-Spiele. In diesem Zusammenhang fällt auf, daß Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi als kommende Titel für das für 1997 angekündigte magnetische Disk-Drive DD 64 *Zelda 64* und *Dragon Quest VII*, nicht jedoch *Final Fantasy VII* nannte. ■

# КРАЗЫЧ ИВАН

Die 30 Tonnen schwere, russische Revolution



"...beeindruckend flüssige 3D-Grafik..." - Fun Generation 1/96, Wertung: 9/10

"...spielerisch...hervorragend..." - Megafun 1/96, Wertung: 81%

"...Krachendes Action-Inferno...Schnell, schwer und motivierend..."  
Maniac 1/96, Wertung: 77%





**TITEL:** LEGEND OF THOR  
**SYSTEM:** SATURN  
**HERSTELLER:** SEGA  
**ERSCHEINT:** IM AUGUST

Vor etwas mehr als einem Jahr sorgte Sega mit *Story of Thor* auf dem Mega Drive für Furore: In einem Action-Adventure allererster Güte durfte sich die Hauptfigur im wahrsten Sinne des Wortes mit den Widrigkeiten des Heldenle-

bens herumschlagen, denn neben dem Umgang mit Waffen beherrschte sie auch einige fiese Schläge und Tritte, die selbst hartgesottene Street Fighter vor Neid erblassen ließen. Zusammen mit einigen hilfreichen Geistern machte er sich an die obligatorische Rettung der Welt und dabei auch eine ganz ordentliche Figur. Die Geschichte wird zur Legende, denn spätestens im Sommer soll sich der schlagkräftige

Held auch auf 32 Bit ins Abenteuerleben stürzen. Die ersten Eindrücke von *Legend of Thor* sind vielversprechend: Die altbewährten Elemente wie Perspektive und Gameplay wurden im Grunde beibehalten jedoch erheblich erweitert. Für den Sound zeichnet wie vor Altmeister Yuzo Koshiro verantwortlich, allerdings erklingt ein Großteil des Hörgenusses nun in CD-Qualität aus den Lautsprechern. Ähnliche Qualitätssteigerungen gibt es auch in Sachen Grafik zu vermelden. Zu den ursprünglichen vier Elementargeistern haben sich einige neue Helfer gesellt, so daß der Held über wesentlich mehr Aktionsmöglichkeiten verfügen dürfte. Da können wir uns also auf einiges gefaßt machen ... ■

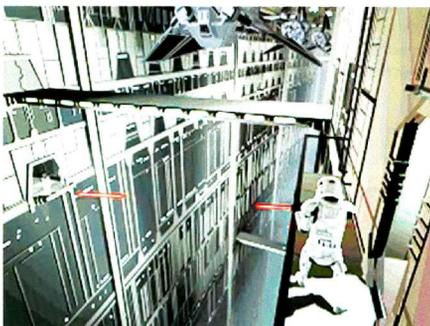
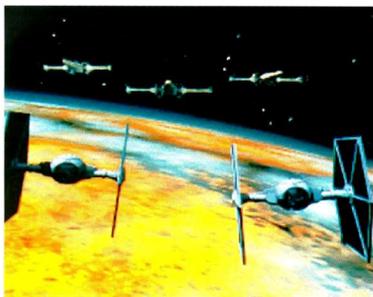


Für Rollenspiele nichts ungewöhnliches: Der steile Blickwinkel in *Legend of Thor* ist eine Mischung aus isometrischer Darstellung und Vogelperspektive



**TITEL:** ASSAULT II  
**SYSTEM:** PLAYSTATION  
**HERSTELLER:** LUCASARTS  
**ENTWICKLER:** FACTOR 5  
**ERSCHEINT:** 2. JAHRESHÄLFTE

Mit über einer Million verkauften CDs zählt *Rebel Assault* zu den erfolgreichsten PC-Spielen. Für die Fortsetzung gab George Lucas erstmals seit *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* 1983 die Erlaubnis, für die aufwendigen Filmsequenzen Original-Kostüme und -Requisiten zu benutzen – ILM steuerte einige Spezialeffekte bei. Kein Wunder, daß *Rebel Assault II* trotz aller spielerischer Mängel nicht minder erfolgreich war. Voraussichtlich in der zweiten Jahreshälfte soll auf zwei CDs nur für PlayStation eine Umsetzung erscheinen, allerdings nicht als liebloser Clone: Hardware-bedingt darf man exzellente Full-Motion-Videosequenzen erwarten. Außerdem soll, da alle Gegner aus Polygonen bestehen, die Spieltiefe deutlich erhöht werden. Derzeit ist geplant, in den Shoot-'em-Up-Sequenzen Konamis Hyper Blaster zu unterstützen! ■



Die Bilder stammen aus der PC-Version, die PlayStation-Umsetzung verspricht noch spektakulärer zu werden



**TITEL:** HORNE OWL/  
 GUN LAW  
**SYSTEM:** PLAYSTATION  
**HERSTELLER:** SONY  
**ERSCHEINT:** IM MAI

Wer PSX-User und *Virtua-Cop-Fan* ist, sollte sich *Horned Owl* vormerken. Bei dem Sony-Spiel gilt es, unendlich viele Horden von Robotern vom Bildschirm zu fegen – und zwar mit Hilfe einer von Konami entwickelten Lightgun namens Hyper Blaster. In Deutschland soll das Shoot 'em Up unter dem Titel *Gun Law* Ende Mai in den Handel kommen. Feuer frei! ■

Muster: MARO,  
 70372 Stuttgart, 0711-557729



Ob mit dem Pad oder der schnurlosen Lightgun: Im Kampf gegen die vielen BattleMechs ist Schnelligkeit gefragt

**TITEL:** ALIEN TRILOGY  
**SYSTEM:** SATURN  
**HERSTELLER:** ACCLAIM  
**ENTWICKLER:** PROBE ENTERTAINMENT  
**ERSCHEINT:** IM AUGUST

Vor kurzem ist *Alien Trilogy* für Sonys PlayStation erschienen, nun arbeiten die britischen Entwickler Probe Entertainment an der Saturn-Umsetzung des 3D-Spektakels. In der Rolle von Lieutenant Ripley, die im Filmvorbild von Hollywood-Größe Sigourney Weaver verkörpert wird, werdet Ihr von den gnadenlosen Aliens durch drei Episoden gejagt, jede orientiert sich an Schlüsselszenen der Kult-Science-Fiction-Streifen. Zu Beginn Eures



Abenteuers begeben Ihr Euch zusammen mit einer Einheit rauhbeyniger Colonial Marines auf den Planeten LV-426. Dort wurde eine ganze Kolonie friedlicher Siedler von den aggressiven Organismen ausgelöscht. Doch die schleimigen Aliens haben die Rechnung ohne Euch gemacht. Bis an die Zähne bewaffnet macht Ihr Euch auf den Weg, die extraterrestrischen Eindringlinge in die ewigen



Jagdgründe zu schicken. Die atemberaubende 3D-Optik und der düstere Soundtrack schaffen eine Atmosphäre die ihresgleichen sucht. Saturn-User mit starken Nerven dürfen schon einmal ihr Pulse Rifle aus dem Schrank holen, *Alien Trilogy* kommt voraussichtlich im Juni auf den Markt. ■

Muster: Flying Arts, 46049 Oberhausen, 0208/855612



Hinter jeder Ecke könnte eines der gefährlichen Aliens lauern. Die Mischung aus Spannung und düsterer Atmosphäre bewirkt nahezu so etwas wie Angstgefühle beim Spieler – fesselnd und mitreißend zieht die Action dieses Shoot 'em Ups jeden in seinen Bann

**TITEL:** DIE STADT DER VERLORENEN KINDER  
**SYSTEM:** PLAYSATATION, PC  
**HERSTELLER:** PSYGNOSIS  
**ERSCHEINT:** 2. JAHRESHÄLFTE

Dieses imposante Adventure basiert auf dem Kinofilm von Jean Pierre Jeunet & Marc Caro, die durch den skurilen Kultfilm *Delicatessen* bekannt wurden. Ihr steuert ein kleines Mädchen vor aufwendig gestalteter 3D-Kulisse. Es

nicht nur eine Vielzahl von Geräuscheffekten und versteckten Gegenständen, alle aufzunehmenden Objekte sind farblich so perfekt gezeichnet, daß man sie auch auf den zweiten Blick nur für Dekoration hält.

**TITEL:** CHRONICLES OF THE SWORD  
**SYSTEM:** PLAYSATATION  
**HERSTELLER:** PSYGNOSIS  
**ERSCHEINT:** IM MAI

Dank Motion-Capturing sind die Animationen der im Spiel befindlichen Charaktere ebenso gelungen. *Die Stadt der verlorenen Kinder* ist für die zweite Jahreshälfte angekündigt und wird für PC und Sonys PlayStation erscheinen.

Gleichzeitig arbeitet Psygnosis an einem weiteren opulenten Grafik-Adventure. *Chronicles of the Sword* basiert auf der berühmten Artus-Sage. Als Sir Gawain müßt Ihr nicht nur zahlreiche Rätsel lösen, sondern auch Echtzeit-Kämpfe in 3D bestreiten. ■



Zwei Adventures in bester PC-Tradition für die PlayStation. Rechts unten: *Chronicles of the Sword*



**TITEL:** NHL POWERPLAY '96  
**SYSTEM:** PLAYSTATION, SATURN  
**HERSTELLER:** VIRGIN  
**ERSCHEINT:** IM JUNI

Nachdem sich Electronic Arts selbst auf Glatteis manövrierte, indem sie die 32-Bit-Versionen von *NHL Hockey* auf Grund mangelhafter Qualität gar nicht erst auf dem Markt brachte, können alle Kufen-Cracks jetzt aufatmen: Dieser Tage erscheint Sonys gelungenes *NHL Face Off* (Test auf Seite 54), voraussichtlich ab Juni wird Virgin mit *NHL Powerplay 96* neue Maßstäbe setzen. Schon die Vorversion kann in vielerlei Hinsicht überzeugen. Das Spielgeschehen läßt sich aus zahlreichen Perspektiven in famoser 3D-Grafik überschauen und auch der spielerische Aspekt weiß



Zahlreiche Kameraeinstellungen sorgen jederzeit für Übersicht



Die Namen der Spieler finden sich als dezente Schriftzüge unterhalb der Figuren wieder. Neben allen NHL-Teams wird es auch 16 Nationalmannschaften geben



zu begeistern. Zur Wahl werden 26 offizielle NHL- (alle Stars inklusive) sowie 16 Nationalteams stehen. Das Schlagrepertoire der Cracks und auch die Anzahl der Spielmodi übersteigt das bisher gekannte Maß, Ihr könnt sogar die einzelnen Blöcke mit unterschiedlicher Taktik aufs Eis schicken. Nicht nur Eishockey-Fans dürfen sich auf die wohl realistischste Umsetzung dieser Sportart freuen, die der Auftakt einer ‚Virgin-Sportreihe‘ sein soll. ■

**TITEL:** FADE TO BLACK  
**SYSTEM:** PLAYSTATION  
**HERSTELLER:** ELECTRONIC ARTS  
**ENTWICKLER:** DELPHINE  
**ERSCHEINT:** IM JUNI

Seit drei Jahren warten *Flashback*-Fans auf eine Fortsetzung des klassischen Action-Adventures aus dem französischen Software-Haus Delphine. Nun kann sich Conrad Hart endlich in ein neues Abenteuer stürzen. Vor kurzem erschien *Fade to Black*



für PC, für diesen Sommer hat Electronic Arts eine PlayStation-Umsetzung angekündigt. Obwohl *Fade to Black* komplett in 3D ist, werden *Flashback*-Veteranen einige Parallelen zu dem Vorgänger entdecken. Seit mehreren Monaten überfällig ist der informelle *Flashback*-Nachfolger *Heart of*



*Darkness*, an dem seit geraumer Zeit die Originalprogrammierer von *Flashback* und *Another World* arbeiten. Bereits vor einem Jahr war das Spiel für PC, Saturn und PlayStation angekündigt, Sega hofft derweil, im August die erste Version präsentieren zu dürfen. ■



Seit Monaten überfällig: der *Flashback*-Nachfolger *Heart of Darkness*

**TITEL:** GUNGRIFION - THE EURASIAN CONFLICT  
**SYSTEM:** SATURN  
**HERSTELLER:** GAME ARTS  
**ERSCHEINT:** ALS IMPORT ERHÄLTLICH

Vor knapp drei Jahren hat Game Arts mit *Silpheed* einen der spektakulärsten Mega-CD-Titel abgeliefert, nun sorgt das fernöstliche Programmiererteam erneut für Furore. *Gungriffion - The Eurasian Conflict* heißt das neueste Game der 3D-Spezialisten. Ihr schlüpft in die Rüstung eines waschechten



Gundam-Kampfboters, der mit verschiedensten Waffensystemen ausgerüstet ist. Ein Render-Vorspann stimmt Euch auf

das bevorstehende Kampfgeschehen ein. Besitzer der MPEG-Video-Karte können sich doppelt freuen, denn die Full-Motion-Video-Sequenzen unterstützen die Hardware-Erweiterung. Das Spiel versetzt Euch in zahlreiche, imaginäre Krisengebiete. Massenhaft Missionen gilt es zu bewältigen, jede stellt andere Anforderungen an Euch. Beispielsweise spürt Ihr im Rahmen einer Nacht-Mission feindliche Truppen in den Ruinen einer Stadt an, und liefert Euch im Schneegestöber heiße Schlachten mit gegnerischen Kampfverbänden.

*Gungriffion* bietet handfeste Action mit strategischem Touch. Jeder Einsatz will gut geplant sein, ansonsten geht Euch Battlesuit schnell in Flammen auf. Game Arts neuestes Werk überzeugt

durch schnelle 3D-Grafik, abwechslungsreiche Missionen und einen herausfordernden Schwierigkeitsgrad. Da der Titel voraus-sichtlich niemals außerhalb Japans erscheinen wird, sollten interessierte Saturn-User im Import-Handel nach *Gungriffion - The Eurasian Conflict* Ausschau halten. ■



Muster: Flying Arts, Oberhausen, Tel.: 02 08 - 855 612



**Beindruckende 3D-Grafik ist nicht das Einzige, was *Gungriffion - The Eurasian Conflict* zu bieten hat**

**TITEL:** KING'S FIELD  
**SYSTEM:** PLAYSTATION  
**HERSTELLER:** ASCIWARE  
**ERSCHEINT:** ALS IMPORT ERHÄLTLICH

In den USA ist vor kurzem mit *King's Field* das erste 'echte' Rollenspiel für die PlayStation erschienen. (Eigentlich handelt es sich bei dem US-Titel korrekterweise um *King's Field 2*, denn über den ziemlich mißlungenen ersten Teil deckte man in Japan sehr schnell den Mantel des Vergessens.) Asciware, hierzulande eigentlich eher durch ihre exzellenten Joypads bekannt, hat ein actionlastiges Rollenspiel im 3-D-Look abgeliefert.

Aus der Sicht des Helden durchstreift Ihr auf der Suche nach dem legendären Mond unbeschwert die Gefilde des Königreichs von Verdite und natürlich auch die zahlreich vorhandenen Dungeons. Dort gibt es wertvolle Schätze zu finden und Rätsel zu lösen, allerdings auch einige Bösewichter, die natürlich auf Prügel warten. Das Geschehen präsentiert sich in nett texturierter Polyongrafik und wird von stimmungsvollen Soundeffekten umrahmt.



Genre-Fans müssen sich vorerst noch etwas gedulden, ein Erscheinungstermin für Deutschland steht noch nicht fest. ■

Muster: Flying Arts, 46049 Oberhausen, 0208/855612

**TITEL:** WANGAN DEAD HEAT  
**SYSTEM:** SATURN  
**HERSTELLER:** PACK-IN-VIDEO  
**ERSCHEINT:** ALS IMPORT ERHÄLTLICH

Import-kundigen 3DO-Usern dürfte die japanische Software-Firma Pack-In-Video eventuell ein Begriff sein. Kurz nach dem Launch des 3DO in Japan erschien *Burning Soldier*, ein reinrassiger Full-Motion-Video-Shooter. Nun präsentieren die fernöstlichen Software-Entwickler *Wangan Dead Heat*, ein Rennspiel der etwas anderen Art. Dabei geht es nicht darum, einen Pokal abzugreifen, sondern mehr oder weniger leicht bekleidete Nippon-Damen zu beeindrucken. Ihr könnt Eure Fahrkünste auf fünf verschiedenen Strecken beweisen. Drei aufgemotzte Sportwagen stehen dem Hobby-Raser zu diesem Zweck zur Verfügung. Die Grafik ist zwar flott, den Rennstrecken hätte aber ein wenig mehr Einfallsreichtum sicherlich nicht geschadet. Technisch und spielerisch bewegt sich das Game im oberen Mittelfeld, dafür hat *Wangan Dead Heat* andere Vorzüge ... ■



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

# SOUND & VISION

# SPIELE/VERSAND

## 0461/94000088

# ManiaX

MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

### SUPER NINTENDO

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

### GAMEBOY

ALADDIN	59,95
ASTERIX & OBELIX	54,95
B. C. KID II	54,95
DIE SCHLÜMPFE	54,95
BUBBLE BOBBLE 2	59,00
ALEWAY	39,95
ANIMANIACS	59,95
DIE SCHLÜMPFE	59,95
DONKEY KONG	54,95
DONKEY KONG LAND	59,00
DUCK TALES II	59,00
EART WORM JIM	59,00
ASTERODIPS & MISSILE	59,95
CUTTHROAT ISLAND	54,95
DR. MARIO	39,95
EARTH WORM JIM 2	54,95
FIFA SOCCER 96	49,95
SUPER RETURN OF THE JEDI	49,95
NHL HOCKEY 96	49,95
NBA LIVE 96	49,95
KIRBY'S DREAMLAND II	59,00
PGA TOUR GOLF	49,95
LION KING	59,00
MARIO PICROSS	39,95
NBA JAM T.E.	49,95
JOHN MADDEN 96	49,95
GALAGA & GALAXIAN	54,95
MARIO & YOSHI	49,95
MEGA MAN 3	39,95
PROBOTECTOR II	129,95
MICKEY MOUSE V	59,95
MICRO MACHINES 2	49,95
ROBOCOP VS TERMINATOR	39,95
STARGATE	39,95
SUPER MARIO LAND 1	39,95
SUPER MARIO LAND 2	54,95
PINCHIO	69,95
POWER RANGERS	49,95
TRUE LIES	39,95
WARIO LAND	59,95
YOGI BEAR	29,95
WORMS	59,95

HARDWARE	
GAMEBOY-BUNT-	94,00
GAMEBOY-GRAU-	89,00
GAMEBOY mit Terris	109,00
Batterieset aufladbar	39,95
Audiosadapter	9,95

Sony Playstation jp	
ZEITGEIST	119,00
BOXER'S ROAD	119,00
EXECTOR	119,00
V-TENNIS	129,00
TWIN BEE DELUXE PACK	129,00
PRO WRESTLING	129,00
J.LEAGUE PRIMAL GOAL	129,00
HYPER FORMATION SOCCER	129,00
IN THE HUNT	119,00

### SONY PLAYSTATION

3-D LEMMINGS	88,95
BATTLE ARENA THOSHINDEN	84,95
DESTRUCTION DERBY	89,95
FIFA SOCCER 96	89,95
KRAZY IVAN	88,95
MADDEN 96	89,95
NOVASTOREM	89,95
PANZER GENERAL	88,95
PGA GOLF '96	89,95
PHILOSOMA	89,95
PRIMAL RAGE	88,95
RAPID RELOAD	88,95
RAIDEN PROJECT	88,95
RAYMAN	89,95
REVOLUTION X	88,95
RIDGE RACER	89,95
ROAD RASH	89,95
SHELL SHOCK	79,95
SHOCK WAVE ASSAULT	39,95
SLAYER	88,95
STARBLADE ALPHA	88,95
TEKEN	109,00
THEME PARK	89,95
TIMED METAL	88,95
VIEW PIONT	89,95
JOHN MADDEN '96	89,95
WAR HAWK	89,95
WING COMMANDER 3	109,00
WWF WRESTLEMANIA	94,95
ALIEN TRILogy	94,95
CASPER	99,95
CYBERIA	94,95
RIDGE RACER REVOLUTION	94,95
THUNDERHAWK 2	79,95
HEBEREKEE POPITTO	89,95
WIPEOUT	89,95
PLAYSTATION OHNE SPIEL	549,00
CONTROLLER SONY	49,95
CONTROLLER ASCII	49,95
MEMORY CARD	49,95
RFU ANTENNENANSCHLÜB	49,95

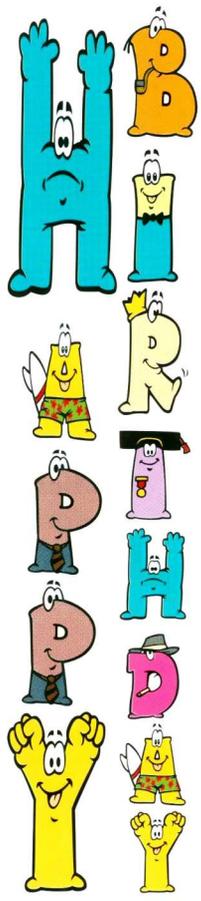
weitere Spiele auf Anfrage	
Ständig Sonderposten für alle	
SYSTEME	
SONY PLAYSTATION 4s	119,00
TOTAL ECLIPSE TURBO	79,95
POWER SERVE TENNIS	89,95
RAIDEN PROJECT	99,95
X.COM	119,00
ZEITGEIST	119,00
BOXER'S ROAD	119,00
EXECTOR	119,00
V-TENNIS	129,00
TWIN BEE DELUXE PACK	129,00
PRO WRESTLING	129,00
J.LEAGUE PRIMAL GOAL	129,00
HYPER FORMATION SOCCER	129,00
IN THE HUNT	119,00

### SEGA SATURN DT

VIRTUA FIGHTER REMIX	69,95
DIGITAL PINBALL	89,95
SHINOBI	79,95
BUG	89,95
FIFA SOCCER 96	89,95
JOHNNY BOZAKAATONE	79,95
MAGIC CARPET	89,95
MYSTARIA	99,95
PRIMAL RAGE	89,95
SEGA RALLY	99,95
DAYTONA USA	69,95
PANZER DRAGON	69,95
VIRTUA FIGHTER 2	99,95
WATERWORLD	94,95
WORMS	94,95
ALIN TRILogy	94,95
CASPER	94,95
CYBERIA	94,95
THUNDERHAWK 2	79,95
SHELL SHOCK	99,95
SIM CITY 2000	99,95
THEME PARK	89,95
VIRTUA HILMS	99,95
WING ARMS	89,95
RISE OF THE ROBOTS 2	84,95
NHL HOCKEY 96	99,95
PARODIUS	94,95
GALACTIC ATTACK	84,95

### PC CD ROM

LITH HOUR	89,00
ASSAULT RIGS	69,95
BLEIFÜB	54,95
BURIED IN TIME	75,00
COMMAND & CONQUER	88,00
CYBERIA 2	89,00
DAEDALE'S ENCOUNTER	88,00
DESTRUCTION DERBY	88,00
EARTH WORM JIM WIN 95	69,00
FRANKENSTEIN WIN 95	94,95
LAND OF LORE 2 MÄRZ 96	89,00
LINKS MALINA KEA	55,00
LOST EDEN	78,00
MECHWARRIOR 2	79,00
PITFALL WIN 95	78,00
PRINCE OF PERSIA COLLECT.	49,95
RIDGE RACER MÄRZ 96	94,95
SIM CITY 2000 COLLECTION	59,00
STAR TRECK JR LIMITED EDI.	98,00
STONEKEEP	79,00
TERMINATOR FUTURE SHOCK	89,00
TEX EF 2000	88,00
THUNDER IN PARADISE	55,00
THUNDERHAWK 2	78,00
WARCRAFT 2	79,00
WIPE OUT	88,00
WORMS	68,00



WIR WÜNSCHEN DEM  
NEXT-LEVEL-TEAM  
VIEL GLÜCK & ERFOLG

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

TEL: 0461/957400  
FAX: 0461/9574087

# Formel 1

Nach *wipEout* und *Destruction Derby* scheint Psygnosis noch weiter aufdrehen zu wollen. Get ready for *Formel 1!*

**Hersteller:** Psygnosis  
**Entwickler:** Bizarre Creations  
**Genre:** Rennspiel  
**Erhältlich:** ab Juni



von M. Koczy  
 ab die Briten Rennsport-Fanatiker sind, ist bekannt. So verwundert es nicht, daß die Liverpooler Entwicklungsabteilung von Psygnosis, Bizarre Creations, als erstes PlayStation-Spiel eine Formel-1-Simulation programmiert. Seit etwa einem Jahr sitzt ein zwölfköpfiges Team unter der Leitung von Martyn Chudley an dem Projekt, welches nun kurz vor der Fertigstellung steht.

Um nicht ein 08/15-Standard-Rennspiel zu erschaffen, war die höchste Intention der Realitätsgrad. Es sollten nicht einfach nur alle Formel-1-Teams mit ihren Wagen integriert sein, sondern absolut jedes noch so kleine Detail des F1-Zirkus. Von den 17 Original-Strecken der Saison '95 bis hin zu individuellem Fahrverhalten der Piloten, galt es, alles pixelgenau umzusetzen.



Jedes noch so kleine Detail der 17 Original-Strecken und der Boliden wurde auf die CD gepackt

## Pole Position auf der PlayStation

preview playstation



Selbstverständlich lassen sich die Rennen aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Ein Gag beim Cockpit-View ist, daß sobald sehr stark in die Kurven gelenkt wird, der Bildschirm kippt – beinahe so, als würde die Fliehkraft auf den Kopf des Spielers wirken



Wie auf den Bildern zu sehen, gehört die Grafik zu dem Beeindruckendsten, was man bisher auf Konsolen gesehen hat. Selbstverständlich stimmt auch die Geschwindigkeit des Bildaufbaues, 25mal in der Sekunde wird das Fernsehbild aktualisiert

## Die komplette Saison '95 in einem grandiosen Rennspiel

So wurde zunächst die FOCA (Formula One Constructors Association) und der F1-Dachverband FIA als Lizenzgeber gewonnen. Mit dieser Unterstützung im Rücken wurde es Bizarre Creations möglich, auf Film- und Foto-Material der Parcourts und auf die technischen Daten der Boliden zurückzugreifen.

Als erstes deutsches Videospiegel-Magazin durfte neXT Level die mittlerweile zu 60% fertiggestellte Version von *Formel 1* probierspielen. Alle Teams mit sämtlichen Fahrern der vergangenen Saison sind auf der Silberscheibe vertreten.

Selbstverständlich ist auch der amtierende Weltmeister Michael Schumacher mit dabei, wenngleich er noch in seinem Benetton-Ford sitzt.

*Formel 1* ist eine Renn-Simulation im wahrsten Sinne des Wortes. Das Fahrverhalten der Wagen ist derart realistisch, daß man sämtliche Erinnerungen an die Steuerung von *Ridge Racer* oder *Sega Rally* besser aus dem

Gedächtnis streicht. Wer nämlich versucht, durch die Kurven zu rutschen, der landet sofort im Kiesbett. Vielmehr muß rechtzeitig vor den Schikanen abgebremst werden, um sie perfekt durchfahren zu können.

Für Übersicht sorgen verschiedene Perspektiven. Neben einer Cockpit- und den verschiedenen rückwärtigen Darstellungen, läßt sich Euer Wagen auch von vorn betrachten – was allerdings nur im Replay empfehlenswert ist. Apropos Replay: Das gesamte Rennen wird zwischengespeichert und kann in der Wiederholung aus jeder Perspektive betrachtet werden. Sogar die Darstellungen der anderen Boliden lassen sich anwählen. Dies sind aber nicht die einzigen Features, denn außer Boxenstops inklusive Nachtanken und Reifenwechsel und verschiedenen Wetterbedingungen, wird auch Dolby-Surround-Sound geboten. Ferner wird es einen Split-screen- und einen Link-Modus geben. Somit können – zwei PSX vorausgesetzt – bis zu vier Rennsport-Freunde gleichzeitig ein Rennen fahren.

Grafisch wird dem Spieler höchste Qualität geboten. Die Polygon-Optik ist hervorragend dargestellt und zaubert dank vieler Texturen perfektes F1-Ambiente auf den Fernsehschirm. Überraschend ist zudem die unglaubliche Detailtreue, denn neben den verschiedenen Fahrzeugen wurde jede Einzelheit der Strecken genauestens konvertiert. Im fertiggestellten Spiel, das

voraussichtlich im Juni in den Handel kommt, wird das Geschehen von Sprachsamples des RTL-Co-Kommentators Jochen Maas begleitet. Bis dahin ist unser Tip, sich die Formel-1-Übertragungen im Fernsehen anzuschauen, um sich bei den Profis vielleicht ein paar Kniffe abzugucken. ■

### Features



Neben allen Fahrern der Saison '95, wurde an weitere Details gedacht: So muß z. B. zwecks Auftanken an die Box gefahren werden. Ein Rennen kann ferner im Replay-Modus nochmals betrachtet werden



Das Motto von *Formel 1* könnte auch heißen: „Mitten drin, statt nur dabei!“

# Interview mit dem *Formel-1*-Chefentwickler Martyn Chudley

Martyn Chudley ist der Kopf des Liverpooler Entwicklerteams Bizarre Creations, welches exklusiv für Psygnosis arbeitet. Chudley war früher Programmierer bei Psygnosis und hat u. a. *Killing Game Show* für Amiga (kam als *Fatal Rewind* für Mega Drive heraus) und *Wiz'n'Liz* (Amiga, Mega Drive) entwickelt.

**XL: *Formel 1* ist Ihr bislang erstes PlayStation-Spiel. Die herausragende Qualität läßt jedoch vermuten, daß dies nicht Ihre erste PSX-Arbeit sein kann.**

MC: Bizarre Creations war einer der ersten Drittentwickler, die ein PSX-Entwicklungssystem bekamen. So konnten wir – mit Psygnosis im Rücken – bereits sehr früh mit der Maschine experimentieren, ohne an Zeitpläne oder Termindruck gebunden zu sein. Nach einigen Monaten visierten wir ein Projekt an, welches wir *Slaughter* taufte. Dieses Spiel liegt auf Grund der Arbeit an *Formel 1* jedoch momentan auf Eis. In *Formel 1* steckt unser gesamtes PSX-Wissen, welches wir uns in

relativ kurzer Zeit aneignen konnten. Mittlerweile sind auch wir von dem bisherigen Ergebnis sehr positiv überrascht.

**XL: Konnten Sie bei der Entwicklung auf die Erfahrungen**



Bizarre Creations ist vollzählig zum Fototermin angetreten – ganz rechts lächelt Martyn Chudley

**anderer Psygnosis-Teams zurückgreifen, etwa auf die von ‚Voodoo‘, den Machern von *wipEout*?**

MC: Wenn wir angefragt hätten, wäre das sicherlich kein Problem gewesen, doch *Formel 1* benutzt eine völlig andere 3D-Engine. Das heißt, daß die 3D- und die Rendering-Programmierung sich stark von der *wipEout*-Technik unterscheidet.

**XL: Kann man Ihrer Meinung nach *Formel 1* auf Grund seiner Qualität als einen PSX-Titel der ‚zweiten Generation‘ bezeichnen?**

MC: Das kommt darauf an, wie Sie ‚zweite Generation‘ definieren. Würde beispielsweise der Sprung von *Ridge Racer* zu *Ridge Racer*

*Revolution* diese Titulierung rechtfertigen?

Um Ihre Frage zu beantworten: Wir haben eigentlich nur intensiv an unserer 3D-Engine gearbeitet und so die PlayStation sehr gut in den Griff bekommen. Sicherlich kann man auf Grund des Ergebnisses von einem großen Schritt nach vorn sprechen, im Vergleich zu anderen PSX-Spielen vielleicht sogar von einer ‚zweiten Generation‘.

**XL: Was waren Ihre Prioritäten, als Sie mit *Formel 1* begannen? Speziell im Hinblick auf die Komponenten Simulation und Spielbarkeit?**

MC: Die höchste Priorität bei einer Spielentwicklung muß die Playability haben. Wenn ein Spiel langweilig, schlecht designt oder gar unspielbar ist, kann es alle Features der Welt haben, es macht trotzdem keinen Spaß.

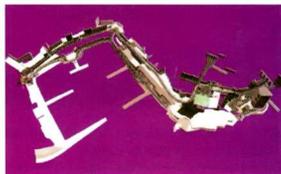
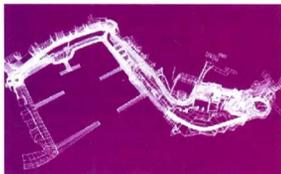
So wollten wir in erster Linie ein sehr ‚spielbares‘ Game machen. Der Arcade-Modus sollte schnelle und packende Action bieten, erfahrenere und anspruchsvollere Spieler werden sehr viel mehr Spieldiefe im Simulations-Modus vorfinden. Der nächste Schritt war der Grad der Realitätsnähe. Angefangen vom Detailreichtum der Kurse bis hin zum jeweiligen Fahrverhalten der Boliden mußte alles integriert werden, um dem Spieler ein sehr realistisches Rennspiel bieten zu können.

**XL: In welchen Bereichen war der Formel-1-Weltverband FIA an der Entwicklung von *Formel 1* beteiligt?**

MC: Wir durften mit den Teams sprechen und auf diverses TV-Material zurückgreifen. Dies hat uns beispielsweise beim Entwerfen der Strecken sehr geholfen. Ohne diese Unterstützung hätten wir nie realexistierende Kurse, Fahrer, Wagen oder gar die Bezeichnungen ‚Grand Prix‘ oder ‚Formel 1‘ verwenden dürfen. Bizarre Creations hat praktisch das Spiel entwickelt, die dafür notwendigen Türen hat uns die FIA-Lizenz geöffnet.

**XL: Was halten Sie von der PlayStation als Spielkonsole?**

Wir arbeiten bei *Formel 1* mit 150.000 Textur-Polygonen pro Sekunde, von denen 20% Gouraud-schattiert sind – und das alles auf einer 550-Mark-Konsole! Wieviel würde im Gegensatz ein PC kosten, um diese Vorgaben erfüllen zu können? Die





bereits von dem Nintendo<sup>44</sup> wissen oder gesehen haben ein – besonders im Hinblick auf Rennspiele?

PlayStation hat den Begriff ‚perfekte Spielhallenumsetzung‘ real werden lassen.

Bei der Programmierung waren wir immer wieder von der Leistungsfähigkeit der Maschine überrascht. Wir schrieben beispielsweise die Start-Routine eines Rennens, bei der 26 Gouraud-schattierte Wagen vor einer sehr detaillierten Kulisse starten. Wir nahmen an, daß sich das Bild bei so vielen Polygonen nur sehr langsam aufbauen und fast einer Zeitlupenbetrachtung gleichkommen würde. Aber dem war nicht so! Auch in der gesamten Startphase eines Rennens baut sich das Bild 25mal pro Sekunde auf. Hochwertige Spiele zu entwickeln, ist stets eine Frage der Zeit. Die derzeit erscheinenden Next-Generation-Titel sind jedoch meist unter Termindruck produziert worden. Stellen Sie sich vor, was alles möglich wäre, wenn die Programmierer Zeit hätten, die Konsole richtig zu studieren.

**XL: Worin liegen bei *Formel 1* die Stärken gegenüber bisherigen PlayStation-Titeln?**

MC: Im allgemeinen hoffen wir, einen sehr hohen Realitätsgrad und eine ebenso hohe Detailtreue erreicht zu haben.

Wir denken, daß die Grafik beeindruckender als bei anderen Rennspielen ist und sich stärker an der Realität orientiert – beinahe so als würde man ein Formel-1-Rennen im Fernsehen betrachten. Im Hinblick auf die Anzahl der verwendeten Polygone, denken wir, daß wir mehr Polygone – besonders Gouraud-schattierte – eingesetzt haben als Entwickler anderer Rennspiele.

**XL: Wie schätzen Sie *Formel 1* auf der PSX im Vergleich zu dem, was Sie**

MC: Vor allem wird es *Formel 1* vor dem Release des Nintendo<sup>44</sup> geben. Was den Vergleich mit den angekündigten Spielen angeht, hält sich Nintendo im Moment mit Einzelheiten sehr bedeckt. Somit ist es schwer, dazu genaue Aussagen zu machen. Nur soviel: Das angekündigte *Super Mario Kart R* hat den Vorteil, ein Spiel mit fiktiven Inhalten zu sein, während *Formel 1* ein sehr realistisches Game ist. Dadurch können die Nintendo-Programmierer das Spiel dem Leistungsgrad der Konsole anpassen. *Formel 1* ist optisch und inhaltlich viel weiter entwickelt als die bunte Darstellung und die relativ simple Spielidee um die Nintendo-Charaktere. Wir denken, daß wir mit unserem Spiel eher den Geschmack des Next-Generation-Publikums treffen. Ein unbestreitbarer Vorteil gegenüber dem N64 ist der Sound. Wir haben 45 Minuten Musik auf der CD, z. B. Tracks von Joe Satriani, Steve Vai und der Gruppe Overdrive. Dazu kommen etwa 20 Seiten Skript von verschiedenen europäischen Formel-1-Kommentatoren (Anmerkung der Redaktion: Die deutschen Kommentare stammen von Jochen Mass, dem Co-Kommentator der RTL-Übertragungen). *Formel 1* ist somit ein Spiel, welches nur auf CD realisiert werden kann. Bedenkt man, daß die meisten PlayStation-Entwickler bereits zwei Jahre Erfahrung in der PSX-Programmierung besitzen, hat Nintendo sicherlich einiges aufzuholen. Welche Konsole letztlich die Nase vorn haben wird, das kann nur – wie alles in der Industrie – die Zeit zeigen.

**XL: Vielen Dank für das Gespräch und viel Erfolg für die Zukunft.**

## Werdet *Formel-1*-Testfahrer!



Anläßlich der kommenden Erscheinung des Rennspiel-Hits *Formel 1* möchten Psygnosis und neXt Level fünf Testfahrer nach Hamburg einladen, und zwar bevor das Spiel offiziell in den Handel kommt.

Sie werden die Ersten sein, die sich von der herausragenden Qualität des neuen PlayStation-Titels überzeugen können.

Neben einer Führung durch die Redaktionsräume und ausgiebigem *Formel-1*-Spielen steht ferner ein Besuch der Hamburger Go-Kart-Bahn an – natürlich inklusive eines kleinen Wettrennens.

Wer Testfahrer werden möchte, muß nichts weiter tun, als uns den Namen des Formel-1-Weltmeisters der Saison '95 auf eine Postkarte zu schreiben. Gebt neben Euer Adresse bitte auch Eure Telefonnummer an, und schickt die ausreichend frankierte Karte bis zum 10. Mai 1996 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse:

X-plain Verlag  
Stichwort: F 1  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

Viel Glück wünschen Euch Psygnosis und das XL-Team!

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



# Panzer Dragoon Zwei

Steigt auf den Rücken eines Flugdrachen und stürzt Euch zum zweiten Mal in ein atemberaubendes 3D-Abenteuer.

**Hersteller:** Sega  
**Genre:** Action  
**Erhältlich:** ab Juni



**Ein grandioses Baller-Spektakel mit reichlich Action**

**P** von K. Kock  
*anzer Dragoon* war einer der ersten Titel, die für Segas Saturn erschienen. In Japan war das Spiel ein großer Erfolg, aber auch hierzulande wirbelte das 3D-Epos eine Menge Staub auf. Zur Zeit arbeitet Sega unter Hochdruck an dem zweiten Teil der geplanten Trilogie.

Neben einer verbesserten Version der 3D-Engine, die schon beim Vorgänger für atemberaubende Grafik sorgte, wartet *Panzer Dragoon Zwei* mit neuen Levels,



Die Gegner lauern Euch so ziemlich hinter jeder Ecke auf. Der Radar sollte also nie aus den Augen gelassen werden



Was dem Spieler in punkto End- und Zwischengegnern an Gigantomanie geboten wird, ist in der Konsolenwelt bisher unübertroffen. Riesige Monsterwesen oder bombastische Konstruktionen stellen sich Euch in den Weg. Da empfiehlt sich fast ein Videomitschnitt

preview saturn



In *Panzer Dragoon Zwei* müssen tiefe Schluchten durchquert, verwinkelte Höhlensysteme durchflogen oder spektakuläre Luftkämpfe über den Wolken ausgefochten werden. Bleibt die Frage, wann der Kameramann eine Oscar-Nominierung erhält

## Hier zeigt sich einmal mehr die Leistungsfähigkeit des Sega Saturn!



Auch in *Panzer Dragoon Zwei* wird der Spieler wieder mit einem aufwendigen Render-Vorspann verwöhnt

beeindruckenden Gegnern und einer packenden Storyline auf. Nachdem Euch ein Render-Vorspann in phantastischer Bildqualität auf das Geschehen eingestimmt hat, bricht die Action auch schon los.

Zu Beginn des Spiels reitet Ihr einen noch sehr jungen Flugdrachen. Zunächst kann von Fliegen nicht die Rede sein, denn der Baby-Saurier kann nicht mehr als nur gemächlich traben. So geht es – aus der Froschperspektive – durch die Ruinen einer verlassenen Wüstenstadt. Selbstverständlich lauern Euch monströse Angreifer auf, die sich mal hinter Felsen verstecken oder urplötzlich aus morschen Gemäuern hervorbrechen. An verschiedenen Abzweigungen könnt Ihr Euch entscheiden, auf welchem Weg Ihr die Stage durchqueren wollt. Auch in den nachfolgenden Levels habt Ihr immer wieder die Möglichkeit, zwischen unterschiedlichen Routen zu wählen.

Im zweiten Spielabschnitt – der Flugdrache ist mittlerweile ein wenig gewachsen – hetzt Ihr durch einen riesigen Canyon. Zwischen den zerklüfteten Felswänden greifen Euch Sandwürmer und andere Kreaturen an.

Im weiteren Verlauf des packenden Actionspiels lernt Euer Flugtier dann auch endlich fliegen. So kämpft Ihr Euch durch das Dickicht eines Urwaldes, gleitet durch finstere Höhlensysteme und

### Ansichtssache



Fast aus der Froschperspektive wird der erste Abschnitt des Action-Sequels durchlaufen, da der Flugdrache erst im weiteren Verlauf des Spiels seine ‚Pilotenprüfung‘ macht



Einige der beeindruckendsten Passagen des beinahe fertiggestellten Titels sind die Flugsequenzen, in denen der Drache durch bunte Sporen fliegt. Ebenso atemberaubend ist die Hatz mit dem Wurm, der Euch aus dem Wasser heraus angreift

preview saturn



Im zweiten Teil von *Panzer Dragoon* muß häufig Gebrauch vom Umschalten des Kamerawinkels gemacht werden

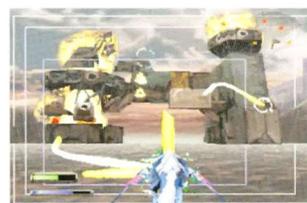
greift hoch über den Wolken gigantische Luftschiffe an. Zusätzlich zu den meist in Scharen auftretenden Widersachern, machen Euch in jeder Stage riesige Zwischen- und Endgegner das Leben schwer. Diese sind von absolut gigantischer Größe und deutlich hartnäckiger als die üblichen Feinde. Als Verteidigung dient die durchschlagskräftige Standardwaffe, die sich auch aufladen läßt, um die Monsterwesen mit einer Salve zielsuchender Raketen vom Himmel zu holen. Geratet Ihr in eine scheinbar ausweglose Situation, empfiehlt sich der Einsatz einer Smart-Bombe.

Dank eines stark erweiterten Sichtfeldes könnt Ihr bei *Panzer Dragoon Zwei* nicht nur die Feinde erspähen, die sich auf gleicher Höhe bewegen, sondern auch Kontrahenten, die unter oder über Euch fliegen aufs Korn nehmen.

Grafisch ist das Spektakel um den Drachenreiter schlichtweg grandios.

## Neben phantastischen Grafikeffekten, weiß auch der Soundtrack zu begeistern

Die Scharen von riesigen Gegnern, die Euch auf Schritt und Tritt zusetzen, huschen mit einer enormen Geschwindigkeit über den Bildschirm. Zudem bietet das opulente Shoot 'em Up zahlreiche atemberaubende Grafikeffekte. Beispielsweise gibt es transparente Polygon-Objekte, wie man sie auf dem Saturn noch nie gesehen hat. Doch auch der phantastisch arrangierte Soundtrack sorgt dafür, daß bereits die uns vorliegende Preview-Version auf ganzer Linie überzeugt. Wenn alles gutgeht, unterziehen wir *Panzer Dragoon Zwei* in der kommenden next-Level-Ausgabe einem ausführlichen Test. ■



Um den Gegnerscharen nicht wehrlos gegenüberzutreten, gehört neben begrenzten Smart-Bomben eine aufladbare Wumme zur Ausrüstung. Entweder werden die Angreifer durch stetiges Triggern erledigt oder mittels tödlicher Energiestrahlen niedergestreckt

# mehr power für deinen sega saturn

jump higher  
faster  
BIGGER  
live forever  
better  
more  
harder  
skippable levels  
harder

action replay

legt die power in deine hände

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

- hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager - 16 mal größeren speicher als der saturn
  - zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung, deutscher anleitung und registrierkarte für den action-replay-club
  - füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

saturn  
version dm 119,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor:

dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

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

versandkosten DM 10,-



PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY CORPORATION.



# Resident Evil

Beat-'em-Up-Spezialist Capcom entwickelt zur Zeit ein fesselndes Action-Adventure, in dem es vor Horrorgestalten nur so wimmelt.

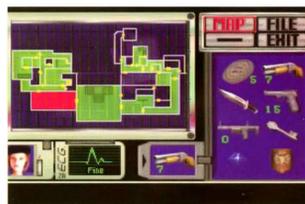


Durch eine geheimnisvolle und riesige Villa steuert Ihr die letzten Überlebenden einer Spezialeinheit. Nicht nur, daß vor dem Anwesen üble Kreaturen auf Euch lauern, auch innerhalb des Hauses machen Euch Zombies und andere Monster das Leben schwer

**Hersteller:** Virgin  
**Entwickler:** Capcom  
**Genre:** Action/Adv.  
**Erhältlich:** ab Juni



**D** von M. Koczy  
 ie Story von *Resident Evil* könnte dem Drehbuch des Kinofilms *Predator* entsprungen sein. Eine kleine Spezialeinheit wird ausgeschiedt, um in einem unzugänglichen Gebiet den Verbleib eines Stoßtrupps zu klären. Außer Ausrüstungsgegenständen entdecken die Marines allerdings keine Spur der Soldaten. Als sie die Umgebung durchforsten, machen sie eine grauenvolle Entdeckung: Im kniehohen Gras liegt eine abgetrennte Hand, die eine Pistole umklammert. Doch bevor sich die Crew von dem Schrecken erholen kann, wird sie von mörderischen Bestien angegriffen. Diese Mischungen aus Werwolf und Schäferhund hetzen drei verbleibende Marines zu einem



Bei dieser Monster-Pflanze hilft nur die chemische Keule



Jeder Raum und jeder Korridor wird – je nach Eurem Standort – aus mehreren verschiedenen Perspektiven dargestellt. So empfiehlt es sich, stets alle Winkel abzulaufen, denn meistens sind die Extras nicht auf den ersten Blick zu entdecken

## Das Grauen hat einen neuen Namen: Resident Evil

Herrenhaus. Nachdem die Flucht geglückt und das Hauptportal verriegelt ist, stellen sie die Dezimierung der Truppe und ihre momentane Situation fest. Dies ist die Stelle, an der Ihr in die Handlung eingreift.

Zwei der verbliebenen drei Personen lassen sich als Spielfigur anwählen. Chris Redfield ist ein muskelbepackter und mit einem Messer bewaffneter Hüne. Das weibliche Pendant, Jill Valentine, ist hingegen etwas schwächling, dafür besitzt sie eine Kleinkaliberpistole. Für wen Ihr Euch auch entscheidet, Euer erster Weg führt in einen Speisesaal, aus dem Schüsse zu hören sind. Der Saal ist zwar leer, doch weist Euch eine Tür den weiteren Weg in die ‚Tiefen des Hauses‘. Kaum seid Ihr einen Korridor weiter, überrascht Ihr einen Zombie beim Abendbrot – sein vermeidliches Menü ist einer der Soldaten des gesuchten Stoßtrupps.

*Resident Evil* ist vom Spielprinzip her eine spannungs- und actiongeladene Mischung aus dem Klassiker *Maniac Mansion* und dem PC-Grusel Erfolg *Alone in the Dark*. Ihr bewegt Euren Polygon-Charakter durch hervorragend gezeichnete

Standbilder, in denen, je nach Position Eurer Figur, auf einen anderen Blickwinkel umgeschaltet wird – so gibt es für einen Raum oder Gang nicht selten vier bis fünf perspektivische Darstellungen. Eure Aufgabe in dem Horror-Haus ist selbstverständlich die Wurzel des allgegenwärtigen und rätselhaften Übels zu finden, denn nicht nur vor der Tür lauern Bestien auf Euch. Im Haus machen Euch außer tollwütigen Hunden und aggressiven Raben vor allem Zombies das Leben zur Hölle. So gilt es – neben Gegenständen die Euch beim Lösen diverser, kleinerer Rätsel behilflich sein könnten – weitere Waffen und Munition einzusammeln. Jedoch läßt sich nur eine begrenzte Anzahl von Objekten mitführen.

Bereits in der uns zur Verfügung gestellten Vorversion wurden wir in den Bann von *Resident Evil* gezogen. Die Atmosphäre dieses Spiels ist so unsagbar packend, daß sensible Gemüter besser nicht mit diesem Action-Adventure allein gelassen werden sollten. Die CD wird voraussichtlich ab Juni erhältlich sein. Action- und hartgesottene Adventure-Freunde sollten sich diesen Titel unbedingt vormerken. ■

### Story und Rätsel



Kaum habt Ihr die schützende Villa erreicht, findet Ihr einen Toten des ehemaligen Stoßtrupps. Hinweise und Extras zur Rätsellösung, befinden sich nicht selten an ungewöhnlichen Orten

# Battle Arena

# Toshinden 2



Beeindruckende Spezialattacken gibt es zu Hauf. Nicht nur der Ideenreichtum, sondern auch die grafische Präsentation dieser spektakulären Moves wird besonders Genre-Fans erfreuen

**Hersteller:** Sony  
**Entwickler:** Tamssoft/  
 Takara  
**Genre:** Prügelspiel  
**Spieler:** 1-2 (simultan)  
**Level:** 15 Kämpfer  
**Preis:** ca. DM 110  
**Erhältlich:** Ende April

test  
playstation

info



*Battle Arena Toshinden 2* ist das erste 3D-Beat-'em-Up, bei dem die Akteure echte Schatten werfen.

**Memory Card:** Leider lassen sich weder Spielstände noch geheime Charaktere oder anderes abspeichern.

Mit den beiden L-Tasten (L1 und L2) können sich die Kämpfer seitlich wegrollen, um auszuweichen.

Muster: Maro, Stuttgart, Tel.: 0711- 557729

**J** von K. Kock/T. Hellwig  
 ierzulande kam der erste Teil des 3D-Beat-'em-Ups zeitgleich mit dem

Launch der PlayStation auf den Markt. *Battle Arena Toshinden* demonstrierte die grafischen Fähigkeiten der Power-Konsole, wie Gouraud-Shading oder Transparenzeffekte, auf eindrucksvolle Art und Weise.

Spielerisch ließ die Polygon-Prügelei jedoch zu wünschen übrig. Nicht so beim Nachfolger, für den sich die Programmierer mächtig ins Zeug legten und sowohl die Palette der Spezial-Attacken um einige Attraktionen aufstockten als auch die Steuerung verfeinerten. So lassen sich die Kämpfer bei *Battle Arena Toshinden 2* nun viel

besser ansprechen als es noch beim Vorgänger der Fall war.

Zu Beginn des Spiels wird Euch ein spektakuläres Full-Motion-Video in hoher Bildqualität geboten, in dem die Charaktere

einzelnen vorgestellt werden.

Drei Newcomer erweitern die Riege der Streithähne: Tracy, eine Spezialbeauftragte der Tokioter Polizei, Gaia, der uns bereits als Endgegner aus Teil eins bekannt ist und schließlich Chaos. Letzterer malträtiert seine Gegner mit einer überdimensionalen Sense. Im Story-Mode

gesellen sich sogar noch zwei weitere (End-)Gegner dazu. Es sind Uranus, ein schneeweißer Engel, der seine Flügel als Waffen einsetzt und der finale Obermotz namens Master, der über magische Fähigkeiten verfügt. Obendrein sind noch zwei





An den Rundungen im Bereich der Oberschenkel der Peitschen-Lady im Vordergrund gut zu erkennen: das gelungene Gouraud-Shading



weitere, jedoch versteckte Charaktere mit von der Partie: der finstere Vermillon und der mysteriöse Sho. An ausreichend vielen und individuellen Kämpfern mangelt es also keineswegs.

Für die packenden Auseinandersetzungen in den räumlich begrenzten Arenen stehen Euch u. a. sogenannte Overdrive-Moves zur Verfügung. Hat sich im Laufe des Kampfes Eure Energieleiste aufgefüllt, kann dem Gegner mit diesen spektakulären Attacken eingeheizt werden. Dazu könnt Ihr die hinteren Buttons des PlayStation-Pads mit den Spezial-Attacken belegen. Doch auch ohne diese Extras mangelt es den Kämpfen nicht an Action und Spannung. Selbst der Einspieler-Modus kann dank unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade lange Zeit fesseln.

In punkto Grafik wurde ebenfalls ganze Arbeit geleistet. Zwar sind die 3D-Backgrounds nicht mehr ganz so extravagant, die Kämpfer jedoch sehen umso besser aus. Alle Charaktere bestehen aus sehr vielen Polygonen, die mit filigranen Texturen überzogen wurden. Zudem verleiht das angewandte Gouraud-Shading den Kämpfern ein realistisches Antlitz. Für die schönen Lichteffekte in den Arenen bediente man sich Light-Source-Shading, einem der vielen Hardware-Features die die PlayStation bietet.

Die Fights können aus mehreren verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden und zusätzlich zur Standard-Ansicht wird eine Vogelperspektive aus verschiedenen Distanzen geboten.

Mit der hochauflösenden Grafik von Segas *Virtua Fighter 2* kann die neueste PlayStation-Prügelei zwar nicht mithalten, dafür werden Effekte geboten, die das Vorzeige-Beat-'em-Up auf dem Saturn nicht besitzt. Ein Manko sind die häufigen Kameraschwenks während eines Matches, die

#### Endgegner



Der starke Endgegner Master ist mit einer Pistole und einem Gewehr bewaffnet. Er macht auf Kosten seiner Feinde geschickt und nicht selten Gebrauch davon

manchmal etwas ruckelig sind.

Die authentischen Soundeffekte und die glasklare Sprachausgabe fügen sich gut in das Kampfgeschehen ein, die musikalische Untermalung fällt dagegen recht einfallslos aus. Unterm Strich bleibt ein optisch eindrucksvolles, gelungenes Prügelspiel, das besonders in Sachen Grafik auf Sonys 32-Bitter neue Maßstäbe setzt. Angesichts des spannenden Gameplays und der Vielzahl von Kämpfern ist *Battle Arena Toshinden 2* eine willkommene Abwechslung zu 08/15-Beat-'em-Ups. ■

**XL-Wertung**

**75%**

# wipEout



Bei wipEout habt Ihr mit Schlaglöchern und geplatzen Reifen keine Sorgen mehr, denn Eure Boliden sind Antigravitationsgleiter. Vor atemberaubender Kulisse saust Ihr pfeilschnell auf trickreichen Parcours – Frei nach dem Motto: „Wer bremst, hat Angst!“

Hersteller:	Sega
Entwickler:	Tantalus
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Level:	7 Strecken
Preis:	ca. DM 90
Erhältlich:	im Handel

## info

wipEout erschien im Herbst '95 erstmals für die PlayStation und ist seitdem einer der meistverkauftesten PSX-Titel in Deutschland. Ca. 40.000 CDs wanderten über die Verkaufstische, womit beinahe jeder zweite PSX-User ein wipEout besitzt. Auch für den PC wurde die Raserei mittlerweile konvertiert. Für Ende '96 ist Teil 2 für die PlayStation angekündigt.

Vier verschiedene Fahrzeuge, unterstützt Saturn-Speicher (speichert Bestzeiten und erspielte Kurse), zwei Perspektiven, Sprecher warnt vor Gegner-Attacken, Dolby-Surround-Sound



von M. Koczy  
as liegt näher, als erfolgreiche Spiele für ein anderes System umzusetzen?

Eigentlich nicht viel, doch wenn der Entwickler Sony Interactive (einst Psygnosis) heißt und Mutterfirma Sony dem Konkurrenten Sega nicht die Butter auf dem Brot gönnt, wird die Sache schon schwieriger. Doch mittlerweile nennt sich Sony Interactive wieder Psygnosis und Sega erwarb die Lizenzen an mehreren Psygnosis-PSX-Titeln. Die futuristische Raserei wipEout ist die erste Saturn-Umsetzung, in den kommenden Monaten werden noch der Knobel-Knuddelhit 3D Lemmings, das brachiale Destruction Derby und das ‚etwas andere Adventure‘ Discworld folgen.

wipEout ist ein rasantes Rennspiel, bei dem der Pilot keine PS-Boliden sondern Antigravitationsgleiter steuert. Vier in den Fahreigenschaften unterschiedliche Flitzer stehen bereit, um die insgesamt sechs Strecken zu meistern. Hierbei handelt es sich nicht etwa um ‚schoöde‘ Flachlandkurse, sondern um wilde Berg- und Tal-Parcours, die sich zum Teil auf verschiedenen Planeten befinden und somit stets ein anderes Ambiente bieten. Die Strecken sind ferner mit Speed- und Extrafeldern bestückt, womit wipEout eine klare Actionlastigkeit erfährt.

Sicherlich ist perfektes Fahren bzw. Fliegen unerlässlich, doch eine geschickt gegen die Konkurrenz eingesetzte Rakete oder dezent platzierte Minen sind auch nicht zu verachten – Allerdings läßt sich wie beim Ideenvorbild Super Mario Kart nur eine Waffe zur Zeit einsammeln.

Um aufgrund der hohen Geschwindigkeiten auch fieseste Kurven souverän zu durchfliegen, wird die Lenkung durch seitlich wirkende Bremsraketen unterstützt. So meistert Ihr die rechts scharfen Kurven am besten, bis Ihr die Idealinie – sofern vorhanden – gefunden habt. Weiterhin ist es sehr von Vorteil, sich nicht nur den Verlauf der Strecken einzuprägen, sondern auch die Positionen der Speedfelder zu kennen. Neben der rückwertigen Ansicht läßt sich auch eine Cockpit-Perspektive anwählen, die schneller Übelkeit hervorruft als die mörderischste Achterbahn. Sobald sich nämlich der Gleiter neigt oder aufgrund eines Crashes dreht, rotiert das Bild auf dem Fernsehschirm. Somit können nur absolute Experten diese Ansicht genießen.

Für Langzeitmotivation sorgt neben der Kursvielfalt und dem Time-Trail-Mode der Championship-Mode, denn erst wenn die Venom-Class (Anfänger-Liga) erfolgreich gemeistert wurde, steigt man in die schnellere Rapiere-



Läden  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade  
11&68

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße  
28

# THEO KRAANZ VERSAND & LÄDEN



Toy Story (MD, SN)



Magic Carpet (PS, SA)



Inter. Superstar Soccer Del. (MD, SN)



Pinocchio (SN)



Kirby's Dream Course (SN)

## SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis

Sega Saturn ohne Spiel  
für sagenhafte 499,-  
(dt. Version; 1 Jahr Garantie, inkl.  
Starkabel, Controlpad, Batterie)

### Sega Saturn

SEGA SATURN GRUNDGERÄT 499,-

(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl.  
Starkabel, Controlpad, Batterie)  
4-PLAYER ADAPTER ..... 59,-  
BACKUP MEMORY CARD (8MB) 109,-  
MEMORY CARD ..... 99,-  
NUPES SARTIE ..... 129,-

### VIDEOFILME AUF ANFRAGE

PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM ... 59,-  
JOYPAD (SEGA) ..... 44,-  
LENKRAD ..... 119,-  
VIRTUA STICK ..... 89,-  
ACTION REPLAY SAT. .... 99,-  
UNIVERSAL ADAPTER ..... 44,-  
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 59,-  
3-D BITBALL (APRIL) ..... 89,-  
AFTERMATH ..... 99,-  
ALICE TRILOGY (JULI) ..... 59,-  
BAKU BAKU ANIMAL ..... 79,-  
BLACKFIRE (APRIL) ..... 99,-  
BUG ..... 99,-  
CASPER (MAI) ..... 94,-  
CLOCKWORK KNIGHT II ..... 99,-  
CONGO (APRIL) ..... 109,-  
CYBERBIA ..... 99,-  
CYBER SPEEDWAY ..... 89,-  
D ..... 89,-  
D'S DINING TABLE ..... 84,-

DAYTONA USA ..... 109,-  
DEADLY SKIES ..... 94,-  
DESCENT ..... 99,-  
DESTRUCTION DERBY ..... 89,-  
DIGITAL PINBALL ..... 99,-  
DISAWORLD ..... 99,-  
ENDORFERN ..... 89,-  
EURO 96 SOCCER (APRIL/MAI) 99,-  
FRANK THOMAS BIG HURT ..... 89,-  
FIFA SOCCER 96 ..... 89,-  
F1 CHALLENGE ..... 109,-  
GALACTIC ATTACK ..... 89,-  
GALAXY FIGHT ..... 99,-  
GEX ..... 99,-  
GOLDEN AXE DUEL ..... 99,-  
GUARDIAN HEROES ..... 99,-  
HANG ON GP ..... 109,-  
HEBEREKES POPOITO ..... 89,-  
HIGH OCTANE ..... 99,-  
HYPERBLADE (APRIL) ..... 99,-  
JEWELS OF THE ORACLE ..... 99,-  
JONNY BAZOOKATONE ..... 84,-  
LEMMINGS 3D ..... 89,-  
MAGIC CARPET ..... 89,-  
MYST (KPL. DEUTSCH) ..... 99,-  
MYSTERY MANSION (DEUTSCH) 119,-  
MYSTARIA - R. OF LORE ..... 109,-  
NBA ACTION BASKETBALL ..... 99,-  
NBA JAM TOURNAMENT ED. .... 69,-  
NFL QUARTER CLUB 96 ..... 89,-  
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA) 94,-  
PANZER DRAGON ..... 99,-  
PANZER DRAGON 2 (MAI) ..... 99,-  
PANZER GENERAL (JULI) ..... 89,-  
PARODIUS - DELUXE ..... 79,-  
PEBBLE BEACH GOLF ..... 89,-  
PRIMAL RAGE ..... 89,-  
PRO PINBALL THE WEB (APRIL) 89,-  
RAYMAN ..... 79,-  
RAVEN PROJECT ..... 89,-  
RETURN FIRE (MAI) ..... 89,-

RETURN TO ZORK ..... 99,-  
REVOLUTION X ..... 89,-  
RISE 2: THE RES. .... 89,-  
ROAD RASH (MAI) ..... 99,-  
ROBOTA ..... 99,-  
ROCK 'N ROLL RACING 2 ..... 99,-  
SEGA TALK ..... 89,-  
SEGA TENNIS ..... 99,-  
SEBELLSHOCK ..... 104,-  
SHINOBI X ..... 99,-  
SHOCKWAVE ASSAULT (MAI) .. 99,-  
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) ..... 99,-  
SLAM 'N JAM ..... 99,-  
SPACE HULK (MAI) ..... 99,-  
SPOT GOES TO HOLLYW. .... 114,-  
SPYCRAFT (APRIL) ..... 99,-  
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 99,-  
STREET RACER ..... 89,-  
THE HORDE ..... 109,-  
THEME PARK ..... 89,-  
TITAN WARS ..... 99,-  
TOH SHIN DEN 5 ..... 99,-  
THUNDERHAWK 2 ..... 104,-  
TRUE PINBALL ..... 99,-  
VICTORY BOXING ..... 94,-  
VIRTUA COP MIT PISTOLE ..... 139,-  
VIRTUA FIGHTER REMIX ..... 69,-  
VIRTUA FIGHTER 2 ..... 99,-  
VIRTUA RACING ..... 99,-  
VIRTUA SHOOKER ..... 99,-  
VIRTUA SOCCER ..... 109,-  
VR BASEBALL ..... 99,-  
WATERWORLD ACTION ..... 94,-  
WING ARMS ..... 94,-  
WIPE OUT ..... 89,-  
WORLD CUP GOLF ..... 99,-  
WORLD SERIES BASEBALL ..... 94,-  
WORMS ..... 89,-  
WWF WRESTLEMANIA (JUNI) 99,-  
XMEN ..... 99,-  
ZORK NEMESIS ..... 99,-

# 0931/



Virtua Fighter 2 (Saturn)



Toshinden 2 (PS)



Street Fighter

Formen Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten DM 3,- (und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,- zzgl. Markenhergebr.)  
bei Vork. (nur Streifen) DM 4,-. Versand und Laden, Preisänderungen, Änderungen vorbehalten. UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 18,-. \*Ladepreise können abweichen.



# Ridge Racer Revolution



Grafisch hat sich Namco wieder einmal mächtig ins Zeug gelegt. Neben der phantastischen Kulisse und der Tageszeit-Wechsel, ist die technisch gute Qualität des Rückspiegelausschnitts zu loben

test playstation

<b>Hersteller:</b>	Sony
<b>Entwickler:</b>	Namco
<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Spieler:</b>	1-2 (Link-Option)
<b>Level:</b>	3 Strecken
<b>Preis:</b>	ca. DM 110
<b>Erhältlich:</b>	ab Mai

**info**

Lange Zeit kursierten Gerüchte, daß *Ridge Racer* für den PC umgesetzt werden würde. Momentan ist das Projekt jedoch auf Eis gelegt, da die Qualität der programmierten Version bei weitem nicht an die der PSX-Fassung heranreicht.

Memory-Card-Unterstützung (1 Block, speichert Bestzeiten, erspielte Kurse und Fahrzeuge), 15 Fahrzeuge, zwei Perspektiven, Link-Modus mit *Ridge Racer*-Kursen.

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040-330360

 von K. Kock/M. Koczy  
*Ridge Racer* war das erste Spiel, das in Japan für die PlayStation erschien. Namco schaffte mit diesem Titel eine beeindruckende Umsetzung ihres Spielhallenerfolges, die bis heute als Rennspiel-Referenz auf Sonys 32-Bitter gilt. Nun steht endlich der Nachfolger in den Startlöchern.

*Ridge Racer Revolution* bietet neben dem bekannten Spielprinzip vielerlei neue Features: Zunächst kann, während das Spiel geladen wird, einigen Alien-Formationen aus Namcos Shoot-'em-Up-Klassiker *Galaga '88* das Fürchten gelehrt werden. Sind alle Angreifer vom Firmament gefegt, stehen neben den vier Standard-Fahrzeugen aus *Ridge Racer* acht weitere Wagen zur Verfügung.

Anschließend darf sich auf drei umfangreichen Ausbaustufen der Haupt-Rennstrecke ausgetobt werden. Alle Tracks sind sehr ausgedehnte und mit vielerlei Schikanen versehene Parcours. So gilt es, enge Brücken-Passagen, etliche scharfe 90-Grad-Kurven und unübersichtliche Tunnelstücke erfolgreich zu durchfahren. Dies sind aber nicht die einzigen Schwierigkeiten, denn gerade die gegnerischen Wagen setzen alles daran, dem Spieler den Sieg nicht allzu leicht zu machen.

Bevor sich auf ein richtiges Rennen eingelassen wird, sollten ein paar Runden im Free-Run-Modus gedreht werden, um die

Strecken samt ihrer zahlreichen Schikanen kennenzulernen. Wem es gelingt, sich im Race-Modus auf allen Kursen als Erster zu platzieren, darf dieselben in entgegengesetzter Richtung befahren. Wird in allen drei Time-Trial-Strecken der Sieg davongetragen, gesellen sich noch drei weitere Flitzer zum



Es darf zwischen Außenansicht und Cockpit-Perspektive gewählt werden



Wie bereits beim Vorgänger erfährt das Spiel einen neuen Reiz, wenn auf allen drei Streckenabschnitten der erste Platz belegt wird. So lassen sich die drei Parcours rückwärts fahren, was mindestens so herausfordernd wie im normalen Modus ist

Fuhrpark. Die Boliden lassen sich entweder mit Sonys Standard-Pad oder mit analogen Steuerungseinheiten über die Pisten jagen. Mit dem NeGoon oder dem Mad-Catz-Lenkrad läßt sich die Lenkung der Rennwagen allerdings am präzisesten ansprechen.

Im Gegensatz zum Erstling bietet *RRR* eine Link-Option, somit steht heißen High-Speed-Duellen nichts mehr im Wege, vorausgesetzt, es stehen zwei PlayStations, ein Verbindungskabel und zwei TV-Geräte zur Verfügung. Speziell für Netzspieler bietet das Game eine Überraschung: Im Link-Modus lassen sich zusätzlich zu den neuen Parcours auch sämtliche alten *Ridge-Racer*-Tracks anwählen.

Wie gehabt, kann das Renngeschehen aus zwei verschiedenen Perspektiven betrachtet werden. Neben der Außenperspektive könnt Ihr Euch für die Sicht aus dem Cockpit entscheiden. Dabei gibt es einen Rückspiegel, der sich besonders bei hektischen Kopf-an-Kopf-Rennen als äußerst praktisch erweist. Außerdem kann man so gegnerische Fahrzeuge am Überholen hindern, was gerade im Time-Trial-Modus sehr von Vorteil ist.

Versetzte der kultige Erstling den Spieler bereits in einen wahren Geschwindigkeitsrausch, setzt das Sequel noch einen drauf. Die 3D-Engine wurde verbessert, eine noch haarsträubendere Spielgeschwindigkeit ist das Resultat. *Ridge Racer Revolution* bietet ein High-Speed-Erlebnis, wie man es bisher auf Konsolen noch nicht erlebt hat. Untermauert wird das Renngeschehen von passenden Techno-Tunes. Neben neuen Musiken werden sogar Remix-Versionen der Stücke geboten, die schon beim Vorgänger ordentlich einheizten.

Zugegeben, von einer richtigen 'Revolution' kann nicht die Rede sein. Dennoch ist Namco ein Rennspiel gelungen, das auf Grund der phantastischen 3D-Optik und der Link-Option



#### Oldtimer und flotte Flitzer



Wer bei dem antiken *Galaga '88* alle Gegner abschießt, erhält als 'Siegestrophäen' acht zusätzliche Fahrzeuge. Die drei wahren Renner müssen jedoch durch Siege im Time-Trial 'erfahren' werden

im Rennspiel-Genre seinesgleichen sucht. Die Streckenabschnitte werden Anfänger sowie Profis gleichermaßen begeistern. Ferner bietet die Silberscheibe dank der gewohnt guten Playability, vieler Fahrzeuge und dem herausfordernden Schwierigkeitsgrad langanhaltenden Spielspaß. Besitzer von Sonys 32-Bit-Konsole, die etwas für Rennspiele übrig haben, kommen an diesem schweißtreibenden High-Tech-Racing-Spektakel definitiv nicht vorbei. ■

**XL-Wertung**

**85%**

# Total NBA '96



Die Akteure agieren verblüffend realistisch: Jeder Spieler verfügt unter anderem über individuelle Wurfqualitäten. Zudem erweisen sich die computergesteuerten Mit- und Gegenspieler in ihren Aktionen als durchaus ‚intelligent‘

test playstation

**Hersteller:** Sony  
**Genre:** Sport  
**Spieler:** 1-8 (simultan)  
**Level:** 29 Teams  
**Preis:** ca. DM 110  
**Erhältlich:** im Handel

**Info**

Sony hat es mit diesem Titel auf Anhieb verstanden, der 32-Bit-Sport-Konkurrenz in Form von EA und Konami nicht nur Paroli zu bieten, sondern sie sogar zu überflügeln!

**Memory Card:** begonnene Liga oder Play-Offs und auch neu kreierte Teams lassen sich abspeichern

**Auflösung:** statt gewohnter 256 x 240 Pixel gibt es z. T. die hohe 512 x 240 Pixel-Auflösung; auch im PAL-Modus ohne schwarze ‚Letterbox‘-Balken

**Mehrspieler-Modus:** ein Multiplayer-Adapter unterstützt bis zu fünf Spieler, mit zwei Adaptern sind bis zu acht Mitspieler möglich

**N** von R. Abdolali  
 ach der ‚Generalprobe‘ mit *ESPN Extreme Games* gelingt Sony nun ein grandioser Einstand in die Welt des Sports. Die detailgetreue Simulation entführt den Spieler in eine der 29 US-Basketball-Arenen, die allesamt ebenso sauber wie atmosphärisch umgesetzt worden sind. Bis zu acht menschliche Korbjäger dürfen ihre Treffsicherheit auf dem blanken Parkett in eindrucksvoller Manier zum Besten geben: Alle NBA-Profis sind überaus realistisch animiert, mit individuellen Fähigkeiten ausgestattet und sogar an Haut- und Haarfarbe wiederzuerkennen. Eine simple Joypadbelegung ist der Grundstein, um die gewünschte Spielweise relativ schnell umsetzen zu können. Die Program-

mierer haben es verstanden, fast dem gesamten Spielgeschehen das nötige Maß an Authentizität zu verleihen: So führt präzises Passen oftmals eher zum Erfolg als starrsinnige Einzelaktionen, was sich nicht zuletzt durch klassische Fast-Breaks (der vorhandene Speedbutton macht den Tempogegenstoß noch gefährlicher!) ausdrückt, die mit einem spektakulären Dunk abgeschlossen werden können. Übereifrige müssen dem zum Teil hohen Spieltempo allerdings auch schon mal Tribut zollen, da zu hektisches Agieren mitunter ein Offensiv-Foul nach sich zieht. Der Aufbau einer Angriffssequenz sowie Sprungwürfe und Dunks gehen deutlich leichter von der Hand als Rebounds, Blocks, Steals oder auch Drei-Punkt-Würfe. Außerdem überzeugt



Links: die Qual der Wahl – zu allen NBA-Profis werden neben dem Portrait auch prompt die persönlichen Eckdaten geliefert, um die Wahl Eures Cracks so leicht wie möglich zu machen



Die wiederaufladbaren Energiebalken im oberen Bereich des Bildes zeigen zum einen auf, wie zielsicher der ballführende Spieler momentan einen Drei-Punkt-Wurf ausführen kann, zum anderen, wie es konditionell um Euren Recken bestellt ist



Befindet sich der Spieler bei Betätigung des Wurf-Buttons unter dem Korb, setzt er automatisch zum Dunk an

**Total NBA '96 hinterläßt technisch und spielerisch einen famosen Eindruck**

das intelligente Verhalten der computergesteuerten Mit- und Gegenspieler, die sich geschickt freilaufen bzw. rigorose Manndeckung praktizieren. Genau hier spiegeln sich die großen Stärken des Spiels wieder.

Alle wichtigen Zusatzfeatures wie seltene, aber durchaus passende Kommentare wurden berücksichtigt. In punkto Spielmodi bleiben mit dem Einzelspiel, der Play-Off-Variante und einem Liga-Modus keine Wünsche offen, die Trade-Option ermöglicht Euch sogar, Spieler zu transferieren und somit Euer persönliches Dream-Team auflaufen zu lassen.

Trotz zahlreicher zur Verfügung stehender Kameraperspektiven wird es vereinzelt ein wenig unübersichtlich. Wählt man eine Einstellung zu nahe am Geschehen, fehlt teilweise der Blick für den freien Mitspieler, die ‚Hallentotale‘ läßt die Akteure zu sehr schrumpfen. Auch die hohe Realitätsnähe kann nicht immer beibehalten werden, da das Regelwerk mitunter mißachtet wird oder ein Balkkünstler das Spielgerät durch die Plexiglasscheibe am Korb zaubert, um zu punkten.

*Total NBA '96* hinterläßt technisch und spielerisch einen famosen Eindruck, der auch durch die leichten Mängel nicht getrübt werden kann. Und dabei erscheint das Erfolgsrezept so einfach: Man hat sich auf die wesentlichen Elemente des Sports konzentriert, diese in fast allen Belangen treffsicherer umgesetzt als die Konkurrenz und zudem auf Effekthascherei à la *NBA Jam* verzichtet – das Ergebnis kann sich mehr als nur sehen lassen!

**XL-Wertung**

**90%**

#### Kameraperspektiven



Trotz mehr als einem halben Duzend zur Verfügung stehender Kameraperspektiven kann es vereinzelt ein wenig unübersichtlich werden. Als wirkliche Schwäche ist dies allerdings nicht anzusehen – besonders die genialen ‚Replays‘ der Dunks wissen mehr als nur zu entschädigen

# NHL Face Off



Zwei der vier möglichen Kameraeinstellungen: links die 'side cam' mit viel Übersicht und gleichen (Sicht-)Bedingungen im Zweispieler-Kampf; rechts die 'ice level cam', die Szenen ungehindert durch das Schutzglas einfängt, jedoch im Spiel eher unzweckmäßig erscheint.

test playstation

**Hersteller:** Sony  
**Genre:** Sport  
**Spieler:** 1-2 (simultan)  
**Level:** 26 Teams  
**Preis:** ca. DM 110  
**Erhältlich:** im Handel

**info**

Nachdem Segas *NHL All-Star Hockey* für den Saturn mehr schlecht als recht begeistern konnte, stellt sich nun Sony dem harten Konkurrenzkampf. EA hingegen zog noch in letzter Minute ihr systemübergreifendes *NHL Hockey '96* aus Qualitätsgründen zurück. *NHL Face Off* kann unter anderem wegen seiner durchdachten Perspektiven begeistern.

**Memory Card:** Eine Vielzahl von Spielständen läßt sich abspeichern, z. B. selbstkreierte Spieler und Teams, Seasons etc.  
**Spieleranzahl:** Auf einen Vierspieler-Modus muß leider verzichtet werden.

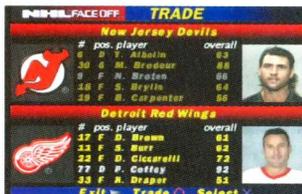


von T. Hellwig

Sonys erste Eishockey-Simulation *NHL Face Off* erinnert zunächst an Electronic Arts' 16-Bit-Serie, die sich auch heute noch großer Beliebtheit erfreut. Zumindest die klare Aufteilung und einfache Konzeption der zahlreichen Menüs ist bekannt und dürfte auch Neueinsteigern keine Probleme bereiten. Außerdem vertraut Sony entgegen dem derzeitigen Trend, Spieler in

Polygonen darzustellen, auf Sprites.

Zugunsten kurzer Ladezeiten wurde auf ein großartiges Drumherum verzichtet und jede Mark ins Gameplay gesteckt. Zur Wahl stehen 26 original NHL-Teams - im Detail mit Fotos und Eigenschaftswerten der echten Spieler. Schnelles Anwählen eines Spielers, gelungene Paßgenauigkeit und die Möglichkeit, durch One-Timer Tore zu machen, bieten viel Freiraum für Aktionen und unterstützen die gute Spielbarkeit. Jedoch könnte das Handling der Cracks noch besser sein. Mehrere, auch während der laufenden Partie veränderbare, Perspektiven sorgen für individuelle und gute Übersicht. Sauberes Zoomen der Spielersprites und flüssige Kamerafahrten erfreuen dabei das Auge. Wer gerne zu zweit auf Eis möchte, kann sowohl im Team als auch gegeneinander antreten. Auch die Computer-Mannschaften leisten je nach Stärke genügend Widerstand, um eine spannende Saison zu garantieren. Allerdings darf auch selbst Hand an die Zusammensetzung des eigenen Teams und die jeweiligen Spielereigenschaften gelegt werden. Einen echten Wermutstropfen gibt es leider auch: Das Publikum jauchzt und pfeift derart aufdringlich, daß die Geräuschkulisse auf Dauer nervig wird. ■



Rechts unten im Bild gut zu erkennen: die Position des zweiten Mitspielers

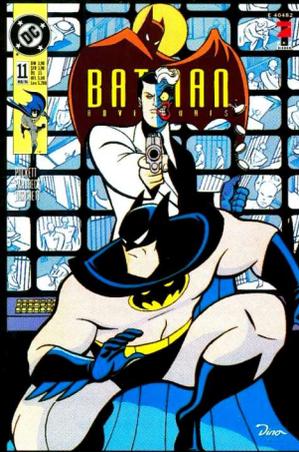
XL-Wertung

80%

DER MANN MIT DEN  
ZWEI GESICHTERN –

# TWO FACE

SCHLÄGT ZU!



DOPPELTE BAT-POWER!  
DOPPELTE SPANNUNG!

**BATMAN ADVENTURES #11.**  
**AB 17. APRIL IM HANDEL!**

*Dino*  
COMICS



BATMAN and all related elements are the property  
of DC Comics™ & © 1996. All rights reserved.

# Wing Commander III –

## Heart of the Tiger



Zwischen den einzelnen Filmepisoden gibt es beinharte Kämpfe im All. Erfolg oder Mißerfolg in den Einsätzen bestimmen den Verlauf der weiteren Handlung



Schauspielern gedreht, digitalisiert und später in gerenderte Hintergründe eingesetzt – und für die Rolle des Christopher Blair konnte Mark Hamill gewonnen werden. (Der sich übrigens in guter Gesellschaft befindet, da neben ihm beispielsweise auch Malcolm „Zoran“ McDowell und John Rhys-Davies agieren; Tim „Frank N. Furter“ Curry wiederum lieh einem Kilrathi seine Stimme.) Zwar darf zwischen diesen technisch hervorragend gelungenen Episoden mit verschiedenen Raumschiffen in unterschiedlichen Missionstypen auf Katzenjagd gegangen werden, im Vergleich zu anderen PSX-Shootern wirken diese Abschnitte jedoch eher bieder. Aber die Mischung aus beiden Elementen macht es, und in Sachen „interaktive Movies“ (nichts anderes ist es letztendlich) gehört dieses Spiel mit Sicherheit zu den gehobeneren Vertretern seiner Gattung. ■

<b>Hersteller:</b>	Electr. Arts
<b>Entwickler:</b>	Origin
<b>Genre:</b>	Action
<b>Spieler:</b>	1
<b>Level:</b>	ca. 40
<b>Preis:</b>	ca. DM 120
<b>Erhältlich:</b>	im Handel

### info

In der PC-Welt hat das Wing-Commander-Epos inzwischen schon Kultstatus. Zu den ersten beiden, noch rein aus computer-generierten Zwischensequenzen bestehenden Teilen gesellten sich bald Missiondisks sowie diverse Spin-Offs. (Beispielsweise *Wing Commander Armada* als Mehrspieler-Game oder *Privateer*, eine Kombination aus Raumkampf und Handlungssimulation.) In der Zählung ist man dort inzwischen bei Wing Commander IV (mit echten Schauspielern und echten Kulissen) angelangt, dieser Titel wird im Herbst auch für die PlayStation erscheinen.

**L** von M. Anton  
 uke Skywalker als Katzenjäger? Der erste Eindruck täuscht, denn *Wing Commander III* hat mit *Star Wars* eigentlich nichts zu tun – obwohl es auch hier im Weltall gewaltig knallt: Seit einigen Jahrzehnten tobt ein gewaltiger interstellarer Krieg zwischen den Menschen und den Kilrathi, riesenhaften Katzenwesens mit ungestümen Expansionsgelüsten. Als Veteran in diesem Konflikt hat Colonel Christopher Blair so manche Schlacht geschlagen, an einen Vorruhestand ist allerdings nicht zu denken. Kaum hat er seinen Dienst an Bord der TCS Victory aufgenommen, wird er auch schon in den Strudel der Ereignisse gezogen. Es geht um terranische Geheimwaffen, Verschwörungen und entführte Wissenschaftler, aber auch eine kleine Liebesgeschichte und zahlreiche Feindflüge stehen auf dem Programm.  
 Es war von Anfang an die geschickte Verbindung deftiger Weltraumgefechte mit einer sich verzweigenden epischen Hintergrundstory, die den Reiz der Wing-Commander-Saga ausmacht. Im Vergleich zu den ersten beiden, nur auf dem PC erhältlichen Teilen wird der Story ein wesentlich breiterer Rahmen zugestanden: Auf den vier CDs finden sich über drei Stunden animierter Zwischensequenzen, und hier kommt endlich auch Luke Skywalker ins Spiel. Diese Sequenzen wurden mit realen



Freie Wahl des Wingman: Je nach Verlauf der Geschichte gibt es neue Begleiter

XL-Wertung

80%

# mehr power für deine playstation

Jump higher  
BIGGER faster  
live forever  
better more  
skipp levels

## action replay

legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
- hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager - 10 mal mehr spielstände speicherbar als auf dem original-modul
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung, deutscher anleitung und registrierkarte für den action-replay-club
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

Playstation  
version dm 129,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften  
oder direkt beim exklusiv-distributor:

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

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

versandkosten DM 10,-

PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



# Descent



Damit man in den dreidimensionalen Labyrinthen wenigstens ein kleines Gefühl von Oben und Unten erhält, kann auf Wunsch das Cockpit eingeblendet werden. Ohne dieses hat man allerdings die zahlreichen schießwütigen Gegner besser im Blickfeld.

test playstation

<b>Hersteller:</b>	Acclaim
<b>Entwickler:</b>	Interplay
<b>Genre:</b>	Action
<b>Spieler:</b>	1
<b>Level:</b>	30
<b>Preis:</b>	ca. DM 110
<b>Erhältlich:</b>	im Handel



Am Ende jeder Mission muß unter Zeitdruck der Ausgang gesucht werden

**info**

Das Licht der Welt erblickte *Descent* ursprünglich auf dem PC, was inzwischen allerdings auch schon gut ein Jahr her ist. Dort arbeitet man inzwischen schon fleißig an *Descent 2*, erste Demos versprechen noch rasantere Action mit neuen Waffen und Extras und intelligenteren Gegnern. Ob es vom Nachfolger auch eine PlayStation-Umsetzung geben wird, steht noch nicht fest ...

Muster: Maro, 70372 Stuttgart,  
0711-557729

**A** von M. Anton  
 larm im Weltall: Irgendetwas Unangenehmes ist in den zahlreichen planetarischen Erzmienen der Erdregierung passiert. Anstatt, wie bislang üblich, fleißig und brav ihrer Arbeit nachzugehen, proben die Roboter den Aufstand und produzieren statt der wertvollen Rohstoffe nur noch Trouble. Dagegen muß natürlich etwas unternommen werden, und so steigt ein mutiger Pilot in sein Raumschiff und wagt den Abstieg in die dunklen Labyrinth der Minen, um dort für Ordnung zu sorgen.  
 Das Ziel einer jeden Mission ist es, den Reaktor in der jeweiligen Mine zu zerstören, was sich allerdings einfacher anhört, als es ist. In den verwinkelten Gängen der Bergwerke wimmelt es natürlich nur so von schießwütigen Robotern, hinter jeder Ecke

kann der Feind lauern. Vorsicht ist also ebenso angeraten wie die perfekte Beherrschung der Schuß- und Flugfähigkeiten des Raumschiffes. Die beiden letzteren haben es nämlich in sich: Ein breites Waffenarsenal erlaubt es, aufmüpfigen Blechkameraden Manieren beizubringen – allerdings müssen viele dieser Extras erst in versteckten Kammern gefunden werden. Ausreichende Bewaffnung ist jedoch nur die halbe Miete, denn der geneigte Pilot benötigt auch ein ausgeprägtes räumliches Orientierungsvermögen. Im Gegensatz zu den anderen 3D-Labyrinth-Ballerspielen erlaubt *Descent* nämlich die völlig freie Bewegung in der Umgebung. Das Schiff kann um alle drei Achsen gedreht werden, Begriffe wie oben oder unten sind nur noch relativ. Dabei nicht die Orientierung zu verlieren erfordert ebensoviel Gewöhnung wie der Umgang mit der Steuerung.  
 Sind die Einstiegsprobleme erst einmal überwunden, so erwartet den Spieler 3D-Action vom Feinsten. Die flotte Grafikkengine vermittelt mit ihren Texturen und Lichteffekten ein hervorragendes Labyrinth-Gefühl, auch der Sound sorgt mit kernigen Effekten für eine gute Atmosphäre. Wer schon immer mal erleben wollte, was das Wort 3D wirklich bedeutet, der ist mit den Achterbahnfahrten von *Descent* bestens beraten. ■

**XL-Wertung** **85%**

Telefon:  
040  
390 50 62

# Game Castle

Händleranfragen erwünscht

Viele gebrauchte Spiele auf Lager

Telefon:  
040  
390 50 62

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

## Sony PlayStation

PSX + Demo CD (dt.)	549,90
<b>RGB-Kabel (dt.)</b>	<b>29,90</b>
Link-Kabel (dt.)	49,90
Antennenkabel (dt.)	54,90
Memory Card (dt.)	49,90
PSX 1 Controller (dt.)	49,90
PSX 2 Controller (dt.)	59,90



Commander Cont. (dt.)	49,90
<b>Mad-Catz-Lenkrad (dt.)</b>	<b>155,90</b>
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
3D Lemmings (dt.)	69,90
<b>adidas Power Soccer (dt.)</b>	<b>95,90</b>
Agile Warrior (dt.)	99,90
<b>Alien Trilogy (dt.)</b>	<b>89,90</b>
Air Combat (dt.)	69,90
Assault Rigs (dt.)	89,90
Battle Arena Toshinden (dt.)	89,90
Battle Ar. Toshinden 2 (dt.)	99,90
Beyond the Beyond (dt.)	89,90
Chaos Control (dt.)	99,90
Chronicles of the Sword	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
Defcon 5 (dt.)	89,90
Destruction Derby (dt.)	89,90
Discworld (dt. Sprache)	99,90
ESPN Extreme Games (dt.)	89,90
Extreme Pinball	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,90
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	89,90
Hebereres Popoitto (dt.)	89,90



Jack is Back (dt.)	99,90
Kileak The Blood (dt.)	89,90
Krazy Ivan (dt.)	89,90
Loaded (dt.)	89,90
Mega Race (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
<b>NBA-in the Zone (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Need For Speed (dt.)	99,90
Necronome (dt.)	99,90
NFL Quarterback (dt.)	94,90
<b>NHL Face Off (dt.)</b>	<b>99,90</b>
PGA Tour Golf 96 (dt.)	89,90
Philosoma (dt.)	89,90

Primal Rage (dt.)	99,90
Rapid Reload (dt.)	79,90
Rayman (dt.)	89,90
Revolution X (dt.)	99,90
<b>Ridge Racer Revolution (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Shell Shock (dt.)	99,90
Silverload (dt.)	99,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Street Fighter-The Movie (dt.)	49,90
Street Racer (dt.)	99,90
Tekken (dt.)	89,90
<b>Total NBA '96 (dt.)</b>	<b>89,90</b>
Twisted Metal (dt.)	89,90
Warhawk (dt.)	89,90
<b>Wing Commander III (dt.)</b>	<b>94,90</b>
<b>wipEout (dt.)</b>	<b>89,90</b>
Worms (dt.)	89,90
WWF Arcade (dt.)	99,90

## Sega Saturn

<b>Saturn + 1 Pad (dt.)</b>	<b>499,90</b>
Action Replay (dt.)	79,90
Universal-Adapter	49,90



Antennenkabel (dt.)	59,90
SAT 1 Controller (dt.)	49,90
SAT 2 Controller (dt.)	59,90
Protobotter (dt.)	99,90
<b>Alien Trilogy (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Aftermath (dt.)	109,90
Bug! (dt.)	99,90
Blackfire (dt.)	99,90
Casper (dt.)	99,90
Clockwork Knight (dt.)	89,90
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
Cyber Speedway (dt.)	99,90
Descent (dt.)	109,90
Daytona USA (dt.)	99,90
Digital Pinball (dt.)	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	99,90
Galactic Attack (dt.)	89,90
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback 96 (dt.)	89,90
NBA Jam T. E. (dt.)	99,90
NBA Basketball (dt.)	99,90
NHL All-Star Hockey (dt.)	99,90



Panzer Dragoon (dt.)	99,90
Paradius (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 (dt.)	109,90
Shell Shock (dt.)	109,90
Shinobi X (dt.)	99,90
Street Fighter-The Movie (dt.)	99,90
Slayer (dt.)	99,90
Street Racer (dt.)	89,90
Theme Park (dt.)	99,90
Thunderhawk 2 (dt.)	99,90
<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

## Panasonic 3DO

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



Dragon Lore (dt.)	89,90
FIFA Soccer (dt.)	79,90
Foes of Ali (dt.)	89,90
Killing Time (dt.)	89,90
Mega Race (dt.)	89,90
Need For Speed (dt.)	99,90
<b>Panzer General (dt.)</b>	<b>89,90</b>
PGA Tour Golf 96 (dt.)	89,90
Poed (dt.)	89,90
<b>Primal Rage (dt.)</b>	<b>99,90</b>
Rebel Assault (dt.)	109,90
Road Rash (dt.)	99,90

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

## Super Nintendo

Super Nintendo (dt.)	179,90
Action Replay MK 3 (dt.)	69,90
Fire Adapter	39,90
Controller (dt.)	29,90
Asterix und Obelix (dt.)	129,90
Blaster Forever (dt.)	99,90



Biker Mice fr. Mars 2 (dt.)	139,90
Bomberman 3 (dt.)	119,90
<b>Casper (dt.)</b>	<b>129,90</b>
Demolition Man (dt.)	99,90
Donald in Maui Mallard	139,90
Donkey Kong Country 2	129,90
Dschungelbuch (dt.)	99,90
Earthworm Jim 2 (dt.)	119,90
FIFA Soccer '96 (dt.)	109,90
Flintstones-The Movie (dt.)	119,90
NBA Live 96 (dt.)	109,90
NHL 96 (dt.)	109,90
<b>Pinocchio (dt.)</b>	<b>119,90</b>
Power Rangers-The Movie	109,90
Primal Rage (dt.)	119,90
Secret of Evermore (dt.)	109,90
Super Mario All-Stars (dt.)	64,90
Super Mario Kart (dt.)	64,90
Super Mario Paint (dt.)	64,90
Super Mario World 2 (dt.)	109,90
Superstar Soccer Deluxe	129,90
Tetris & Dr. Mario (dt.)	99,90
Theme Park (dt.)	109,90
Tim in Tibet (dt.)	119,90
<b>Toy Story (dt.)</b>	<b>129,90</b>
Urban Strike (dt.)	119,90
Waterworld (dt.)	119,90
WeaponLord (dt.)	139,90
WWF Arcade (dt.)	119,90

## Sega Mega Drive

Batman Forever + Video	129,90
FIFA Soccer '96 (dt.)	99,90
Mega Man 3 in 1 (dt.)	99,90
NBA Jam T. E. (dt.)	69,90
NBA Live '96 (dt.)	99,90
NHL Hockey 96 (dt.)	99,90
<b>Phantasy Star IV (dt.)</b>	<b>139,90</b>
Shaq-Fu (dt.)	29,90
StarGate (dt.)	79,90
<b>Toy Story (dt.)</b>	<b>129,90</b>

Bahnenfelder Straße 187 • 22765 Hamburg (fünf Minuten vom Bahnhof Altona entfernt)

# Vampire Hunter



Die Farbenpracht der 14 unterschiedlichen Hunter und die im Comicstil gehaltene Präsentation bilden einen hervorragenden Spielraum für phantasievolle Action



**Hersteller:** Virgin  
**Entwickler:** Capcom  
**Genre:** Prügelspiel  
**Spieler:** 1-2 (simultan)  
**Level:** 14 Kämpfer  
**Preis:** ca. DM 110  
**Erhältlich:** ab Mai



Nur wenige Prügelspiele bieten derart bombastische Spezialattacken

**info**



Vampire Hunter hat einen Vorgänger – das seit langem als Automatenversion bekannte *Darkstalkers* von Capcom. Eine gleichnamige Umsetzung für Sonys Power-Konsole ist bereits in Arbeit und erscheint voraussichtlich im Juli/August.

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

von K. Kock  
 Capcoms düstere Prügelspiel-Helden treiben sich in den hiesigen Arcades nun schon seit über einem Jahr herum. *Darkstalkers*, der Vorgänger von *Vampire Hunter*, sollte ursprünglich zum Launch der Sony PlayStation in Japan, zusammen mit der neuen Hardware ausgeliefert werden, doch der Release wurde immer wieder verschoben. Inzwischen steht schon der Nachfolger in den Spielhallen und Saturn-User dürfen sich über die brandheue Umsetzung freuen. In *Vampire Hunter* treffen 14 mysteriöse Kämpfer aufeinander. Mumen, Werwölfe, Vampire und andere Auswüchse der Nacht sind angetreten, um sich nach bester Street-Fighter-Manier miteinander zu messen. Das Kampfgeschehen findet vor zahlreichen ungemütlichen Schauplätzen statt, die mit unzähligen Details aufwarten. Dabei ist das Repertoire der zur Verfügung stehenden Spezialattacken mindestens genauso seltsam wie die Protagonisten selbst. Neben konventionellen Feuerbällen beharkt man sich

mit Zaubersprüchen aller Art, Feuergeistern und haarsträubenden Super-Special-Moves. Diese dürft Ihr ausführen, wenn sich die entsprechende Energieliste im Laufe eines Kampfes aufgefüllt hat. Genau wie Capcoms erst kürzlich präsentierte Saturn-Hits *X-Men* und *Street Fighter Alpha*, bietet das neueste Werk der fernöstlichen Prügelspiel-Spezialisten ein hohes Maß an Spielbarkeit, gepaart mit toller Grafik und atmosphärischem Sound. Besonders die Animationen der Kämpfer fallen positiv auf. Zwar nagt der Zahn der Zeit an 2D-Beat-'em-Ups dieser Machart, *Vampire Hunter* ist jedoch ein Titel, den sich kein Saturn-Besitzer entgehen lassen sollte, der Games dieses Genres etwas abgewinnen kann. ■

test saturn

Telefon: 05 21/6 42 34

# M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 34

## SUPER NINTENDO:

Addams Family Values (dt. Texte)	79,95	DV
Acro the Acrobat 2	59,95	DV
Asterix & Obelix	119,95	PV
Batman Forever	99,95	PV
Big Hurt Baseball	59,95	DV
Brainlord	69,95	US
Breath of Fire II	129,95	US
Chrono Trigger	139,95	US
Circus Mystery	99,95	DV
Civilisation	129,95	US
Cutthroat Island	119,95	DV
Das Dschungelbuch	59,95	US
Demolition Man	109,95	PV
Donkey Kong Country 2	129,95	DV
Dragon View	89,95	US
Earthbound	119,95	US
Earthworm Jim 2	119,95	DV
Eye of the Beholder	69,95	US
FIFA Soccer 96	119,95	DV
Final Fantasy III	139,95	US
Ghoul Patrol	49,95	PV
Hagane	59,95	PV
Illusion of Time	109,95	DV
Indiana Jones	59,95	DV
Int. Superstar Soccer Deluxe	89,95	DV
Jungle Strike	129,95	US
King Arthur	89,95	DV
Kirby's Dream Course	89,95	DV
Kirby's Ghost Trap	89,95	US
Lord of Darkness	89,95	US
Madden 96	119,95	DV
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Mega Man 7	119,95	US
NBA Give'n Go	129,95	DV
NBA Live 96	119,95	DV
NHL 96	99,95	DV
Pinball Dreams	79,95	DV
Power Rangers Fighting	129,95	DV
Primal Rage	119,95	DV
Puzzle Bobble	69,95	DV
Robotek	79,95	US
Romance of the 3 Kingdoms IV	139,95	US
Secret of Evermore	109,95	DV
Secret of the Stars	119,95	DV
Shadowrun	99,95	DV
Sim City	89,95	DV
Soulblazer (dt. Texte)	119,95	DV
Super Bomberman 2	49,95	DV
Super Bomberman 3	109,95	DV
Super Mario Allstars	69,95	DV
Super Mario Kart	69,95	DV
Super Mario 2: Yoshi's Island	109,95	DV
Super Protector	49,95	DV
Super Turrican 2	99,95	DV
Tecmo Super Baseball	99,95	US
Tetris & Dr. Mario	89,95	DV
Tetris 2	109,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Tim in Tibet	119,95	DV
UN Squadron	49,95	DV
Unirally	109,95	DV
Urban Strike	89,95	DV
Weapon Lord	109,95	DV
Wild Guns	119,95	DV
Wizardry V	79,95	US
World Masters Golf	109,95	DV
Zero the Kamikaze Saurirel	59,95	DV
Zoop	99,95	US

## MEGA DRIVE:

Batman Forever	99,95	PV
Comix Zone	119,95	DV

Demolition Man	99,95	DV
Die Schlumpfe	109,95	DV
Donald in Maui Mallard	119,95	DV
Dune II	109,95	DV
Earthworm Jim 2	99,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Garfield	119,95	DV
Gargoyles	119,95	US
Light Crusader (dt. Texte)	119,95	DV
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Marsupilami	99,95	DV
Mega Man - Wily Wars	119,95	DV
Micro Machines 96	99,95	DV
NBA Live 96	99,95	DV
NHL 96	99,95	DV
Pac Panic	69,95	DV
Pete Sampras Tennis 96	109,95	DV
Phantasy Star IV	129,95	DV
Psycho Pinball	89,95	DV
Shadowrun	69,95	US
Spirou	109,95	DV
Story of Thor	119,95	DV
Super Skidmarks	99,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Vectorman	99,95	PV
X-Men 2	99,95	DV

## ATARI JAGUAR:

Alien vs Predator	109,95	DV
Defender 2000	119,95	DV
Flashback	109,95	DV
Iron Soldier	109,95	DV
NBA Jam T.E.	119,95	DV
Pitfall	119,95	DV
Power Drive Rally	109,95	DV
Rayman	119,95	DV
Ruiner Pinball	109,95	DV
Super Burn Out	109,95	DV
Ultra Vortex	119,95	DV

## SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole (ohne Sp.)	619,95	DV
Bug!	99,95	DV
Galactic Attack	99,95	DV
Glockwork Knight 2	99,95	DV
Digital Pinball	99,95	DV
FIFA Soccer 96	99,95	DV
Hang On GP 96	99,95	DV
Hang On GP 96	89,95	US
Hebereke's Popoito	89,95	DV
Hi-Octane	89,95	DV
Johnny Bazookatone	84,95	DV
Mansion of Hidden Souls	109,95	DV
Myst	89,95	DV
Mystaria	99,95	DV
NBA Jam T. E.	89,95	DV
NHL All Star Hockey	99,95	DV
Pebble Beach Golf	99,95	DV
Parodius Deluxe	89,95	DV
Pebble Beach Golf	89,95	DV
Rayman	89,95	DV
Robotica	89,95	DV
Sega Rally	89,95	DV
Shellshock	99,95	DV
Shinobi X	99,95	DV
Sim City 2000	99,95	DV
Theme Park	99,95	DV
Thunderhawk	89,95	DV
Victory Boxing	89,95	DV
Virtual Fighter Remix	69,95	DV
Virtual Fighter 2	99,95	DV
Virtual Racing	89,95	DV
Virtual Hyhdide	89,95	DV

Wing Arms	89,95	DV
World Cup Golf	89,95	DV
World Series Baseball	89,95	DV
Worms	89,95	DV

## SEGA SATURN IMPORT:

Alone in the Dark 2	119,95	JP
Corpse Killer	99,95	US
Creature Shock	129,95	JP
Darkstalkers Revenge	129,95	JP
F1 - Live Information	119,95	JP
Galaxy Fight	119,95	JP
Layer Section (Ray Force)	119,95	JP
Minnesota Fats Pool Legend	119,95	US
Street Fighter Zero	119,95	JP
Tah Shin Den „S“	119,95	JP
Virtual Racing	109,95	US
World Advanced Military Comm.	149,95	JP

## SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	569,95	DV
3D Lemmings	59,95	DV
Alien Trilogy	99,95	DV
Air Combat	89,95	DV
Assault Riggs	89,95	DV
Battle Arena Toshinden	89,95	DV
Casper	99,95	DV
Cyber Sled	89,95	DV
Defcon 5	89,95	DV
Destruction Derby	109,95	DV
Discworld	89,95	DV
Extreme Games	89,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Johnny Bazookatone	84,95	DV
Jumping Flash	89,95	DV
Hi-Octane	89,95	DV
Kileak - the Blood	89,95	DV
Madden 96	89,95	DV
NBA Jam T.E.	89,95	DV
NFL Quaterback Club 96	89,95	DV
Novastorm	89,95	DV
PGA Tour Golf 96	89,95	DV
Philosoma	89,95	DV
Raiden Project	89,95	DV
Rapid Reload	89,95	DV
Revolution X	89,95	DV
Ridge Racer	99,95	DV
Road Rash	89,95	DV
Shellshock	89,95	DV
Shock Wave	89,95	DV
Starblade Alpha	89,95	DV
Striker 96	89,95	DV
Tekken	109,95	DV
Theme Park	89,95	DV
Thunderhawk	89,95	DV
Total Eclipse	89,95	DV
Twisted Metal	89,95	DV
Viewpoint	89,95	DV
Warhawk	89,95	DV
Wing Commander III	99,95	DV
WipEout	99,95	DV
World Cup Golf	83,95	DV
WWF: The Arcade Game	89,95	DV
X-Com: UFO Defense	89,95	DV
Zero Divide	89,95	DV

## SONY PLAYSTATION IMPORT:

Hermie Hopperhead	89,95	JP
Hyper Formation Soccer	89,95	JP
In the Hunt	149,95	JP
Metal Jacket	89,95	JP
V-Tennis	99,95	JP

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

# M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) - Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

**Astal**



**Energie aufladen:**

Drückt im Pausenmodus unten, R, oben, L, X, A, Y, B, Z, C, rechts, links!

**Unverwundbarkeit:**

Drückt im Pausenmodus oben, Y, links, A, unten, B, rechts und C!

**Versteckter Modus:**

Drückt im Options-Menü auf Pad 2 links, rechts, links, rechts, oben, unten, L, R und Start! Unter dem Logo erscheint ‚Secret Mode‘.

**Levelanwahl:**

Gebt den Cheat für den ‚Secret Mode‘ ein und drückt im Start-/Options-Bildschirm oben, unten, links, rechts, L, R, A, Y, C, Z, B und X! Unter dem Logo erscheint ‚Stage Select‘.

**Bug!**

**Levelanwahl:**

Drückt im Start-/Options-Screen B, A, B, Y, unten, rechts, A, L, unten! Ein Sound bestätigt die korrekte Eingabe. Haltet nun während des laufenden Spiels die L-Taste gedrückt und wählt mit dem Steuerkreuz (hoch oder runter) einen Level direkt an!

**Clockwork Knight**

**Direkt gegen den Endgegner kämpfen:**

Gebt im Titelbildschirm folgendes ein: links, oben, rechts, unten, unten, rechts, rechts, oben, R, links, rechts, rechts, oben, rechts, rechts, oben, unten, rechts, rechts, oben und R!

**Abspann sehen:**

Drückt im Options-Menü diese Tastenkombination: rechts, oben, links, oben, unten, oben, rechts, links, oben, rechts, links, unten und Start!

**Levelanwahl:**

Drückt im Titelbildschirm links, oben, rechts, unten, rechts, rechts, oben und R!

**999 Leben:**

Drückt im Titelbildschirm oben, neunmal rechts, sechsmal unten, siebenmal links, Z, X, Y, Y, Y und Z!

**Clockwork Knight 2**

**Levelanwahl:**

Drückt im Titelbildschirm rechts, oben, links, oben, rechts, oben, unten, oben, links, oben, links, oben! Unten oder oben bestimmt den Raum, X den Level.

**Abspann sehen:**

Drückt im Titelbildschirm rechts, oben, links, oben, unten, oben, rechts, links, oben, rechts, links und unten! Startet und der Abspann beginnt!

**999 Leben:**

Drückt im Titelbildschirm rechts, oben, links, unten, rechts, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, unten!

**Daytona USA**

**Keine Konkurrenzfahrzeuge:**



Wählt den Saturn-Modus aus und haltet im Fahrzeugauswahl-Screen Start gedrückt! Bestätigt mit C! Ihr fahrt nun im ‚Time Lap Mode‘.

**Zusätzliche Wagen:**

Haltet im Titelbildschirm oben, L, A, B, X, und Z gedrückt! Drückt dann zusätzlich Start! Nun wählt Ihr den Saturn-Modus aus und könnt weitere Wagen und ein Pferd anwählen.

**Spiegelverkehrte Strecken:**



Haltet im Streckenauswahl-Screen die

Starttaste gedrückt und bestätigt dann mit C!

**Vorderramm bremsen:**

Um die Geschwindigkeit des führenden Wagens (Platz 1) zu senken, und ihn somit leichter überholen zu können, haltet Z gedrückt, wenn er in Sicht ist!

**Zusätzliche Zeit auf der ersten Strecke:**



Haltet vor der Slotmaschine (auf der Geraden) an und drückt X, um die Walzen zu stoppen! Erscheint dreimal die Zahl Sieben, erhaltet Ihr eine Bonuszeit.

**Konkurrenzfahrzeuge schneller machen:**

Im Sega-Logo-Screen – weißer Hintergrund – drückt Ihr oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, A, B und C, um die Aggressivität der feindlichen Wagen zu erhöhen. Ein Klingeln bestätigt die korrekte Eingabe.

**Blitzstart:**

Haltet schon vor dem Start B und C gedrückt bis die gelbe Lampe aufleuchtet! Laßt beide Buttons los, wenn sie wieder erlischt! Drückt unmittelbar darauf C und Ihr werdet davonbrausen!

**Miles per hour:**



Um die Geschwindigkeitsanzeige von km/h in mph zu wechseln, drückt Ihr

Hallo, Tips-und-Tricks-Freunde!  
Wer sich aktiv an unseren tactics-Seiten beteiligen möchte, schreibt bitte an folgende Adresse:

**X-plain Verlag GmbH**  
tactics  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

Unter allen Einsendungen verlosen wir monatlich drei halbjährige Abo. Einzige Bedingung: Gebt Eure Adresse bitte auch im Brief mit an, oder schickt uns Eure Beiträge auf Diskette. Natürlich könnt Ihr uns auch faxen. Die Fax-Nummer lautet:  
**040/395043**  
Viel Glück!

im Titelscreen X, Y und Z auf dem zweiten Pad.

*Mit Pferd und Fohlen, fahren':*

Wenn Ihr alle Strecken als erster beendet habt, bekommt Ihr ein Pferd zur Auswahl gestellt. Mit diesem Tierchen müßt Ihr auf der ersten Strecke satte 80 Runden absolvieren, damit Ihr zusätzlich noch ein Fohlen bekommt.

**FIFA Soccer 96**

*Diverse Cheats:*

Wählt im Pausenmodus ‚Optionen‘ an und versucht folgende Cheats:

- Unsichtb. Wände B, B, B, Z, A, A, A, Z
- Kurvenschuß Z, A, B, Z, B, B
- Super Power Z, A, achtmal Z
- Super Torwart viermal A, fünfmal Z
- Super Offensive fünfmal A, Z, B
- Super Defensive fünfmal Z, B, Z
- Shootout A, Z, A, B, A, Z
- Dream Team A, A, Z, Z, B, B, A, A
- Crazy Team A, Z, B, A, Z, B
- Geheimes Menü A

**Panzer Dragoon**

*Unverwundbarkeit:*

Selektiert ‚normal‘ im Titelscreen und drückt anschließend L, L, R, R, oben, unten, links, rechts! Nun erscheint das Wort ‚Scenic‘, und Euch kann nichts mehr vom Drachen hauen.

*Bonusrunde:*

Selektiert ‚normal‘ im Titelscreen und drückt dreimal oben, dreimal unten, links, rechts, links, rechts, links, rechts, L, R und Start!

*Levelwahl:*



Selektiert ‚normal‘ im Titelscreen, drückt dann oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, X, Y und Z!

*Virtua Fighter sehen / unendlich Continue:*



Geht im Titelscreen (Einstellung: ‚normal‘) oben, X, rechts, Y, unten, Z, links, Y, oben und dann X ein! Spielt nun bis zum Game Over (Kamikaze-Lösung: A, B, C, L und R gleichzeitig drücken!), und stellt bei der Frage nach Continue ‚no‘ ein!

*Ohne Drachen spielen:*

Drückt im Titelscreen (Einstellung: ‚normal‘) oben, X, rechts, X, unten, X, links, X, oben, Y und Z!

*Erhöhte Spielgeschwindigkeit:*

Geht im Titelscreen (Einstellung: ‚normal‘) L, R, L, R, oben, unten, oben, unten, links und rechts ein!

*Waffenwahl:*

Drückt Start im Titelschirm! Drückt nun oben, X, rechts, Y, unten, Z, links, Y, oben und X! Ein Sound bestätigt die korrekte Eingabe. Beginnt daraufhin im Modus ‚normal‘ und wartet, bis sich der Bildschirm schwarz färbt! Haltet nun eine der folgenden Tasten gedrückt, um eine Waffe zu wählen:

C rapid purple shots and blue lock-ons

B powerfull red shots



Z green shots and blue lock-ons

Y red machine gun



*Unendlich Continue:*

Drückt im Titelscreen (Einstellung: ‚normal‘) oben, X, rechts, Y, unten, Z, links, Y, oben und X!

*Rolling Mode:*

Drückt im Titelschirm oben,



rechts, unten, links, oben, rechts, unten, links, oben, rechts, unten, links, oben, rechts, unten, links! Ein Sound bestätigt die korrekte Eingabe.

**Sega Rally Championship 95**

*Spiegelverkehrte Strecken:*



Haltet im Hauptmenü die Y-Taste gedrückt! Bestätigt mit C!

*Lancia Stratos im Arcade-Modus:*



Drückt im Hauptmenü X, Y, Z, Y, X! Im Fahrzeugauswahl-Screen findet Ihr den Stratos, wenn Ihr ganz nach rechts oder links drückt.

*Bessere Kurvenlage der Wagen:*



Haltet im Fahrzeugauswahl-Screen X gedrückt und Ihr gelangt mit der Taste C in den Hyper-Car-Mode.

*Zoomen im Replay-Modus:*

Haltet unten und Z gedrückt, um mit den Tasten L oder R im Replay-Modus zu zoomen!

playstation

**Assault Rigs**

Alle Cheats müssen während des Spiels eingegeben werden, ohne in den Pausenmodus zu wechseln.

*Alle Waffen:*

Drückt links, rechts, links, links, rechts, links, rechts, rechts, oben, unten, oben, oben, unten, oben, unten, unten! Bei korrekter Eingabe erscheint die Meldung ‚Max Weapons added ... oh yes‘.

*Unverwundbarkeit:*

Drückt links, X, links, X, links, links, links, X, rechts, X, rechts, X, X! Bei korrekter Eingabe erscheint die Meldung ‚Invincible! Yes, indeedy‘.

*Paßwort für Level 42:*



Gebt Q, X, D, O, D, Q ein!

**Destruction Derby**

Wählt ‚Wreckin´ Racing‘ und dann ‚Championship‘ an, um in den ‚Enter Your Name‘-Screen zu gelangen! Gebt dort eines der folgenden Paßwörter anstelle Eures Namens ein!

*Keine Schäden:* !DAMAGE!

*Anzahl der gegnerischen Wagen (nur im ‚Practice Mode‘):* NPLAYERS



*Versteckte Strecke (Ruined Monastery):* REFLECT!



Affe im ‚Destruction Derby‘-Modus: Gebt ‚MONKEY‘ ein und fährt im ‚Destruction Derby‘-Modus so lange, bis Ihr fünfmal einen 360°-Turn verursacht habt! Nun erscheint ein Affe, der bei jedem Treffer 50 Punkte gibt.

**ESPN Extreme Games**

*Neuer Charakter, 5030 \$ Cash, Erster Platz etc.:*

Wählt im Choose-Settings-Screen erst ‚Exhibition‘ an und dann ‚Continue Season‘! Stellt bei der Frage nach der Memory-Card ‚no‘ ein und versucht folgendes Paßwort:  
237 190 190 080 000  
000 176 113 219

**Twisted Metal**

*Levelcodes:*

Warehouse	O, D, Q, O, O
Freeway	X, Q, Q, O, D
Park	X, D, Q, O, Q
Cyburbia	X, Q, D, D, D
Rooftop	Q, D, X, O, X
Fight for your life	Q, D, O, Q, Q

*Helicopter-Blickwinkel:*

Benutzt folgendes Paßwort, bevor Ihr einen Levelcode eingibt:  
O, O, D, X, leer! Drückt während des Spiels unten und Start, um die Perspektive zu wechseln! Diese neue Perspektive funktioniert nur in den Levels Arena, Rooftop und Fight for your life.

*Weitere Paßwörter:*

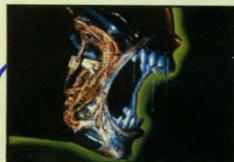
Unzerstörbare Waffen	D, leer, Q, O, O
Unverwundbarkeit	Q, D, X, leer, O
Verrücktes Spiel	D, X, D, D, O
Minion	D, X, O, Q, D

**Warhawk**

*Diverse Paßwörter:*



Unzerstörbare Waffen / Unverwundbarkeit  
O, O, O, leer, X, D, X, X  
Unzerstörbare Waffen  
D, D, O, D, Q, D, D, X  
9999 Flash-Bomben  
Q, O, Q, Q, D, X, D, D  
Super Swarms / Ultra Lock-ons  
X, O, O, Q, X, D, O, D  
Movies sehen  
D, X, leer, O, O, X, D, Q  
Face to Face  
D, X, D, Q, Q, Q, X, D  
Kreels Tür ist offen  
D, X, Q, D, O, Q, X, X  
3rd Force Field  
D, X, Q, O, D, X, D, Q  
2nd Force Field  
D, X, D, D, D, X, O, D  
1st Force Field  
D, X, X, Q, O, Q, O, X  
Stormland  
D, X, D, O, O, X, O, O  
Gatekeeper  
D, O, O, D, D, X, Q, D  
West Gauntlet Boss  
D, O, Q, Q, D, O, O, X  
East Gauntlet Boss  
D, O, X, D, O, X, D, Q  
Gauntlet Level  
D, O, D, O, D, X, Q, Q  
Volcano Level  
Q, D, X, X, X, D, O, Q  
Airship Rear Hanger Open  
X, Q, D, O, X, D, Q, Q  
Post Transf. Airship  
X, O, D, D, O, O, O, X  
Airship Level  
X, D, X, Q, Q, D, Q, D  
Approaching Uma  
O, O, Q, Q, D, D, Q, D  
In Canyon with Crystal  
O, Q, D, Q, D, D, D, Q  
In Canyon with Belle  
O, D, X, Q, O, O, D, D



ALIEN TRILOGIE



RESIDENT EVIL



STREET FIGHTER ALPHA

Beispiel 1: Sony Playstation  
+ 2tes Joypad  
+ Memory Card **DM 37,-**  
**monatlich**  
bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn  
+ 2tes Joypad  
+ Virtua Fighter **DM 42,-**  
**monatlich**  
bei 24 Monaten

### ▶ ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.  
Natürlich können Grundgeräte und/oder Software  
für alle Systeme finanziert werden.  
Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.-

#### PLAYSTATION

Grundgerät dt	549.00	Descent dt	99.90
Action Replay Pro dt	89.90	Discworld dt (Sprache)	89.90
Joypad (Sony)	59.90	Extreme Games dt	89.90
Joypad NeGcon (Namco)	89.90	Extreme Pinball dt	99.90
Joyboard (ASCII)	119.90	FIFA-Soccer '96 dt	99.90
Lenkrad	159.90	Hi-Octane dt	*49.90
Link-Kabel	49.90	Johnny Bazookatone dt	89.90
Memory Card dt	49.90	Jumping Flash! dt	89.90
Mehrspieler-Adapter	69.90	Kings Field us	89.90
Maus	59.90	Krazy Ivan dt	89.90
RGB-Scart-Kabel	49.90	Lemmings 3D dt	*69.90
A-Train us (mit dt Texte)	99.90	Loaded dt	89.90
Air Combat dt	89.90	Lone Soldier dt	89.90
Alien Trilogie pal	99.90	Magic Carpet dt	99.90
Alone in the Dark II dt	89.90	Mickey's Adventure dt	89.90
Assault Riggs dt	89.90	Myst dt	89.90
Braindead 13 us	119.90	NBA-In the Zone dt/us je	89.90
Casper dt	99.90	Need For Speed dt	99.90
Defcon 5 dt	89.90	NFL Quarterback Club dt	89.90
		Novastorm dt	79.90

Off World Extreme us	* 39.90
Panzer General	89.90
PGA Tour Golf '96 dt	109.90
Philosomat dt	89.90
Prison Rage dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Ran-Soccer dt	89.90
Rayman dt	89.90
Resident Evil us	119.90
Revolution X us	* 39.90
Ridge Racer dt/us	je 89.90
Ridge Racer Rev. us	119.90
Road Rash dt	99.90
Shellshock dt	89.90
Shockwave Assault dt	99.90
Street Fighter Alpha us	119.90
Street Fighter Movie dt	* 39.90
Tekken dt	99.90
Thunderhawk II dt	99.90
Toshinden II us	119.90
Total NBA dt	99.90
Twisted Metal dt	89.90
Viewpoint dt	99.90
Warhammer dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wing Commander III dt	99.90
Wipe Out dt	99.90
Worms dt	89.90
WWF Arcade Game dt	* 69.90
X-Com dt	89.90
Weitere Titel dt-us:jp auf Lager	(*) = nur solange Vorrat reicht.

Carstenburg WATCH-Promotion 0221-121067

# ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



SATURN PANZER DRAGON II



WIPEOUT



X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

#### SATURN

Grundgerät dt 50Hz	649.00
Action Replay Pro	99.90
Action Replay PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
Maus	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Blazing Tornado jp	*69.90
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
D dt	89.90
Darius Golden dt	89.90
Daytona USA dt	119.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
F1 - Challenge dt	109.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
King of Fighters '95 jp	159.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
NFL Quarterback Club dt	99.90

#### NHL Allstar Hockey dt

NHL Allstar Hockey dt	109.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Panzer Dragoon Zewel jp	139.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Pretty Fighter X	*39.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sagala jp	149.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	119.90
Shinoby X jp	*49.90
Sim City 2000 dt	109.90
Slam Dunk jp	*59.90
Street Fighter Alpha us	119.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toshinden Remix dt	109.90
Vampire Hunter jp	149.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Virtua Fighter Graphics	59.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
WipeOut dt	89.90
Worms dt	89.90
WWF Arcade Game dt	99.90
X-Men dt	89.90
Weitere Titel dt-us:jp auf Lager	(*) = nur solange Vorrat reicht.

#### UNSER LADENLOKAL



Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Ladenpreise können abweichen

#### 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

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.

In Canyon with Amber  
 O, Q, O, Q, X, O, O, D  
 Canyon Level  
 O, D, D, X, O, O, Q, O  
 Desert All But Done  
 D, O, X, D, O, O, X, Q  
 Pyramid Has Risen  
 D, Q, X, D, O, Q, O, X  
 Desert Level  
 D, Q, X, D, X, X, Q, Q

**wipEout**

*Zugang zur Rapiier Class:*  
 Bewegt den Cursor auf „One Player“  
 und haltet L2, R2, links, Start und  
 Select gedrückt! Drückt nun X!

*Geheime Strecke:*

Bewegt den Cursor auf „One Player“  
 und haltet L1, R1, rechts, Start und  
 Select gedrückt! Drückt nun X! Am  
 unteren Ende der Streckenliste findet  
 Ihr dann den Kurs FireStar.

**Agile Warrior F11X**

*Diverse Paßwörter:*  
 5433 Mission 1 bis 3 erledigt  
 7154 Area 51

Alle folgenden Cheats müssen im  
 Pausenmodus eingegeben werden:

*Unverwundbarkeit:*

Links, D, D, D, D, oben, D, D, D,  
 rechts, O, unten, X, D, D, D, Q

*Fuel und Armor aufladen:*

Links, O, Q, Q, Q, oben, D, D, D,  
 rechts, O, unten, X, D, D, D, O

*Max. Weapons (999):*

Links, Q, Q, Q, Q, oben, D, D, D,  
 rechts, O, unten, X, viermal R1,  
 viermal L1, viermal R2, viermal L2

*B1 Airstrike:*

Links, Q, Q, Q, Q, oben, D, D, D,  
 rechts, O, unten, sechsmal X

*Mesh Fog Editor:*

Links, Q, Q, Q, Q, oben, D, D, D,  
 rechts, O, unten, X, unten, unten,  
 unten, D, D, D

*Overhead Map lichtdurchlässig:*

Links, Q, Q, Q, Q, oben, D, D, D,  
 rechts, O, unten, X, fünfmal Q

**Air Combat**

Zunächst muß ein Basis-Cheat  
 eingegeben werden, um die folgenden  
 Cheats zu ermöglichen: Haltet vor und  
 während des „Now Loading“-Screens  
 R1 und O gedrückt!

*Verstecktes Shoot 'em Up:*

Drückt oben, links, unten, rechts und  
 dann Start!

*Andere Farben für das Flugzeug:*

Drückt oben, unten, links, rechts,  
 oben, unten, links, rechts, R1!

*Farbe des Wingman verändern:*

Haltet rechts gedrückt und drückt nun  
 zehnmal Start!

**Battle Arena Toshinden**

*Mit Gaia kämpfen:*

Drückt im Titelbildschirm unten,  
 unten links, links und Q! Es erklingt  
 „Fight!“ und der Text im Options-Menü  
 färbt sich rot. Wählt nun Eiji an und  
 haltet oben gedrückt während Ihr  
 einen Attack-Button drückt!

*Mit Sho kämpfen:*

Drückt im Titelbildschirm unten,  
 unten links, links und Q! Es erklingt  
 „Fight!“ und der Text im Options-Menü  
 färbt sich rot.

Wartet nun auf den Demo-Bildschirm  
 und drückt Start auf Pad 2! Der  
 Titelbildschirm erscheint erneut.

Drückt links, rechts, links, rechts,  
 links und Q, sobald der Menüpunkt  
 „Options“ eingeblendet wird! Es  
 erklingt „Fight!“ und der Text im  
 Options-Menü färbt sich blau. Wählt  
 nun Kayin an und haltet unten  
 gedrückt während Ihr einen Attack-  
 Button drückt!

*Kamerakontrolle:*

Stellt zunächst im Options-Menü für  
 die L- und R-Tasten „Not use“ ein und  
 setzt den Control Type auf  
 mindestens 32!

Startet ein Spiel und pausiert es kurz  
 darauf! Haltet nun O, D, Q, X gedrückt  
 und drückt dazu zweimal Select! Mit  
 den L- und R-Tasten könnt Ihr nun die  
 Kamera bewegen und mit Select  
 zoomen!

**Gex**

*Zugang zu den meisten Leveln frei:*  
 Gebt das Paßwort „SVBYPHGP“ ein!

*Levelcodes:*

- 2 SVZFKHGP
- 3 BXRFFYHGP
- 4 RVTCSHGP
- 5 CVHCSHKP
- 6 SVKLPHPK
- 7 CVBLPHKP
- 8 ZTDHPHPK
- 9 GYVYRHPK
- 10 DXYDRHPK

**3D Lemmings**

*Levelcodes:*

- Level 2 blimbing
- Level 3 fanagalo
- Level 4 dricksie
- Level 5 kurtosis
- Level 6 gregatim
- Level 7 wallaroo
- Level 8 aventail
- Level 9 gazogene
- Level 10 jingbang
- Level 11 diallage
- Level 12 bunodont
- Level 13 nainsook
- Level 14 yakimona
- Level 15 fumitory
- Level 16 cingulum
- Level 17 beslaver
- Level 18 anableps
- Level 19 quincunx
- Level 20 tarlatan
- Level 21 kamacite
- Level 22 gummosis
- Level 23 prodnose
- Level 24 ngultrum
- Level 25 cottabus

**Novastorm**

*Levelwahl:*



Erspielt zunächst einen Highscore  
 und gebt dann anstelle Eures Namens  
 „TWIRLY!“ ein! Im Options-Menü  
 befindet sich nun ein goldenes Oval,  
 durch das Ihr in die Levelwahl  
 gelangt.

**PLAYSTATION**

- AD & D Slayer 99,95 DM
- Adios Power Soccer 99,95 DM
- Alien Trilogy 99,95 DM
- Assault Rig 99,95 DM
- Casper 99,95 DM
- Chaos Control 99,95 DM
- Cyberia 99,95 DM
- Delfon 99,95 DM
- Descent 99,95 DM
- Destiny's Dark 99,95 DM
- Discworld 2 (engl./Deutsch) 99,95 DM
- Extraterre Cosmos 99,95 DM
- File 196 99,95 DM
- Goal Storm 99,95 DM
- J. Mord & Baseball 99,95 DM
- Jack is Back (Alleie J. I. D.) 99,95 DM
- Johnny Jazzokatoone 99,95 DM
- Kranke Jungs 99,95 DM
- Love Soldier 99,95 DM
- Madrig Corpant 99,95 DM
- Mickey's Wild Act 99,95 DM
- NBA In the Zone 99,95 DM
- NBA Live 99 99,95 DM
- Head to Head 99,95 DM
- Panzer General 99,95 DM
- Play Golf 99 99,95 DM
- PlayStation 99,95 DM
- Primal Rage 99,95 DM
- Return Project 99,95 DM
- Revolution 99,95 DM
- Revolution X 99,95 DM
- Rick's Tapes 99,95 DM
- Road Rash 99,95 DM
- Road Rash 2 (Kessing II) 99,95 DM
- Shell Shock 99,95 DM
- Shock Troop Assault 99,95 DM
- Space Invaders 99,95 DM
- Starburst Males 99,95 DM
- Street Fighter 99,95 DM
- Syndicate 99,95 DM
- Tennis 99 99,95 DM
- To Shin Den 2 99,95 DM
- Totip NBA 99,95 DM
- World of Warcraft 99,95 DM
- View Point 99,95 DM
- Worldview 99,95 DM
- Worthammer 99,95 DM
- Wing Commander III 99,95 DM
- Wipe Out 99,95 DM
- WWF Wrestlingmania Arc X-Com 99,95 DM
- Playstation Pal + Spiel ums Wahl 269,00 DM
- Steering Wheel (Lenkrad) 649,00 DM
- 4081 Pad 139,95 DM
- ASCI Stick 49,95 DM
- PSX I Pad 109,95 DM
- PSX I Pad 39,95 DM
- PSX II Pad 39,95 DM
- PSX Red Sony 59,95 DM
- PSX RGB Kabel 39,95 DM

**SATURN**

- Alien Trilogy 99,95 DM
- Black Fire 99,95 DM
- Changer 99,95 DM
- Castlework Knight II 99,95 DM
- Colibro 99,95 DM
- Daytona USA 99,95 DM
- Digital Pinball 99,95 DM
- Starblum 89,95 DM
- Football 99,95 DM
- Football 2000 99,95 DM
- Football 2001 99,95 DM
- Football 2002 99,95 DM
- Football 2003 99,95 DM
- Football 2004 99,95 DM
- Football 2005 99,95 DM
- Football 2006 99,95 DM
- Football 2007 99,95 DM
- Football 2008 99,95 DM
- Football 2009 99,95 DM
- Football 2010 99,95 DM
- Football 2011 99,95 DM
- Football 2012 99,95 DM
- Football 2013 99,95 DM
- Football 2014 99,95 DM
- Football 2015 99,95 DM
- Football 2016 99,95 DM
- Football 2017 99,95 DM
- Football 2018 99,95 DM
- Football 2019 99,95 DM
- Football 2020 99,95 DM
- Football 2021 99,95 DM
- Football 2022 99,95 DM
- Football 2023 99,95 DM
- Football 2024 99,95 DM
- Football 2025 99,95 DM
- Football 2026 99,95 DM
- Football 2027 99,95 DM
- Football 2028 99,95 DM
- Football 2029 99,95 DM
- Football 2030 99,95 DM
- Football 2031 99,95 DM
- Football 2032 99,95 DM
- Football 2033 99,95 DM
- Football 2034 99,95 DM
- Football 2035 99,95 DM
- Football 2036 99,95 DM
- Football 2037 99,95 DM
- Football 2038 99,95 DM
- Football 2039 99,95 DM
- Football 2040 99,95 DM
- Football 2041 99,95 DM
- Football 2042 99,95 DM
- Football 2043 99,95 DM
- Football 2044 99,95 DM
- Football 2045 99,95 DM
- Football 2046 99,95 DM
- Football 2047 99,95 DM
- Football 2048 99,95 DM
- Football 2049 99,95 DM
- Football 2050 99,95 DM
- Football 2051 99,95 DM
- Football 2052 99,95 DM
- Football 2053 99,95 DM
- Football 2054 99,95 DM
- Football 2055 99,95 DM
- Football 2056 99,95 DM
- Football 2057 99,95 DM
- Football 2058 99,95 DM
- Football 2059 99,95 DM
- Football 2060 99,95 DM
- Football 2061 99,95 DM
- Football 2062 99,95 DM
- Football 2063 99,95 DM
- Football 2064 99,95 DM
- Football 2065 99,95 DM
- Football 2066 99,95 DM
- Football 2067 99,95 DM
- Football 2068 99,95 DM
- Football 2069 99,95 DM
- Football 2070 99,95 DM
- Football 2071 99,95 DM
- Football 2072 99,95 DM
- Football 2073 99,95 DM
- Football 2074 99,95 DM
- Football 2075 99,95 DM
- Football 2076 99,95 DM
- Football 2077 99,95 DM
- Football 2078 99,95 DM
- Football 2079 99,95 DM
- Football 2080 99,95 DM
- Football 2081 99,95 DM
- Football 2082 99,95 DM
- Football 2083 99,95 DM
- Football 2084 99,95 DM
- Football 2085 99,95 DM
- Football 2086 99,95 DM
- Football 2087 99,95 DM
- Football 2088 99,95 DM
- Football 2089 99,95 DM
- Football 2090 99,95 DM
- Football 2091 99,95 DM
- Football 2092 99,95 DM
- Football 2093 99,95 DM
- Football 2094 99,95 DM
- Football 2095 99,95 DM
- Football 2096 99,95 DM
- Football 2097 99,95 DM
- Football 2098 99,95 DM
- Football 2099 99,95 DM
- Football 2100 99,95 DM

**DER VIDEOGAMES UND SCIENCE FICTION-MERCHANDISE**

**Versand-Hotline & Fax:**

**NINTENDO 64 (ip) ab c.a. Juni!**  
**PSX, SAT Alle Import Games auf Anfrage**

**VIRTUAL WORLD**

Richards, Vogler, Peiser GfR

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Versand per Nachnahme, Porto u. Verpackung 10,- DM

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

**PlayStation Software**

- Magie Carpet dt 99,95 DM
- Discworld (kl. dt.) dt 99,95 DM
- Jack is Back dt 89,95 DM
- Panzer General dt 99,95 DM
- Wing Commander 3 dt 99,95 DM
- Shellshock dt 99,95 DM
- Road Rash dt 89,95 DM
- Gex dt 89,95 DM
- Total NBA dt 89,95 DM
- Mickes Wild Adventure dt 89,95 DM
- Primal Rage dt 99,95 DM
- NBA In the Zone dt 99,95 DM
- College Slam us 119,95 DM
- Kings Field us 109,95 DM
- Kings Field us 119,95 DM
- Return Fire us 149,95 DM
- Goeman Warrior us 149,95 DM
- Darkstalkers us 139,95 DM
- Galaxian 3 us 149,95 DM
- Hyp. Final Match Tennis us 149,95 DM
- Resident Evil us 149,95 DM
- Motor Toon GP 2 us 149,95 DM
- Jumping Flash 2 us 139,95 DM
- Gradius Deluxe Pack us 149,95 DM
- Puzzle Bobble 2 us 149,95 DM
- Warrior's of Fate us 149,95 DM

**Resident Evil PSX us 119,95 DM**

**Tekken 2 PSX jp 149,95 DM**

**Alien Trilogy PSX pal (unzensiert) 99,95 DM**

**Saturn Software**

- F1 Challenge dt 89,95 DM
- Wing Arms dt 89,95 DM
- Hang On GP dt 89,95 DM
- Mystaria dt 89,95 DM
- Shellshock dt 89,95 DM
- Streetfighter alpha dt 99,95 DM
- X-Men dt 99,95 DM
- Earthworm Jim 2 us 109,95 DM
- Panzer Dragoon 2 jp 119,95 DM
- Skeleton Warriors us 119,95 DM
- King of Fighters '95 jp 149,95 DM
- Warriors of Fate jp 129,95 DM
- Vampire Hunter jp 119,95 DM
- Gungriffon jp 119,95 DM
- Darius Deluxe Pack jp 119,95 DM
- Dark Saviour jp 119,95 DM

**Need for Speed PSX dt 89,95 DM**

**PlayStation Hardware**

- Grundgerät dt 499,95 DM
- incl. Spiel nach Wahl 559,95 DM
- Grundgerät dt alte Serie 649,95 DM
- Grundgerät us oder jp 649,95 DM
- incl. Spiel nach Wahl 749,95 DM
- NeGcon dt 89,95 DM
- RGB Kabel 49,95 DM
- Lenkrad mit Pedalen dt 159,95 DM
- Action Replay Pro 89,95 DM

**Saturn Hardware**

- Grundgerät dt 499,95 DM
- Grundgerät jp o. us 649,95 DM
- incl. Spiel nach Wahl 749,95 DM
- Action Replay 89,95 DM
- Universal-Adapter 49,95 DM
- Arcade Racer 119,95 DM

**NINTENDO 64**  
... ab 25.06.96 (endlich)

**ARTS FLYING**

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

Wir versprechen nicht, was nicht zu halten ist!

# Lichte Momente

## - Neon unter der Lupe



Ein Entwicklerteam aus Deutschland will es der Welt zeigen: Vor drei Jahren gegründet und exklusiv dem Ocean Firmenimperium Untertan, nähern sich jetzt die ersten 32-Bit-Titel der Darmstädter Software-Schmiede Neon der Vollendung. neXt Level forschte nach, ob die Jungs Ihrem Namen alle Ehre machen.



von J. Eggebrecht  
s gibt in Deutschland zwar einige recht große und vereinzelt auch international arbeitende PC-CD-ROM-Entwickler, doch der

lenden Kreativpotential hierzulande nicht schocken und legten vor zwei Jahren mit dem Mega-Drive-Titel *Mr. Nutz 2* ihr Debütwerk vor. Vor allem technisch bestach das 8-MBit-Modul durch allerlei



Was unsere Screenshots leider nicht einfangen können, ist ...



... der äußerst flüssige Bewegungsablauf und die authentischen ...



... Lichteffekte. Der Panzer ist momentan der einzige fertige *TB1*-Feind

Tricks und Kniffe – doch da europaweit mittelmäßige Tests folgten und der Mega-Drive-Markt in die Rezession schlidderte, sah Neons Partner Ocean von einem Release ab. Nicht entmutigt, machten sich die

Markt der Videospielevolution liegt weiterhin im Dornröschen-Schlaf. Allen Unkenrufen zum Trotz, ließen sich Neons Gründerväter vom angeblich feh-

Darmstädter auf, die 32-Bit-Welt im Sturm zu erobern. Gleich nach Erscheinen der PSX sicherte man sich zwei der begehrten Entwicklungssysteme

- Saturn und PC-CD-ROM folgten auf dem Fuße.  
Ende 1994 wurden für PC und PlayStation die



**Das ist der harte Kern der insgesamt 20-köpfigen Neon-Mannschaft**

ersten zwei Projekte gestartet: Im Monumental-Rollenspiel *Vanished Powers* sollten auf dem PC isometrisch gerenderte Grafiken und Video-RPG-typische Elemente den Spieler faszinieren, während

auf der PSX ein düsterer Action-Titel mit wechselnden Boden/Luft-Leveln begonnen wurde. Im Herbst 1995 entschied dann Neons Vertriebspartner Ocean, daß aus dem Action-Konzept durchaus

auch zwei Spiele zu machen wären – ein bodengebundener Shooter in *Descent*-Manier namens *Tunnel B1* und das Hubschrauber-Spiel *Viper*. Zu diesem Zeitpunkt waren die Tunnel-Sequenzen des Baller-Spektakels am weitesten gediehen – die Entscheidung, sich darauf zu konzentrieren, daraus ein komplettes Spiel zu machen, lag also nahe.

Daß allerdings auch die vergangenen zwölf Monate nicht ohne viel Arbeit abließen, zeigen erste Eindrücke der aktuellen *Tunnel-B1*-Version: Seid Ihr von *Descent* und anderen 3D-Shootern recht pixelige, farblos graue Texturen und sporadisch unrealistisch wirkende Lichteffekte gewöhnt, erschlägt Euch Neons 3D-Engine mit einer geballten Ladung von phantastischen Effekten! Nicht nur, daß fast alle Texturen 256 Farben ausnutzen und dank clever gebauter Levelabschnitte das berühmte Textur-Verzerren der PSX nahezu wegfällt, besonders bestechend wirken die Echtzeit-Lichteffekte. Alle Lampen und

Lichter im Raum sind von einem transparenten Schein umgeben und verändern je nach Betrachtungswinkel zu einem großen Teil ihre Wirkung auf den Spieler. Sehr helle Lichtquellen wie Explosionen führen zu herrlich wirkenden

Brechungen des Lichts in der ‚Kamera‘ (sogenannte Lens-Flares), und bewegte Objekte wie Raketen beleuchten die Szenerie sanft mit ihren Triebwerken. Treibt das ausgeklügelte Lichtsystem aus raffiniert platzierten, zweidimensionalen Transparenzen die Liebe zum Detail scheinbar auf die Spitze, bricht beim Beschießen von Gegnern und Levelstrukturen ein ganzes Feuerwerk aus. Begnügt sich das herkömmliche Action-Eierlei mit ein, zwei Explosionen, läßt Neon gleich dutzende von gerenderten Feuerbällen und halbtransparenten Rauchwolken aus den getroffenen Objekten auf-

steigen und kleinere Trümmerteile über den Boden fliegen. Hat man sich nach einigen Minuten an der Grafik-Orgie, die stark an Ridley Scotts *Blade-Runner*-Szenarien und die lichtgefüllten Effekt-Orgien

von Douglas Trumbull erinnern, sattgesehen, folgt natürlich die Frage nach dem Spiel. *Tunnel B1* erzählt die Geschichte der Flucht aus einem Gefängnis in einer düsteren Zukunft – da Ihr allerdings in einem Gleiter umherflitzt, erinnert das Spielgefühl eher an *wipEout*. Damit neben der Nonstop-Action auch etwas Strategie geboten wird, müssen unter einem rigiden Zeitlimit Laser-Barrieren deaktiviert, Generatoren in die Luft



**Auch das Rollenspiel sieht toll aus – hoffen wir auf eine baldige PSX-Version**

gesprengt und Ausgänge gefunden werden. Wo viel Licht ist, ist auch Schatten, und *Tunnel B1* hatte in der gezeigten Version durchaus seine Probleme: Neben einer unnötig komplizierten und extrem un-intuitiven Pad-



**Das Bewegungsfeld des Viper-Helikopters ist noch sehr klein**

Belegung stimmte die Abwesenheit von Gegnern (außer einem unbeweglichen Panzer) und der absolut flache,

von keiner Treppe, Stockwerk, Hügel oder anderen Merkmalen aufgelockerte Levelaufbau nachdenklich. In dieser Beziehung bieten die



**Vanished Powers ist komplett in isometrischer Perspektive gehalten**

bekannten 3D-Actionspiele auf der PSX ungleich mehr Such- und Erkundungs-Elemente. Doch diese Schwächen sollen laut Neon bis zur Fertigstellung in den kommenden Monaten noch korrigiert werden. War bisher nur von der PSX-Version die Rede, sahen wir auch eine frühe Vorversion von *Tunnel B1* auf dem Saturn. Auffälligste Merkmale waren die langsamere Bildaufbau-Geschwindigkeit und die zwar vorhandenen, jedoch deutlich unüberzeugender wirkenden Lichteffekte. Da der Saturn den nötigen Transparenz-Modus nicht besitzt und alle Texturen in nur 16 Farben dargestellt sind, werden Sega-Fans wohl neidisch auf die PlayStation-Konkurrenz blicken müssen – die Spielbarkeit allerdings wird kompromisslos umgesetzt und auch technisch wurde Besserung gelobt.

Was genau aus der zweiten Hälfte des Action-Projektes mit Namen *Viper* und einem Hubschrauber als Protagonisten wird, war angesichts



**Man at work – an solchen Rechnern entstehen Neons digitale Produkte**

der gerade erst begonnenen Programmierarbeiten schwer abzusehen: Neben der aus *Tunnel B1* schon bekannten Licht-Engine bestach *Viper* durch einen genialen Smart-Bomb-Effekt mit einer sich realistisch ausbreitenden Schockwelle und wiederum sehr düsteren Szenarien. Um den PSX-typischen



**Das Rollenspiel *Vanished Powers* ist zunächst nur für den PC geplant**

Problemen zu entgehen, spielt die *Viper*-Action weit über den Häusern einer aus der Nacht auftauchenden Skyline. Im Gegensatz zum ausschließlich in Cockpit-Perspektive konzipierten *Tunnel B1* folgt Eurem *Viper*-Hubschrauber eine Außenansichts-Kamera durch die Nacht. Über weitere Inhalte war noch nichts zu erfahren – ob eine lineare Levelstruktur wie bei *Tunnel B1* oder die freie Beweglichkeit anderer

Hubschrauber-Spiele gewählt wird, ist unklar. Ganz andere Territorien des Spielinhalts und -Designs erobert Neons dritter Titel. *Vanished Powers* ist ein reinrassiges isometrisches Rollenspiel, dessen

Szenarien komplett via Alias PowerAnimator auf Neons SGI-Workstations gerendert werden. Trotz Render-Optik erinnert der Stil sehr an Treasures Mega-Drive-Rollenspiel *Light Crusader* und geht auch spielerisch eher in die Richtung der von Echtzeit-Kämpfen und kleinen Puzzles gespickten *Zeldas* und *Landstalkers* der Vergangenheit. Damit auch die Charakter-Animationen vom Feinsten sind, arbeitete sich Neon in die komplexe Motion-Capture-Technik ein – mit gemischten

Ergebnissen. Zwar sind die Animationen des Helden extrem flüssig, doch wirken einige Bewegungen etwas steif.

*Vanished Powers* ist zur Zeit leider nur für den PC geplant, doch wird schon diskutiert, ob nicht eine Umsetzung auf PSX und Co. mit Hilfe von in Echtzeit animierten Polygon-Charakteren im Stile eines *Resident Evil* möglich wäre.

Nach der Zukunft befragt, äußerten sich die Licht-Spezialisten zuversichtlich, daß man mit Ocean einen geeignet großen Partner gefunden hat, der die Produkte der fast 20-Mann-starken Truppe weltweit an den Mann bringen könnte. Auch von Oceans Seite traut man den Newcomern mit Recht viel zu – schloß man doch einen Exklusiv-Vertrag und kaufte sich vor einigen Monaten mit Anteilen in die Firma ein. Prognosen hinsichtlich der Konsolen der nächsten

Generation wollte man nicht abgeben. Zwar sei durchaus angedacht, auf dem N64 einen Titel zu entwickeln und auch Matsushitas M2 sähe sehr interessant aus, all diese Entscheidungen werden jedoch erst nach der Fertigstellung der aktuellen Projekte getroffen. Auf die Frage hin, wann denn der *Tunnel B1* in den Läden zu finden sein wird, war leider noch nichts konkretes zu erfahren – eines ist jedoch sicher: Neons Erstling hat das Zeug zum PSX-Kultspiel und macht Appetit auf mehr. Sobald eine Vorversion verfügbar ist, erfahrt Ihr in neXt Level näheres ...■



**Eine gigantische Schockwelle geht von der Explosion aus. In Bewegung erinnert diese geniale Sequenz an *Star Trek VI***



**Die Bewegungen des *Viper*-Helis sind sehr flüssig. *Viper* und *Tunnel B1* waren zunächst als ein einziges Spiel geplant**



**Kein geringerer als Chris Hülsbeck sorgte für die pompöse Orchestermusik und die phantastischen Soundeffekte**



**Sogenannte Lens-Flare-Effekte in *Tunnel B1* sorgen dafür, daß sich das gebrochene Licht im richtigen Winkel mitbewegt**

Wir möchten von Euch wissen: Wie gefällt Euch die erste „neXt Level“-Ausgabe? Beantwortet die folgenden Fragen, und Ihr habt nicht nur die Möglichkeit, Einfluß auf die Inhalte der kommenden XL-Ausgaben zu nehmen, sondern könnt auch noch gewinnen!

Unter allen Einsendungen verlosen XL und der Software-Versand **A.B. GAMES** folgende Preise:

1. eine SONY PLAYSTATION
2. zwei Software-Titel nach Wahl
3. ein Software-Titel nach Wahl

Nur vollständig ausgefüllte Fragebögen können bei der Verlosung berücksichtigt werden.  
Mitmachen lohnt sich!

# Deine Meinung zählt

**fragen:**

- 1. Welche Konsole besitzt Du?**
- PlayStation
  - Saturn
  - 3DO
  - Super Nintendo
  - Mega Drive
  - Mega-CD
  - MD 32X
  - Jaguar
  - CD-i
  - Neo • Geo/CD
  - Virtual Boy

- 2. Welche Konsole willst Du Dir demnächst zulegen?**
- PlayStation
  - Saturn
  - 3DO
  - Super Nintendo
  - Mega Drive
  - Mega-CD
  - MD 32X
  - Jaguar
  - CD-i
  - Neo • Geo/CD
  - Virtual Boy
  - Nintendo<sup>2</sup>

- 3. Welche Spiele-Genre gefallen Dir am besten?**
- Actionspiele
  - Prügelspiele
  - Strategiespiele
  - Jump&Runs
  - Rennspiele
  - Rollenspiele/Adventures
  - Shoot 'em Ups
  - Simulationen
  - Sportspiele

**4. Welches ist Dein absolutes Lieblingsspiel?**

\_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

- 5. Wo kaufst Du Deine Videospiele?**
- Im Kaufhaus
  - Im Fachgeschäft
  - Im Versandhandel
  - Ich leihe mir auch Videospiele aus (z. B. in Videotheken)

**6. Wieviele Videospiele kaufst Du Dir im Jahr?**

ca. \_\_\_\_\_

- 7. Wieviel Geld gibst Du durchschnittlich pro Monat für Dein Hobby Videospiele aus?**
- Unter 30 DM
  - 30 bis 100 DM
  - 100 bis 300 DM
  - Über 300 DM

- 8. Wie stufst Du Dich, in bezug auf Videospiele, selbst ein?**
- Anfänger
  - ohne Vorkenntnisse
  - Einsteiger mit
  - Grundkenntnissen
  - Fortgeschrittener
  - Profi

- 9. Wenn Du das nötige Kleingeld hättest, würdest Du dann Deine Konsolentechnik ausbauen oder zum Spiel lieber auf einen PC umsteigen?**
- Ich würde die Konsolen ausbauen - Computer interessieren mich nicht so sehr
  - Ich würde wohl auf einen PC umsteigen

- 10. Wie wichtig sind Dir eigentlich die neuesten Konsolen?**
- Ich möchte immer sofort die neuesten Konsolen haben
  - Ich warte lieber, bis die Geräte etwas billiger sind
  - Ich halte (nicht zuletzt aus Kostengründen) so lange wie möglich an meiner Konsole fest

- 11. Welchen Computer besitzt Du?**
- PC 386
  - PC 486
  - Pentium PC
  - Macintosh
  - Keinen
  - Andere

- 12. Wie nutzt Du Deinen Computer?**
- Beruflich
  - Zur Unterhaltung
  - Beides

- 13. Verfügt Dein Computer über ein CD-ROM-Laufwerk?**
- Ja
  - Nein

- 14. Hast Du in Deinem Haushalt einen Zugang zum Internet?**
- Ja
  - Nein

- 15. Wie ist Deine Meinung zum Internet?**
- Jeder müßte schon heute einen Anschluß haben
  - Wird bald eine große Rolle spielen
  - Ist nur etwas für Freaks
  - Kann mich nicht begeistern
  - Völlig überflüssig
  - Darüber weiß ich noch zu wenig

- 16. Wie viele Personen, Du eingeschlossen, lesen diese XL-Ausgabe?**

\_\_\_\_\_ Personen

**17. Wie haben Dir folgende Heftinhalte gefallen?**

	Ausgezeichnet	Gut	Ganz nett	Mäßig	Gar nicht
Titelseite	0	0	0	0	0
Editorial	0	0	0	0	0
Inhalt	0	0	0	0	0
Branchen-Statements	0	0	0	0	0
Spiel des Monats	0	0	0	0	0
Behind the Scenes	0	0	0	0	0
News	0	0	0	0	0
Previews	0	0	0	0	0
Tests	0	0	0	0	0
XL-tactics	0	0	0	0	0
Interview Miyamoto	0	0	0	0	0
Neon-Report	0	0	0	0	0
PC-Teil	0	0	0	0	0
Arcade	0	0	0	0	0
Zubehörseite	0	0	0	0	0
Arcade	0	0	0	0	0
Backstage	0	0	0	0	0
next month	0	0	0	0	0

**18. Welche drei Artikel haben Dir am besten gefallen?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**19. Wie hat Dir diese XL-Ausgabe insgesamt gefallen?**

Ausgezeichnet

Gut

Ganz nett

Mäßig

Gar nicht

**20. Wie bist Du auf neXt Level aufmerksam geworden?**

Am Kiosk

Werbung in TOTAL!

Werbung in GAMBLER

TV-Werbung

Radio-Werbung

Durch Freunde

**21. Welche anderen Video- bzw. Computerspielmagazine liest Du?**

a= regelmäßig b= gelegentlich

Chip	a	b
Fun Generation	0	0
Fun Vision	0	0
GAMERS	0	0
Maniac	0	0
Mega Fun	0	0
Nintendo Club Magazin	0	0
PC Action	0	0
PC Games	0	0
PC Player	0	0
PC Welt	0	0
Sega Magazin	0	0
TOTAL!	0	0
Video Games	0	0
Ausländische Magazine	0	0

**22. Außerdem lese ich:**

Bravo

Cinema

Fit for Fun

Max

Rolling Stone

HIFI-Vision

Partysan

Spiegel

Stern

Focus

TV Spielfilm

**23. Welche anderen Hobbies hast Du?**

Musik

Fernsehen

Videofilme

Computer

Kino

Sport

Konzerte, Disco

Andere, und zwar: \_\_\_\_\_

**24. Welche der folgenden Geräte möchtest Du Dir demnächst zulegen?**

16:9-Fernseher

Dolby-Surround-Anlage

Laserdisc-Player

Auto

Moped

Motorroller

Motorrad

PC

Sonstige: \_\_\_\_\_

**25. Helfen Dir die Anzeigen in „neXt Level“, Dich für ein Spiel zu entscheiden?**

Ja

Nein

**26. Tätigkeit:**

Schüler

Student

Angestellter

Selbstständiger

Arbeitsloser

**27. Persönliche Angaben:**

Alter: \_\_\_\_\_ Jahre

Geschlecht: männlich  weiblich

**Anschrift:**

(Nur ausfüllen, wenn Du an der Verlosung teilnehmen möchtest!)

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

Straße \_\_\_\_\_

PLZ \_\_\_\_\_ Wohnort \_\_\_\_\_

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch gespeichert werden.

Unterschrift \_\_\_\_\_

# VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

An- & Verkauf

Cooler Preise

Fax 030 421 37 68

Auszüge aus unserer Preisliste

SNES	3 DO	Sega Saturn	Jaguar	Sony Playstation
Asterix & Obelix PV 119	BIOS Fear US 119	Blood Omen US 119	Jaguar mit Spiel GV 199	Alien Trilogie Dt 94
Breath of Fire 2 Dt 99	Blade Force Dt 99	Cyberia US 119	Alien vs Predator GV 99	Assault Riggs Dt 89
Bicer Mice from Mars Dt 99	<b>Creature Shock</b> Dt 99	Deadly Skies US 119	Dragon GV 69	<b>Addidas Soccer</b> Dt 89
<b>Bomberman 3</b> Dt 109	<b>Captain Quazar</b> US 119	Defcon 5 US 119	Fight for Live US 129	Alien Virus auf Anfr.
Batman Forever Dt 99	<b>Caspar</b> Dt 99	FIFA Soccer Dt 99	Rayman PV 129	Braindead 13 US 119
Civilisation US 129	Chees War US 119	<b>F 1 Live Information</b> Dt 109	Ultra Vortex PV 129	<b>Casper</b> Dt 94
Chrono Trigger US 144	Ches War US 109	Golden Axe of Duell Jp 129	Jaguar CD m. 4-CD's ab 299	Chaos Control Dt 95
<b>Donkey Kong 2</b> Dt 109	Cyberia US 139	Hang On GP 95 Dt 99	<b>Creation Shock CD</b> US 129	Cyberia Dt 94
<b>Donald in Maui Mall.</b> US 129	Deadalus Encounter D US 129	Magic Carpet Dt 109	<b>Brained 13 CD</b> US 129	Deconstruction Derby DV 95
Demolition Man Dt 99	Deadly Skies US 119	<b>Military Commander 2</b> Jp 119	<b>Formula 1 Racing CD</b> US 129	Disc World Dt 89
Earth Worm Jim US 129	Death Keep US 119	<b>Mystaria</b> Dt 99	Highlander CD US 129	ESPN Extreme Games Dt 89
Final Fight 3 Jp 139	Demo CD 4 US 19	NBA IAM TE Dt 99		<b>FIFA Soccer 96</b> Dt 95
FIFA Soccer 96 Dt 99	<b>4 Spiele Paket</b> US 69	NHL Allstar Hockey US 129		Horned Owl Jp 169
Heberekre Popon 2 DV 109	Flying Nightmare Dt 109	Primal Rage Dt 99		In The Hunt US 119
Jungle Strike DV 79	FIFA Soccer Dt 99	<b>Panzer Dragon 2</b> Jp 129		Jack is Back Dt 95
Lufia 2 a. Anfr.	Kingdom 4 Fear Raches US 109	Rayman Dt 99		Kings Field US 119
Mega Man X3 Dt 99	<b>Killing Time</b> Dt 109	Romance of III Kingdom US 129		Kragd Ivan Dt 89
Mario Kart Dt 109	Monster Manor GV 75	Road Rash Dt 99		Lone Soldier Dt 95
<b>Mechwarrior 2</b> Dt 109	NHL Hockey 96 US 119	Sim City 2000 Dt 99		<b>Loaded</b> Dt 99
Mega Man 7 Dt 109	Need for Speed GV 79	<b>SEGA Rally</b> Dt 99		Mickey's Wild Adv. Dt 89
NHL Hockey 96 Dt 119	<b>Poed</b> US 109	Sega Tennis Dt 99		<b>Namco Museum 2</b> Jp 139
NBA Live 96 Dt 119	Panzer General Dt 99	Shell Shock Dt 99		<b>NFL Game Day</b> US 119
Operation Starfish Dt 59	Phoenix 3 US 119	<b>Streetworker Alpha</b> US 119		NHL Face Off US 119
<b>Parodius 3</b> a. Anfr.	Primal Rage US 99	The Horde US 119		Need for Speed Dt 94
Primal Rage Dt 129	Return Fire US 99	<b>Theme Park</b> Dt 99		NBA Total Dt 95
PTO II US 129	Road Rash GV 79	Thunderhawk II Dt 109		Phillossoma Dt 94
Pinocchio Dt 129	Streetworker GV 89	<b>Toshinden</b> Dt 109		Pro Wrestling Jp 109
Rock'n Roll Racing Dt 89	Space Hulk US 109	<b>Vampire Hunter</b> Jp 119		<b>Project Overkill</b> auf Anfr.
Super Turrican 2 Dt 99	Syndicate Dt 99	Viewpoint Dt 99		Primal Rage Dt 99
Syndicate Dt 69	Seal of Pharaoh US 129	Virtual Cop inkl. Gun Dt 149		<b>Panzer General</b> Dt 99
Sim City Dt 79	Slayer 2 US 129	Virtual Racing Dt 99		Rayman Dt 95
Secret of Evermore Dt 109	<b>Theme Park</b> Dt 99	Wing Arms Dt 99		<b>Resident Evil / Bio Ha.</b> Jp 149
Secret of Mana 2 Jp 199	<b>Brain Dead 13</b> US 119	Wrestling Jp 129		<b>Ridge/Racer Revolution</b> Jp 149
Superstar Soccer deluxe Dt 129	Cyberia US 119	<b>Action Replay m. Backup</b> Dt 99		Road Rash Dt 99
<b>Super Mario RPG</b> Jp 189	Gex GV 79	Back up Memory Card US 109		Streetfighter Zero Jp 149
Street Racer Dt 59	Waterworld US 119	Control Pad US 44		Shockwave Assault Dt 99
Time Cop Dt 109	Wing Commander 3 Dt 99	Infrared Controller - 2mal US 99		Starblade Alpha GV 79
<b>Theme Park</b> Dt 109	Viele Gebrauchtspiele a.Anfr. ab 59	Universal Adapter für Importe 59		<b>Shell Shock</b> Dt 89
Tetris 2 Dt 119	Super NES Pad Adapter 59	Virtual Fighter 2 Dt 109		Slayer Dt 99
Tetris & Dr. Mario Dt 89	<b>3 DO-Konsole</b> ab 499	Importe erfragen		<b>Toshinden 2</b> Jp 135
Urban Strike Dt 89	6 Button Pad 59	gebr. Saturn Geräte ab 579		Total NBA Dt 94
Waterworld Dt 109				Tekken Dt 105
Weapon Lord Dt 129				<b>Theme Park</b> Dt 99
WWF Wrestlemania Dt 119				Twisted Metal Dt 89
Yoshi's Island Dt 119				<b>Thunderhawk 2</b> Dt 99
<b>Gebrauchtspiele schon</b> ab 19				Total Eclipse Turbo Dt 105
Action Replay 3 Dt 99				Viewpoint Dt 99
SuperNES gebraucht Dt 129				Winning Eleven GV 69
Universal Adapter für US 39				<b>Wing Commander 3</b> US 119
				Warhawk Dt 89
				Warms Dt 89
				<b>Lenkard mit Gas/Bremse</b> 149
				Mouse 57
				Memory Card 47
				Turbo Pad 39
				<b>RGB Kabel</b> 39
				Negeon Pad 89
				Padverlängerung 25
				2 Infrared Pads 99
				Link Kabel 49
				<b>Universal Umbau-alles spiel</b> 39
				SONY PSX Dt 579
				SONY PSX US 679
				<b>Zeutungen</b>
				EGM/Game Fan je US 12
				3DO Magazin mit CD US 15
				Playstation Magazin mit CD 19

## Unsere Multimedia-Shops in Berlin

**MARZAHN**

Marzahner Promenade 47  
Berlin- neben A-Z

**PRENZL. BERG**

Hans-Otto-Str. 28  
nahe Dimitroffstr.

**Hier könnt Ihr auch alle Spiele leihen!!!**

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

Besucht unsere Läden in Berlin: **Prenzlauer Berg** Hans-Otto-Str. 28 • **Marzahn** Bergstr. 5

Wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

# Mogelpackungen für 32 Bit

Für den einen sind sie Spielverderber, für den anderen die letzte Rettung bei Spielefrust: Schummelmodule Marke Action Replay.

von M. Anton

Auf den älteren Konsolen gehören Datels Action Replays beinahe schon zur Grundausstattung eines jeden Spielers. Die Aufgabe dieser schwarzen oder grauen Wunderkisten besteht im wesentlichen darin, dem geplagten Spieler das Leben leichter zu machen: Sie gaukeln der Konsole ganz einfach vor, daß sich bestimmte Adressen im Speicher des Gerätes während des Spiels überhaupt nicht verändern – mit der praktischen Nebenwirkung, daß man entsprechend auch kein Leben oder keine



Energie verliert, egal wie das Spiel auch verläuft. Besonders bei unfair programmierten Games ist das eine wertvolle Hilfe, übermäßiger Gebrauch kann jedoch den Spielspaß etwas mindern ...

Jetzt können auch Saturn- und PlayStation-Besitzer von diesem Luxus Gebrauch machen. Für beide Konsolen gibt es jetzt ebenfalls die altbewährten Schummelmodule, die allerdings noch einige Extras aufweisen. Die Saturn-Version beispielsweise fungiert ganz nebenbei nicht nur als Universaladapter für Importspiele, sondern besitzt auch noch eine 4-MB-It-Speichererweiterung zum Abspeichern von Spielständen. Auf der PlayStation-Version fehlen diese Funktionen zwar, dafür gibt es in der neuesten Version jedoch einen erweiterten Manager für Memory Cards, mit dem sich Spielstände platzsparend archivieren lassen.



Die Suche eigener Mogelcodes ist auf den 32-Bit-Konsolen jedoch etwas umständlich: Während man bei den 16-Bit-Konsolen mit ihren etwa 64 KByte Hauptspeicher die entsprechende Hardware noch bequem ins Modul packen konnte, ist dies bei den 2 MBytes der neuen Konsolen nicht mehr mög-

lich. Hier hilft nur ein Paket namens Comms Link weiter, bestehend aus einer Steckkarte für den PC (mind. 386er), Steuersoftware und einem Verbindungskabel zwischen Karte und Action Replay. Mit ihm wird einerseits die Sucharbeit auf den PC ausgelagert, zusätzlich werden auch noch einige besondere Features aktiviert. So kann man beispielsweise im laufenden Spiel im Speicher der Konsole herumspühen, Speicherbereiche oder Spielstände auf der Festplatte ablegen. Für den Normalanwender zwar nicht unbedingt praktisch, wohl aber für technisch interessierte Schnüffelnasen.

Fazit: Insgesamt erweist sich das Action Replay in beiden Fällen als praktisches Hilfsmittel mit interessanten Extras. Das selbständige Herausfinden von Codes funktioniert zwar nur unter bestimmten Voraussetzungen, dann aber komfortabel.

Preise: Action Replay für PlayStation: ca. DM 130, Action Replay für Saturn: ca. DM 120, PC Comms Link: ca. DM 90, Info: Dataflash, 46446 Emmerich, 02822/68545

## So wird's gemacht

Damit Ihr einen kleinen Eindruck bekommt, wie die Codesuche funktioniert, haben wir hier die einzelnen Schritte genauer protokolliert. Testobjekt war Ridge Racer auf der PlayStation, das prinzipielle Vorgehen ist auch auf den Saturn übertragbar. Gesucht wird ein recht interessanter Code, der „ab Werk“ noch nicht im Action Replay eingebaust ist, nämlich der für die Platzierung ...

```
Code Search.
Select the type of search to perform:
  F5E5<H> Search for values which are
  GREAT<I> Search for values which are
  DIFFERENT<C> Search for values which are
  EQUAL<T> Search for values which are
  Press F5/E5 or F to Abort the search.
```

Nachdem Spiel und Steuerprogramm gestartet wurden, kann es losgehen. Sobald sich die Fahrzeuge in Bewegung

gesetzt haben, wird der erste Speicherauszug erstellt. Das dauert etwas, das Spiel auf der Konsole ist solange eingefroren.

```
Code Search.
Enter high and low values of the
  4500 0000 0000 0000 0000 0000
  0000 0000 0000 0000 0000 0000
  Enter low value (0-65535) : 4500
  Enter high value (Low-65535) : 0000
  Press F5/E5 or F to Abort the search.
```

Anschließend wird solange gefahren, bis man einige Plätze aufgeholt hat, die gesuchte Zahl also kleiner geworden ist.

Bevor der nächste Auszug erfolgt, sollten die in Frage kommenden Möglichkeiten eingeschränkt werden, in unserem Fall sind nur Werte zwischen eins und 12 interessant.



Nach einigen Wiederholungen sollte sich die Menge der möglichen Speicherstellen auf eine über-

schaubare Anzahl reduziert haben. Die gefundenen Codes können nun am PC verändert und die Auswirkungen an der Konsole überprüft werden.



Der richtige Code kann anschließend dauerhaft im Action Replay abgelegt werden. Allerdings sollte man sich selbstgefundene Codes dennoch aufschreiben, da sie bei einem Update mit einer neueren Version des Action Replay verloren gehen.



Siehe da, es funktioniert: Das Rennen hat noch nicht einmal richtig begonnen, und schon findet man sich auf Platz 1 wieder – und dort bleibt man auch bis zum Ende des Rennens. Es lebe die moderne Technik ...

# Order in Time

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

## SATURN

SATURN OHNE SPIEL	589,90
ACTION REPLAY PRO	89,90
ALONE IN THE DARK 2	99,90
ADVANCED MILITARY COMMANDER 2	99,90
AMOK US	99,90
DARIUS GAIDEN JAP	79,90
CLOCKWORK KNIGHT 2 DT / JAP	69,90/49,90
CYBERIA	79,90
D'S DINNER	89,90
DARKSTALKERS 3 (VAMPIRE HUNTER) JAP	109,90
DAYTONA USA DT	89,90
DESCENT	89,90
F1 LIVE INFORMATION	89,90
FATAL FURY 3 JAP	129,90
FIFA SOCCER 96	84,90
GALAXY FIGHT JAP	79,90
GALACTIC ATTACK	89,90
GEX	89,90
GHEH WAR US	99,90
GINGER FION JAP	109,90
GUARDIAN HEROES	99,90
GUNBIRD JAP	99,90
HANG ON 95	84,90
IN THE HUNT JAP	99,90
JOHNY BAZOOKA TOONE	79,90
HIGH VELOCITY US	89,90
KING OF FIGHTERS JAP	99,90
MAGIC CARPET	89,90
MYSTARIA	89,90
NBA JAM T.E.	79,90
PANZER DRAGON DT	89,90
PANZER DRAGON 2 JAP	99,90
PARODIUS DELUXE DT	69,90
PRIMAL RAGE	89,90
RAYMAN	79,90
REVOLUTION X	79,90
ROMANCE IV US	119,90
SEARCHER US	99,90
SEGA RALLY DT	69,90
SHANGHAI	99,90
SHELLSHOCK	89,90
SIM CITY 2000	89,90
SKELETON WARRIORS US	99,90
SONIC WINGS JAP	109,90
SOLAR ECLIPSE	89,90
STEAL GENE MASH JAP	99,90
STREET FIGHTER ALPHA	99,90
THE HORDE US	89,90
THUNDERBOLT	89,90
TOSHINDEN REMIX	99,90
TSUE PINBALL JAP	109,90
VIRTUA COP INKL. GUN	129,90
VIRTUA FIGHTER 2	99,90
VIRTUA RACING	69,90
WWF WRESTLEMANIA	79,90
WING COMMANDER	89,90
WING COMMANDER II	89,90
WORMS	89,90
X-MEN	99,90
YOYPAD	39,90
VIRTUA STICK	89,90
LENKRAD	109,90
MEMORY CARD BMB	89,90
RGB-KABEL	89,90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	49,90
SECHS-BUTTON-PAD DAUERFEUER	29,90

## PLAYSTATION

PLAYSTATION	699,90
DIVERSE JAPANISCHE SPIELE	AB 59,90
AODAS POWER SOCCER (APRIL)	99,90
ALIEN TRILOGY	89,90
ALONE IN THE DARK 2	89,90
CRONICLES OF THE SWORD	89,90
DARKSTALKERS JAP	139,90
DISCWORLD DT (DT. TEXT)	94,90
FIFA SOCCER 96	89,90
GALAXIAN 3 JAP	129,90
JOHNY BAZOOKATONE	79,90
KILEAK THE BLOOD 2 JAP	139,90
LOADED	89,90
LONG SOLDIER	89,90
MAGIC CARPET	89,90
MICKY'S WILD ADVENTURE	89,90
MOTOR TOON GP 2 JAP	99,90
MYST	89,90
NBA IN THE ZONE	94,90
NHL FACE OFF	89,90
PANZER GENERAL	89,90
PHILOSOMA	89,90
PO'ED	89,90

## ZEITSCHRIFTEN

SATURN FAN JAP	25,00
EDGE	17,00
GAME FAN	17,00
PLAYSTATION + CD ENGL.	25,00
SATURN MAG + CD ENGL.	25,00

## VERSAND

Mo - Fr: 10,00 - 18,00  
 Sa: 10,00 - 14,00  
 LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN!  
 HÄNDLER SIND WILLKOMMEN!  
 FAX: 0711 - 613807

PRIMAL RAGE	89,90
RAN SOCCER	89,90
REVOLUTION X	89,90
RESIDENT EVIL JAP 25.3. (BIOHAZARD)	139,90
RETURN FIRE	89,90
RIDGE RACER DT	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT	94,90
TEKKEN DT	99,90
TEKKEN 2 JAP (1. APRIL)	139,90
THE NEED FOR SPEED	89,90
THUNDERHAWK 2	89,90
TOSHINDEN 2	94,90
TOTAL NBA 96	99,90
RAIDEN PROJECT DT (JAP)	89,90/90
RAYMAN DT	89,90
SHELLSHOCK DT	89,90
SHOCKWAVE ASSAULT US	89,90
STARBLADE ALPHA DT	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	99,90
X-COM	89,90
MEMORY CARD	49,90
VIEWPOINT	89,90
WARHAWK DT/US	89,90/69,90
WIPEOUT	94,90
WING COMMANDER III	89,90
WORMS	89,90
ZERO DEVIDE	89,90
YOYPAD	39,90
NAMCO NESEON YOYPAD	89,90
MAD CATZ (LENKRAD MIT PEDALEN)	139,90
YOYPAD	119,90
PROGRAMMIERBARES YOYPAD	49,90
RGB-KABEL	89,90

## 3DO

PANASONIC FZ-10 PAL + 3 SPIELE	549,90
FLIGHTSTICK PRO	149,90
ALONE IN THE DARK 2	89,90
CAPTAIN QUAZAR	89,90
CYBERIA	89,90
CYBER DILLO	89,90
D'S DINNER	89,90
DEATH KEEP	89,90
DRAGONS LORE	89,90
PORT ADAPTER FÜR 2 SNES-PADS	49,90
FOES OF ALL	89,90
GEX	89,90
KILLING TIME	89,90
NEED FOR SPEED	89,90
PGA TOUR 96	89,90
PHOENIX 3	89,90
PO'ED	89,90
PRIMAL RAGE	89,90
RETURN FIRE 2	89,90
ROAD RASH	89,90
SHOCKWAVE 2	89,90
SLAM'N'JAM '95	79,90
SPIN HULK	89,90
STAR FIGHTER	89,90
SYNDICATE	39,90
SWORD OF SORCERY	99,90
WING COMMANDER III	89,90

## JAGUAR

JAGUAR + CYBERMORPH	279,00
JAGUAR CD-ROM + 3 SPIELE	289,90
JAGUAR CD-SPIELE	AB 99,90
DEFENDER 2000	99,90
DIVERSE JAC-SPIELE	59,90
ATARI KARTS	99,90
ALIEN VS. PREDATOR	99,90
RETURN PITCH SOCCER	99,90
FIGHT FOR LIVE	99,90
I-WAR	99,90
IRON SOLDIER	79,90
IRON SOLDIER 2 CD	99,90
MEMORY TRACKS	69,90
MISSILE COMMAND	79,90
RUINER PINBALL	99,90
SUPER CROSS	99,90
ULTRA VORTEX	99,90
RAYMAN	99,90

## SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY PRO MARK 3	89,90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109,90
SUPER BOMBERMAN 3 DT	99,90
BOGGERMAN DT	89,90
CIVILISATION	129,90
CUTTHROAT ISLAND	99,90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	119,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
FIFA SOCCER 96	99,90
FINAL FIGHT 3	109,90

FRONT MISSION 2 JAP	129,90
PINOCCHIO	119,90
NIGEL MANSELL DT	99,90
NHL 96	99,90
NBA LIVE 96	99,90
MADDEN 96	99,90
NICEO MACHINES 2	89,90
PGA TOUR GOLF 96	109,90
PTO 2 US	129,90
REVOLUTION X	89,90
TOY STORY	109,90
ASTERIX & OBELIX DT	119,90
YOSHI'S ISLAND DT	109,90

## SNES ROLLENSPIELE

ROBOTREK	89,90
BIG SKY TROOPER US	99,90
BRAINLORD	89,90
BREATH OF FIRE 2 DT	109,90
LORD OF DARKNESS	89,90
DRAGON BLOOD	129,90
EARTHBOUND	89,90
EYE OF THE BEHOLDER	89,90
FINAL FANTASY III US	139,90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49,90
KING ARTHUR	99,90
LUFIA	89,90
ROMANUS US	129,90
SECRET OF EVERMORE DT	109,90
SECRET OF MANA 3 JAP	199,90
SUPER MARIO RPG	189,90
CHRONO TRIGGER US	109,90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	39,90
ILLUSION OF TIME DT	99,90

## MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	89,90
SECHS-BUTTON-PAD	29,90
COMIX ZONE DT	69,90
DESERT STRIKE	49,90
DUNE 2	119,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
FIFA SOCCER 96	89,90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	89,90
J. LEAGUE SOCCER 2 JAP	49,90
LIGHT CRUSADER DT. TEXTE	114,90
LOTUS	49,90
MICRO MACHINES 96	89,90
NIGEL MANSELL DT	89,90
NBA LIVE 96	89,90
NHL 96	89,90
MADDEN NFL 95/96	29,90/89,90
PGA TOUR 96	89,90
PHANTASY STAR IV DT	89,90
PETE SAMPRAS '96	89,90
PSYCHO PINBALL	89,90
SHADOWRUN	89,90
STORY OF THOR	109,90
SUPER SKIDMARKS	79,90
THE PARK	94,90
TOY STORY	99,90
VECTORMAN DT	69,90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	59,90
WORMS	89,90

## MEGA CD

GRUNGERÄT DT + THUNDERHAWK	209,90
CDX PRO	59,90
FINAL CHAMPIONS DT	89,90
FATAL FURY SPECIAL DT	79,90
LUNAR ETHERIAL BLUE	99,90
LUNAR HINT BOOK	49,90
SAMURAI SHODOWN DT	99,90
SHINING FORCE DT	79,90
THUNDERHAWK	49,90
TOKCAI ALLEY	49,90

## 52X

CHAOTIX DT	99,90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	89,90
FIFA SOCCER 96	99,90
METAL HEAD	109,90
NBA JAM DT	99,90
STELLAR ASSAULT	99,90
T-MEK	99,90
VIRTUA FIGHTER DT	99,90
WWF RAW	99,90
MOTHERBASE	99,90

## Neo Geo CD

PULSTAR	99,90
SAMURAI SHODOWN 3	109,90

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

FON: 0711 - 613758 ODER 616485

**K**eine Panik, Ihr seid nicht im falschen Heft gelandet – auch wenn hier plötzlich PC-Spiele auftauchen: neXt Level ist und bleibt natürlich in erster Linie ein Konsolenmagazin, dennoch ermöglichen wir Euch mit dieser Rubrik einen Blick über den Tellerrand ... Zum einen natürlich, wenn es um besonders interessante Themen geht, die beide Welten betreffen wie etwa Segas Seitensprung beispielsweise, der Themenschwerpunkt dieses Monats. Auch geht der Trend immer mehr dazu, Spiele sowohl für den PC als auch für Konsolen zu entwickeln oder Klassiker des einen Systems auf das andere umzusetzen. Daher ist es schon lohnenswert, sich über die verschiedenen Entwicklungen auf dem Laufenden zu halten. Und nicht zuletzt: Es ist immer wieder ganz interessant zu wissen, was sich an anderen Ufern ereignet. Vielleicht findet Ihr ja auf diesen Seiten auch die eine oder andere Anregung für die bessere Ausnutzung Eures Arbeitsplatzrechners. Oder Ihr kommt vielleicht auf einen anderen Geschmack ...

**COMMAND & CONQUER  
Schlachten-Nachschlag**

Ihr habt *Command & Conquer* mittlerweile schon 37mal komplett durchgezockt und verliert jetzt ein wenig den Spaß am Strategiehammer des Vorjahres? Die Rettung naht: Die brandneue Missions-CD *Der Ausnahmezustand* enthält 15 neue Einzelspieler-Missionen plus 10 neue Multiplayer-Level fürs Netzwerkspiel – und das zum „Taschengeld-kompatiblen“ Tarif von nur 30 Mark. Eine weitere Mission-CD – *Red Alert* – ist ebenfalls in der Mache. Konsolenspieler müssen sich indes noch ein wenig gedulden, bis sie ebenfalls in den Genuß des spaßigen Echtzeitkriegs kommen. Eine Umsetzung für Saturn ist in Planung, wird aber auf keinen Fall vor Herbst oder Winter erscheinen. Ob auch PlayStation-Besitzer bedient werden, steht noch in den Sternen.



*Ein Kriechtier im Streß: Der coole Regenwurm kommt gleich im Doppelpack daher*

**QUAKE  
Probespiel**

Kein PC-Spiel hat lange vor seiner Veröffentlichung bereits so viel Staub aufgewirbelt wie *Quake*, der offizielle D\*’m-Nachfolger von US-Entwickler id-Software. Ein konkreter Veröffentlichungstermin steht zwar immer noch nicht fest, Neugierige können nun aber einen ersten Blick auf den Stand der Entwicklung werfen. Ein just veröffentlichtes Demo zeigt eindrucksvoll die Fähigkeiten der völlig neu entwickelten Grafik-Engine. Features wie überaus realistische Licht- und Schatteneffekte, nach oben und unten verstellbare Ansicht sowie herrlich wabernde Unterwassereffekte lassen Großartiges erwarten. Die frühe Testversion enthält drei komplette Level, die allerdings noch nicht mit Monstern und Gegnern bestückt sind; Netzwerkspieler können sich aber bereits im „Deathmatch“-Modus gegenseitig beharken. Die gut 5 MByte große Demo steht zur Zeit zum kostenlosen Download in Online-Diensten wie Compuserve (GO ACTION) bereit. Viel Vergnügen ...



*Keine Angst vor fiesen Monstern: Mit der richtigen Bewaffnung sind sie kein Problem*

**EARTHWORM JIM 2  
Der doppelte Wurm**

David Perrys kultiger Regenwurm kennt keine Gnade: Nachdem Hersteller Activision kürzlich *Earthworm Jim* in einer Windows-95-Version auf den PC gebracht hat, setzen Playmates gleich noch einen obendrauf. Ihre DOS-Umsetzung von *Earthworm Jim 2* soll bereits dieser Tage erschienen. Das Ungewöhnliche daran: Im Preis (etwa 80 Mark) enthalten ist eine weitere CD-ROM mit einer DOS-Version des ersten EWJ-Spiels, die völlig unabhängig von der Activision-Umsetzung entwickelt wurde! Wer schon immer mal eine Wurmkur machen wollte, der findet hier die passenden Medikamente.

## DUKE NUKEM 3D

### 3D vom Feinsten

Ein neuer Stern am Actionhimmel geht auf: Apogee hat alle Register seines Könnens gezogen und bringt in Kürze die lange überfällige Vollversion des 3D-Shooters **Duke Nukem 3D**. Aus der beliebten Ich-Perspektive geht's massenweise miesen Mutanten ans Leder, originelle Extrawaffen von Granaten bis hin zu ferngesteuerten Sprengsätzen lassen ordentlich die Fetzen fliegen. Die exzellente Grafik-Engine namens ‚Build‘ bringt das Geschehen hautnah in hohen Auflösungen auf den Bildschirm – auf schnellen PCs in bis zu 800 x 600 Pixel bei 256 Farben! Die CD-ROM mit der Shareware-Version ist für etwa 20 Mark erhältlich, die fertige Vollversion wird etwa 80 Mark kosten. Auch Konsolenbesitzer dürfen sich auf den Pixel-Rambo freuen: Laut Angaben von CentreGold ist für den Herbst eine Umsetzung auf die PlayStation geplant.



## THE LAST DYNASTY

### Alte Neueinsteiger

Sierra, einer der größten Entwickler von PC-Spielen, wird im Sommer die ersten Titel für Hi-Tech-Konsolen bringen. Den Anfang macht die Umsetzung von *The Last Dynasty* für PlayStation und Saturn, das SF-Epos kombiniert 3D-Ballerei mit Full-Motion-Video-Story. Da Sierra den Rennspielprofi Papyrus aufgekauft hat, stehen im Herbst PS-stärke Umsetzungen an: *Indycar Racing* kommt für den Saturn, *Nascar Racing* für PlayStation. Viele zukünftige Titel sollen zeitgleich für PC und Konsolen entwickelt werden.



Sierra stößt in neue Dimensionen vor ...

## WING COMMANDER IV

### Hollywood meets PC

Neues von Wing Commander: Der unlängst erschienene vierte Teil der kultigen Science-Fiction-Saga von Origin setzt neue Maßstäbe auf dem PC. *Wing Commander IV: The Price of Freedom* ist eine Mixtur aus echtzeitberechneter 3D-Ballerei und aufwendigen Filmsequenzen und zeigt, wie spannend ‚interaktive Filme‘ sein können. Das mit dem Rekord-Budget von etwa 10 Mio. US-\$ produzierte Megaspield zeigt Stars wie Mark Hamill, John Rhys-Davies oder Malcolm McDowell und wurde größtenteils vor realen, gebauten Kulissen gedreht. Eine neue Video-Engine bringt die aufwendigen Filmsequenzen in bis zu 32.000 Farben auf den Schirm. Aber auch bei den Actionsequenzen ließ man sich natürlich nicht lumpen: Auf schnellen PCs (ab 486-DX4-100) darf ebenfalls in SuperVGA (640 x 480 / 256 Farben) geflogen werden.



## LEMMINGS PAINTBALL

### Lemmings im Paket

Im Dutzend billiger, dachte man sich bei Sony und schnürte ein ganzes Windows-95-Paket mit den allseits beliebten Deppen. *Lemmings Paintball* (ab Mai/Juni auch für PSX) enthält zunächst ein brandneues Spiel, bei dem sich zwei Parteien der grünhaarigen Kerlchen mit Farbpistolen in bester ‚Gotcha‘-Manier gegenseitig beharken. Ziel ist es, mit der eigenen Truppe die gegnerische Flagge(n) zu erobern. Das witzige Programm kommt mit poppig bunter, isometrischer Grafik und läßt sich nicht nur gegen Computergegner spielen, sondern auch via Netzwerk. Als Zugabe gibt es die Klassiker *Lemmings* und *Oh No! More Lemmings* mit jeweils 100 kniffligen Level. Der Preis: günstige 39 DM.



*Dumm und dümmer: Die Tollpatsche präsentieren sich gleich in zwei Perspektiven*



## NBA LIVE 96

### Das virtuelle Stadion

... ist das liebste Kind der Sportprofis von EA Sports Canada. Nachdem die PC- und 32-Bit-Konsolenversionen von *FIFA Soccer 96* und *NHL Hockey 96* eindrucksvoll bewiesen haben, wie gut sich schnelle 3D-Grafik in Sportspielen macht, setzt man jetzt zum Wurf auf den Korb an. Das neue *NBA Live 96* (CD-ROM für DOS, ca. DM 100) darf sich sicher als beste Basketballsimulation auf PC bezeichnen.



## In Kürze

Terminschwierigkeiten bei den Bitmap-Brothers: Das bereits für Weihnachten 1996 angekündigte Echtzeit-Strategiespiel *Z* wird nun erst im Juni für PC (Disketten und CD-ROM) erscheinen \*\*\* Der listige Luchs kommt wieder: Accolade arbeitet zur Zeit fleißig an der PC-Umsetzung des Jump&Run *Super Bubsy*, das im Mai auf CD-ROM für Windows 95 kommen soll \*\*\* Im Streß ist auch Kultprogrammierer Sid Meier: Nach der kürzlich erschienenen, netzwerkfähigen *Civilization*-Umsetzung *CivNet* (für Windows) kommt noch im April der lang erwartete Nachfolger *Civilization 2* (ebenfalls für Windows) besticht mit isometrischer, hochauflösender 3D-Grafik sowie zahlreichen spielerischen Verbesserungen

# Sega goes PC

Operation Sonic Inside



**Auf einem Bein kann man nicht stehen – vor allem nicht im schwierig gewordenen Videospiegelmarkt: Die 16-Bit-Geräte verkaufen sich nur noch schleppend, die 32-Bit-Generation ist vielen Spielern noch zu teuer. Kein Wunder, daß sich neuerdings mancher Konsolen-King mit Begeisterung auf den PC stürzt. Etwa Sega: Gleich vier neue Titel blasen zum Sturm auf die Windows-Welt ...**



Von Gerald Arend

Sega und PC – so ungewöhnlich diese Paarung klingt, ist sie eigentlich gar nicht. Bereits Ende der achtziger Jahre bescherte der Spielgigant der PC-Welt Umsetzungen von solchen Erfolgsspielen wie *Outrun* oder *Thunderblade*, damals programmiert von Probe/U. S. Gold. Mit den Originalen konnten die Abkömmlinge seinerzeit aber nicht mal im Entferntesten mithalten. Mehr als 16-farbige EGA-Grafik und piepsiges Lautsprechergedudel war damals beim PC nun mal nicht drin ... Die Zeiten haben sich geändert. Custom-Chips für schnelle 3D-Grafik und andere Konsolenspezialitäten sucht man beim Standard-PC zwar bis heute vergebens, die hohe Rechenleistung schneller 486- und vor allem Pentium-Prozessoren vermag das aber ganz gut



Out Run

auszugleichen. Und ausgerechnet Windows – speziell Windows 95 – ist es zu verdanken, daß sich jetzt endlich auch die Hardware-Beschleunigungsfunktionen moderner Grafikkarten für Spiele nutzen lassen. Da diese erweiterten Funktionen niemals herstellerunabhängig genormt wurden, sind sie von DOS-Programmierern bislang immer wieder ignoriert worden.

Kein Wunder also, daß Segas brandneue PC-Serie ausschließlich auf Windows setzt. Verantwortlich für alle Programme zeichnet die ungarische Softwareschmiede Novotrade, die schon lange zum festen Entwicklerstamm von Sega gehört und uns unter anderem die MD- und Mega-CD-Fassung von *Ecco the Dolphin* bescherte. Novotrade selbst sorgte auch für die Windows-Umsetzung des Erfolgsspiels – und die ist ein Paradebeispiel dafür, was sich dank geschickter Programmierung aus dem PC herauskitzeln läßt. Neben wesentlich detaillierterer, bunterer Grafik (256 Farben) als beim Original setzt das ungewöhnlichen Unterwasserspiel auf Geschwindigkeit. Einen schnellen Pentium-PC vorausgesetzt, gibt es hier flüssiges und rasantes Scrolling in Super-VGA zu bewundern – bei 640 x 480 Pixeln! Zusätzlich wurde das spielerisch eins zu eins umgesetzt



Programm noch mit tollen, gerenderten Zwischenanimationen aufgepeppt, für stimmungsvolle Atmosphäre sorgt der schon vom Mega-CD bestens bekannte Soundtrack in 3D-Stereo (Q-Sound). Wirklich stark!

Deutlich zugelegt hat auch die Umsetzung des interaktiven Fliegerfilms *Tomcat Alley*. Hatte das Original arg mit den schlappen Grafikfähigkeiten des Mega-CD zu kämpfen, so erstrahlen die Videos unter Windows in ganz neuem Glanz. Die mit *Top Gun*-gemäßem Aufwand produzierten Filmsequenzen zeigen sich nun in 256, auf schnellen Rechnern sogar in 32.000 Farben. In der Rolle des Kampfbeobachters an Bord einer F-14 Tomcat geht Ihr dem Piloten zur Hand und müßt allerlei feindliche Düsenjäger und Bodenziele ausschalten. Weiterer PC-Bonus: Das Fadenkreuz zum Anvisieren der Gegner läßt sich per Maus wesentlich besser steuern als mit einem Joypad. Vorberechnete Konservenkost nach diesem Muster ist zwar nicht jedermanns Fall, unter den interaktiven Filmen gehört *Tomcat Alley* aber auf jeden Fall zu den besseren Titeln.

Eher geringfügige Unterschiede zum Konsolen-Vorbild zeigt dagegen das ungewöhnliche Actionspiel *Comic Zone*. Die ohnehin schon solide Grafik des Mega-Drive-Originals wurde nochmals etwas überarbeitet, außerdem läßt sich das Spielfenster beliebig vergrößern und verkleinern. Spielerisch bleibt alles beim alten: In Eure eigene



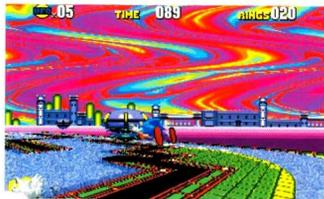
Comic-Geschichte hineingebeamt, macht Ihr Euch in der Rolle des Zeichners Sketch Turner auf den Weg, den bösen Oberfiesling Mortus zu erledigen. Bild für Bild prügelt Ihr Euch mit Euren selbst erschaffenen Monstern herum, begleitet von Comic-gemäßen Animationen und Sprechblasen: Zack, Bumm, Peng! Dank immer wieder verzweigender Handlung lohnt auch ein zweiter Anlauf, der

recht happige Schwierigkeitsgrad läßt Gelegenheitsdaddler allerdings schnell verzweifeln.

Die vielleicht größte Überraschung unter den Sega-PC-Games beschert aber Firmenmaskottchen



Sonic. In *Sonic the Hedgehog CD-ROM*, einer Umsetzung des gleichnamigen Jump&Runs für Mega-CD, legt der blaue Igel für PC-Verhältnisse unerschämtes Tempo vor. Schwindelerregend rasantes Mehrebenen-Scrolling und große Endgegner beweisen, daß der PC mittlerweile sogar die technischen Hürden klassischer Konsolenkost meistern kann. Allerdings nur zu einem relativ hohen Preis – denn der PC-Sonic flitzt nur auf hochgetakteten Pentiums unter



Windows 95 durch die Loopings.

Für ganz fanatische PC-Puristen hat Sega noch ein Special in petto: *Virtua Fighter Remix*. Wer den schnellen Polygonprügler vom Saturn unter Windows 95 genießen will, muß aber richtig tief in die Tasche greifen. Das Spiel wird zusammen mit den 3D-Beschleunigergrafikkarten aus der Diamond-Edge-3D-Serie ausgeliefert, ohne die es überhaupt nicht zum Laufen zu bringen ist. Vier Karten von 1 MByte DRAM-Speicher bis zu 4 MByte VRAM stehen zur Auswahl; Kostenpunkt: von 550 bis 1.000 Mark. Dafür gibt's auch einen brandneuen Saturn ...

Und wie geht's weiter? Konkrete Titel sind erstmal nicht für den PC angekündigt. Sega verspricht aber, auch in Zukunft weitere Erfolgsspiele aus dem Konsolen- und Arcadebereich für den PC umzusetzen. Und wer weiß, vielleicht gibt es schon bald sogar den einen oder anderen Saturn-Hammer unter Windows zu daddeln – natürlich praktischerweise ohne teure Zusatzhardware (außer vielleicht einem Pentium Pro) ...

## Daten

### Infos zu den Programmen:

#### Titel:

*Ecco the Dolphin*

Genre:

Action-Adventure

System:

PC ab Pentium 60,  
Windows 3.1/95

Preis:

ca. DM 70

#### Titel:

*Tomcat Alley*

Genre:

Interaktiver Actionfilm

System:

PC ab Pentium 60,  
Windows 3.1/95

Preis:

ca. DM 70

#### Titel:

*Comic Zone*

Genre:

Action

System:

PC ab Pentium 60,  
Windows 3.1/95

Preis:

ca. DM 70

#### Titel:

*Sonic the Hedgehog CD-ROM*

Genre:

Jump&Run

System:

PC ab Pentium 75,  
Windows 95

Preis:

ca. DM 70



Lotto King Karl's

# Backstage

## Mahlzeit, Leute!

Mein bürgerlicher Name ist Karl König, ich komme aus Hamburg, genauer gesagt aus Barmbek und hab Gabelstablerrmonteur gelernt. Mein Hobby war immer schon Lottospielen und wie das dann auch so is, hab ich vor etwa eineinhalb Jahren den legendären Jackpot abgeräumt und mir meinen Lebensraum erfüllt: Ich wollte immer schon Popstar werden! Seit ich nun finanziell vorne bin, hab ich mir auch ein anderes Hobby endlich leisten können: Telespiele! Und da kam es mir natürlich ziemlich gelegen, als ich von zwei alten Kumpels von mir gefragt wurde, ob ich als Jet-Set-Mitglied nicht für das brandneue Telespiele-Magazin **neXt Level** mit an den Start gehen ... Moment mal, es bimmelt grad! Ich habe am Telefon, natürlich am Handy, meinen Kumpel, den Hausmeister Thomas D. von den FANTASTISCHEN VIER, einer meiner Lieblingsgruppen, in arbeitsreicher, wie auch entspannter Atmo:

*Moin, Thomas, wie geht's, wo steckst Du gerade?*

„Hallo Lotto, mir geht's prima! Ich bin gerade in Stuttgart im Büro, zurück von der Tournee, und habe gerade die Arbeiten an unserer aktuellen Single **NUR IN DEINEM KOPF** fertiggestellt!“

*Wieviele Auftritte hattet Ihr und wo wart Ihr überall?*

„Die Tour war ja in zwei Teile aufgeteilt und wir haben im letzten Jahr schon angefangen. Wir haben mit unserer Live-Band **DISJAM** insgesamt ungefähr 40 Termine in Deutschland, Österreich, Holland, Luxemburg und der Schweiz gespielt und es war sehr schön!“

*Hattest Du ein besonderes Erlebnis auf der Tournee?*

„Ja, ich habe mich tätowieren lassen, jeden Tag ein bißchen, der Tätowierer, **XEDLEHEAD**, ein Meister seines Fachs, ist auch fast drei Wochen lang mit uns mitgefahren auf dem zweiten Teil der Tour!“

*Den Backstage-Paß hätte ich gern gesehen, XEDLEHEAD-Tätowierer, sowas kennt man sonst nur von Heavy-Metal-Bands!*

*Was hast Du Dir tätowieren lassen?*

„Das muß man sehen, es ist sozusagen unbeschreiblich! Ich bin jedenfalls sehr zufrieden.“

*Kann man sagen, daß Du begeisterter Telespieler bist?*

„Ja, das kann man sagen! Nach Mikrofonprofessor S.M.U.D.O. bin ich in der Band der Begeistertste!“

*Der Begeistertste, Mann, was für ein Wort!*

*Was für eine Konsole hast Du eigentlich?*

„Ich habe eine Sony PlayStation und ein SuperNES, das ich allerdings erst sehr spät gekauft habe!“

*Was sind momentan Deine Lieblingsspiele?*

„Ich habe das SuperNES wieder ausgegraben wegen *Donkey Kong Country 2* und auf der PlayStation ist natürlich *wipEout* meilenweit vorne. Wobei ich in letzter Zeit *Warhawk* gespielt habe, das wurde dann aber ab dem Gauntlet-Level zu gemein! Ein Glück, daß ich die Codes habe!“

*Wie bist Du überhaupt zu Telespielen gekommen?*

„Durch die Atari-Konsole mit *Space Invaders* und den anderen Klassikern, danach hatte ich dann einen Commodore 64 und jetzt träume ich von der neuen Nintendo<sup>64</sup>-Konsole. Das ist das nächste, was ich mir kaufen werde!“

*Genauso hat es bei mir auch angefangen, wir sind ja auch nicht mehr die Jüngsten! Ich finde es auch klasse, daß man diese Klassiker auf der PlayStation während der Ladevorgänge wieder spielen kann!*“

„Ja, das ist total klasse, daß da immer *Galaxian* und so'n Zeug läuft!“

*Was sind Deine nächsten Pläne?*

„Wir machen demnächst ein eigenes Label mit Schwerpunkt Groove und wir veröffentlichen ein Live-Album, das im Spätsommer auf den Markt kommen soll!“

*Wo ist der Rest der Band eigentlich gerade?*

„Michi Beck ist gerade mit dem Bär, unserem Manager, in Amerika, S.M.U.D.O. spielt gerade mit der **JAZZKANTINE** ein paar Gigs, heute in Berlin und morgen in Hamburg. And.Ypsilon ist hier mit mir und arbeitet an der neuen Single, womit sich der Kreis dann auch schließt!“

*Ein wunderbares Schlußwort, wie ich es selber nicht besser hätte machen können! Ich bedanke mich ganz herzlich für den netten Plausch, laß bald mal wieder was von Dir hören!*

„Kein Problem, wenn ich mal wieder nach Hamburg komme, melde ich mich! Und einen schönen Gruß an alle **neXt-Level-Leser!**“ ■



**Lotto King  
Karl im  
Gespräch  
mit den**

# Fanta 4



„Nein, nur drei!“  
*Also die drei ist jetzt Deine Nummer, oder was?*  
 „Eigentlich ist es die 4!“  
*Dein Kollege THOMAS D. hat Dich als den ‚Begeistertsten‘ Telespieler der FANTASTISCHEN VIER bezeichnet, was sagst Du dazu?*

„Ja, das stimmt: ich bin der extremste prominente (lacht) Videospieleler der Welt überhaupt!“  
*Ehrlich gesagt liegt das auch daran, daß Du im Moment noch prominenter bist, als ich, sonst wäre ich das! Hast Du*

*als alter PlayStation-Mann eine aktuelle Spielempfehlung für mich?*

„Ja, ich bin der PLAYSTATION-Mann! FIFA Soccer '96, kennst Du das etwa noch nicht? Mann, das ist das Ding, das ist Dein Spiel, das muß Du einfach haben!“

*Was sind im Moment Deine Lieblingsspiele?*  
 „Natürlich FIFA Soccer '96, ansonsten Wing Commander 4 am PC und Mech Warrior 2 auch am PC. Ach ja, und das ist geil: Williams Classics auf PC, Defender und so, die ganzen alten Games, das ist der Knaller!“

*Wie bist Du zu Telespielen gekommen?*

„Oh, das ist sehr lange her: Als ich

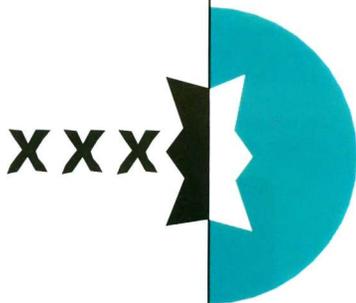
den FANTASTISCHEN VIER jede Menge Festivals. 15 Festivals im Sommer und gegen Ende des Jahres kommt das Live-Album, das wir auf der Tour eingespielt haben!“

*Na prima, dann seh'n wir uns ja sicher bald wieder! Vielen Dank für das Interview, laß' uns jetzt mal was trinken!*  
 „Gute Idee und kein Problem! Und



auch von mir viele Grüße an die neXT-Level-Leser!“

Während unseres Gesprächs erschien plötzlich CAPPUCINO von der JAZZKANTINE, aber davon und natürlich von mir - jetzt hab ich mich noch nicht mal richtig vorgestellt! - später mehr ...



**D**as war's vom Hausmeister Thomas D.! Jetzt wollen wir doch ma sehen, was der „Begeistertste“ Telespieler der FANTASTISCHEN VIER selber zu sagen hat. Die Chance, ihn persönlich zu treffen, ließ ich mir logischerweise nicht entgehen! Also besuchte ich mein Freund S.M.U.D.O., den Mikrofonprofessor, in der Großen Freiheit in Hamburg, wo er ein Konzert mit der JAZZKANTINE absolvierte (das folgende Gespräch wurde auf Grund

ausgelassener Partystimmung extrem häufig unterbrochen):

*Da ist er also, Mahlzeit S.M.U.D.O., wie geht's Dir?*

„Moin Lotto, alles klar? Heute klingelt mein Telefon auf beiden Leitungen - keine Ahnung, was da los ist, vielleicht Erdstrahlen, oder so!“

*Nun bist Du also bei den Kollegen von der JAZZKANTINE auch mit am Start! Respekt, alter Schwede, wieviele Titel singst Du mit? Sind es wirklich 55555?*

acht Jahre alt war, haben mein Paps und ich an einer Autobahnraststätte das legendäre Pong-Tennispiel gesehen. Ich glaube, wir haben eine Stunde vor dem Teil gestanden - seitdem bin ich drauf!“

*Diese obligatorische Frage darf natürlich nicht fehlen: Was sind Deine nächsten Pläne?*

„Morgen vormittag fliege ich zu Arabella nach München, ich mache dort eine Sendung zum Thema ‚Popularität‘, ansonsten: Im Sommer ein bißchen Urlaub und so! Außerdem spielen wir mit

## Tournee-Daten der Jazzkantine:

- 02.05.96 München / Tempel
- 03.05.96 CH - Sempach / Festhalle
- 04.05.96 CH - Zürich / Polyparty ETH
- 05.05.96 CH - Bern / Bierhübl
- 07.05.96 CH - Pratteln / 27
- 08.05.96 CH - Winterthur / Kulturzentrum Gaswerk
- 09.05.96 Hof / Freiheitshalle
- 10.05.96 Regensburg / Zelt
- 11.05.96 Passau / Music Hall

Ganz am Ende der *neXt Level* finden sich gerade einmal zehn Seiten über Mega Drive und Super Nintendo. Wer deshalb vermutet, wir würden bewußt die 16-Bitter vernachlässigen, liegt jedoch falsch! Gerne würden wir mehr über die etablierten Konsolen berichten. Die Situation ist jedoch, daß für MD und SNES zur Zeit so gut wie keine Software erscheint. Selbst auf die 16-Bitter spezialisierte Single-Format-Magazine haben derzeit wenig zu berichten.



Tom Kalinske, Sega of America: „Der 16-Bit-Markt wurde [1995] von jedermann klar unterschätzt.“

softwareflaute

Warum ist neue 16-Bit-Software so rar? Vom Super Nintendo wurden in Deutschland über zwei Millionen Einheiten verkauft, das Mega Drive bringt es auf über eine Million Geräte. Die 32-Bitter liegen zusammen bei unter 200.000 Stück. Trotzdem gibt es wenige neue Spiele.

Dabei steht das SNES noch etwas besser da als das MD. Nintendo hat für dieses Jahr 15-20 Titel angekündigt. Die Zahl ließt sich nicht mehr ganz so gut, wenn man berücksichtigt, daß sich darunter auch Titel wie *Donald in Maui Mallard* oder *Pinocchio* befinden, die eigentlich bereits zu Weihnachten geplant waren. *Kirby's Dream Course* und *Kirby's Ghost Trap* erschienen in den USA bereits Anfang '95 unter anderem Namen. Nintendo Japan scheint alle In-House-Programmierer mit Nintendo<sup>64</sup>-Software zu beschäftigen. In Japan kommen zwar noch eine Menge Spiele von Drittanbietern auf den Markt, die meisten werden jedoch kaum im Westen erscheinen. Und ob das geniale *Super Mario RPG* nach Deutschland kommt, ist auch noch ungewiß. Aber möglicherweise hat Nintendo ja noch ein paar Überraschungen in der Hinterhand.

Um das MD ist es nicht besser bestellt. Es finden sich ebenfalls nur noch eine Handvoll angekündigter Spiele. *X-Perts* taucht nach langer Abstinenz wieder in den Ankündigungen auf, irgendwann einmal soll es ein neues Spiel des Sonic-Erfinders *Night* sowie gerüchtelhalber eine 2D-Variante von *Virtua Fighter* geben.■



Kommt es im Sommer? Oder doch erst zu Weihnachten? Oder gar überhaupt nicht? Bislang konnte Nintendo Deutschland noch keinen definitiven Termin für *Super Mario RPG* nennen.



Die Drittanbieter konzentrieren sich derweil auf 32-Bitter und PCs. Denn der 16-Bit-Markt ist unbequem geworden. Die meisten Spielideen sind alle schon einmal dagewesen. Absolute Top Titel finden weiterhin reißenden Absatz, mittelmäßige Spiele liegen hingegen wie Blei in den Regalen. Was bringt der Weg zu den 32-Bittern, wenn man dort auch nur wenig verkauft? Ein wichtiger Faktor sind die Herstellungskosten: Module wie auch CDs müssen von den Firmen vorbestellt und vorausbezahlt werden. Ist das Spiel ein Flop, bleiben den Herstellern dennoch die Kosten. Die Produktion von Modulen ist jedoch ungleich kostspieliger, vor allem bei hohen MBit-Größen.■



unterschätzt

Der 16-Bit-Markt hat seinen Zenit von 1992/93 (als Nintendo allein mehr Gewinn machte als die gesamte Filmindustrie Hollywoods!) längst überschritten. In England, wo der Markt wesentlich transparenter ist als hierzulande, machen Module nur noch 1/4 bis 1/3 der Softwareumsätze aus. Sega schloß vor kurzem seine Niederlassungen in Belgien, Holland, Dänemark und Österreich. Nintendo übertrug den Vertrieb ihrer Produkte in England an eine unabhängige Firma (THE). Dennoch standen 1995 die Verkäufe noch ganz im Zeichen von 16-Bit. Nach eigenen Angaben verkaufte Sega im vergangenen Jahr in Europa noch 800.000 Mega Drives, Nintendo allein in Deutschland 500.000 Super Nintendos. In den USA waren Mega Drives (oder ‚Genesis‘, wie die Geräte in Übersee heißen) zu Weihnachten ausverkauft. Tom Kalinske, Chef von Sega Amerika: „Der 16-Bit-Markt wurde von jedermann ganz klar unterschätzt. Insgesamt hat er 70% der gesamten Verkäufe 1995 ausgemacht.“ *Diddy's Kong Quest* war 1995 das meistverkaufte Spiel in den USA – obwohl der Titel erst kurz vor Weihnachten erschien. Dies alles zeigt: Die 16-Bitter sind eine Größe, mit der man auch weiterhin rechnen muß. Wir können eigentlich nur hoffen, daß sich die Spielehersteller in Zukunft wieder mehr auf die 16-Bit-Besitzer besinnen – auch wenn das nicht sehr wahrscheinlich ist ...■

## Sony PSX

Loaded	94,90
Viewpoint	94,90
Assault Rigs	89,90
Fifa Soccer '96	89,90
Warhawk	89,90
Krazy Ivan	89,90
Air Combat	89,90
Twisted Metal	89,90
Tekken	89,90
Rayman	89,90
Wipe Out	84,90
Jumping Flash	84,90
Battle Arena Tosh.	84,90
Rapid Reload	84,90
Ridge Racer	84,90
Kileak The Blood	79,90
Lone Soldier	89,90
Viewpoint us	94,90
Defcon 5 us	94,90
Primal Rage us	104,90
GeX us	99,90

Grundgerät dt. inkl. Scartkabel Netzteil u. 1 Joypad	549,00
Mouse	49,90
Memory Card	44,90
Joypad	49,90
Antennenkabel	44,90
Destruction Derby	89,90
Novastorm	84,90
Discworld (engl. Spr.)	89,90
Theme Park	94,90
Thunderhawk 2	89,90
RGB Scart Kabel Fire	44,90
X-COM	89,90
Goal Storm	89,90
Jupiter Strike	86,90
PGA Tour Golf '96	86,90
Striker '96	85,90
Toshinden 2	149,90
Link Kabel PSX	54,90
Revolution X us	109,90
Ridge Racer Rev. jp	134,90
Starblade Alpha	89,90

## Tekken 2 jp

Ant. Apr.	99,90
Alien Trilogy pal	23,03
King of Fighters jp	119,90
Resident Evil us	119,90
Defcon 5 dt	89,90
Zero Devide	99,90
Shockwave Assault	99,90
Psychic Detective	94,90
Magic Carpet	99,90
Extreme Pinball	99,90
Agile Warmor	109,90
Wing Commander III	99,90
Spacehulk	97,90
Road Rash	97,90
Po ed	April
Panzer General	99,90
Total NBA '96	94,90
Descent us	109,90
Rise 2 Resurrection us	109,90
D's us	109,90

## Sega Saturn

Mystery Mansion	119,90
Shinobi X	84,90
Street Fighter The Movie	94,90
Panzer Dragoon	89,90
Mystaria us.	119,90
Virtual Fighter 2 dt.	97,90
Photo CD System	69,00
Virtual Cop + Gun	139,90
Virtual Fighter 2 us.	114,90
Sega Rally dt.	99,90
Sega Rally us.	109,90
Magic Carpet	107,90
Sim City 2000	99,90
April	99,90
Wing On GP '96	94,90
D (kpl.dt.)	94,90
F1 Challenge	99,90

Victory Boxing	84,90
Robotica	84,90
Thunderhawk 2	94,90
Saturn mit 2 Sp.	789,00
Joypad	44,00
Victory Goal	84,90
Myst kpl. deutsch	94,90
Virtual Fighter Remix	72,90
Action Replay Modul	89,00
6-Player Adapter	89,00
Virtual Stick	89,00
Endorfunk	April
Return Fire	März
Wing Arms	94,90
Hebereke's Popo.	89,90
Darius Gaiden	94,90

Video CD Karte	319,00
Lenkrad	106,90
Adapter usdt/jp	49,90
Virtual Hydride	94,90
Pebble Beach Golf	89,90

## 3 DO

Need for Speed	89,90
Death Keep	99,90
Alone i. Dark 1 & 2	97,90
Starfighter	97,90
Blade Force	89,90
Road Rash	89,90
Shockwave	89,90
Space Hulk	89,90
Panzer General	89,90
Total Eclipse	89,90
Wing Comm. III	89,90
Syndicate	79,90
Shockwave 2	99,90
Dragon Lore	99,90
Return Fire M.O.D.	89,90
Foes of Ali	94,90
Phoenix 3	99,90
Captain Quazar	104,90
Psychic Detective	99,90
Po ed	99,90

## PC CD-ROM

Magic Carpet II	84,90
Fade to Black	94,90
Mechwarrior 2	84,90
Need for Speed	79,90
Ascendancy	79,90
Pinball (Win 95)	79,90
Perfect General	79,90
Apache Longbow	79,90
Battle Isle 3	84,90
Alien Odyssey	89,90
Virtual Car II	94,90
The 11th Hour	99,90
Command & Conquer	99,90
Extreme Pinball	79,90



# HALL OF GAMES

**Bahnhofstr. 26 (Centhof)  
36037 Fulda**

## 0661-7726 Fax 0661-7736

Online von Mo. bis Fr. 11.00-18.00, Sa. 12.00-15.00, Fax bis 20.00 Uhr  
**JETZT AUCH AN- UND VERKAUF V. GEBRAUCHTEN (PSX, SAT, 3DO, PC)**

!!!!Bedingungen telefonisch erfragen!!!!

Versandkosten pauschal 8,- DM. Spiele werden in der Regel noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angerufenem Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt.

### Kostenlose Gesamtpreisliste anfordern!!!

JUST CALL

## SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt. (pal)	579,00
Controller (pal)	49,95
Memory Card (pal)	39,95
Mouse (pal)	49,95
3D Lemmings (pal)	89,95
Air Combat (pal)	89,95
Assault Rigs (pal)	89,95
Cyberstled (pal)	89,95
Destruction Derby (pal)	99,95
Shockwave Assault (pal)	99,95
Extreme Games (pal)	89,95
Fifa 96 (pal)	99,95
Jumping Flash (pal)	89,95
Kileak The Blood (pal)	89,95
Krazy Ivan (pal)	89,95
NBA Jam T. Edition (pal)	89,95
NHL 96 (pal)	99,95
Novastorm (pal)	89,95
Philosoma (pal)	89,95
Rapid Reload (pal)	89,95
Revolution X (pal)	89,95
Ridge Racer (pal)	99,95
Shellshock (pal)	99,95
Starblade Alpha (pal)	89,95
Defcon 5 (pal)	99,95
Tekken (pal)	99,95
Battle Arena Toshinden (pal)	89,95
Twisted Metal (pal)	89,95
War Hawk (pal)	89,95
Wipeout (pal)	99,95
World Cup Golf (pal)	99,95
WWF The Arcade Game (pal)	89,95
Boxers Road (ip)	114,95
Combat Nation (ip)	124,95
Exector (ip)	114,95

## SONY PLAYSTATION

Alien Trilogie (us)	109,95
Cyberia (us)	109,95
Horned Owl, incl. Gun (ip)	189,95
In the Hunt (ip)	124,95
Ridge Racer Revolution (ip)	124,95
Cyber Speedway (us)	114,95
Lone Soldier (us)	109,95
Primal Rage (us)	129,95
Revolution X (us)	124,95
Roadrash (us)	124,95
Thunderhawk 2 (us)	124,95
X-Com (us)	104,95

## SEGA SATURN

Daytona USA (pal)	94,95
Theme Park (pal)	99,95
Sim City 2000 (pal)	94,95
Jonny Bazakatoone (pal)	99,95
Wing Arms (pal)	94,95
Hung on GP 95 (pal)	94,95
Pinball (pal)	99,95
Virtual Fighter Remix (pal)	99,95
Shellshock (pal)	99,95
Shinobi X (pal)	94,95
International	99,95
Victory Goal (pal)	129,95
Chaos Control (ip)	104,95
Cyberia (us)	104,95
Guardian Heroes (ip)	129,95
Hang On (ip)	119,95
In the Hunt (ip)	119,95
King of the Spirits (ip)	104,95
Street Fighter Zero (ip)	129,95
Virtual Fighter 2 (ip)	129,95
Golden Axe the Duell (ip)	104,95
Toshinden (ip)	129,95
Twin Bee Deluxe Pack (ip)	104,95
FIFA 96 (us)	109,95
Mystaria (us)	129,95
Sega Rally (us)	109,95
Thunderhawk II (us)	94,95
Virtual Cup + Gun (us)	139,95
Virtual Racing (us)	114,95
Wing Arms (us)	129,95
NHL Hockey All Star (us)	114,95
<b>P R E I S L I S T E</b>	
3 DO deutsch	449,95
Spiele für weitere Systeme (3 DO, Saturn, Mega Drive usw.) auf Anfrage. * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen sind möglich Irrtum und Druckerfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.	



TW Datentechnik GmbH  
Netzwerkösungen

Apollopassage 28  
46483 Wesel

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



**KIRBY DELUXE & KIRBY'S GHOST TRAP (SNES)**

**E**iner, der lange auf seinen Durchbruch zum Superstar warten mußte, hat es endlich geschafft. Nach mehreren Auftritten auf den Nintendo-Konsolen kommt der kugelige Titelheld mit dem 32-MBit-starken *Kirby Deluxe* zu verdienter Ehre. In satten sechs



verschiedenen Spielen auf einem Modul kann Kirby seine neuen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Das 32-MBit-Monster wartet zudem noch mit einem Zweispieler-Simultanmodus auf, der in Japan schon für große Aufregung sorgte. Ein Deutschland-Release ist für das vielversprechende Jump&Run bislang noch nicht geplant. In Kirby's Ghost Trap wandelt die Kugel auf Tetris' Pfaden, Zweispieler-Modus inklusive. Ob es die Klasse des Vorbildes erreicht, werden wir Euch mit Sicherheit bald mitteilen. ■



**INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE (MD)**

**N**eben der spannenden Bundesliga-Saison wird voraussichtlich Ende Mai auch International Superstar Soccer Deluxe, DAS Fußballspiel fürs SuperNintendo, die Herzen aller Mega-Drive-Fußball-Fans höher schlagen lassen. ISSD-Entwickler Konami beauftragte das renommierte deutsche Programmierer-Team Factor 5 (Turrican) für die Umsetzung des SNES-Hits. Neben sagenhaften Animationen der Spieler, erstaunlicher, stadiongleicher Soundqualität und zahlreichen



Optionen und Features, hat das opulente Spiel um den Rasensport auch einen Achtspieler-Modus zu bieten, während die SNES-Version lediglich maximal „nur“ vier Spieler zuläßt. ■



**WORMS (SNES)**

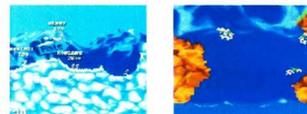
**S**eit den Abenteuern von *Earthworm Jim* wissen wir, daß diese unscheinbaren Kriechtiere einiges auf dem Kasten haben. Und wenn sie dann auch gleich noch rudelweise auftreten und die heimische Waffenkammer leergehäumt haben, so ist Krieg im Komposthaufen angesagt: In einer deftigen Mischung aus Action und Strategie bekämpfen sich bis zu vier Viererteams todesmutiger



Kampfwürmer mit allem, was so richtig weh tut. Allerdings werdet Ihr Euch noch etwas gedulden müssen, da die Programmierer von Team 17 noch fleißig an der SNES-Umsetzung herumfeilen. Spätestens im Sommer sollte die Schonzeit für Regenwürmer jedoch endgültig vorbei sein, und Ihr könnt Euch auf ein geniales Mehrspieler-Modul freuen. ■



Worms präsentiert die Regenwürmer in einem völlig neuen Licht ...





In *Romancing SaGa 3* gibt es neben Party-Kämpfen auch Massenaufläufe



## BYE BYE SQUARE...

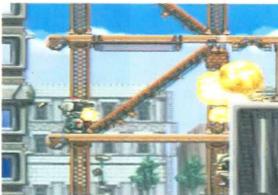
Die traurige Kunde aus dem Land der aufgehenden Sonne habt Ihr sicherlich schon vernommen: Squaresoft und Nintendo haben sich offensichtlich ziemlich verkracht. Square-Entwicklungen für das Nintendo<sup>64</sup> wird es vorerst nicht geben, stattdessen ist *Final Fantasy VII* für die PlayStation angesagt. Für das SNES jedoch hat sich Square noch einige Köstlichkeiten als Abschiedsvorstellung einfallen



*Front Mission 2* erinnert auf der Hauptkarte noch an den Vorgänger ...

lassen. Eine von ihnen, nämlich *Super Mario RPG*, stellen wir Euch in unserem Preview auf Seite 90 genauer vor – zwar in der japanischen Fassung, aber so stehen die Chancen noch gut, daß dieses Game zumindest in einer (US-)amerikanischen Version erhältlich sein wird, die Sprachbarrieren also nicht ganz so hoch ausfallen. Ob es auch zu einem offiziellen Erscheinen in Deutschland kommen wird – und wenn ja, ob mit englischen oder eingedeutschten Bildschirmdialogen – steht allerdings noch nicht fest. Wer die letzten Geniestreiche von Square voll genießen möchte, der sollte sich also schnellstmöglich solide Kenntnisse in Kanji und Kana zulegen, denn sonst bleibt ihm ein Großteil der Story vorenthalten ... Freunde des

ersten Teils dürften von *Front Mission 2: Gun Hazard* eventuell leicht enttäuscht sein: Zwar geht es immer noch mit riesigen BattleMechs mächtig zur Sache, allerdings fehlt größtenteils das strategische Element des Vorgängers. Stattdessen erfolgt die Hatz nach Erfahrungspunkten wesentlich



... aber das eigentliche Geschehen verläuft dann doch etwas anders



Bei den Kämpfen in *Bahamut Lagoon* können die Helden bewegt werden

action-orientierter in bester *Cybernator*-Manier. Eine etwas ungewöhnliche Angelegenheit, aber wem's gefällt ... Wer jedoch auf taktische Manöver während der Kämpfe seiner Helden nicht verzichten möchte, der sollte zu *Bahamut Lagoon* greifen. Hier ist bei Feindkontakt wohlüberlegte Planung der eigenen Züge notwendig, soll die Party Erfolg haben.

Auf den ersten Blick mutet *Romancing SaGa 3* ein wenig wie die Final-Fantasy-Klassiker an, doch dieser Eindruck täuscht. Wie sich das Spiel entwickelt, hängt davon ab, welchen Charakter man zu Beginn des Spiels wählt, allerdings gibt es im Verlauf des Spiels noch derart viele Entscheidungen zu treffen und Wege zu gehen, daß so ziemlich jeder Spieler ein anderes Abenteuer erleben dürfte. Ein wahrer Leckerbissen für alle, denen lineare Lösungswege in Rollenspielen langsam auf die Nerven gehen. Schade nur, daß wir wohl auch Squares wahrscheinlich letzten SNES-Megaseller hierzulande niemals offiziell zu Gesicht bekommen werden. ■

Muster von:

Flying Arts, 46049 Oberhausen, 0208-855612

Line Edition, 71257 Weil der Stadt, 07033-80237



# Super Mario RPG

Auf den ersten Blick passen Nintendo-Maskottchen **Mario** und Rollenspiele kaum zusammen. Andererseits: Wenn sich der angesehenste Spiele designer der Welt, Shigeru Miyamoto, und der erfolgreichste Rollenspielhersteller, Square, zusammenschließen, darf man schon eine kleine Sensation erwarten.

## Nintendos Superstar einmal ganz anders: Mario goes Rollenspiel

**B** von K.-D. Hartwig  
 as Ziel dieser vor zwei Jahren  
 initiierten Allianz ist klar:

Square-Spiele haben trotz  
 gigantischer Erfolge im Heimatland  
 in der westlichen Welt keinen  
 Massenmarkt. Auf der anderen Seite  
 mangelt es Nintendo an den in Japan  
 so wichtigen Rollenspielen. (Dort  
 machen RPGs inzwischen gut 60%  
 des Gesamtumsatzes an SNES-  
 Spielen aus.) Was liegt also näher,  
 als die offensichtlichen Tugenden  
 beider Firmen zu kombinieren und  
 eine gemeinsame Zielgruppe ins  
 Visier zu nehmen?

Diese Rechnung geht, um es  
 vorwegzunehmen, auf: Zu Beginn  
 sieht alles nach einem traditionellen  
 Mario-Abenteuer aus – von der  
 isometrischen Perspektive und der  
 gerenderten Grafik einmal  
 abgesehen. Knallbunte Farben,  
 niedliche Charaktere, witzige  
 Musiken, zahlreiche Gags und alte  
 Bekannte wie Toad oder Yoshi tragen  
 eindeutig Miyamotos Handschrift.  
 Sobald Mario jedoch einen Gegner

**Hersteller:** Nintendo  
**Entwickler:** Nintendo/Square  
**Genre:** Rollenspiel  
**Erhältlich:** als Japan-Import



Trotz des ungewohnten Genres trifft Mario auf viele alte Spielelemente

Einfach genial und genial einfach: Dank der Buttonbelegung kommen die Kämpfe ohne umständliche Menüs aus

preview super nes



マリオ	LV 10	HP 62 / 82	...
ワッパ	LV 10	HP 96 / 96	...
ピーチ	9	HP 50 / 50	...
マリオ	が、まにまに、...	...	...

Die japanischen Texte machen das Spielen zwar nicht unmöglich, dennoch bleiben die meisten Details der Handlung verborgen. Nintendo Deutschland kann derzeit leider noch nicht sagen, ob und wann Super Mario RPG nach Deutschland kommt

## Gerenderte Grafik wie in Donkey Kong Country

berührt, findet er sich in einem Kampf-Screen wieder, in dem rundenweise gekämpft wird. Dabei nutzt Mario die ihm wohlbekannten Waffen (zum Beispiel den Hammer aus *Donkey Kong* oder Koopa-Panzer), die Abrechnung erfolgt rollenspielüblich über Schadenspunkte. Auch den bewährten Kopfsprung oder die Feuerblume kann er einsetzen, doch diese Attacken funktionieren wie Zaubersprüche, das heißt, ihre Anwendung ist durch Magiepunkte eingeschränkt. Wie es sich für ein waschechtes Rollenspiel gehört, gibt es Heiltränke, Rüstungen, Erfahrungspunkte, Rätsel und Gespräche mit den Bewohnern des Mushroom-Königreiches. Natürlich bleibt der Klempner bei seinen Reisen nicht auf sich allein gestellt. Neben zwei neuen, von Square designeten Charakteren, stoßen



**Achtung, Import-Freaks!** Wegen des SA-1-Chips läuft *Super Mario RPG* nicht auf Konsolen mit 50/60-Hertz-Umbau!

### mario world



Viele bekannte Charaktere haben Gastauftritte: Yoshi dient als Reittier in einem Bonusspiel, Donkey Kong stellt sich in Ketten zum Kampf, und ein bekannter Schurke verkleidet sich als Weihnachtsmann

Prinzessin Toadstool und sogar Intimfeind Bowser zu der Partie. Es läßt sich nicht leugnen: Für Mario-Fans sind die RPG-Kämpfe anfangs sehr gewöhnungsbedürftig, und *Final-Fantasy*-Veteranen werden sicherlich Probleme mit den niedlichen Miyamoto-Charakteren haben. Nach kurzer Zeit wird aber jeder erkennen, daß *Super Mario RPG* eine geniale Mischung der beiden Genres ist, wie sie perfekter nicht hätte realisiert werden können. Dennoch sollten sich Import-Interessierte noch ein wenig gedulden. Die Unmengen von japanischen Texten sorgen dafür, daß dem Spieler sämtliche Details der Story verborgen bleiben. Spielen oder sogar durchspielen kann man *Super Mario RPG* dennoch. Nur: Wer möchte nicht gerne wissen, warum Bowser plötzlich auf der Seite der Guten kämpft? Deshalb nehmen wir auch von einem Test Abstand und warten auf die US-Version, die am 12. Mai erscheinen soll. ■

Muster: Flying Arts, Oberhausen, Tel.: 02 08-855 612

# Toy



Jede Kleinigkeit wurde sorgfältig vom Leinwand-Vorbild übernommen, gerendert und auf MD- bzw. SNES-Niveau heruntergerechnet. Besonders bei der Mega-Drive-Version haben die Grafiker wahre Wunder vollbracht, die man vorher nicht für möglich gehalten hätte

**Hersteller:** Disney  
**Entwickler:** Psygnosis  
**Genre:** Jump&Run  
**Spieler:** 1  
**Level:** 17 / 18  
**Schwierigkeit:** mittel  
**Preis:** ca. DM 150  
**Erhältlich:** im Handel

Von C. Henning  
 Videospieldumsetzungen gehören in der heutigen Zeit zu jeder Vermarktung eines teuren Films dazu. Mögen die Filme die größten Flops sein, ein meist zweitklassiges Videospieldumsetzungen findet man dennoch in den Kaufregalen. Der jüngste Disney-Streifen *Toy Story* macht jedoch eine Ausnahme. Die Tatsache, daß der Kassenkönig der erste

Kinderzimmerfenster gestoßen, weil Buzz ihm den Chfessessel bei den Spielzeugen mit Hilfe von allerlei High-Tech-Schnick-Schnack streitig machte. Vor jedem Abschnitt wird Euch in einem kurzen Briefing eine Aufgabe gestellt, die Ihr zur Beendigung des Levels lösen müßt. Anstatt sich nur auf herkömmliche Jump&Run-Stages vor Spielfilmkulisse zu beschränken,

info

Die Film-Vorlage für die 32-MBit-Module entstand als eine Coproduktion von Disney und des renommierten Animationsstudios Pixar. Ein seit 1991 bestehender Vertrag läuft über drei Filme, wovon *Toy Story* den Anfang machte. Pixar wurde mit Kurzfilmen wie *KnickKnack*, *Luxo Jr.*, *Reds Dream* und *Tin Toy* bekannt. Für letzteren wurden sie sogar mit einem Oscar belohnt. Außerdem zeichnet Pixar für einige Software-Programme verantwortlich. Das bekannteste heißt *RenderMan*.

Muster: M.C. Game, Bielefeld, Tel.: 0521-64234



abendfüllende computergenerierte Film ist, läßt die Grenzen der beiden Medien-Sektoren noch enger zusammenwachsen. So treten die Mega-Drive- und die SNES-Version ein großes Erbe an, indem die Programmierer gefordert waren, besonders in grafischen Belangen das ein oder andere Wunder zu vollbringen. Die Handlung des Films diente als Grundlage für ein actionreiches, kindgerechtes Jump&Run. Ihr steuert die Cowboy-Puppe Woody durch insgesamt 18 Level, um die Action-Figur Buzz Lightyear wiederzufinden. Diese wurde von Woody aus Eifersucht versehentlich aus dem



Den technisch genialen „Daytoyna“-Level enthält nur die Mega-Drive-Version

# Story



In den Shakebechern könnt Ihr Euch verstecken, wenn bildschirmgroße Kinderbeine über den Screen laufen



Zu den bemerkenswertesten Grafiken gehört der vollständig animierte Nachbars-Hund Scud. Der Hintergrund scrollt dabei rasant schnell

spendierte man dem Spiel zwei *Micro-Machines*- und eine *D\*\*m*-ähnliche Runde. Die Mega-Drive-Version bietet zudem noch einen dreidimensionalen Rennlevel, der SNES-Usern vorenthalten wurde. In den vielen J&R-Abschnitten könnt Ihr Euch der Feinde in Form von Holz-Lokomotiven und Spielzeug-Fliegern durch einen gezielten



Die Jagd nach frischen Batterien kann auf Dauer ganz schön nerven



Lasso-Schlag erwehren. Zwar werden die Feinde dadurch nicht getötet, aber immerhin für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt. Zudem könnt Ihr Euch mit dem Cowboyseil an Haken hängen und über tiefe Abgründe schwingen. In den *Micro-Machines*-ähnlichen Levels gilt es, Euer Fahrzeug geschickt um Hindernisse wie Autos und Grünanlagen zu manövrieren und Euren Renn-Flitzer durch Aufsammeln von frischen Batterien am Leben zu halten. Der spindeldünne Held läßt sich leider nicht sehr präzise steuern, was gerade in den Hüpf-lastigen Abschnitten zu komplizierten Pad-Manövern führt. Zudem springt Woody nicht besonders hoch.

Die beiden Versionen sind bis auf Kleinigkeiten im Grunde völlig identisch. Den europäischen Nintendo-Jüngern wurde wettexklusiv ein Paßwortsystem spendiert. Der Rest der Welt muß beim Game Over mit mühsam erspielten Continues vorliebnehmen. Grafisch präsentiert sich das

Programm auffallend originalgetreu. Besonders die Mega-Drive-Variante bietet ein Grafikfeuerwerk, wie man es auf dieser betagten Konsole zuvor noch nie gesehen hat. Exzellent gerenderte Charaktere und flüssiges Scrolling überzeugen auf ganzer Linie. Zum Vergleich hat das SNES-Spiel zwar mehr Farben zu bieten, doch wirkt es neben Grafikperlen wie *Donkey Kong Country* und *Diddy's Kong Quest* recht konventionell. Der Sound ist auf beiden Konsolen zufriedenstellend. Der Filmsoundtrack von Randy Newman und Don Davis wurde gut auf die entsprechenden Level abgestimmt, jedoch sind die Effekte etwas nichtssagend ausgefallen.

In Deutschland werden nur die SNES-Besitzer in den Genuß des Spieles kommen. MD-Eigentümer müssen sich mit einem Import zufrieden geben, da sich Nintendo die Exklusiv-Rechte in Deutschland für SNES und Game Boy gesichert hat. Insbesondere die jüngeren J&R-Freaks werden sich an *Toy Story* auch längerfristig erfreuen können. Den älteren Spielern wird das Game wohl zu kindlich erscheinen, doch auch für sie ist das Spiel noch eine Herausforderung. ■

XL-Wertung

75%

# Mega Man X3



Der Kampf gegen die Zwischenbosse wirkt sich auf den Endgegner des Levels aus. Deshalb solltet Ihr Euch gute Angriffstaktiken zurechtlegen



Die bunte Zero trat schon in früheren MM-Spielen auf. Nun darf endlich mit ihr gespielt werden

<b>Hersteller:</b>	Nintendo
<b>Entwickler:</b>	Capcom
<b>Genre:</b>	Action/Jump&Run
<b>Spieler:</b>	1
<b>Level:</b>	13
<b>Preis:</b>	ca. DM 120
<b>Erhältlich:</b>	im Handel

**A** von C.Henning  
 lle Jahre wieder beschert uns Capcom ein weiteres actiongeladenes Jump&Run aus der nicht enden wollenden *Mega-Man*-Serie. Der blaue Cyborg durchstreift diesmal satte 13 Level, um Bösewichten das Fürchten zu lehren. In den Schnee-, Fabrik- und Waldleveln sowie einer rasanten Hover-Bike-Stage finden sich außer gefährlichen Blech-Gegnern auch interessante Extras. Die unterwegs verstreuten Container sorgen für neuen Lebens- und Spezialenergie-Nachschub. Am Ende jeder Stage erwartet Euch ein Oberboß, dessen phänomenale Super-Wumme Ihr Euch nach einem Triumph über ihn aneignen könnt. Die Roboter-Feinde greifen leider immer noch unfair an und erscheinen auch kurz nach ihrem Ableben wieder an der selben Stelle. Das Sprungverhalten des Protagonisten läßt zudem dezente Altersbeschwerden erkennen. Außerdem hat er immer noch nicht gelernt, nach oben und unten zu schießen. Doch man muß dem Spiel zu Gute halten, daß die Gegner und Extrawaffen sehr innovativ geraten sind. Besonders bei der Suche, welche Spezialwaffe sich am besten für welchen Endboß eignet, liegt reichlich Dauerspaß verborgen. Ein Paßwortsystem ermöglicht das wiedere-



Nachdem acht Level bewältigt wurden, warten noch weitere fünf auf Euch

setzen mit bislang gesammelter Bewaffnung auch nach dem Game Over.  
 Die Grafik ist in Capcom-typischen Pastellfarben gehalten. Obwohl gelegentlich Zeilenflackern auftritt, ist die Zeichentrickaufmachung sehr gelungen. Die Musik präsentiert sich in althergebrachter Tradition. Schnelle, actiongeladene Rhythmen, mit konventionellen Soundeffekten gemischt, untermalen jeden Level.  
*Mega Man X3* ist eine den Erwartungen entsprechende Fortsetzung des Stoffes, die keine großartigen Überraschungen, dafür aber interessante Neuerungen für den geneigten Spieler bereit hält. ■



XL-Wertung

70%

info

Capcom blieb mit den vielen Mega-Man-Abenteuern auf NES, Game Boy, Mega Drive und SNES stets dem Einspieler-Jump&Run-Spielprinzip treu. Derzeit ist eine Saturn-Umsetzung der aktuellen Version geplant. Beim vorliegenden 16MBit-Modul plus C4 Grafik-Chip darf erstmalig mit dem aus vorangegangenen X'-Teilen bekannten Zero gespielt werden. Der Schwierigkeitsgrad bleibt allerdings auch hier auf gewohnt hohem Niveau.

# Kirby's Dream Course



Die Menüleiste hält wichtige Informationen parat. Mißlungene Put-Versuche mindern Kirbys Lebensenergie



Der Tornado ist nur eines von Kirbys unzähligen Extras

<b>Hersteller:</b>	Nintendo
<b>Entwickler:</b>	HAL
<b>Genre:</b>	Action
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Level:</b>	64
<b>Preis:</b>	ca. DM 100
<b>Erhältlich:</b>	als Import



von C. Henning

intendos korpulenter Jump&Run-Held begibt sich wieder einmal auf neues Terrain. Dank seiner Körperform eignet er sich gut für Billard- und Golfspiele und man kreierte mit *Kirby's Dream Course* eine Geschicklichkeits-Knobelei, die ihresgleichen sucht.

Ziel ist es, das Spiel in möglichst wenigen Zügen zu meistern. Neben gemeinen Fallen finden sich bis zu fünf Gegner in einer Stage, die es durch Berührung zu erlegen gilt. Der letzte Feind verwandelt sich automatisch in ein Loch, welches zugleich das Ende des Levels markiert. Anhand zahlreicher



Konfigurationsmöglichkeiten läßt sich der Golfball wider Willen entweder flach oder sprunghaft über die phantasievollen Gebiete schlagen. Selbstverständlich lassen sich auch Winkel und Stärke der Schläge einstellen.

Der Klassiker *Marble Madness* stand ohne Zweifel Pate für die isometrischen Parcours. Während der erste Kurs nur zur Übung

dient, geht's ab dem zweiten Abschnitt richtig zur Sache. Mit jeder Stufe werden die Etappen mehr und mehr zu Berg- und Talfahrten, inklusive Sandbunker und Wasserbecken. Eine wohlgedachte Steuerung sorgt zusammen mit einem tollen Demoplay für eine kurze Eingewöhnungszeit und langen Spielspaß.

Die zuckersüße, Kirby-typische Grafik mag ältere Spieler verschrecken, aber hinter der niedlichen Fassade verbirgt sich ein anspruchsvolles Knobelspiel.

Ein kleines, jedoch leicht zu verschmerzendes, Manko ist der lieblose Sound mit samt der nichtssagenden Effekte.

Das gleichermaßen sowohl geschicklichkeits- als auch knobelorientierte Spielprinzip von *Kirby's Dream Course* garantiert lang anhaltenden Spielspaß. ■

## info

Das 16-MBit-Modul *Kirby's Dream Course* ist schon seit Mitte vergangenen Jahres unter dem Namen *Kirby's Tee Shot* als Import zu haben und mit einer Batterie ausgestattet.

Noch in diesem Jahr ist mit einem Deutschland-Release zu rechnen, da Österreich und die Schweiz schon bedient wurden. Der nächste Kirby-Hit-Kandidat steht in Japan bereits in den Startlöchern.

Mehr über *Kirby Deluxe* erfährt Ihr in den 16-Bit-News auf Seite 88.

Muster: M. C. Game, Bielefeld,  
Tel.: 0521-64234

**XL-Wertung**

**85%**



### FIFA Soccer '96

#### Ersatzspieler:

Ist Eure Ersatzbank im Laufe eines Matches voll mit Spielern, die rote oder gelbe Karten bekommen haben oder verletzt sind, so könnt Ihr einfach den unbescholtenen Ersatztorwart als Feldspieler einsetzen.

### Unirally

3/3

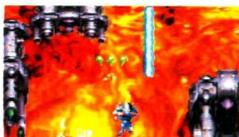


#### Endsequenz sehen:

Haltet im Hauptmenü L und R gedrückt, steuert nun nach unten und drückt sofort danach B! Das müßt Ihr eventuell ein paar mal probieren, aber es wird schon klappen.

### Super Turrigan 2

#### Levelskip:



Drückt im Pausenmodus R, L, X, B, Y, A, links, unten, oben und rechts! Schon seid Ihr im nächsten Level!

### International Superstar Soccer Deluxe

#### Schiedsrichter verwandeln:

Drückt im Titelbild auf dem zweiten Kontroller oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts B und A - der bekannte Konami-Cheat! Nun haben sich die Schieds- und Linienrichter bereits in Hunde verwandelt

und kontrollieren die Spiele fortan als Vierbeiner.

### Theme Park



#### Paßwörter:

Parkname: Kumpel  
Paßwort: 6R9364B.CB  
ca. 16,5 Millionen Einheiten  
Paßwort: 6R9LFWN8CB  
ca. 16 Millionen Einheiten  
Paßwort: PR9ZRR0ZDB  
ca. 22,2 Millionen Einheiten

Parkname: Disneyland  
Paßwort: FRN307THGB  
ca. 35 Millionen Einheiten  
Paßwort: PRN02FM6FB  
ca. 32,3 Millionen Einheiten  
Paßwort: PRNBWCKNGB  
ca. 36,2 Millionen Einheiten

Parkname: Europark  
Paßwort: BBBB3VN.090B  
ca. 180 Millionen Einheiten

### Mechwarrior 3050

#### Levelcodes:

Mission 1 BMBRMN  
Mission 2 65C816  
Mission 3 B1GBND  
Mission 4 FSPRNG  
Mission 5 YHWX11

#### Unendlich Munition:

Paßwort: M1R0G3

### Spawn - The Videogame

Level:	Paßwort:
2	D996 3D1D
3	4729 342F
4	D6CF 387D
5	D54F 498D
6	0515 55FF
7	86B1 55BG
8	DH84 9GDG
9	8C98 CBFF
10	0828 CBGG

### Earthworm Jim 2

#### Überraschung:

Drückt im Pausenmodus Y, A, B, B, A, Y, A, B und seht selbst, was geschieht!

## mega-cd

### Earthworm Jim - Special Edition

#### Jim verwandeln:

Gebt die Cheats im Pausenmodus ein!

Jim mit Brille: A, B, A, A, A, A, B und C

Jim als Groucho Marx: sechsmal A, B und C

Jim mit roter Perrücke: C, fünfmal A, B und C

Jim mit schwarzer Perrücke: B, fünfmal A, B und C

Energie aufladen: A, C, B, C, B, A, A und C

Big Bruty: C, C, C, links, links, links, rechts und rechts. ■

Hallo, Tips-und-Tricks-Freunde!  
Wer sich aktiv an unseren tactics-Seiten beteiligen möchte, schreibt bitte an folgende Adresse:

X-plain Verlag GmbH  
tactics  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

Unter allen Einsendungen verlosen wir monatlich drei halbjährige XL-Abos.  
Einzig Bedingung: Gebt Eure Adresse bitte auch im Brief mit an, oder schickt uns Eure Beiträge auf Diskette. Natürlich könnt Ihr uns auch faxen. Die Faxnummer lautet: 040/395043  
Viel Glück!

## Impressum

**Chefredaktion:** Reza Abdolali, Klaus-Dieter Hartwig (gemeinsam ViSDp)

**Redaktionelle Leitung:** Michael Koczny

**Redaktion:** Michael Anton, Thomas Hellwig, Christian Henning, Klaus Kock

**Freie Mitarbeit:** Gerald Arend, Julian Eggebrecht, Lotto King Karl

**Grafikleitung:** Britta Jakobsen

**Grafik:** Albertine v. Barsewisch (stellv. Ltg.), Heinke Vogt

**Verlagsleiter:** Sven Jakobsen

**Anzeigenleitung:** Michael Gremiliza (ViSDp)  
Tel.: 040 - 39 88 37 88  
Fax: 040 - 39 50 43

**Verlag:** X-plain Verlag GmbH  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg  
Tel.: 040 - 39 88 37 0

**Druck:** Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

**Vertrieb:** VPM Vertrieb, Postfach 5707, 65205 Wiesbaden, Fax.: 0611 - 266 51 74

**Titelartwork:** © Psygnosis/Bizarre Creations

© 1996 X-plain Verlag GmbH

neXt Level erscheint monatlich zum Preis von DM 4.90

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK.



Holbeinstraße 2-4  
4539 Neumünster  
Telefon 04321 / 22737  
Telefax 04321 / 23312

**NINTENDO 64**

BEFRIEDIGEN DER GROSSEN NACHFRAGE BITTEN  
FÜR UM RECHTZEITIGE UNVERBINDLICHE  
ORBESTELLUNGEN / RESERVIERUNGEN

**SEGA SATURN**

ATURN kpl.m.CP,Kabel,Batt.	dt. DM529,00
iberia	dt. DM 94,00
1 Challenge	dt. DM 98,00
Golden Axe - The Duel	dt. DM 84,95
Magical Carpet	dt. DM 98,00
SEGA Rally	dt. DM 89,95
hell Shock	dt. DM 98,95
im City 2000 dt.Text	dt. DM 94,95
treefighter Alpha	dt. DM 89,00
Shin Den Remix	dt. DM 94,95
irtua Cop mit Gun	dt. DM139,95
irtua Fighter 1	dt. DM 59,95
irtua Fighter 2	dt. DM 89,95
ing Arms	dt. DM 88,00
forms	dt. DM 94,00

**SONY PLAYSTATION**

lien Trilogy	dt. DM 94,95
A. Toshinden 2	dt. DM 94,95
haos Control	dt. DM 85,95
iscworld dt.Texte	dt. DM i.V.
tfreme Pinball	dt. DM 89,95
agic Carpet	dt. DM 89,00
ickey's Wild Adventures	dt. DM 89,00
SA - In the Zone	dt. DM 97,95
eed for Speed	dt. DM 89,95
hilosoma	dt. DM 86,95
idge Racer Revolution	dt. DM 94,95
ue Pinball	dt. DM 89,95
hell Shock	dt. DM 87,95
ing Commander 3	dt. DM 99,00

**SUPER NINTENDO**

OWER STATION	dt. DM179,00
ction Replay MK 3	dt. DM 89,95
reath of Fire 2	dt. DM127,00
nal Fight 3	dt. DM114,00
irby's Dream Course	dt. DM 89,00
irby's Ghost Traps	dt. DM 89,00
ost Vikings 2	dt. DM 99,00
ower Rangers:Fight.Edition	dt. DM128,00
by Story	dt. DM128,00
leapon Lord	dt. DM119,00
forms	dt. DM116,95

**SEGA MEGA DRIVE**

EGA DRIVE II Toy Story Set	dt. DM239,00
onald in Maui Mallard	dt. DM109,00
arfield	dt. DM109,00
it.Superstar Soccer DeLuxe	dt. DM 79,00
andstalker kpl.dt.Texte	dt. DM 89,95
ight Crusader kpl.dt.Texte	dt. DM108,95
ission Impossible	dt. DM108,95
ac Panic	dt. DM 64,95
hantasy Star 4	dt. DM109,00
ochantofas	dt. DM109,00
heme Park kpl.dt.Texte	dt. DM109,00
oy Story	dt. DM i.V.
leapon Lord	dt. DM109,95
forms	dt. DM109,00

**PC CD ROM**

hronicles of the Sword	dt. DM 79,95
iberia 2	dt. DM 94,00
hannara	dt. DM 79,95
Z"	dt. DM 79,95

**DREI VORTEILE**

TOP - PREISE  
Original deutsche Versionen  
14 Monate Garantie  
Versandkosten Vorkasse DM 3,95  
auch bei Bestellungen per Telefax /  
Anrufbeantworter am Wochenende  
Versandkosten NN DM 4,95  
Inklusive Schnellservice und  
Transportversicherung  
Ab 3 Artikeln liefern wir  
ohne Versandkosten  
Vorbestellungen für Neuheiten  
werden bevorzugt ausgeliefert  
Wir führen auch original SEGA, SONY,  
und CD-ROM SPIELE  
Kostenlose Gesamtpreislisten  
wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die  
aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankun-  
gen und Einkaufsvorteile: Fragen Sie deshalb nach!

**HÄNDLERREGISTER**

Berlin

**UFO GAMES**

Ankauf · Verkauf · Tausch

- SONY
- SATURN
- SUPER NES
- NINTENDO
- MEGA DRIVE
- MEGA CD
- GAMEBOY
- GAME GEAR
- NEO GEO CD
- 3DO
- PC

Es lohnt sich anzurufen!

**UFO GAMES**  
Bundesallee 72  
12161 Berlin

Tel./Fax: 030-8593635

**HÄNDLERREGISTER**

Hamburg



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

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

**HÄNDLERREGISTER**

München

An- & Verkauf von Videospiele  
**A.B. GAMES**  
Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 12-18 Uhr  
Andreas Bender



- Sega
- Sony
- Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

**A.B. Games**  
Meinsdorfer Weg 30  
23701 Eutin  
Nur Versand!

Händleranfragen erwünscht!  
**04521-4873 oder 71497**



Munich  
**S**oftware  
**C**enter

... 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



Das Videospieledepot  
in Hamburg!

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

Telefon: 040 / 390 50 62  
Bahnenfelder Straße 187  
22665 Hamburg  
(Fünf Minuten vom  
Bahnhof Altona entfernt)



**Video-  
und  
Computer-  
spiele**

Orleansstr. 63  
nh. Ostbahnhof  
81667 München

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



## Grafik-Organie I

Der erste Teil des actiongeladenen Abenteuers begeisterte selbst viele von denen, die sich ansonsten eher von Shoot 'em Ups distanzieren. Was **Panzer Dragoon Zwei** auf dem Saturn beim first look alles zu bieten hat, haben wir in dieser Ausgabe gezeigt. Einen ausführlichen Test mit allen Infos, Bildern und dem Blick für die vielen Feinheiten dieses Grafik-Hammers präsentieren wir kommenden Monat in XL 6/96!

Level

next



## BLEIFUSS ADE!

Noch nie gab es ein derart realistisches Rennspiel rund um den Formel-1-Zirkus – zumindest Konsolenbesitzer mußten sich bislang mit eher trägen und bleifußlastigen Vertretern dieses Genres zufrieden geben. Doch nun ist Schluß! Dieses Rennspektakel fordert Eure volle Aufmerksamkeit! Es brechen neue Zeiten an: **Formel 1** für Sonys Power-Konsole steht bereit zum Test, und unser Testfahrer-Team ist kaum noch bremsen!

## XL specials

### GRAFIK-ORGIE II



Auf ihnen werden die unglaublichsten Effekte oder auch überwältigende

Render-Grafiken erzeugt – die Rede ist von **SiliconGraphics**-Rechnern. neXt Level schaut hinter die Kulissen und läßt es sich nicht nehmen, dem Geheimnis dieser Wundermaschinen ein kleines Stückchen näher zu rücken. Es darf mit einer packenden Reportage und vielen beeindruckenden Bildern gerechnet werden!

## XL interview



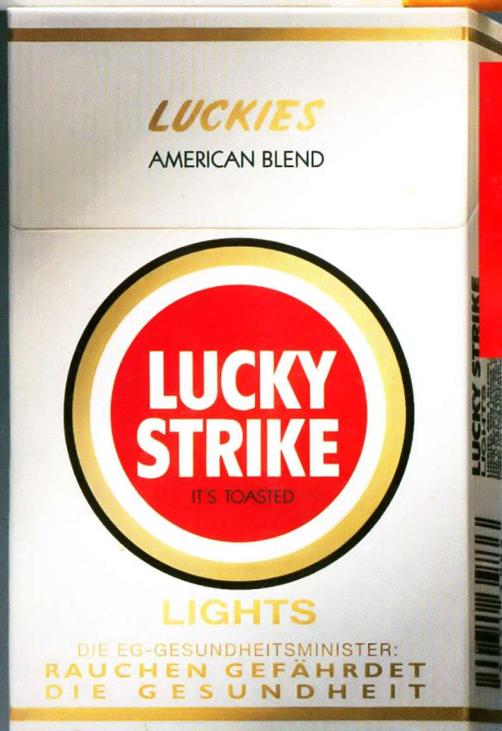
### NAMESVETTER

Lincoln war ein großer Mann. War? Nein, er ist, denn gemeint ist nicht etwa Abraham Lincoln sondern vielmehr **Howard Lincoln** – Oberhaupt von Nintendo of America. neXt Level bat zum ausführlichen Gespräch zum Thema Nintendo<sup>64</sup>!

neXt Level 6/96 erscheint am 15. Mai



Sie wissen ja, wie eine  
Lights schmeckt. Reingefallen!  
Einmal aussetzen.



1. Neu
2. Lucky
3. Lights

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)