

Juli 7/96

C 41473

öSch 34 sFr 4,90 Lit 6200 hfl 6,50

DM 4,90

next Level

NEXT LEVEL

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



wipEout 2097



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)

»Duell der Giganten«

Schon vor Beginn der Messe war klar, daß die Electronic Entertainment Expo in Los Angeles das bedeutendste Branchenereignis des Jahres wird. Sämtliche Erwartungen wurden nicht nur erfüllt, sondern zum Teil sogar übertroffen. Wichtigster Event war ohne Zweifel die Präsentation des Nintendo64. Während die Japan-Premiere im November noch gemischte Reaktionen nach sich zog, waren mit *Super Mario 64* und *PilotWings 64* endlich fertige Spiele zu begutachten, die von dem anwesenden Fachpublikum fast durchgehend mit Begeisterung aufgenommen wurden. Acht weitere Spiele waren in mehr oder weniger vollständigen Vorversionen anzutesten. Natürlich sehen Sega und Sony dem N64-Launch Ende September in den USA nicht tatenlos entgegen. Sega kontert mit einem neuen Charakter namens *Nights*. Vor allem optisch sorgte der Saturn-Titel für Aufsehen. Neben der Reaktivierung von Sonic kündigte Sega Umsetzungen ihrer aktuellen Spielhallen-Erfolge an. Sony hingegen scheint der Meinung zu sein, daß für die jüngere Zielgruppe nun doch ein Maskottchen vonnöten sei. *Crash Bandicoot*, ein origineller Charakter, der in Zusammenarbeit mit Universal entwickelt wurde, gibt in einem abwechslungsreichen Jump&Run sein Debüt. Rein quantitativ liegt die PlayStation-Software derzeit deutlich in Führung.

Doch nicht nur in punkto Software wird es in den kommenden Monaten zu einem aufregenden Schlagabtausch kommen, auch bei den Preisen wird mit harten Bandagen gekämpft. Wie wir vorausgesagt haben, geraten auch die Preise für die neuen Konsolen in Bewegung. Nachdem Nintendo bekanntgegeben hatte, das N64 mit 249,95 US-Dollar zu veranschlagen, überraschte Sony mit der sensationellen Nachricht, den PlayStation-Preis ab sofort auf 199 Dollar (399 DM) zu senken. Einen Tag später zog Sega nach (199 Dollar, 449 DM). Und das über vier Monate, bevor Nintendo auf den Markt kommt. Für uns Käufer hat der Konkurrenzkampf nur Vorteile: Endlich nähern sich die Next-Generation-Konsolen akzeptablen Preisregionen. Nur Nintendo steht nun plötzlich nicht wie angekündigt mit der günstigsten, sondern vielmehr der teuersten Hardware da. Doch dieses Manko will man durch die sensationelle Software wieder wettmachen.

Es kommt also Bewegung in den Markt, und in den kommenden Monaten wird zweifellos noch eine Menge passieren. Mit Sicherheit dürfen wir uns auf ein spannendes – und wie es aussieht preisgünstiges – zweites Halbjahr freuen.

Viel Vergnügen mit dieser Ausgabe wünscht die gesamte



SOFTWAREAR

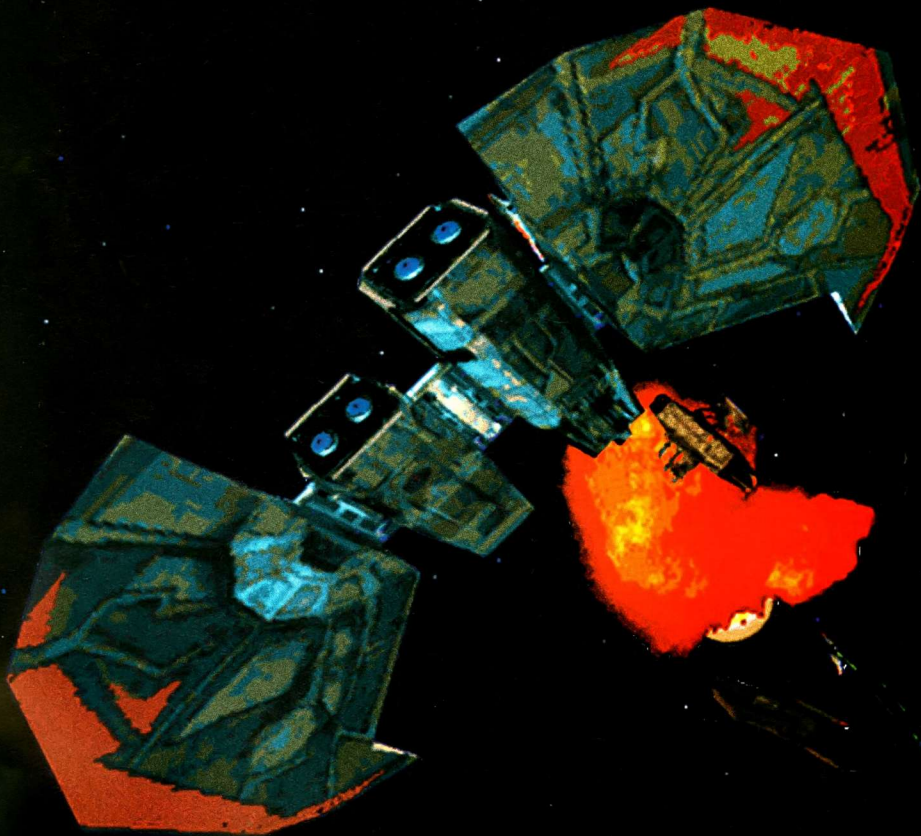


Der Anspruch: Leah ist ganz Prinzessin, mit ihrem atemberaubend galaktischen Pullover von Vulcan Vinyl (DM 198,90), Radium-Make-up (Gurie Labs, DM 6,99) und hautengen Astronauten-Hosen (Tinpins, DM 75,50). Die Schuhe sind ihre eigene Kreation, eine kunstvolle Kombination aus Eierschachteln und Silberfolie.

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

Haar von Maurice.





Wing Commander III

von
Origin Systems



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

spiel des monats



Super Mario RPG (SuperNES)

Seite **12**

XL rubriken

Seite **80** **Arcade**

Aktuelle Automaten-
spiele im Überblick

Seite **96** **Backstage**

Lotto King Karls
ultimativer Härtestest

Händlerregister	95
Impressum	98
neXt month	98
PC-Teil	84
read.me	8
Spiel des Monats	12
Zubehör	78



XL specials

Seite **18** **Messe-Bericht**

neXt Level war live vor Ort –
ausführliche Informationen von
der E³ aus Los Angeles

Seite **36** **Exklusiv-Reportage**

wipEout 2097 für die PlayStation –
der Start ins nächste Jahrtausend

Seite **74** **Reportage**

SiliconGraphics – das neue
Gesicht der Videospiele (Teil 2)

Seite **82** **Interview**

neXt Level sprach mit
Starprogrammierer David Perry
über seine zukünftigen Projekte





E! - die US-Premiere des Nintendo⁶⁴



wipeout 2097 (PSX)



Jumping Flash 2 (PSX)



Super Bomberman 4 (SNES)

64-bit-level

Messe-News18

neXt Level berichtet über die wichtigste Videospielmesse der Welt - aktuelle News über das Nintendo⁶⁴ von der E!

32-bit-level

news44

Die kommende Software im 32-Bit-Sektor

reportage36

Mit Vollgas ins nächste Jahrtausend - Psygnosis' aufregendes Rennspielerlebnis wipEout 2097

previews

- Sampras Extreme Tennis (PSX) .50
- Spot goes to Hollywood (PSX) .48

tests

- Bust-A-Move 2 (PSX)65
- Don Pachi (SAT)61
- Earthworm Jim 2 (SAT)68
- Guardian Heroes (SAT)64
- International Track & Field (PSX) 62
- Jumping Flash 2 (PSX)52
- Mega Man X³ (SAT)66
- Po'ed (PSX)57
- Raging Skies (PSX)60
- Shellshock (PSX)56
- The Horde (SAT)55
- Valora Valley Golf (SAT)54

tactics70

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

16-bit-level

behind the scenes88

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

news90

Die kommende Software im 16-Bit-Sektor

tests

- Goemon 5 (SNES)92
- Super Bomberman 4 (SNES)93

tactics94

Tips and Tricks für Mega Drive und Super Nintendo



Hervorstechende Kompetenz

Ich finde es sehr positiv, daß es endlich ein Mag gibt, welches Videospiele sachlich bespricht. Von der knalligen Aufmachung anderer Magazine genervt, habe ich große Hoffnungen in neXt Level gesetzt, und ich muß sagen, ich bin nicht enttäuscht worden.

Eure Kompetenz sticht angenehm aus dem Markt hervor. Besonders innovativ finde ich die Aufteilung in verschiedene Level. Peinlich dagegen erschien mir die Kategorie 'Backstage', in der Lotto King Karl völlig belang- und zusammenhangslos mit einer eigentlich recht interessanten Band plaudert. Die Wertungen müßten direkter ins Auge fallen. Daß ihr euch auf eine 'Gesamtwertung' beschränkt, finde ich aber in jedem Fall übersichtlicher als Extrawertungen für jedes Bit des Spiels.

Was mich an dem Interview mit Shigeru Miyamoto gestört hat, ist euer Versäumnis, an interessanten Stellen

nachzuhaken; mir scheint, man hätte wesentlich mehr in Erfahrung bringen können, wenn man einige Themen vertieft hätte. Ich hoffe, ihr behaltet euren Stil bei und werft ihn nicht im Konkurrenzkampf über Bord.

Andre Rittinghaus, Wuppertal



Kein gewöhnlicher AV-Anschluß am Saturn

Erst einmal ein dickes Lob an euch, daß ihr es geschafft habt, ein neues Videospiegelmagazin zu veröffentlichen ... Ich habe mir vor kurzem einen Saturn gekauft, mit dem ich bis heute sehr zufrieden bin. Doch leider finde ich es von der Firma Sega eine Unverschämtheit, daß sie nicht in der Lage ist, einen gewöhnlichen AV-Anschluß für die Stereo-Anlage in den Saturn einzubauen. Da gibt man nun so viel Geld für eine Konsole mit hoher technischer Leistung aus, und die hat nicht einmal so einen simplen Anschluß. Vor allem sind die Personen, die an ihrem Fernseher keinen Scart-Anschluß

haben, besonders verkohlt worden – ich gehöre leider auch dazu. Selbst beim Mega Drive I finden wir so einen Stecker mit dem man den Sound über die Stereo-Anlage genießen kann, und so einen Zugang hat die PlayStation ebenfalls. Nun frage ich nach eurer Meinung zu diesem Thema. Gäbe es eine Möglichkeit, daß ihr Demo-CDs für den Saturn in das Heft packt, auch wenn das Magazin dadurch teurer werden würde?

Viel Erfolg mit neXt Level!
Albert Schwietzer, Lachendorf

XL antwortet:

Der Saturn besitzt tatsächlich keinen separaten AV-Anschluß. Allerdings besteht die Möglichkeit, die Verbindung zur Stereo-Anlage über die RGB-Buchse mit einem speziellen Kabel herzustellen. Bedauerlicherweise liegt dieses Kabel nur der japanischen Saturn-Konsole bei, Besitzer des PAL-Gerätes sollten sich bei Importhändlern über Preis und Kompatibilität erkundigen. Ansonsten besteht nur die Möglichkeit, den Saturn über einen Videorekorder an TV und Anlage anzuschließen – falls dieser entsprechende Ein- und Ausgänge hat. Zur häufig gestellten Frage nach einer beiliegenden Demo-CD: neXt Level würde sogar erheblich teurer werden; Vergleiche zu entsprechenden PC-Magazinen belegen dies. Abgesehen von der preislichen Zumutung für die Leser gäbe es auch noch weitere Nachteile, wie z. B. die Frage nach dem Format der CD: In

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

Alle Leserbriefe werden bitte an folgende Adresse gesandt:

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

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.



adidas® *power* **Soccer**



“...HERVORRAGEND SPIELBARES SOCCER GAME MIT INNOVATIVEN ELEMENTEN
... EIN ECHTES PLAYSTATION HIGHLIGHT ...”

NEXT LEVEL 05/96

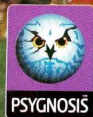
WERTUNG: 90% - "SPIEL DES MONATS"

“...FEGT DIE MEISTEN KONKURRENZ-FUßBALLSPIELE VOM PLATZ...”
“...3D OPTIK UND ANIMATIONEN SIND ... BESSER ALS BEI ALLEN ANDEREN
FUßBALLSIMULATIONEN FÜR DIE PLAYSTATION.”

MAN!AC 05/96



ADIDAS POWER SOCCER - ENTWICKELT IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEN
FUßBALLPROFIS DER ADIDAS AG.
DER WAHRE MEISTER ALLER FUßBALLSPIELE IST AB MAI 1996
FÜR PLAYSTATION ERHÄLTICH. MIT DEUTSCHEN KOMMENTAREN !



“PS” and “Playstation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Power Soccer™ are Trademarks of Psygnosis Ltd.
adidas is a registered Trademark of adidas AG.

monatlichen Abständen würden wir entweder Saturn- oder PlayStation-Besitzer enttäuschen. Dem Heft Demo-CDs für beide Systeme beizulegen, ist wirtschaftlich gesehen schlicht utopisch. Wir haben jedoch einen annehmbaren Kompromiß gefunden: Über unsere Abo-Aktion (Seite 34) sind Demo-CDs erhältlich – der Saturn-Sampler bietet sogar spielbare Titel.

Gelungener Heftaufbau

Als ehemaliger GAMERS- und GAMEPRO-Leser freue ich mich ganz besonders, daß ihr endlich etwas Neues bringt. Den Heftaufbau finde ich gut gelungen, wobei

,Innovativ finde ich die Aufteilung in verschiedene Level‘

es vielleicht besser wäre, das Inhaltsverzeichnis übersichtlicher und die Frontseite, insbesondere das Logo nicht so ‚simpl‘ zu gestalten. Worüber ich mich auch noch freuen würde, wäre eine Intern-Seite, ähnlich wie in GAMEPRO bzw. TOTAL!. Besonders gut finde ich das ‚Spiel des Monats‘ und die ‚behind the scenes‘-Seiten. Nun habe ich noch eine Frage: Weshalb erscheinen so viele Spiele zuerst auf der PlayStation und dann erst für Saturn (z. B. Alien Trilogy, Magic Carpet, FIFA Soccer '96)?

XL antwortet:

Spiele von US- und europäischen Herstellern erscheinen in der Regel zuerst für PlayStation, da Sonys 32-Bitter außerhalb Japans mehr Einheiten verkauft hat als der Saturn. Daher sind PSX-Spiele für die Firmen einfach lukrativer. Ein weiterer – allerdings nicht entscheidender – Grund ist, daß die PlayStation-Programmierung „einsteigerfreundlicher“ ist, während der Saturn längere Einarbeitungszeit erfordert.

gratulation

Die glücklichen Gewinner des Formel-1-Wettbewerbs aus neXt Level 5/96 heißen:

Gottfried Binder, Nürnberg
Katja Däumler, Berlin
Matthias Kipp, Oldenburg
André Paul, Hannover
Michael Seelisch, Neumünster

Die richtige Antwort lautete:
Michael Schumacher

Aktuelle Liste indizierter Spiele

In der folgenden Liste finden sich alle zur Zeit in Deutschland indizierten bzw. beschlagnahmten Konsolen- und Automaten-Spiele.

Die mit ‚B‘ gekennzeichneten Titel sind neben der Indizierung beschlagnahmt worden. Um Mißverständnisse aus der Welt zu schaffen, sei nur kurz angemerkt, daß folgende Titel bislang weder verboten noch indiziert sind: Loaded (PSX), Project Overkill (PSX) und Virtua Cop (SAT).

Black Belt	Master System
Cannon Fodder	Mega Drive
	SuperNES
Chaos Engine, the	Mega Drive
Doom	Jaguar
	MD 32X
	PlayStation
	SuperNES
Flying Shark	Automatenspiel
Green Beret	Automatenspiel
Killer Instinct	SuperNES
Lethal Enforcers	Mega Drive
	SuperNES
Lethal Enforcers II	
– Gun Fighters	MCD
	Mega Drive
Mad Dog McCree	CD-i
Mercs	Mega Drive
Mortal Kombat (B)	Game Gear
	Master System
	Mega Drive
	MCD
	SuperNES (nur indiziert)
Mortal Kombat II (B)	Game Gear
	Mega Drive
	MD 32X
	SuperNES
Mortal Kombat 3	Mega Drive
	PlayStation
	SuperNES
	Mega Drive
Rambo III	Mega Drive
Shadow Dancer	Mega Drive
Super Double Dragon	SuperNES
Total Carnage	SuperNES
Wolfenstein 3 D (B)	Jaguar
	SuperNES
Zero Tolerance	Mega Drive

Quelle: Amtliches Mitteilungsblatt der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften; Stand: April 1996

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

AB GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten



**Ridge
Racer
Revolution**
(PSX-dt.)

99,95

**Saturn &
PlayStation**
dt. - Inkl. Controller

je 399,-



Alien Trilogy

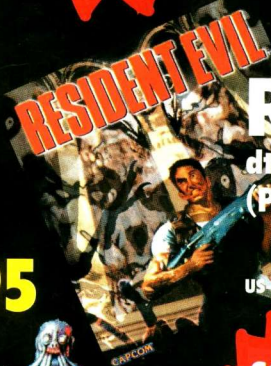
(PSX-dt.)..... **99,95**

(PSX-pal)..... **89,95**

(Saturn-us.)..... **119,95**

Sony RGB-Kabel

39,95



RESIDENT EVIL

dt. unzensurierte Version
(PSX-PAL)

Wegen großer Nachfrage -
unbedingt vorbestellen !!!

99,95

US-Version (lieferbar) 119,95

**SONY
Lenkrad**

149,95

**neGcon
Controller**

89,95



RESIDENT EVIL

Hintbook

(US-engl.) **49,95**

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

Bestellen geht so einfach !!

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

... **KEIN CLUB** ...



FIA Formula One

dt. Version
(PSX-PAL)

Super-Rennspiel -
unbedingt vorbestellen !!!

99,95

**Action
Replay**

Sony 99,95

Saturn 99,95

SNES 89,95

Auch Händler willkommen!

Fax: 0451 - 8717565

PHONE: 0451 - 871 75 55

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 + NN

A.B. Games • Moisliger Allee 40a • 23568 Lübeck • Nur Versand!

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



Super Mario RPG

Legend of the Seven Stars

Wenn sich zwei Softwaregiganten mit recht unterschiedlichen Themenschwerpunkten zusammentun, dann darf man mit Recht auf das Resultat dieser Elefantenhochzeit gespannt sein. Vorhang auf für *Super Mario RPG*!

Hersteller:	Nintendo/Square
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Level:	-
Preis:	ca. DM 140
Erhältlich:	US-Import



von M. Anton

s hätte so ein schöner und ganz normaler Tag im Mushroom-Königreich werden können: Der fiese Bowser entführt die arme Prinzessin Toadstool und Klempner Mario eilt mutig zur Rettung. Einige Renn- und Hüpfaktionen, eine kleine Keilerei zwischen Mario und Bowser, Happy-End, Klappe und aus ... Doch es sollte



völlig anders kommen. Denn gerade als sich die beiden Erzfeinde so richtig am Wickel haben, schlägt ein riesiges Schwert in Bowsers Schloß ein und unterbricht die Auseinandersetzung. Smithy heißt der Bösewicht, und zusammen mit seiner Bande

will er die Herrschaft über das Königreich an sich reißen. Logisch, daß Mario so etwas nicht gutheißen kann, aber zunächst hat der Klempner noch ein anderes Problem: Seit dem Vorfall ist die Prinzessin verschwunden, also muß sich der Held zusätzlich noch auf die Suche nach der Dame machen.

Auf seiner so beginnenden Reise erfährt Mario schließlich weitere schlechte Neuigkeiten. Smithys Aktivitäten haben die Star Road zerstört. Nur wenn die sieben, über das ganze Land verstreuten Sterne gefunden werden, besteht wieder Hoffnung auf Ruhe und Ordnung. Natürlich haben Smithys Schergen kein Interesse am Erfolg der Klempner-Mission, und so legen sie Mario einige Stolpersteine in den Weg. Zum Glück kann sich der Held jedoch auf tatkräftige Unterstützung verlassen: Mit Mallo und Geno schließen sich ihm zwei kampferprobte Begleiter an, die mit Smithy noch eine Rechnung offen haben. Nach ihrer Befreiung stößt auch die Prinzessin zur Truppe, und selbst Bowser vergißt alle Rivalitäten und marschier mit - schließlich möchte er ja sein Eigenheim zurückhaben.

info

Durch den eingebauten **Spezialchip** funktioniert das Modul auf keinen Fall auf Konsolen mit 50/60Hz-Umschaltung. Auf deutschen PAL-Konsolen läuft das Spiel allenfalls in Verbindung mit dem uralten **Fire-Adapter**, allerdings besteht dabei immernoch die Gefahr von Abstürzen, verbunden mit dem Verlust der gespeicherten Spielstände! Die einzige sichere Betriebsmöglichkeit besteht in der Verwendung eines nicht umgebauten NTSC-SNES!

Batteriespeicher: Marios Erfolge bei der Suche nach den sieben Sternen können in vier Spielständen dauerhaft protokolliert werden.

Super Mario RPG



In dieser idyllischen Region beginnt die abenteuerliche Reise von Mario

Bislang klingt die Story ja noch nach einer netten Hintergrundgeschichte für ein Jump&Run, doch schon beim ersten Feindkontakt wird man eines Besseren belehrt: Mit dem Mario-typischen Auf-den-Gegner-hüpfen ist die Angelegenheit nämlich nicht erledigt, statt dessen wird in einen Rollenspiel-typischen Kampfbildschirm gewechselt, in dem die Differenzen Klempner gegen Monster ausgetragen werden. Wie es sich für ein echtes Rollenspiel gehört, stehen den einzelnen Charakteren unterschiedliche Kampfoptionen zur Verfügung, die allerdings wieder 'typisch Mario' sind: Der Held selbst greift bevorzugt mit Faust- oder Hammerschlägen an, kickt aber mit entsprechender Ausrüstung auch gerne Koopa-Panzer durch die Gegend. Und auch die anderen Figuren

haben entsprechend abgedrehte Waffen: Ein Regenschirm in königlicher Hand kann ordentlich schmerzen!

Magie gibt es natürlich auch, ihr Einsatz schlägt sich in Spezialattacken nieder und zieht seine Kraft aus den während des Spiels zu findenden 'Flower Points'. Insgesamt sechs solcher teilweise genial animierten Flower-Power-Tricks lernt jeder Charakter im Verlauf des Spiels. Dabei ist sowohl bei magischen als auch konventionellen Attacken gutes Timing auf dem Joypad nützlich: Mit etwas Geschick lässt sich so der Schaden am Gegner beträchtlich erhöhen, auch wird Leistung belohnt. Sollte Mario beispielsweise eine 32er-Jump-Combo schaffen, winkt ihm ein besonderes Extra. Anderes Rollenspiel-übliches Zubehör wie (Aus-)Rüstungen und

Jeder Charakter verfügt über ganz besondere Angriffszauber. Insbesondere in den höheren Stufen werden die Auswirkungen auf Gegner durch imposante Animationen und Effekte dargestellt

Mario LV 15 HP 92/111	
Bowser LV 12 HP 112/112	Mallow LV 14 HP 90/90
Geno LV 12 HP 94/99	Toadstool LV 9 HP 50/50
Exp-Level 1339 Next Level at 21	Switch which two?



Auf seinem Abenteuer trifft der Klempner des öfteren auf bekannte Figuren und Situationen aus diversen anderen Videospielen. Sogar auf seine Vergangenheit!



(Wow! Unbelievable!
You just beat BOSHI!)



Wer das Wettrennen auf Yo'sters Island gewinnt, der darf mit Hilfe der als Belohnung erhältlichen Cookies während der Kämpfe auch Yoshis Hilfe in Anspruch nehmen. Allerdings ist der Vorrat begrenzt ...

Die Waffen des Klempners



Je nach Ausrüstung verfügt Mario über unterschiedliche Angriffsmöglichkeiten – sogar Magie ist dabei ...



In vielen Geschicklichkeitseinlagen läßt sich die Reisekasse aufbessern. Zwingend notwendig sind diese Eskapaden zwar nicht, als nette Abwechslung sind sie jedoch immer willkommen

Super Mario RPG

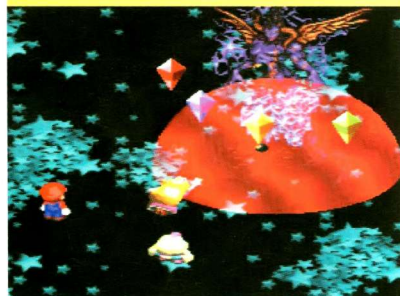
kraftspendende Items sind ebenfalls vorhanden. Das zur Anschaffung nötige Bargeld kann durch entsprechende Kämpfe gewonnen werden, allerdings gibt es auch noch diverse andere Möglichkeiten, um die Reisekasse aufzubessern. Zahlreiche Bonusspiele warten darauf, gemeistert zu werden, bei ihnen ist dann wieder mehr Geschicklichkeit gefordert.

Passend zu Story und Helden ist auch die ganze Umgebung ausgefallen, deren gerenderte Grafiken im farbenfrohen Mario-Stil gehalten sind. Die Gegnerschar ist zum großen Teil der „Mario World“ entsprungen, seien es nun gewöhnliche Goombas oder Koopas als lästige Kleingegner oder Prominenz wie etwa die Hammer-Brüder oder Birdo in der Rolle als Endbosse. Zusätzlich gibt es noch mehr Bekannte(s) zu entdecken, beispielsweise ein völlig verschlafener Link oder ein offensichtlich aus *Final Fantasy II* entsprungener Endgegner nebst dem dazugehörigen Soundtrack.

Sofern man weder fanatischer Mario-Hasser noch überzeugter Rollenspiel-Verächter ist, bietet diese Koproduktion von Nintendo und Square die ideale Kombination aus beiden eigentlich so verschiedenen Genrewelten. Sind die Berührungängste mit den bislang vielleicht eher ungewohnten Spielelementen erstmal überwunden, ist man sehr schnell dem Bann von *Super Mario RPG* verfallen. Leichte Schwächen im Sound (die ständig gleiche Musik während der Kämpfe nervt etwas) werden durch eine opulente grafische Gestaltung mehr als wettgemacht, die ausgewogene Mischung aus Action- und Rollenspiel, Mario-Charme und Square-Epik sowie Rätsel- und Geschicklichkeitskost kann voll und ganz überzeugen. Schade nur, daß es sich wegen der Meinungsverschiedenheiten zwischen Nintendo und Square um ein einmaliges Meisterwerk handelt, das zudem wohl nie offiziell als PAL-Version erhältlich sein wird. ■

XL-Wertung

95%



Die zahlreich vorhandenen Endgegner erweisen sich als ziemlich hartnäckige Zeitgenossen. Da kann auch ihr teilweise etwas seltsames Aussehen nicht darüberhinwegtäuschen ...



Dino COMICS PRÄSENTIERT:

DER KAMPF DES JAHRHUNDERTS!



GEGEN MARVEL COMICS

NEU



WER IST STÄRKER? WER IST HÄRTER? WER IST COOLER?
WER WIRD GEWINNEN?

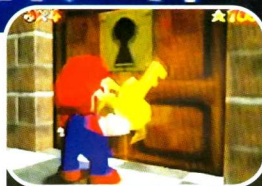
RUNDE EINS AB 12. JUNI IM HANDEL!

Vom 16. bis zum 18. Mai fand in Los Angeles zum zweitenmal die *Electronic Entertainment Expo (E³)* statt, das größte Branchenereignis im Bereich der Video- und Computerspiele. Insgesamt sollen 1700 Spiele auf der Messe präsentiert worden sein. Auch wenn viele davon nur als Ankündigung auf dem Papier existieren, warteten mehrere hundert Spiele in mehr oder weniger fertigen Versionen darauf, begutachtet zu werden. Bei dieser Softwareflut läßt sich kaum eine Voraussage treffen, welche Konsole in Zukunft die Nase vorn haben wird. Das wichtigste Ereignis war jedoch fraglos die Präsentation des Nintendo⁶⁴. Bereits einen Tag vor Messebeginn gab Nintendo auf einer Pressekonferenz die US-Preise bekannt: Das Gerät (ohne Spiel, mit einem Controller) wird am 30. September 1996 für 249,95 Dollar zu haben sein, Spiele werden 50 bis 80 Dollar kosten, zusätzliche Controller jeweils 30 Dollar.

MEESSE NINTENDO



Speicherplatz-Probleme scheinen die Mario-Macher nicht zu kennen. Bei der Abwechslung und dem Umfang, den *Super Mario 64* aufweist, mag man kaum glauben, daß es sich lediglich um ein 64-MBit-Modul handelt



Super Mario 64

Bereits auf der Pressekonferenz sorgte die Demonstration von *Super Mario 64* für begeisterte Reaktionen. Die folgenden drei Tage konnte sich jedermann (und -frau) selbst von der Qualität des neuen Miyamoto-Spiels überzeugen.

Vorausgesetzt, man konnte sich einen der begehrten Plätze an einem der zwanzig Monitore erobern, die während der kompletten Messe durchgehend belagert wurden.

Natürlich stellt sich die Frage, was an einem weiteren Mario-Spiel so sensationell sein soll. Anhand der leider recht mäßigen Bildschirmfotos läßt sich die Faszination natürlich nur schwerlich festmachen. Dies trifft allerdings auf sämtliche, auf den folgenden Seiten abgebildeten Spiele zu: Die Standbilder können – vor allem im Vergleich zu aktuellen 32-Bit-Spielen – kaum überzeugen. In Bewegung sieht alles jedoch ungleich beeindruckender aus.

Ein wichtiger Punkt bei *Super Mario 64* ist sicherlich der Analog-Stick. Die ersten Minuten macht es allein schon Spaß, Mario durch die Landschaft zu bewegen und die Nuancen der Steuerung

und natürlich auch die zahlreichen Fähigkeiten des Klemnpers auszutesten.

Der größte Pluspunkt ist jedoch, daß Mario 64 die Möglichkeiten nutzt, die eine realistische, dreidimensionale Spielumgebung mit sich bringt. So ist es zum Beispiel möglich, auf Bäume zu klettern, in Wassergräben zu springen und dort weiterzuschwimmen und zu tauchen usw. Wer alle Geheimnisse von Marios Welt erkunden will, verbringt laut Nintendo mindestens 50 Stunden vor dem Bildschirm – sicherlich keine Über-treibung.

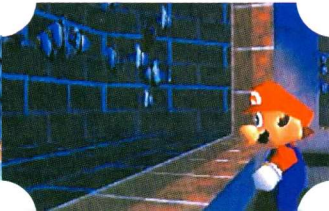
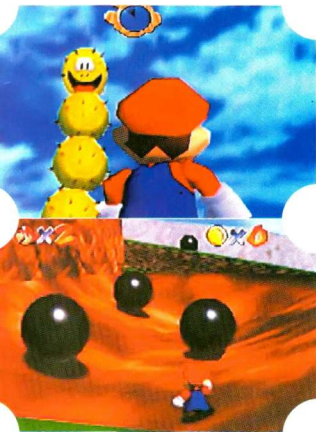
Nachdem Zweifler das N64 nach zahlreichen Verzögerungen schon als gigantischen Marketing-Gag abtun wollten, hat sich Nintendo nun eindrucksvoll zurückgemeldet. Offenbar hat man zudem aus Fehlern der Vergangenheit gelernt: Während das SNES seinerzeit mit wenigen Sportspielen aufwarten konnte, sind für das N64 im Rahmen der *Nintendo Sports-Reihe* zahlreiche Sportspiele angekündigt.

Abschließend bleibt noch anzumerken, daß es für das N64 in Deutschland nichts Neues gibt. Frühestens im September soll es weitere Infos geben.



Anders als bei bisherigen Mario-Spielen, dreht sich bei *Super Mario 64* nicht alles darum, Gegnern auf den Kopf zu springen, sondern Level zu erkunden, Aufgaben zu lösen usw.

Der knuddelige Charm Marios aus altbekannten 2D-Tagen wurde perfekt auf den 3D-Charakter übertragen. Für eine Polygonfigur weist der Klemper überhaupt wenige Ecken und Kanten auf





PilotWings 64

Auf dem Papier mag *PilotWings 64* sicherlich nicht als der spektakuläre Titel für den N64-Launch erscheinen. Hat man jedoch erst einmal das Joypad in die Hand genommen, wird man eines Besseren belehrt. Denn erst dann lassen sich die Feinheiten der Steuerung erkennen, die der Analog-Stick des N64 bietet. Paradigm Simulations, einer der weltweit angesehensten Hersteller für High-End (Militär-)Flugsimulatoren, hat seine ganze Erfahrung eingebracht, um ein realistisches Flugverhalten zu simulieren. Damit der Spaß nicht zu kurz kommt, wurde das Gameplay hingegen von Nintendo-Mitarbeitern unter der Aufsicht von Shigeru Miyamoto designet.

Wie schon bei *PilotWings* fürs SNES stehen zu Beginn drei 'Flugzeuge' zur Verfügung: Hanglider, Jet-Pack und Gyrocopter. Obwohl es allein schon Spaß macht, einfach nur die riesigen Areale zu

Neben dem realistischen Feeling der Steuerung können vor allem die landschaftlichen Details begeistern



Mit dem Drachenflieger lassen sich thermale Aufwinde nutzen, um an Höhe zu gewinnen

erkunden und die Landschaft zu betrachten, gibt es natürlich auch Aufgaben in dem Spiel, zum Beispiel Ringe zu durchfliegen, punktgenaue Landungen zu absolvieren usw.

Im Laufe des Spiels kommen zahlreiche weitere Disziplinen dazu, z. B. Fallschirmspringen (inklusive Formationsflug), eine Art Hindernislauf mit Springtiefeln und Zielschießen mit dem beliebten 'Human Cannonball'!

Ob wie bei dem SNES-Vorbild zum Abschluß auch Militär-Einsätze zu fliegen sind, ist noch nicht bekannt. Im Hinblick auf die Vergangenheit von Paradigm darf man aber wohl davon ausgehen.



TetrisPhear

TetrisPhear war zwar nicht auf der Messe zu sehen oder zu spielen, soll aber trotzdem zum US-Launch erscheinen. Grund für die Geheimhaltung sei laut Nintendo das völlig neuartige und geniale Spielprinzip, das weit über einen handelsüblichen Tetris-Klone hinausgehen soll.



Anders als bei den meisten anderen 3D-Shootern, gibt es bei *Shadows* – wie bei den meisten N64-Spielen – recht freie Kamerabewegungen. Dank der vier C-Buttons läßt sich die Perspektive darüberhinaus auch frei wählen



Viele bekannte *Star-Wars*-Charaktere geben sich bei *Shadows of the Empire* die Ehre. Neben den allgegenwärtigen Stormtroopers sind auch Boba Fett, Jabba the Hutt und der Imperator höchstpersönlich mit von der Partie

Star Wars Shadows of the Empire

Darauf haben *Krieg der Sterne*-Fans in aller Welt seit Jahren gewartet: Die *Star-Wars*-Saga wird endlich fortgesetzt. Allerdings nicht im Kino, sondern auf dem Nintendo⁶⁴. LucasArts entwickelt exklusiv für Nintendo *Shadows of the Empire*, das Ende September zeitgleich mit der Hardware in den Handel kommen soll.

Anders als bei bisherigen *Star-Wars*-Spielen für Konsole oder PC, bekommt man auf dem N64 gleich mehrere Spiele in einem geboten: Raumschlachten, Kämpfe gegen imperiale Walker und *Doom*-artige Sequenzen stehen bei *Shadows* auf dem Programm. Neben

der kinoreifen Grafik begeistert auch der Sound – und nimmt Nintendos Modul-Kritikern den Wind aus den Segeln: Die pompösen Orchestermusiken und die originalgetreuen Soundeffekte brauchen den Vergleich mit CD-ROMs wahrlich nicht zu scheuen.

Spielerisch fehlte ein wenig die Feinabstimmung – vor allem beim Schwierigkeitsgrad lag noch einiges im Argen. Allerdings konnten wir bei LucasArts hinter verschlossenen Türen eine aktuellere Version begutachten, bei der die meisten Schwächen bereits ausgebügelt waren.



Bislang lassen sich die ATATs noch per Dauerbeschuß zu Fall bringen. Derzeit überlegt man bei LucasArts noch, möglicherweise die 'Stolperkabel' der Filmvorlage einzubauen

WESSE





Blast Corps (ehemals **Blast Doser**, Abb. oben, 1-2) zählt mit seinen spektakulären Explosionen zu den optisch eindrucksvollsten Titeln für das Nintendo™. Entwickler schätzen jedoch, daß die Hardware bislang erst zu maximal 60 % ausgereizt wird

Blast Corps

Ein Spiel, in dem es einzig und allein darum geht, möglichst viel Zerstörung anzurichten. Klingt ja schon mal sehr unterhaltsam. Doch es bedarf auch einer passenden Story: Ein Atomraketen-Transporter ist außer Kontrolle geraten, es droht der Super GAU. Die Aufgabe des **Blast Corps** ist es nun, alle im Weg befindlichen Hindernisse (in erster Linie Gebäude) zu demolieren und nebenbei die nötige Versicherungssumme einzufahren.

Verschiedene Fahrzeuge stehen dabei zur Verfügung, die alle ihren eigenen „Demolition-Style“ haben. Obwohl die spielbare Messeversion einen fertigen Eindruck machte, plant Rare noch weitere Features, wie z. B. den Bau von Brücken o. Ä.

Cruis'n USA

Ende 1994 erblickte **Cruis'n USA** (Williams/Nintendo) als erster „Ultra-64-Titel“ das Licht der Spielhallen. Die N64-Umsetzung ist reichlich enttäuschend ausgefallen, da es sich „nur“ um eine 1:1-Umsetzung des Automaten handelt. Lediglich die Analog-Steuerung war ein interessanter spielerischer Aspekt.



Waverace 64

Die **Waverace 64**-Version sorgte auf der Messe für einige Verwunderung.

Während auf der Shoshinkai noch eine Art **F-Zero** mit Rennbooten zu sehen war, konnte man nun ein völlig anderes Spiel antesten: ein Salomeren mit Jet-Skies, das spielerisch eher an das Original-**Waverace** auf dem Game Boy erinnerte.

Während bei Nintendo einige Unklarheit über das Warum und Wieso herrschte,

brachte ein Gespräch mit Shigeru Miyamoto Klarheit. Die Motorboote wurden definitiv durch die Jet-Skies ersetzt. Das gezeigte Spiel ist jedoch nur ein Teil von **Waverace**, ähnlich des Battle-Modus von **Super Mario Kart**. Die

Endversion jedenfalls wird auch **F-Zero**-artige Rennstrecken enthalten. Es wurde jedoch bewußt nur ein Teil des Spiels präsentiert, um die Reaktion der Spieler auf die Steuerung anzutesten. Und die ist außergewöhnlich. Gerade im

Zusammenhang mit der – anfangs etwas gewöhnungsbedürftigen – Steuerung vermittelt **Waverace** ein absolut realistisches Rennerlebnis. Die Wasseroberfläche bietet Möglichkeiten wie kein anderes Rennspiel bisher: So kann das falsche Ansteuern einer Welle bereits zum Sturz führen.

Killer Instinct

Einen Tag vor der Messe erreichte eine aktuelle spielbare **KI**-Version die Messe. Angesichts der frühen Vorversion stellt sich die Frage, was Rare seit Ende 1994 an der N64-Version ihres Automatenhits gemacht hat. Optisch steht sie dem Vorbild jedoch in nichts nach. Die gerenderten Kämpfer – übrigens die Riege aus **KI 2** – prügelt sich nun vor 3D-Hintergründen. Man kann wohl davon ausgehen, daß **KI** für das N64 noch spektakulärer als die Arcadefassung wird.

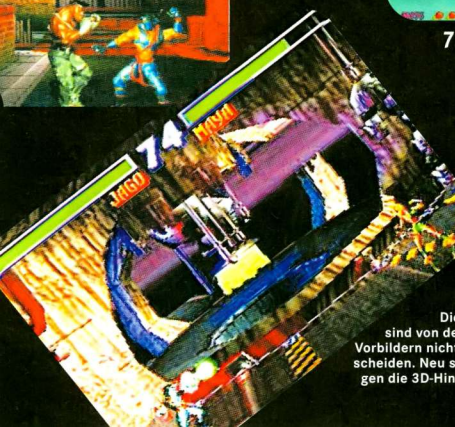
Auf den Screenshots sieht **Waverace** (Abb. 5-8) überaus dürtig aus, in Bewegung überzeugen vor allem die realistischen Wasserbewegungen

WESSE

Cruis'n USA (Abb. 3-4) wirkt im Vergleich zu aktuellen PlayStation- und Saturn-Rennspielen (noch) recht mager. Als Entschädigung gibt es zumindest eine Vielzahl an Strecken (insgesamt fünfzehn)



Möglicherweise wird die N64-Version von **KI** noch einige neue Kämpfer enthalten



Die Kämpfer sind von den Arcade-Vorbildern nicht zu unterscheiden. Neu sind hingegen die 3D-Hintergründe



Living on Video

In alter Tradition wurden die Vorversionen der kommenden N64-Titel lediglich auf Video präsentiert. Die Abwesenheit von *Body Harvest* war verwunderlich, schließlich wurde das Actionspiel von DMA Design vor kurzem noch als Kandidat für den Launch gehandelt. Obwohl die Bilder reichlich unspektakulär wirken, ist *Body Harvest* ein vielversprechender Titel. Die Story: Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts gab es auf der Erde eine Invasion außerirdischer Insektenwesen. In diversen Zeiträumen (zwischen 1916 und 2010) müssen die Aliens bekämpft und Menschen gerettet werden. Dem Spieler steht dabei ein Fuhrpark von 130 (!) Fahrzeugen, Schiffen und Flugzeugen zur Verfügung.

GoldenEye 007 ist die erste Filmumsetzung von Nintendo, für die Programmierung zeichnet wieder einmal Rare verantwortlich. Für den 3D-Shooter, der an Segas *Virtua Cop* erinnert, wurden die Originalschauplätze des Films im Computer nachgebaut, auch die Charaktere des aktuellen Bond-Abenteuers werden ihren Teil zur Handlung beitragen.

Kirby's Air Ride (ehemals *Kirby Bowl 64*) von Nintendo/HAL hat sich seit der Shoshinkai enorm weiterentwickelt. Interessant klingt die Ankündigung, daß die Endversion einen Zufallsgenerator für die Rennstrecken enthalten soll.

Bedauerlicherweise lag *Super Mario Kart R* immer noch nicht in spielbarer Version vor. Die aktuellen Videoschnitte und der Vierspieler-Modus machen die Fortsetzung zu einem der am sehnlichsten erwarteten N64-Titel. Vor allem dank des Analog-Sticks – und natürlich der Projektleitung von Shigeru Miyamoto – könnte *Super Mario Kart R* ein aufregendes Rennerlebnis bieten.

Nachdem die *StarFox 64*-Sequenzen des Shoshinkai-Videos extrem enttäuschend ausfielen, war die neue Demo eine positive Überraschung. Vor allem optisch ist *StarFox* einer der interessantesten N64-Titel.

Auf der E' nicht zu sehen waren übrigens die beiden Shoshinkai-Titel *Buggie Boogie* und *Creator*.

n 6 4 - s o f t w a r e

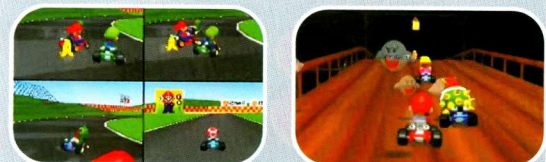
Area 51	Shoot 'em Up	Williams	1997
Blast Corps	Action	Nintendo/Rare	4. Q. 1996
Body Harvest	Action	Nintendo/DMA	3. Q. 1996
Buggie Boogie	Action	Nintendo/Angel Studios	4. Q. 1996
Creator	Strategie	Software Creations	1997
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo/Williams	3. Q. 1996
Doom 64	Action	Williams	4. Q. 1996
FIFA International Soccer	Sport	Electronic Arts	1997
Freak Boy	Action/Jump&Run	Virgin	1997
GoldenEye 007	Action/Adventure	Nintendo/Rare	4. Q. 1996
Ken Griffey Jr. Baseball	Sport	Nintendo/Rare	4. Q. 1996
Killer Instinct	Prügelspiel	Nintendo/Rare	4. Q. 1996
Kirby's Air Ride	Action/Rennspiel	Nintendo/HAL	4. Q. 1996
Mission Impossible	Action	Ocean	4. Q. 1996
Monster Dunk	Sport	Mindscape	1997
Mortal Kombat Trilogy	Prügelspiel	Williams	4. Q. 1996
NBA Hang Time	Sport	Williams	4. Q. 1996
PilotWings 64	Simulation	Nintendo/Paradigm	3. Q. 1996
Robotech: Crystal Dreams	Shoot 'em Up	GameTek	4. Q. 1996
Robotron X	Shoot 'em Up	Williams	4. Q. 1996
Silicon Valley	Action	BMG/DMA	1997
Shadows of the Empire	Action	Nintendo/LucasArts	3. Q. 1996
StarFox 64	Shoot 'em Up	Nintendo	4. Q. 1996
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	3. Q. 1996
Super Mario Kart R	Rennspiel	Nintendo	4. Q. 1996
TetrisPhar	Puzzle	Nintendo/H'O	3. Q. 1996
The Legend of Zelda 64	RPG	Nintendo	1997 (64DD)
Turok: Dinosaur Hunter	Action	Acclaim	3. Q. 1996
Ultra Combat	Action	GT Interactive	1997
Ultra Descant	Action	Interplay	1997
War Gods	Prügelspiel	Williams	1997
Waverace 64	Rennspiel	Nintendo	3. Q. 1996
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Sport	Williams	3. Q. 1996



Oben: *Body Harvest* von DMA Design. Mitte: *GoldenEye 007* von Rare (links ein SGI-Bild). Unten: *Kirby's Air Ride* von HAL. Auf der Shoshinkai gab es bereits eine spielbare Vorversion, auf der E' nur Video-Bilder



Super Mario Kart R zählt nicht zu den Start-Titeln, man darf also noch einige grafische Verbesserungen erwarten. Donkey Kong und Koopa Trooper wurden übrigens gegen Wario und den Magi-Koopa ausgetauscht



StarFox 64 hat sich seit der Shoshinkai enorm weiterentwickelt. Dem Video nach zu urteilen, dürften die neuen Abenteuer von Fox McCloud und Co. zu einem der spektakulärsten Nintendo-Titel zählen



Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11 & 68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN



International Track & Field (PS)



Night Warriors (Saturn)



Adidas Power Soccer (PS)



Pinocchio (SN)



Kirby's Dream Course (SN)

SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis

Sega Saturn ohne Spiel
für sogenannte 449,-

(dt. Version; 1 Jahr Garantie, inkl.
Startkabel, Controlpad, Batterie)

Sega Saturn

SEGA SATURN GRUNDGERÄT 449,-

(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl.

Startkabel, Controlpad, Batterie)

6 PLAYER ADAPTER 59,-

BACKUP MEMORY CARD (8MB) 89,-

MEMORY CARD 99,-

MPEG-KARTE 319,-

VIDEOFILME AUF ANFRAGE

PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM 59,-

JOYPAD (ISEGA) 44,-

LENGUAD 119,-

VIRTUA STICK 89,-

ACTION REPLAY 89,-

UNIVERSAL ADAPTER 44,-

ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-

3-D LEMMINGS 89,-

AFTERMATH 99,-

ALIEN TRILOGY (JULI) 99,-

BAKU BAKU ANIMAL (JUNI) 69,-

BLACKIRE 99,-

BLAZING DRAGONS (JUNI) 94,-

BUG 99,-

CASPER 94,-

CLOCKWORK KNIGHT II 99,-

D 89,-

DAYTONA USA 109,-

DEADLY SKIES 99,-

DESCENT 99,-

DESTRUCTION DERBY (JULI) 89,-

DISC WORLD 84,-

EARTH WORM JIM 2 (JULI) 89,-

ENDORFEN 89,-

EURO SOCCER 96 89,-

FRANK THOMAS BIG HURT 84,-

FIFA SOCCER 96 89,-

F1 CHALLENGE 99,-

GALAXY FIGHT 89,-

GEX 99,-

GOLDEN AXE DUEL 89,-

GUARDIAN HEROES (JUNI) 99,-

HYPERBLADE 99,-

IMPACT RACING 89,-

JEWELS OF THE ORACLE 89,-

LEMMINGS 3D (JULI) 89,-

MYSTERY MANSION (DEUTSCH) 119,-

MYSTARIA - R. OF LORE 99,-

NBA ACTION BASKETBALL 99,-

NEED FOR SPEED (JUNI) 99,-

NIGHT WARRIORS (JUNI) 89,-

NFL QUARTER CLUB 96 89,-

NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA) 94,-

OLYMPIC GAMES (JULI) 84,-

OLYMPIC SOCCER 84,-

PANZER DRAGON 2 89,-

PANZER GENERAL (JULI) 89,-

PEBBLE BEACH GOLF 89,-

POWER PLAY HOCKEY (JUNI) 89,-

PRIMAL RAGE (JUNI) 89,-

PRO PINBALL THE WEB 84,-

RAN SOCCER 89,-

RAVEN PROJECT 89,-

RAW PURSUIT (JUNI) 89,-

RETURN TO ZORK (JUNI) 99,-

REVOLUTION X 89,-

RISE 2: THE RES 84,-

ROAD RASH (JULI) 99,-

ROCK'N'ROLL RACING 2 99,-

SEGA TENNIS (JUNI) 99,-

SHELLSHOCK 89,-

SHOCKWAVE ASSAULT 84,-

SHINING WISDOM (JUNI) 99,-

SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99,-

SKELETON WARRIORS (JUNI) 79,-

SLAM'N'JAM 99,-

SPACE HULK 99,-

SPOT 3 (JUNI) 89,-

SPYCRIFT 99,-

STARFIGHTER 3000 99,-

STREET FIGHTER ALPHA 99,-

STREET RACER 89,-

THE HORDE 99,-

THEME PARK 89,-

TILT (JUNI) 89,-

TOHSHINDEN REMIX 84,-

THUNDERHAWK 2 89,-

TRUE PINBALL 84,-

VICTORY BOXING 84,-

VIRTUA COP MIT PISTOLE 139,-

VIRTUA FIGHTER REMIX 69,-

VIRTUA FIGHTER 2 99,-

VALORA VALLEY GOLF 89,-

VIRTUA GOLF 89,-

VR BASEBALL 99,-

WATERWORLD ACTION 89,-

WIPE OUT 79,-

WORLD SERIES BASEBALL 94,-

WORMS 89,-

WWF WRESTLEMANIA (JUNI) 99,-

XMEN 84,-

ZORK NEMESIS 89,-

Playstation

SONY PLAYSTATION 389,-

ACTION REPLAY PRO 99,-

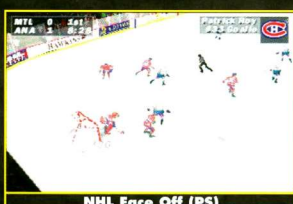
ANTENNENKABEL 45,-

MEMORY CARD 49,-

MEMORY CARD 8 MEGA 79,-

MEMORY DISC DRIVE 159,-

0931



NHL Face Off (PS)



Toshinden 2 (PS)



Street Fighter (PS)

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankieren (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an Versand per DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr.
bei Vork. (nur Euroschicks) DM 4,-. Versand und Liefer. Preisänderungen vorbehalten. UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 18,-. Lieferpreise können abweichen.

neGon CONTROLLER	99,-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	149,-
AS TRAIN	99,-
ADAM FORGOTTEN REALMS	99,-
ADIDAS POWER SOCCER (JULI)	89,-
AGILE WARRIOR	89,-
ALIENS	89,-
AIR COMBAT	89,-
ASSAULT RIGS	89,-
BEYOND THE BEYOND	99,-
BUBSY 3	89,-
CASPER	94,-
CHAOS CONTROL	99,-
CHESSMASTER 3D	99,-
CHRONICLES OF SWORD (JULI)	99,-
CYBERIA	89,-
DARKSTALKERS (JUNI)	89,-
DEADLY KISHI	94,-
DESCENT	94,-
DESTRUCTION DERBY	94,-
DISCWOOL	89,-
EARTHWORM JIM 2 (AUGUST)	89,-
EXTREME GAMES	89,-
EXTREME PINBALL	89,-
FACE OFF	99,-
FADE TO BLACK (ENDE JUNI)	99,-
FORGOTTEN REALMS	89,-
FIFA SOCCER 96	99,-
GALACTIC ATTACK	99,-
GALAXY FIGHT	94,-
GAME DAY (FOOTB.)	94,-
GEX	89,-
HARDBALL 5	89,-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER	89,-
INTERNAT. TRACK & FIELD (JULI)	99,-
IMPACT RACING	89,-
JACK IS BACK - ALONE I.T.D. 2	109,-
JEWELS OF THE ORACLE	89,-
LEMMINGS 3D	99,-
LEMMINGS PLAY PAINT	99,-
LONE SOLDIER	94,-
MUSEUM PIECE 1	94,-
NBA LIVE 96	89,-
NFL QUARTERBACK CLUB	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL FACE OFF	99,-
NOVASTORM	89,-
OLYMPIC GAMES (JULI)	84,-
OLYMPIC SOCCER (JUNI)	84,-
PANTZER GENERAL	89,-
PARODIUS DELUXE	89,-
PETE SAMPRAS TENNIS (JULI)	99,-
PO-ED	89,-
POWERPLAY HOCKEY (JULI)	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
RAN SOCCER	89,-
RAVEN PROJECT	89,-
RAYMAN	89,-
RETURN FIRE	89,-
RETURN TO ZORK	89,-
REVOLUTION X	84,-
REX RACER (JULI)	89,-
RIDGE RACER	94,-
RIDGE RACER REV	94,-
RISE 2: THE RESURRECTION	84,-
ROAD RASH	89,-
ROCK'N ROLL RACING II	89,-
RUN SOCCER	89,-
SHELL SHOCK	84,-
SHOCKWAVE ASSAULT	89,-
SILVERLOAD	94,-
SIM CITY 2000 KMP. DT. (JUNI)	99,-
SKELETON WARRIORS (JUNI)	89,-
SLAM'N JAM	89,-

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

Mega Drive

Mega Drive 2	169,-
6-BUTTON CONTROLLER	39,-
ACTION REPLAY PRO 2	89,-
BUGS BUNNY	69,-
EARTH WORM JIM 2	114,-
FIFA SOCCER 96	99,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (JUNI)	119,-
JOHN MADDEN 96	89,-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXTE)	109,-
MISSION IMPOSSIBLE (JUNI)	99,-
NBA LIVE 96	109,-
POCAHONTAS (JUNI/JULI)	109,-
PHANTASY STAR IV	89,-
PINOCCHIO (JUNI/JULI)	109,-
POCAHONTAS (JUNI/JULI)	109,-
STORY OF THOR	119,-
STRIKER 2	109,-
THEME PARK	99,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114,-
WORMS	109,-

Super Nintendo

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

TOP-SPIEL- ZUKNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

DIGITAL PINBALL	64,-
CYBERIA	84,-
HANG ON GP 96	79,-
MAGIC CARPET	79,-
PANTZER DRAGON	79,-
PARODIUS DELUXE	79,-
RAYMAN	79,-
SEGA RALLY (2 SPIELER)	89,-
SHINOBI X	89,-
WING ARMS	79,-
WORLD CUP GOLF	79,-

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
DSCHUNGBELUCH	69,-
HEBEREKES POPOITTO	69,-
INT. S. SOCCER DELUXE	119,-
KNIGHTS OF THE ROUND	99,-
KIRBY'S GHOST TRAP	84,-
NBA GIVE'N GO	99,-
SUPER BC KID	59,-
SUPER BOMBERMAN 2	64,-
TETRIS 2	99,-
THEME PARK	99,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

Mega CD

BATTLECORPS	34,-
CHUCK ROCK 2	19,-
DUNE	19,-
FINAL FIGHT	19,-
FORMULA ONE W. CH.	39,-
SHINING FORCE	49,-
STOULSTAR	19,-
TIME GAL	19,-
TOMCAT ALLEY DT.	19,-
WONDERDOG	19,-

Mega Drive

ALADDIN	79,-
ALIEN SOLDIER	59,-
COMIX ZONE	69,-
DONALD DUCK IN M. MALLARD	79,-
DSCHUNGBELUCH	64,-
DYNAMITE HEADY	29,-
EARTHWORM JIM	64,-
ECCO 2	39,-
LANDSTALKER	39,-
MEGA MAN WILY WARS	39,-
NBA ACTION 95	29,-
NIGEL MANSELL	49,-
POWER RANGERS THE MOVIE	79,-
SOULS	59,-
SONIC & KNUCKLES	49,-
SONIC COMPILATION (3 Spiele)	49,-
TOE JAM & EARL 2	49,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-
CRITICOM	79,-
D	84,-
GOAL STORM	79,-
HEBEREKES POPOITTO	79,-
JUPITER STRIKE	69,-
MAGIC CARPET	84,-
MICKEY'S WILD ADVENTURE	79,-
NBA IN THE ZONE	79,-
PSYCHIC DETECTIVE	79,-
THUNDERHAWK 2	79,-
WING COMMANDER 3	89,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	54,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

32X

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

Game Gear

ECCO 2	19,-
MICKY MOUSE 3	39,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT
AUCH FÜR UNSERE
KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN**
TEL: 0049/85 17 37 77
NEU: VERSANDKOSTEN 9,50 DM,
UMRECHNUNG 1 DM = 7,40 ÖS

571601

ODER: 0931 / 57 16 06



Alpha (PS, SA)



Darkstalkers (SA)



Sega Rally (Saturn)



Resident Evil (PS)



Ridge Racer Revolution (PS)

1



2



3



1: Dragonheart: Fire & Steel, das Spiel zum gleichnamigen Fantasy-Kinoepos
2: Iron & Blood, ein Fantasy-Prügelspiel
3: Iron Man/X-O Manowar mit Marvel- und Acclaim-Comic-Charakteren

4



Die Automaten NBA Jam Extreme und Batman Forever Coin-Up stellen wir auf Seite 80 ausführlich vor, die PSX- und SAT-Umsetzungen sind schon in Arbeit. Folgende Titel erscheinen ebenfalls allesamt für die 32-Bit: Das Action-Spiel **Iron Man/X-O Manowar** bringt diverse Marvel- und Acclaim-Comic-Charaktere mit sich, beim 3D-Prüger **Iron & Blood** stehen sich bei insgesamt 16 Fightern u. a. Gladiatoren, Werwölfe und Zwerge gegenüber. **Bubble Bobble** bringt gleich zwei Jump&Run-Klassiker mit sich, das dessen Fortsetzung, **Rainbow Island**, gleich mit auf die CD

gebannt wird. Zwei bekannte Acclaim-Sport-Titel im neuen Look: **Frank Thomas, Big Hurt' Baseball** mit über 700 original MLBPA-Spieler und **NFL Quarterback Club '97**, daß kommende Football-Update; außerdem kommt **WWF, In the House** mit zehn der beliebtesten

WWF-Größen. Stichwort Filmlicenzen: **Dragonheart: Fire & Steel** ist ein Action-Adventure zum Film mit Dennis Quaid. Fast 50 wunderschön umgesetzte Charaktere in einer düsteren Atmosphäre lassen auf ein packendes Abenteuer hoffen. **The Crow: City of Angels** ist eine 3D-Prügel-Umsetzung zum Film Die Krähe bei dem gegen bis zu vier Gegner gleichzeitig antreten werden darf. Ganz abgedreht ist **Space Jam**: Bei dieser Basketball-Action zum neuesten Warner-Bros.-Movie mit Bugs Bunny und NBA-Superstar Michael Jordan dürfen beim Spiel drei-gegen-drei Körbe erzielt werden.

6



5

Bild 4 bis 7: Turok (N64) besticht in vielerlei Hinsicht. Die atemberaubende Atmosphäre des Action-Hits lockte zahlreiche Zuschauer an den Acclaim-Stand



OCEAN

mindscape

GAMETEK

Mission Impossible (N64)



Neben den Titeln **Tunnel B1** und **Viper** (PSX) des darmstädter Neon-Teams (vergleiche Bericht in XL 5/96) war **Mission Impossible** am vielversprechendsten. Die N64-Umsetzung zum Kino-Knaller mit Tom Cruise ist ein Action-Abenteuer, in dem in der Rolle eines Top-Agenten einzelne Missionen durchlebt werden müssen. Es gilt u. a., durch Gespräche Rätsel zu lösen, Gegenstände und Waffen zu finden und diese an Schauplätzen wie einem mit atomwaffenbestückten U-Boot erfolgreich einzusetzen. Eine hohe Bewegungsfreiheit des Protagonisten und zahllose, anwählbare Spiel-Perspektiven sollen dem Game die nötige Atmosphäre verleihen.

Wie bereits auf der ECTS in London präsentierte Mindscape ihre drei PlayStation-Titel. Die inoffizielle **Micro-Machines**-Fortsetzung **Super Sonic Racers** enthielt nun mehr Strecken und Fahrzeuge (unter anderem U-Boote). In der Endfassung sollen acht Spieler gleichzeitig an den Start gehen können. Strategiefans kommen bei der bekannten Lizenz **Warhammer** auf ihre Kosten, und auch für Action ist gesorgt: **Steel Harbinger** ist ein Ballerspiel in Loaded-Manier. Von dem actiongeladenen Nintendo-Basketballspiel **Monster Dunk** existiert bislang nur ein SGI-gerendeter Trailer.



Das Fun-Rennspiel **Super Sonic Racers** wird nur für PSX erscheinen

Robotech: Crystal Dreams (N64)



GameTek konzentriert sich mittlerweile fast ausschließlich auf PC-Software, der derzeit einzige Konsolen-Titel soll es allerdings in sich haben. Beim Shoot 'em Up **Robotech: Crystal Dreams** werden bestimmt nicht nur die Fans der Robotech-Zeichentrick-Saga die vor allem in Japan mittlerweile Kult-Status hat, auf ihre Kosten kommen. Im transformierbaren Robo-Raumschiff und bestückt mit zahllosen Laser-Waffen, erwarten den Spieler effektvolle Weltraum-Schlachten. Das Abenteuer Crystal Dreams soll den Auftakt einer Robotech-Reihe auf Nintendos Prachtstück darstellen und auf jeden Fall zum Deutschland-Start des N64 erhältlich sein.

konami



Von oben links im Uhrzeigersinn: **Contra – Legacy of War** (PSX u. SAT); **Kumite – The Fighters Edge** (PSX u. SAT); **Broken Helix** (PSX u. SAT); **Speed King** (PSX)

williams



Links: **NHL Open Ice** (PSX). Rechts: **Doom 64** (Nintendo64)

Links: **Mortal Kombat Trilogy** (N64/PSX). Rechts: **Area 51**

Ultimate MK3 für SAT, SNES und MD wartet mit einigen alten und neuen Charakteren auf, wohingegen die spielerisch identischen **MK 64** (N64) und **MK Trilogy** (PSX) alle Charaktere der bislang erschienenen MK-Automaten plus zahlreiche versteckte Kämpfer enthalten werden. Als ebenso reizvoll erwies sich **Doom 64** (N64), das mit 24 neuen Levels und 3D-Charakteren versehen wird, sowie **Final Doom** (PSX), mit 32 aktuellen Stages und fünf neuen Death-Match-Levels für den Zweispieler-Link-Modus. Bei der Automatenumsetzung **Area 51** geht es in

Virtua-Cop-Manier gegen Aliens und Mutanten. Für MK-Konkurrenz aus dem eigenen Hause sorgt der 360°-Prügler **War Gods** (PSX, N64). Ein weiteres Highlight ist zweifelsohne **Wayne Gretzky Hockey** (Bild in der Mitte), das als eines der ersten N64-Module einen Vierspieler-Modus mit sich bringt. Das Antesten der Vorversion erwies sich aufgrund des leichten Handlings als besonders Spaßig,



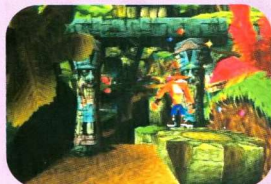
Zwei-gegen-Zwei-Spiel, 26 NHL-Teams und Features wie den „Super Goalie“ oder den „Big Head Mode“. 29 Original-

lediglich in punkto Grafik waren noch auffällige Mankos zu erkennen. Gleiche Sportart, anderes System (PSX): **NHL Open Ice** besticht durch flottes

Teams, über 900 Power-Up-Codes und ein „Create-a-Player“-Modus zeichnen **NBA Hang Time** für N64, PSX, SAT, SNES und MD aus. Die Kult-Action **Robotron 2084** wird unter dem Namen **Robotron X** für N64 und PSX erscheinen. Mehr als 100 verschiedene Level, drei neue Bonusrunden und der Gegen- bzw. Miteinander-Modus für zwei Spieler konnten schon jetzt überzeugen. Die jüngst für PSX veröffentlichten **Williams Arcade's Greatest Hits** (u. a. mit **Defender** 1 und 2, **Joust**) sind nun auch für SNES und MD angekündigt.

DUNKLE VORAHNUNG





Nicht nur hinsichtlich der Spielbarkeit und des Leveldesigns weiß *Crash Bandicoot* zu begeistern. Auch die technische Präsentation ist gelungen:

Die rasanten Kamerafahrten durch die kunterbunte 3D-Umgebung sorgen bei diesem 32-Bit-Jump&Run für die entsprechende Dynamik



Zahlreiche spektakuläre Effekte ziehen bei Nancos *Soul Edge* die Blicke des Betrachters auf sich

Am Messestand von Sony konnten die zahlreich erschienenen Besucher erstmals Bekanntschaft mit dem neuen PlayStation-Maskottchen machen. *Crash Bandicoot* ist der Name dieses Charakters, der exklusiv von den Universal Interactive Studios lizenziert wurde. Sein Debüt feiert *Crash Bandicoot* im gleichnamigen Jump&Run, das nicht nur in technischer Hinsicht auf der PlayStation neue Maßstäbe setzen soll. Grandiose Animationen, beeindruckende 3D-Grafik und ein filmreifer Soundtrack machen *Crash Bandicoot* zu einem potentiellen Hit.

Von *Soul Edge*, Nancos neuester 3D-Prügelei, stand leider nur das hierzulande schon bekannte Arcade-Original zum Probieren bereit. Bei diesem Spiel treffen acht barbarische, bis an die Zähne bewaffnete Kämpfer aufeinander. Phänomenale 3D-Optik, unzählige Moves und eine düstere Atmosphäre machen *Soul Edge* zu einem Leckerbissen für Beat-'em-Up-Fans. Das Spiel arbeitet mit Sonys System 11, einer Hardware, die bezüglich ihrer Performance in etwa der PlayStation entspricht. Die Umsetzung für den hauseigenen 32-Bitter wird voraussichtlich im vierten Quartal dieses Jahres auf den Markt kommen.



Unten: Beim Rennspiel *Jet Moto* müssen die Strecken per Jet-Ski durchlaufen werden

Neben dem maritimen 3D-Abenteuer *The Aquanaut's Holiday* (s. 32-Bit-News) präsentierte Sony die nicht minder nasse Jetski-Raserei *Jet Moto*. Bei diesem feuchtfröhlichen Rennspiel rast der geneigte Spieler auf haarsträubenden Strecken über unzählige Hindernisse, ständig auf der Hut vor aggressiven Kontrahenten. Negativ fiel die zwar detaillierte, dafür aber äußerst ruckelige Grafik auf.

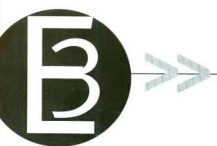
Für diejenigen, die mit Wassersport nicht so viel anfangen können, hielt Sony *Twisted Metal 2: World Tour* bereit. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten war der erste Teil des rabiaten Autorennens einer der erfolgreichsten PlayStation-Titel des vergangenen Jahres, und auch das in Amerika lang erwartete Sequel macht dank zahlreicher Neuerungen einen vielversprechenden Eindruck.

Für Freunde amerikanischer Nationalsportarten wurden *NCCA Football Game-breaker* sowie die Baseball-Simulation *MLB Pennant Race* vorgestellt. Beide Titel stehen interessierten PlayStation-Usern ab Herbst dieses Jahres zur Verfügung.



Für Pferdestärken ist gesorgt: Bei *Twisted Metal 2: World Tour* werden zahlreiche neue Vehikel geboten

Sony



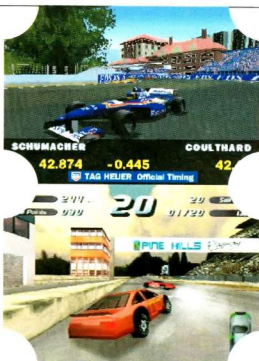
Links: *Beyond the Beyond*; Mitte: Der Virtua-Cop-Klone *Horned Owl* ist in Japan vor einigen Monaten erschienen und soll nun auch im Westen auf den Markt kommen; Rechts: *Square's Tobal No. 1* (Final Fantasy VII wurde leider nicht präsentiert)

Mit *2 Xtreme* stellte Sony die Fortsetzung von *ESPN Extreme Games* vor. Wie schon beim Vorgänger, dürfen sich PlayStation-User bei diesem Spiel erneut als Extremsportler versuchen, sogar eine rasante Snowboard-Piste wartet auf den Spieler. Weniger sportliche Naturen werden mit

Sicherheit an dem endlich ins Englische übersetzte Nippon-Rollenspiel *Arc the Lad* und dem genreverwandten Titel *Beyond the Beyond* Gefallen finden. Von letzterem Spiel wurden im Land der aufgehenden Sonne 350.000 Einheiten verkauft. Ebenfalls am Sony-Stand zu bewundern: *Tobal No. 1*.

Squares erstes Beat 'em Up. Besondere Merkmale: hochauflösende, flüssige 3D-Grafik und völlige Bewegungsfreiheit der Kämpfer in der Arena. Bis zum vierten Quartal dieses Jahres müssen sich PlayStation-User noch gedulden, dann kommt *Tobal No. 1* voraussichtlich auf den Markt. Last but not least buhlten die SNK-Lizenzen *The King of Fighters '95* und *Samurai Shodown III* um die Gunst der Prügfans. Beide Titel sollen in Japan noch in diesem Sommer erscheinen.

ps y g n o s i s



Psygnosis zeigt sich PS-stark: *Destruction Derby 2* (links) hat nun auch mehr Rennkurse als zuvor. Die geniale *Formel 1*-Simulation erscheint im September (oben links) und bei *Monster Truck Rally* (oben) gibt es u. a. beinhardt Stunt-Tracks

Neben den Mega-Hits *wipEout 2097* (Bericht ab Seite 36) und *Formel 1* (Preview in XL 5/96), das nun definitiv erst im September erscheinen wird, hat Psygnosis noch eine ganze Palette weiterer PSX-Titel in L.A. präsentiert.

Nach dem Erfolg von *Destruction Derby* läßt eine Fortsetzung natürlich nicht lange auf sich warten. *DD 2* besticht mit neuen, umfangreicheren Strecken – die Rennkurse stehen nun mehr im Vordergrund als die Stunt-Tracks, wobei Crash-Fetischisten mit Hilfe des Konstruktionsets diesmal ihr eigenen Strecken entwerfen können. Mit

Dünenbuggies und Riesen-Trucks geht es bei *Monster Truck Rally* quer durch die freie Natur. Neben dem „Rennen auf Zeit“ stehen auch diverse Stunt-Tracks zur Verfügung. Der 3D-Shooter *Tenka* verspricht fünf umfangreiche Missionen, in denen mit ausgefallenen Waffen Jagd auf Roboter und Mutanten gemacht werden darf. Die Lemmings kehren in dem Jump&Run *The Adventures of Lomax* auf die Bildschirme zurück. Die quitschbunten Welten können von zwei Spielern gleichzeitig durchlaufen werden. Der Zauberer Rincewind feiert ebenfalls sein Comeback und erlebt in *Discworld 2* weitere Abenteuer. Zusätzliche Adven-

tures: *The City of Lost Children* ist grafisch sehr ansprechend und gespickt mit kniffligen Puzzles und Rätseln; *Athanos*, bei dem mysteriöse Entführungen aufgeklärt werden müssen (komplett in deutsch); *The Island of Dr. Moreau*, das auf einer Erzählung von H.G. Wells basiert und außerdem das Strategie-Abenteuer *The Fallen*. *Rodney Matthews* ist der Arbeitstitel eines Action-Adventures bei dem per Landbuggy und Kampf-flieger zehn Missionen mit jeweils 20 Leveln bewältigt werden müssen. In ferne Galaxien verschlagen uns die Action-Strategie-Spiele *Alphastorm* und *Sentient*, ein komplexes Rollenspiel mit über 60 verschiedenen Charakteren.

Unten: *The Adventures of Lomax*, ein Lemmings-Jump&Run. Rechts unten: *Discworld 2*. Rechts oben: der 3D-Shooter *Tenka*



ÄRGER IN 3D





Oben: *Command & Conquer* für den Saturn
Rechts: *Nanotek Warrior* (PSX und SAT)

Links: *Grid Runner* (PSX & SAT) ist ein Action-Game für zwei Spieler. Unten: Eine 1:1-Umsetzung der PC-Raserei *Maniac Karts* erscheint ebenfalls für beide 32-Bitter



Virgins erstes Nintendo[®]-Projekt, *Freak Boy* (ehemals *Stacker*), ist ein 3D-Action-Jump&Run, bei dem der Haupt-Charakter den Gegnern seine Arme und Beine 'entgegenschleudert' – über die spielerische Qualität läßt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nichts sagen. Folgende Titel erscheinen für

PlayStation und Saturn: Das von uns in

Ausgabe 5/96 vorgestellte *NHL Powerplay Hockey* (PSX und SAT) bestätigt in einer nahezu fertiggestellten Version die famosen Eindrücke und schickt sich an, das bislang wohl beste Eishockey-Game für Konsolen zu werden.

Hinter dem Titel *Nanotek Warrior* verbirgt sich ein ansprechendes Shoot 'em Up mit Techno-Sound. Ein Fighter fliegt dabei eine Röhre entlang, auf deren Oberfläche ringsherum Gegner platziert sind.

Infos zu *Spot goes to Hollywood* gibt es auf Seite 48.



Im Virgin-Programm finden sich einige PC-Knaller wieder, allen voran der Bestseller *Command & Conquer*. Die

Action-Strategie wird zur Zeit allerdings nur für den Saturn 1:1 umgesetzt. Nicht ganz so erfolgreich, aber nicht minder fesselnd, ist *Maniac Karts*. Eine PSX- bzw. SAT-Version des Rennspiels mit den 16 verschiedenen Strecken lag leider noch nicht vor, so bleibt vorerst noch offen, ob ein Split-Screen oder aber ein Link-Modus integriert werden soll. Das Action-Adventure *Heart of Darkness* erscheint zwar für beide 32-Bitter, die Saturn-Variante veröffentlicht allerdings Sega.



Oben: *Street Fighter Alpha 2*
Links: *Star Gladiator*, Capcoms erster 3D-Prüger
Unten: *Marvel Super Heroes* (alle PSX & SAT)



capcom



Neben *Street Fighter Alpha 2*, an dem sich Arcade-Fans schon seit längerem erfreuen können, fielen am Capcom-Stand vor allem die 32-Bit-Umsetzungen des Arcade-Hits *Marvel Super Heroes* und Capcoms erstem 3D-Polygon-Prügerspiel *Star Gladiator* positiv auf. Zudem wurde der interaktive Agenten-thriller *Fox Hunt* und die Umsetzung des populären amerikanischen Brettrollenspiels *Werewolf – The Apocalypse* vorgestellt.

Doch auch Freunde von handfester 2D-Action kommen bei Capcom auf ihre Kosten. Unter dem Titel *Major Damage* präsentierte die Kult-Software-Schmiede ein vielversprechendes Jump&Shoot.

b m g



Links: das Horror-Action-Adventure *Blood Omen – Legacy of Kain*

Am Messestand von BMG Interactive zog besonders das 32-Bit-Jump&Run *Spider* die Blicke der Betrachter auf sich. Der Spieler, der die Rolle einer futuristischen Spinne übernimmt, kämpft sich dabei durch sechs große Level, ständig auf der Flucht vor attackierenden Gegnerscharen. Gelungene Animationen, Render-Grafik und spektakuläre 3D-Effekte machen *Spider* besonders für Freunde actionlastiger Unterhaltung interessant.

Ebenfalls wurde das rabiate Rennspiel *Grand Theft Auto* vorgestellt. Bei diesem PS-starken Titel gilt es, sämtliche Verkehrsregeln zu ignorieren, um die Boliden gegnerischer Rennfahrer schnellstmöglich schrottreif zu rammen.

Ferner wurde bei BMG viel über den ersten

hauseigenen Nintendo[®]-Titel gemunkelt. *Silicon Valley* – so der Titel des Projektes – wird von den schottischen Lemmings-Erfindern DMA Design programmiert, mehr war jedoch leider nicht in Erfahrung zu bringen.

Crystal Dynamics, deren Software hierzulande von BMG vertrieben wird, stellte unter anderem das grafisch beeindruckende *Pandemonium!* vor. Bei diesem 32-Bit-Jump&Run taucht der Spieler in eine faszinierende 3D-Märchenwelt ein.

Auch das Horror-Action-Adventure *Blood Omen – Legacy of Kain* stand bei Crystal Dynamics zum Probieren bereit. Nicht nur die düstere Storyline, besonders die attraktive Mischung aus Action- und Rollenspielelementen zeichnet diesen Titel aus.

Das Fantasy-Jump&Run *Pandemonium!* (PSX) besticht durch ansehnliche Kulissen und ein flottes Gameplay





Oben: *Andretti Racing 97* (PSX) hinterließ einen sehr guten Eindruck – per Link und Split-screen können bis zu vier Fahrer gleichzeitig gegeneinander antreten. Links: Von *NHL Hockey 97* (PSX u. SAT) gab es nur ein kurzes Video zu sehen. Rechts: *Soviet Strike* (PSX)

Im gewohnten Stil wurden auch diesmal wieder vorwiegend Fortsetzungen erfolgreicher EA-Titel vorgestellt. Die Original-Designer der Strike-Serie werken derzeit an **Soviet Strike**, das noch umfangreicher werden soll als alle seine Vorgänger. SS und auch **Andretti Racing 97** werden nur für PSX erscheinen. Letzteres hinterließ einen wirklich guten Eindruck. Mit Hilfe des Split-Screen-Modus dürfen beim

Link-Modus bis zu vier Piloten gleichzeitig ihre Stock- und Indy-Cars dürfen über insgesamt 16 verschiedene Strecken jagen – Tips von Mario, Michael und Jeff, der Andretti-Family, sind inbegriffen.

Folgende Titel gibt's für PSX und SAT: **PGA Tour Golf 97** beschert verbesserte Grafik, zwei 18-Loch-Plätze, neuartige Bild-in-Bild-Ansichten und 14 Original-PGA-Profs.

Nachdem die 32-Bit-Versionen von

NHL Hockey 96 kurzerhand gecancelt wurden, sollen die **97er-Updates** wieder einiges gutmachen. Zwar präsentierte EA nur kurze Sequenzen des Spiels auf einem Video, diese sahen allerdings vom grafischen Aspekt her recht vielversprechend aus. Bis zu acht Spieler werden bei **Triple Play 97** die Baseball-Keule schwingen dürfen. Fünf Spielmodi, über 700 Original-MLBPA-Charaktere und eine 'Create'- bzw. 'Trade'-Option wurden bestätigt. Bislang nur auf dem Papier zu entdecken ist **FIFA Int. Soccer** für das N64. Einzige Infos: der Release im 1997, ein Vierspieler-Modus und eine N64-gemäße, überragende Optik mit zahlreichen Perspektiven.

centre gold

gt



Links: das vielversprechende *Tomb Raider*; Mitte: *Blam! Machinehead*; rechts: *Swagman*; unten: *Olympic Games*



Die Olympischen Spiele werfen ihre Schatten voraus. Nach Konamis *International Track & Field* darf nun auch bei U.S. Golds **Olympic Games** um Goldmedallien getriggert werden. Die Athleten wurden per Motion-Capturing realistisch in Szene gesetzt. Fünfzehn Disziplinen und eine Achtspieler-Option zeichnen das Multi-Sports-Game für Saturn und PlayStation aus.

Core Designs Action-Abenteuer **Tomb Raider**, das bereits auf der London-Messe begeistern konnte, nähert sich der Fertigstellung. In der Rolle der Abenteuerin Lara Croft gilt es, riesige, abwechslungsreiche 3D-

Level wie Ruinen, Pyramiden und Katakomben zu erforschen. Besonders beeindruckend sind dabei die freie, intelligente Kameraführung, die stimmungsvollen Lichteffekte und die lebensechten Animationen der Helden. Auf die Endfassungen für PlayStation und Saturn darf man zu Recht gespannt sein.

Außerdem zu sehen: **Swagman**, ein gerendertes Action-Adventure à la *Zombies ate my Neighbours* und das abgespacete 3D-Ballerspektakel **Blam! – Machinehead**.

Von Domark ist zudem **Crimewave**, eine Art Rennspiel, das an *Micro Machines* erinnert, angekündigt.

Duke Nukem 3D (Abb.: PC-Version)

Seit die PC-Shareware-Version von **Duke Nukem 3D** im Januar diesen Jahres im Internet auftauchte, fiebern Liebhaber knallharter 3D-Action der Veröffentlichung auf PSX und SAT entgegen. Der offizielle Nachfolger des indizierten **Doom** (eine Saturn-Variante wurde im übrigen auch angekündigt), **Quake** (PSX und SAT), läßt noch bis 1997 auf sich warten. Bislang liegen nur einige wenige spielbare Level vor. Ebenfalls für beide 32-Bitter kommt **Hexen**, bei dem GT ihrem Spielprinzip treu bleibt, diesmal allerdings im Fantasy-Stil gegen Zauberer und Magier angetreten werden muß.

JETZT WIRD ABGERECHNET



1



Auf den Screenshots 1-6 sind einige Eindrücke des grafisch schon jetzt sehr überzeugenden **Nights** zu sehen. Unterstützt wird das 3D-Spektakel von einem Analog-Pad (Bild 7).

2



3



4



Sonic X-Treme

Die ersten Bilder des kommenden 3D-Jump&Runs mit Sonic lassen schon erahnen, wie komplex das Spiel werden soll



Nights

Um Nintendo und dessen Mario 64 paroli bieten zu können, hat Sega keinen geringeren als den Sonic-Erfinder Yuji Naka reaktiviert. Sein aktuelles Projekt **Nights** erzählt die Geschichte der Teenager Elliott und Claris, die in einem spektakulären Flug-Action-Game das verzauberte Nightopia zu retten versuchen.

Die auf der Messe gezeigte, schon recht weit fortgeschrittene Version des 3D-Abenteuers konnte vor allem schon optisch überzeugen. In ebenso umfangreichen wie farbenprächtigen Welten können die beiden Helden ihre quietschbunten Widersacher nicht nur am Boden bekämpfen, sondern auch jederzeit in die Lüfte schweben, um diverse Extras, sprich Punkte zu

sammeln. Das mitgelieferte Analog-Pad soll den Flug durch die Traumwelten noch eindrucksvoller gestalten – das Spielen mit dem „3D-Control-Pad“ erwies sich als recht praktikabel, die Notwendigkeit war allerdings noch nicht wirklich sichtbar. Auch mit einem herkömmlichen Pad lassen sich die Figuren rasant durch die Level und zahlreichen Bonusrunden lenken, in denen am Himmel angeordnete Ringformationen durchfliegen werden müssen. Neben diversen Fantasy-Themen, sorgen fetzige Rock- und Jazz-Stücke für die musikalische Umtermalung.

Nachdem schon **Panzer Dragoon Zwei** die grafischen Fähigkeiten des Saturns eindrucksvoll demonstrieren konnte, wird **Nights** sicherlich noch mehr überzeugen – zu Weihnachten wissen wir mehr.

6



5

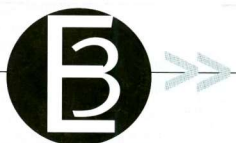


Arcade-Umsetzungen

Virtua Cop 2 und **Virtua Fighter Kids** waren zwar leider die beiden einzigen der anstehenden Sega-Arcade-Umsetzungen, die in L.A. in einer spielbaren Saturn-Version vorlagen – allerdings werden wohl beide Titel bis zur Fertigstellung den Automaten-Vorbildern 1:1 entsprechen. Einer der Publikumsmagneten war das zirka fünfminütige **Virtua Fighter 3**-Video, das wir jedoch schon auf der ECTS hinter verschlossenen Türen zu Gesicht bekamen (Infos in XL 5 und 6/96 vorgestellt haben). **Daytona USA Championship Circuit** ist der komplette Titel der saturn-exklusiven Fortsetzung

des erfolgreichen **Daytona USA**. Trotz der Ankündigung entschloß man sich kurzerhand, das Rennspiel nicht zu zeigen, so daß weiterhin nur als sicher gilt, daß ein Zweispieler-Modus eingearbeitet werden soll; ob der angekündigte Streckeneditor vorhanden sein wird, bleibt weiterhin fraglich. Folgende Saturn-Umsetzungen waren lediglich am Automaten spielbar: **Manx TT** (siehe oben), das dem schottischen „Isle of Man“ nachempfundene Motorradrennen; **Fighting Vipers**, Segas aktueller Prügel-Hammer und **Virtual On**, der aktuelle AM3-Titel, der gewaltige Roboter-Fighter im Kampf „One-on-One“ in einer Arena zusammenführt.

s e g a



Links: Erscheint noch vor dem PC- bzw. PSX-Release für den Saturn: das Action-Adventure *Heart of Darkness*



Links: Das Crash-Rennen *Destruction Derby* kommt voraussichtlich erst im Herbst für den Saturn. Oben: *Bug! Tool* wartet mit zwei neuen Spielcharakteren und einem Run-Button auf, der ein flottes Spielgeschehen garantiert

WESS



Saturn + mehr

Während PC-User noch immer auf die Veröffentlichung des seit Urzeiten angekündigten Action-Adventures *Heart of Darkness* warten, steht seit einigen Wochen fest, daß der Titelheld des Spiels, Andy, sich zunächst auf dem Saturn auf die Suche nach seinem Hund Whiskey begeben wird – noch bevor die PC- bzw. die PSX-Variante veröffentlicht wird. Segas Grashüpfer feiert in *Bug! Tool* (Bild 9) sein Comeback. Es stehen diesmal zwei weitere Charaktere zur Auswahl. Das Skelett *Mr. Bones* klappert durch sein erstes Jump&Run-Abenteuer. Besonderheiten: Aufgrund des „variablen“ Körperbaus kann sich der Untote selbst durch witzigste Öffnungen morphen.

Die gezeigten Level der Crash-Einlage *Destruction Derby* (Bild 8) waren noch nicht sehr aussagekräftig, da die sehr frühe Version derzeit noch nicht annähernd an das PSX-Original heranreichen kann.

Außerdem stellte Sega den *Saturn-Internet-Anschluß* (ein 28.800er Modem, an dem eine Computertastatur und eine Maus angeschlossen werden können) vor, der ab Herbst in den USA für 199 \$ erhältlich sein wird.

u b i s o f t



Rayman 2 für Saturn und

Das französische Softwarehaus wird in absehbarer Zeit nur zwei PSX- bzw. SAT-Titel anbieten. Jump&Run-Held *Rayman* erwarten neue Abenteuer in gewohnt knallbunten Welten. Wesentliche Neuerungen: Rayman agiert nun zum Teil auch in der Tiefe des Bildschirms und kann seine fliegenden Fäuste nun variabler einsetzen als noch zuvor.

Eine ziemlich abgedrehte Idee soll bei *Street Racer* verwirklicht werden: ein Achtspieler-Split-Screen-Modus! Wie viel dann noch vom Spiel zu erkennen sein wird, bleibt abzuwarten. Im Ein- bzw. Zweispieler-Modus wußte das Rennspiel aufgrund solider Grafik und vielen anwählbaren Perspektiven jedenfalls schon zu gefallen.



Oben: Bei dem gezeigten *Virtua Fighter 3*-Video stellen sich die Fighter einzeln vor, indem sie ihre neuen und alten Kampftechniken unter Beweis stellen. Links: Die Saturn-Version von *Virtua Fighter Kids* entspricht schon jetzt fast 1:1 dem Automaten-Vorbild. Rechts: Gleiches gilt für den Shooter *Virtua Cop 2*

Fade to Black ist ein Warenzeichen von Delphine Software International. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. Virtua Fighter ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sega. Virtua Cop ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sega.

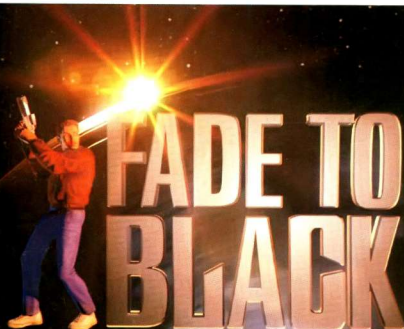
<http://www.ea.com/>

Das 3D-Actionabenteuer

Delphine Software
INTERNATIONAL



ELECTRONIC ARTS





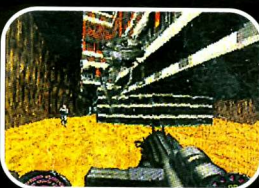
Burning Road für PlayStation wird in Deutschland voraussichtlich im September von Softgold auf den Markt gebracht



Auch eine neue „Multimedia-Konsole“ wurde auf der E³ präsentiert: der Pippen® World von Bandai basiert auf Apples Power PC-Technologie

MESE

Von oben nach unten:
Burning Road (PSX), Dead or Alive (SAT; Abb.: Arcade), Star Wars - Dark Forces (PSX), Herc's Adventures (PSX, SAT), Die Hard Trilogie (PSX, SAT), Hyper Blade (PSX; Abb.: PC), Star Trek Generation (PSX; Abb.: PC)



Rest der Welt

Auf den vorangegangenen Seiten haben wir die Spiele der wichtigsten Firmen vorgestellt. Was es sonst noch nennenswertes auf der E³ zu sehen gab, folgt auf dieser Seite als kurze Zusammenfassung.

Bei Playmates konnte **Burning Road** begutachtet werden. Das PlayStation-Rennspiel der französischen Entwickler Tama ist ein grafisch beeindruckender, dreister Daytona USA-Klone und zog bereits auf der ECTS in London einige Aufmerksamkeit auf sich. Neben dem reichlich uninspirierten Hack-and-Slay-Spiel **Skeleton Warriors** mit gerenderten Charakteren, gab es noch „hinter verschlossenen Türen“ David Perrys erstes PC-Projekt zu sehen.

Recht öffentlichkeitsscheu zeigte sich LucasArts. Nur auf spezielle Einladung durfte man die beiden Factor-5-Entwicklungen **Star Wars - Rebel Assault II** und **Ballblazer Champions** sehen, die wir in XL 6/96 bereits ausführlich vorgestellt haben. Die PlayStation-Umsetzung des in Deutschland für PC indizierten Doom-Klones **Star Wars**

- **Dark Forces** nähert sich der Fertigstellung und soll im Sommer zumindest in den USA erscheinen. Der einzige Titel bei LucasArts, der neben PlayStation auch für Saturn erscheint, ist **Herc's Adventures**. Das originelle Prügelspiel, bei dem ein oder zwei Spieler gegen Wesen der griechischen Mythologie in die Schlacht ziehen, wird von den **Zombies ate my Neighbours**-Machern programmiert.

Activision präsentierte wieder einmal einige Ankündigungen für PlayStation und

Der Pippen ermöglicht das Abspielen von Macintosh CDs und bietet Internet-Zugang; speziell entwickelte Spiele sind noch Mangelware. 66 MHz Power-PC-Prozessor und Quad-Speed CD-ROM fordern natürlich ihren Preis: Stolz 599 Dollar soll das Gerät in den USA kosten. Obwohl App mit einem kompatiblen Gerät nachziehen will, dürfte Pippen im Spielbereich kaum Auswirkungen haben

Saturn, die zumeist nur auf dem PC zu sehen waren, so zum Beispiel das futuristische Sportspiel **Hyperblade**. Die Mischung aus Eishockey und „Rollerball“ wurde übrigens vor einigen Monaten noch als N64-Titel gehandelt. Offensichtlich wurde seitens Nintendo jedoch die Lizenz verweigert. Auf PlayStation spielbar und für Nintendo angekündigt, war wie schon in London **BlastChamber**, ein originelles Actionspiel für vier Spieler. Entwickelt wird der Titel übrigens von ATD, die seit **Cybermorph** (Jaguar) offenbar einiges dazugelernt haben.

Auf den Arcade-Seiten der vergangenen Ausgabe haben wir Tecmos **Virtua Fighter**-Klone **Dead or Alive** bereits kurz vorgestellt. Der Automat nutzt Segas Model-2-Hardware, eine Saturn-Umsetzung ist bereits angekündigt.

PC-Spezialist Microprose/Spectrum Holobyte steigt nun auch in den Konsolenmarkt ein. Das angekündigte Nintendo™-Spiel **Top Gun** fand keine weitere Erwähnung – und wurde offensichtlich entweder eingestellt oder seitens Nintendo beendet –, dafür kündigte man eine ganze Reihe PSX-Umsetzungen von PC-Spielen an, u. a. **Top Gun: Fire at Will**, **Star Trek Generations** und **Vette: San Francisco Thrills**.

Bei Fox Interactive lief erneut die Action-Compilation **Die Hard Trilogie**, und Warner Interactive konnte mit dem dritten Teil des Strategie-Hits **Star Control** aufwarten. Die Wiederbelebung der Firma Accolade brachte als nennenswertes Spiel **Bubsy 3D** brachte. Erwähnenswert allerdings nur, weil das 3D-Jump&Run für PSX als das unfreiwillig komischste Spiel der Messe gehandelt wird.

Leider vorerst nur für PC: MDK (Murder Death Kill) von Shiny Entertainment



[illegible]

LEVEL

Demo- CDs zu verschenken!

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

Natürlich in **neXt Level**, dem neuen Videospiele-Magazin.

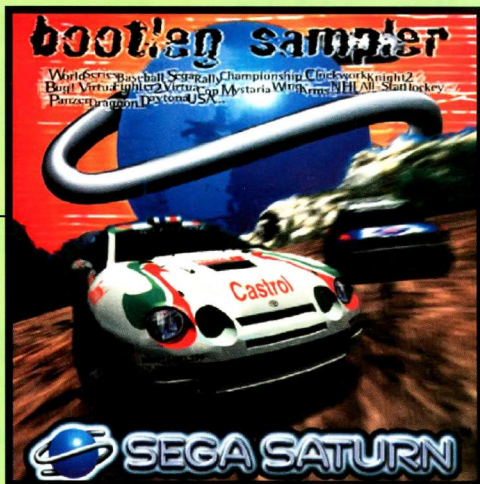
Aber das ist noch nicht alles!

Jedem, der jetzt neXt Level für zwölf Monate abonniert,
schenken wir eine brandheiße Demo-CD
für Sega Saturn oder Sony PlayStation.

Demo-CD 1

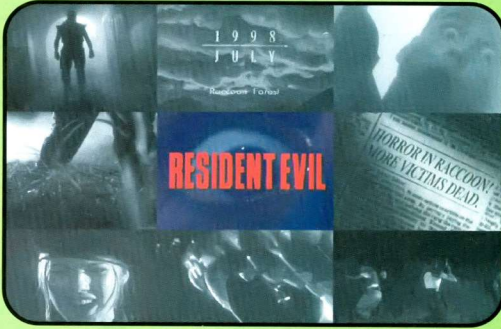


Auf der Saturn-CD befinden sich spielbare Demos der aktuellen Software-Hits *Sega Rally Championship '95*, *Clockwork Knight 2*, *Bug!* und *World Series Baseball*. Außerdem befinden sich Demosequenzen von *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop*, *Daytona USA*, *Panzer Dragoon*, *Wing Arms*, *NHL All-Star Hockey*, *Mystaria* und vielen anderen Spielen auf der CD.





Demo-CD **2**



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



Wer kann dazu schon

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

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

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

☐ Bequem und bargeldlos durch **Bankabbuchung**/Lastschriftverfahren

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift

☐ **Gegen Rechnung**. Bitte keine Vorauszahlung leisten!
 Rechnung abwarten!

Bitte keine Überweisung!

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

XL 7/96

nein sagen?

Mit Vollgas ins nächste Jahrtausend

wipe

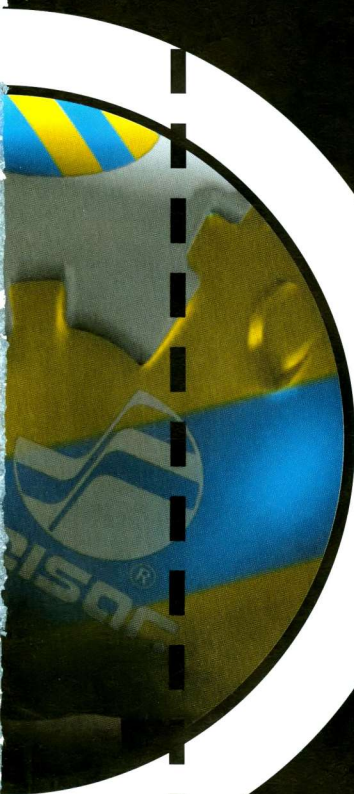


Am Nachfolger des hierzulande erfolgreichsten PlayStation-Titels wird momentan fieberhaft gearbeitet. neXt Level durfte als erstes deutsches Videospiele-Magazin einen Blick auf Psygnosis' Sequel werfen und hinter die Kulissen der kreativen Spieleentwickler schauen.

W von M. Koczy
er hätte das gedacht!? Noch vor etwa einem Jahr brachte man mit der Firma Psygnosis nur die possierlichen Lemmings in Verbindung. Daß die britische Softwareschmiede aber nicht nur trottelige Nagetiere züchtet, ist spätestens seit Herbst '95 bekannt. Mit dem Launch der PlayStation in Europa erschienen Titel, die den Grundstein dafür legten, daß Psygnosis heute der erfolgreichste

westliche Spieleentwickler für Sonys 32-Bitter ist: Allein die futuristische Raserei *wipeOut* wurde hierzulande über 40.000 mal gekauft, und ist somit das populärste PSX-Spiel in Deutschland. Betrachtet man die Verkaufszahlen europaweit, liegt *wipeOut* hinter *Destruction Derby* (ebenfalls von Psygnosis) und *Ridge Racer* (Sony) auf Platz drei – eine beachtliche Bilanz. Aber damit nicht genug! Neben weiteren Spielhighlights wie *Krazy*

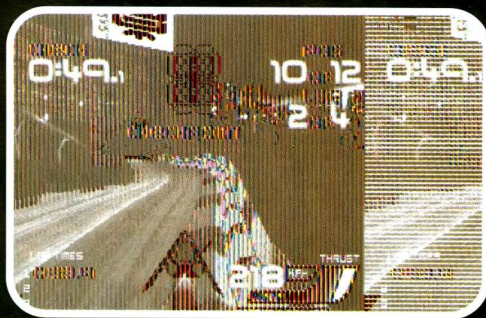




ut 2097

Ivan, 3D Lemmings, Discworld und adidas Power Soccer zeigten die Briten der Konkurrenz neue Marketing-Wege auf. So wurden zum Beispiel für die wipEout-Soundtracks namenhafte Musikgruppen wie Leftfield, Chemical Brothers und Orbital verpflichtet und zusätzlich eine wipEout-Audio-CD produziert. Daneben bestach auch das ungewöhnliche Techno-Design von Spiel und Verpackung. Die Kreativfirma Designers Republic wurde mit der Entwicklung von exklusiven Logos, Schriften und Symbolen für das Game beauftragt, welche letztlich sogar auf T-Shirts und Taschen prangten. Dieses geschickte Zusammenspiel, und daß sich die Käufer einer PlayStation anhand der der Konsole beigelegten Demo-CD von der Qualität der Psygnosis-Spiele überzeugen können, dürfte das Geheimnis des ‚Bilderbucherfolges‘ ausmachen.

Trotz aller Höhenflüge ist die englische Entwicklerfirma bodenständig und zukunftsorientiert geblieben. Das Liverpooler Hauptquartier wurde zwar von einer alten Fabrikhalle in ein imposantes Bürogebäude verlegt, doch auf den Gängen sowie in den Räumen herrscht weiterhin reges und kreatives Treiben. Was alles hinter den Türen des ‚Eulennestes‘ vor sich geht, davon konnten wir uns Anfang Mai überzeugen. Als erstes deutsches Videospiele-Magazin wurde neXt Level präsentiert, das man bei Psygnosis gedenkt, mit Vollgas in die Zukunft zu fahren – und



wipe Out



2097

die story



zwar in den Antigravitationsgleitern von *wipeOut 2097*.

Der zweite Teil des actiongeladenen Rennspiels verspricht ein wahrer Meilenstein zu werden, denn das Gefühl *wipeOut 2097* probegespült zu haben, ist etwa so, als würde man von einem Schwarzweiß-TV auf einen 16:9-Dolby-Surround-Farbfernseher umsteigen. Wer dachte, daß mit *wipeOut 1* bereits die Spitze des Berges erklommen sei, der erkennt jetzt, daß dies nur ein kleiner Hügel am Fuße eines riesigen Massivs war. Dabei bot der Erstling bereits alles, was ein hervorragendes Rennspiel ausmacht: schnelle und abwechslungsreiche 3D-Optik, atmosphärischen Sound, viele großzügig angelegte Strecken, gute Steuerung, verschiedene Fahrzeuge und Spielmodi. Was kann noch besser geworden sein? Um es mit einem Wort zu sagen: alles!

Besonders das neue grafische Erscheinungsbild sticht ins Auge. Die Strecken weisen eine Vielzahl mehr an Details und Randelementen auf als noch in Teil eins. So ziert beispielsweise eine fahrende Hochbahn die Szenerie eines Kurses, während es auf einer anderen Strecke regnet. Ferner sind die Texturen der Hintergrundelemente farbenfroher und detaillierter. Doch am beeindruckendsten sind die Gleiter und die Waffeneffekte gestaltet. Jedes Raumschiff zieht einen Abgasschweif hinter sich her, welcher durch Einsatz eines Transparenzeffektes dezent verbläst. Gerade in den diversen Tunneln sieht dieses optische Feature sehr imposant aus: Während Gleiter und Umgebung sich aufgrund fehlender Lichtquellen immer dunkler färben, markieren nur

die blaß-blauen Abgasstrahlen den Weg. Bei der Gestaltung der Waffeneffekte wurde ebenfalls tief in die grafische Trickkiste gegriffen. Elf verschiedene Extras lassen sich auf den Strecken einsammeln, darunter sogar eine Art „Mini-Erdbeben“. Dabei breitet sich vor dem eigenen Boliden eine hohe Bodenwelle nach vorne hin aus – für die Gegner ein

die teams



Nicht mehr zwischen vier, sondern fünf Teams darf ausgewählt werden. Ferner bestehen die Teams jeweils aus drei (vorher zwei) Fahrern, so daß fünfzehn Gleiter die Strecken bevölkern – „You'll never be alone!“ Die Entwicklung der Logos und Schriften oblag, wie für *wipeOut 1*, der Firma *Designers Republic*





gigantischer Bremsklotz. An der Auswahl der Raketen wurde ebenfalls gefeilt. So gibt es nun neben einem Dreier-Schuß beispielsweise auch eine Missile mit verstärkter Zielfunktion. Außer den bewährten Minen, dem Turbo-Boost und dem Schutzschild kann auch ein Energy-Pak einzusammeln werden, denn eine wesentliche spielerische Neuheit ist, daß jeder Gleiter nun über eine Schadenanzeige verfügt. So bremst Beschuß oder Touchieren der Wände nicht einfach nur ab,

sondern auch die Energieleiste verringert sich bis hin zur völligen Zerstörung des Schiffes. Um dies zu verhindern, empfiehlt es sich auf den Start/Zielgeraden einen Abstecher über den Pitstop-Streifen zu machen, um Energie aufzutanken.

Weiterhin neu ist, daß die Teams nicht mehr aus zwei, sondern aus drei Gleitern inklusive Piloten bestehen, und daß ein fünftes Team hinzugekommen ist. Somit tummeln sich fünfzehn Boliden auf den Parcours, was der Designer des Spiels, Nick Burcombe, mit dem Satz „Ihr werdet niemals allein sein.“ trockend, aber treffend umriß.

Auch die Anzahl der Cup-Klassen wurde erweitert. Zugegebenermaßen war *wipEout* für Rennspieleinsteiger ein harter Brocken: Die Steuerung reagierte recht empfindlich, und auch die niedrigste der beiden Cups erforderte profihafes Fahrvermögen. *wipEout 2097* wartet mit insgesamt vier Klassen auf, einem zusätzlichen Anfänger- und einem Super-Profi-Modus. Letzterer muß allerdings erst erspielt werden, um mit schwindelerregendem Speed um die Spitzenposition fahren zu können. In diesem Zusammenhang verdient die überarbeitete Steuerung besonderes Augenmerk. Wie gehabt, wird nur durch Loslassen des Schub-Buttons gebremst, doch zeigt dies endlich auch spürbare Wirkung. Der Flieger wird merklich langsamer, so daß die seitlich wirkenden Bremsraketen (wie gewohnt

über die L- und R-Tasten zu aktivieren) in den niedrigen Cup-Klassen kaum Anwendung finden. Vielmehr kann durch rechtzeitiges ‚Anbremsen‘ im Formel-1-Stil beinahe jede Kurve erfolgreich passiert werden. Einsteiger sollten nun keine Probleme mehr mit der Steuerung haben. Ebenfalls für frühe Erfolgsergebnisse sorgt die Einrichtung der Checkpoints.

Was sich gegenüber dem bereits brillanten Vorgänger verbessert hat? Um es mit einem Wort zu sagen: alles!



wipe Out



2097

das spiel

wipeOut
2097 ist keineswegs nur ein lauwarmer Aufuß. Die Entwickler gönnten dem Sequel acht neue Kurven, Checkpoints auf den Strecken, Schadenanzeigen für die Gleiter, neue Raumschiffe und Waffen sowie insgesamt vier Cup-Klassen

Insbesondere Anfänger können so ihre fahrerische Leistung besser einschätzen und sich in Etappen steigern.

wipeOut 2097 basiert auf der Grafik-Engine, die schon für den ersten Teil angewandt wurde. Allerdings wurden einige programmiertechnische Haken und Ösen ausgemerzt, so daß Rennpiloten ein noch phantastischerer Geschwindigkeitsrausch bevor steht. Dabei fällt dem Betrachter der Aufbau der Hintergrundelemente in der erst zu 50 % fertiggestellten Version kaum auf. Fröh und unauffällig wird die Background-Dekoration ins Bild geholt, extremes Polygon-Ploppen gehört nun endlich der Vergangenheit an.

Acht abwechslungsreiche Strecken sollen letztlich auf der CD vorzufinden sein, von denen zwei erst durch das Meistern der vier Cups anwählbar sein werden. Ferner ist Psynopsis derzeit mit mehreren Bands in Verhandlung, um die Rennaction erneut passend zu untermalen. Künstlernamen konnten noch nicht genannt werden, doch soll eine Audio-CD mit Auskopplungen der Tracks diesmal bereits beim Launch des Spiels erhältlich sein.

wipeOut 2097 wird voraussichtlich im September diesen Jahres erscheinen. Sobald mehr Strecken fertiggestellt sind, werden wir alle spielrelevanten Elemente darin integriert sind, werden wir alle Rennspiel-Fans mit weiteren Infos versorgen.

Der Nachfolger des erfolgreichsten PSX-Titels schickt sich an, sein Vorbild um Längen zu übertreffen!



Kommen die Waffen zum Einsatz, explodiert scheinbar der Bildschirm. So gibt es z. B. Raketen, die funkensprühend auf die Gegner zuzischen oder Bodenwellen, die die Kontrahenten zur Seite werfen



Wie auf den Bildern gut zu erkennen ist, wurde die gesamte Grafik überarbeitet und durch viele Details ergänzt: Die Gleiter ziehen Abgasstrahlen hinter sich her, welche nach und nach verblassen, und beim Gebrauch der Waffen oder in Tunneln kommen zahlreiche Lichteffekte zum Einsatz. Neu auf dem Screen arrangiert, sind auch die Anzeigenelemente

die firma

Die 1983 gegründete Firma Psynosis hat ihren Hauptsitz in Liverpool



Nick Burcombe (links) ist der Chefprogrammierer von Wipeout 2097 und war bereits für Teil 1 verantwortlich. Rechts liest Glen O'Connell, PR-Executive, ins Bild

Es war gegen Ende der 8-Bit-Heimcomputer-Ära, als Psynosis 1983 gegründet wurde. Nach den ersten Gehversuchen auf Atari ST & Co. widmete sich die britische Firma mit derzeitigem Hauptsitz in Liverpool der 16-Bit-Technologie. Buntere und detailliertere Grafiken sollten die Spieler vor den heimischen Bildschirmen fesseln. Doch es waren kleine, einfältige Nagetiere, die den Namen Psynosis in aller Welt bekannt machten: die Lemmings.

Heute kann auf über 100 entwickelte Spiele zurückgeblickt und – sollte man zufällig über den Napier Court in Liverpool schlendern – ein imposantes Firmengebäude (siehe oben) bestaunt werden.



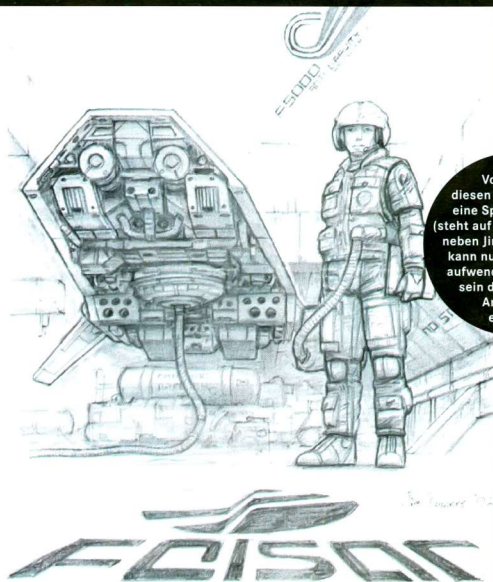
wipeOut

Seine Werkzeuge sind Bleistift und Papier sowie ein SGI-Rechner. Chefgrafiker Jim Bowers (rechts) war u. a. bereits für *wipeOut 1* und *Krazy Ivan* verantwortlich. An dem Vorspann zu *K.I.* arbeitete er über drei Monate. Produzent Andrew Satterthwaite (unten) koordiniert die Arbeit des Teams



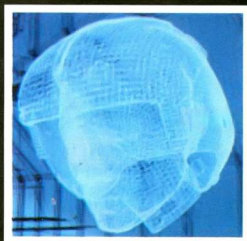
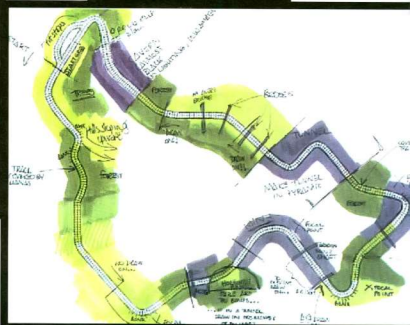
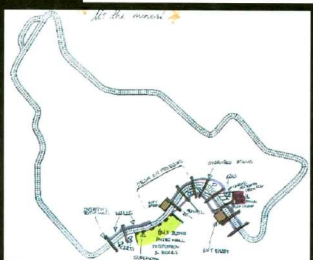
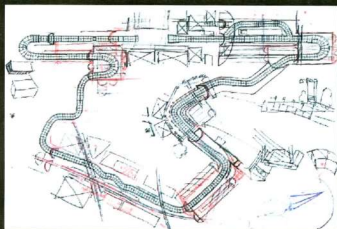
Nach dem überraschenden Erfolg von *wipeOut* mußte natürlich ein Nachfolger her. Dieser sollte nicht einfach nur *wipeOut 2* heißen, sondern schon im Namen den Entwicklungssprung beinhalten. Der Chefdesigner von *wipeOut 2097*, Nick Burcombe, war bereits für den ersten Teil verantwortlich und wollte dem Spiel noch mehr

Atmosphäre geben: „*wipeOut* wurde damals unter hohem Zeitdruck programmiert. Viele Ideen konnten wir seinerzeit nicht einbauen, weil wir die Hardware noch nicht optimal im Griff hatten. Bei *wipeOut 2097* ist das ganz anders! Es enthält alles, was wir in einem Action-Rennspiel für wichtig halten: Checkpoints, Waffen, Schadenanzeige und natürlich viele Kurse und Fahrzeuge“. Produzent Andrew Satterthwaite ergänzt: „Wir wollten das Spiel leichter machen. Gerade im Bereich der Lenkung wollten wir Anfängern den Einstieg in die *wipeOut*-Welt erleichtern. Durch die vier Cup-Klassen und den ansteigenden Schwierigkeitsgrad ist das Spiel aber auch für Rennprofis interessant, denn es wird garantiert einige



Als Vorlage für diesen Piloten diente eine Spielzeugpuppe (steht auf dem großen Foto neben Jim Bowers). Man kann nur erahnen, wie aufwendig es gewesen sein dürfte, dieses Artwork zu erstellen

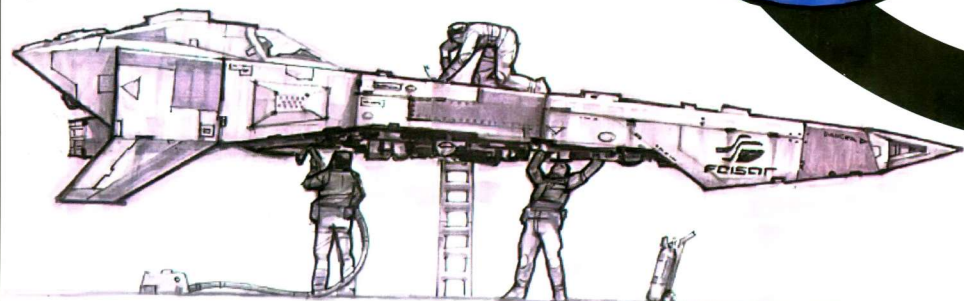
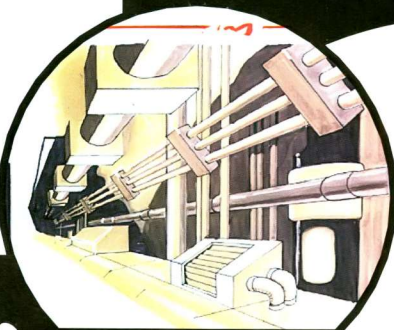




Trotz aller Technik bleibt der Skizzenblock für den Grafiker unentbehrlich. Zahllose Scribbles sind notwendig, um die Ideen erstmals zu visualisieren. Danach werden am Computer die Strecken generiert und Artworks erstellt. Links sieht man deutlich, wie detailliert der Wireframe des Pilotenkopfes ist. Jedoch, das Ergebnis rechtfertigt den Aufwand

Zeit dauern, bis sie die zwei zusätzlichen Kurse, den Extra-Gleiter und schließlich den Abspann zu Gesicht bekommen*.

Daneben wurde auch an der Grafik gefeilt, denn schließlich soll *wipeOut 2097* doppelt so schnell sein wie der Erstling. Die Umsetzung dieses Gedankens obliegt Jim Bowers, dem Chefgrafiker des Teams. Die Skizzen und Artworks auf diesen Seiten stammen aus seiner Feder (bzw. seinem SGI-Rechner) und vermitteln einen guten Eindruck, wie aus Ideen Spielinhalte werden. ■



WipeOut 2 PH-STOP

Jim Bowers '96



Bei *Konami Open Golf* darf sich der geneigte Spieler auf zahlreichen tückischen Kursen versuchen

Titel: Konami Open Golf
System: PlayStation
Hersteller: Konami
Erhältlich: ab August

PlayStation-Besitzer, die schon immer einmal in die Fußstapfen von Bernhard Langer und anderer Golfprofis treten wollten, hatten auf

ihrer Lieblingskonsole bislang nur wenige Betätigungsmöglichkeiten. Diesem Mißstand wird mit dem Erscheinen von *Konami Open Golf* abgeholfen, welches Rasenvergnügen pur bietet: Diverse Ein- und Mehrspieler-Modi, gepaart mit der PSX-Grafikleistung versprechen lange Stunden auf dem virtuellen Golfplatz. Das Schlagsystem mag für Kenner anderer Golfsimulationen zwar gewöhnungsbedürftig sein, erfüllt aber dennoch seine Zwecke. Wir berichten ausführlicher darüber, wenn das Spiel fertiggestellt ist. ■



Jede Situation erfordert den geeigneten Golfschläger



Aufgepaßt! Auf freien Flächen stört vor allem der Seitenwind



Alarm! Eine amerikanische Fliegerstaffel wird von japanischen Jägern angegriffen

Titel: Iron Storm
System: Saturn
Hersteller: Working Designs
Entwickler: SystemSoft
Erhältlich: als Import

Bereits Ende des vergangenen Jahres konnten sich japanische Saturn-User an *Advanced Military Commander* erfreuen. Kurz darauf hat sich die amerikanische Softwarefirma Working Designs daran gemacht, das



Alle Einrichtungen lassen sich auch aus der Nähe begutachten



Der Vorspann besteht aus authentischem Filmmaterial

Spiel komplett ins Englische zu übersetzen und unter dem Titel *Iron*



Storm auf den amerikanischen Markt zu bringen. Genau wie der Vorgänger, *Advanced Military Commander* auf dem Mega Drive, präsentiert sich *Iron Storm* als klassisches Strategiespektakel mit unzähligen von Szenarien aus der Zeit des Zweiten Weltkrieges. Im Gegensatz zu dem 16-Bit-Original wartet die Saturn-Neuauflage jedoch mit Kampfsequenzen in ansprechender 3D-Polygon-Optik auf. Strategie-Fans, die Segas 32-Bitter ihr eigen nennen, werden mit Sicherheit Gefallen an *Iron Storm* finden, das zur Zeit jedoch nur als Japan- oder US-Import erhältlich ist. ■

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



Für Kenner: *Iron Storm* bietet umfangreiche Statistiken

Titel: **Road Rash**
System: **Saturn**
Hersteller: **Electronic Arts**
Erhältlich: **ab Juli**

Vor etwa eineinhalb Jahren kam *Road Rash* als eines der ersten Spiele für das 320 auf den Markt. Die für damalige Verhältnisse spektakuläre 3D-Grafik machte das Game über Nacht zu einem Hit. Erst kürzlich kam die PlayStation-Fangemeinde in den Genuß der Umsetzung dieses Titels, nun steht ab Juli



Rabiat: Ein gezielter Tritt schafft bei *Road Rash* freie Bahn



auch Saturn-Besitzern eine Konvertierung der Rowdy-Raserei zur Verfügung. Auf

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

PlayStation

adidas Power Soccer dt 89,95
Alien Trilogy dt 89,95 /
Assault Riggs dt 89,95
Bust a Move 2* dt 89,95
Cyberia dt 89,95
Defcon 5 (kompl. in deutsch) dt 89,95
Descent dt 99,95

Destruction Derby dt 79,95

(kompl. deutsch) dt 89,95
Discworld dt 89,95
Fade to Black* dt 89,95
Gex dt 89,95
Johnny Bazzoka dt 69,95
Jupiter Strike dt 79,95
Loaded dt 79,95
Magic Carpet dt 89,95
Mickey Mouse dt 89,95
NBA in the Zone dt 69,95
NBA Jam T.E. dt 89,95
Need for Speed dt 99,95
NFL Game Day dt 99,95
NHL Face Off dt 99,95
Primal Rage* dt 79,95
Philosoma dt 99,95
Panzer General* dt 99,95
ran Soccer (kompl. deutsch)

Road Rash dt 89,95
Shell Shock dt 89,95
Shockwave Assault dt 89,95
Syndicate Wars* dt 89,95
Tekken dt 89,95

Tohshinden 2* dt 89,95

Total NBA dt 89,95
Thunderhawk 2 (kompl. dt) dt 79,95
Theme Park dt 89,95
True Pinball dt 79,95
Twisted Metal dt 79,95
Wing Commander III dt 89,95
X-Men dt 79,95
X-Com (kompl. in deutsch) dt 89,95

Saturn ohne Spiel dt 44,-

Cyberia dt 89,95
Darius Golden dt 89,95
Destruction Derby* dt 89,95
Discworld* dt 89,95
Digital Pinball dt 89,95

Euro Soccer* (kompl. deutsch) dt 89,95

FIFA '96 dt 69,95
Formula One dt 99,95
Golden Axe dt 99,95
Hang On dt 99,95
Magic Carpet dt 99,95

Myst dt 99,95
Mystaria dt 99,95
Panzer Dragoon 2 dt 89,95
Rayman dt 89,95
SEGA Rally dt 89,95
Shell Shock dt 89,95
Sim City 2000 dt 89,95
Streetfighter Alpha* dt 89,95
Thermapark dt 89,95
The Horde* dt 89,95
Tohshinden Remix dt 89,95
VirtuaCop + Gun dt 89,95
Virtua Fighter 2 dt 89,95
Wing Arms dt 89,95
Wipe Out dt 89,95
Worms dt 89,95

Action Replay dt 89,95
Memory Card, 8 MBit dt 89,95
(32 mal so groß wie der interne Speicher III) dt 89,95
Adapter us/jp dt 89,95

SuperNintendo dt 109,95

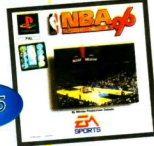
Breath of Fire 2 dt 149,95
Chrono Trigger dt 89,95
Theme Park dt 89,95

Jaguar dt 119,95

Fight for Live dt 59,95
Syndicate dt 59,95
Theme Park dt 59,95
Tempest 2000 dt 59,95
WhiteMan + 4 Sp. Act dt 59,95



99,95*



89,95

und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NH 9 DM Porto + NH, ab 3 Artikeln versandt. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz

Händleranfragen sind willkommen.

99,95



159,95



Lenkrad für PlayStation



Vor dem Spiel werden qualitativ gute Full-Motion-Videos geboten



Sogar Ordnungshüter dürfen vom Krad geschubst werden



Kommt kein Gegenverkehr, bietet sich ein Überholmanöver an



Auch der eigene Fahrer kann aus dem 'Sattel' gerissen werden

vielen verschiedenen Strecken darf sich der Hobby-Raser so richtig austoben. Andere Biker vom Krad schubsen, vor der Polizei Reißaus nehmen und permanente Geschwindigkeitsübertretungen, das erwartet interessierte Saturn-User bei Electronic Arts' etwas anderem Motorradrennen. ■



Eine finstere Zukunft ist hereingebrochen: Rivalisierende Syndikate liefern sich gnadenlose Straßenschächten



Titel:	Syndicate Wars
System:	PlayStation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Bullfrog
Erhältlich:	ab Juli

Ab Juli präsentiert Electronic Arts auf Sony's PlayStation endlich das lang-erwartete Sequel zum PC-Hit *Syndicate*. Im zweiten Teil des Endzeitspektakels

bedroht eine mysteriöse Sekte die Weltherrschaft des mächtigen Syndikats. Eine Konfrontation ist vorprogrammiert, dem Spieler bleibt es jedoch selbst überlassen, für welche Seite er Partei ergreift. Im Gegensatz zum Vorgänger

bestehen die 30 Stadtszenarien komplett aus mit Texturen versehenen Polygonen. Das eingesetzte Light-Source-Shading sorgt zudem für eine ansprechende Optik. ■



Zahlreiche durchschlagkräftige Waffen stehen zur Verfügung



Das Light-Source-Shading trägt zur düsteren Atmosphäre bei

Titel: **Galaxian'**
System: **PlayStation**
Hersteller: **Namco**
Entwickler: **ab Juli**

Anfang der achtziger Jahre, nachdem das Pac Man-Fieber beinahe wieder abgeklungen war, sorgte Namco mit dem Shooter *Galaxian* erneut für Furore. Das Game entwickelte sich zum absoluten Über-

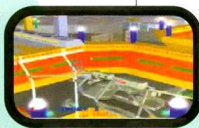
Fadenkreuz über den Screen zu dirigieren, um möglichst vielen Aliens den Garaus zu machen. Neben einem Vierspieler-Simultanmodus wird eine Option geboten, die das 16:9-Bildformat unterstützt. Hierzulande kommt *Galaxian'* voraussichtlich im Juli auf den Markt, die japanische Fassung ist dagegen bereits erhältlich. ■

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



Bis zu vier Spieler dürfen sich simultan in den Kampf stürzen

flieger und legte den Grundstein für eine neue Generation von Action-Spielen. Nun, im Zeitalter der 32-Bitter, präsentiert Namco *Galaxian'* für die PlayStation. Dieser Titel hat jedoch nur noch den Namen mit seinem beinahe antiken Arcade-Vorbild gemein. Ähnlich wie bei *Starblade Alpha*, das zu Beginn des Jahres erschien, handelt es sich bei *Galaxian'* um ein Full-Motion-Shoot-'em-Up. Die Aufgabe des Spielers beschränkt sich darauf, ein



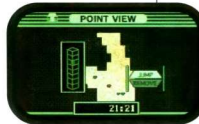
The Aquanaut's Holiday bietet Meerestiere in freier Wildbahn

Titel: **The Aquanaut's Holiday**
System: **PlayStation**
Hersteller: **Sony**
Entwickler: **Artlink**
Erhältlich: **ab Juli**

Mit *The Aquanaut's Holiday* präsentiert Sony ab Juli ein Spiel der etwas anderen Art. Bei diesem maritimen 32-Bit-Vergnügen gibt es keine Regeln und auch kein erklärtes Ziel. PlayStation-User können sich als Ozeanographen versuchen und ein riesiges, unter der Wasseroberfläche gelegenes Areal erkunden. Ausgerüstet mit einem Mini-U-Boot darf der geneigte Spieler unzählige Arten von

Fischen beobachten. Nebenbei gilt es, ein künstliches Riff zu erschaffen, in dem vom Aussterben bedrohte Meeresbewohner ein neues Zuhause finden sollen. Nicht nur die schnelle und detaillierte 3D-Optik soll dafür sorgen, daß auch actionorientierte

PSX-Besitzer an diesem außergewöhnlichen Titel Gefallen finden. ■



Jeder Schuß ein Treffer!

Wer packende und rasante Fußballaction erleben möchte, hat mit dem neuen Fußballspiel von Psygnosis jetzt die Möglichkeit dazu. *adidas Power Soccer* wartet mit allen englischen, französischen und deutschen Erstliga-Teams sowie verschiedenen Turnier- und Spielmodi auf.

Passend zur Sommerpause der Bundesliga verlosen Psygnosis und neXt Level folgende Preise:

1. Preis: Eine Sony PlayStation mit *adidas Power Soccer* und einem zweiten Joypad.
4. Preis: Jeweils den offiziellen *adidas EM-Fußball Questa-Europa* und ein *adidas Power Soccer*-Spiel.
- 5.-9. Preis: Je einmal *adidas Power Soccer*.
- 10.-19. Preis: Jeweils eine *adidas Power Soccer*-Ski-Mütze.
- 20.-30. Preis: Je eine *adidas Power Soccer*-Baseballkappe

Um einen dieser Preise zu gewinnen, muß nur der Name des Bundesliga-Vereins auf eine Postkarte geschrieben werden, der vergangene Saison Vizemeister, also Tabellenzweiter, wurde. Diese Karte sollte dann ausreichend frankiert und bis zum 5. Juli 1996 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse geschickt werden:

X-plain Verlag · Stichwort: *adidas Power Soccer* · Friedensallee 41 · 22765 Hamburg

Viel Glück wünschen Psygnosis und das XL-Team!

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



Spot goes to Hollywood

Spot goes Sony: Nach und nach finden die erfolgreichsten Ex-16-Bit-Helden auf den **Next-Generation-Konsolen** wieder zusammen. Cool Spot steht bereits in den Startlöchern ...



Hersteller: Virgin
Genre: Jump&Run
Erhältlich: ab Herbst

D von T. Hellwig
as quirlige 7Up-Maskottchen
Cool Spot erfreut Jump&Run-Begeisterte nun schon seit mehr als drei Jahren. Zunächst allein auf Sega-Konsolen, später auch für Nintendo-Jünger erhältlich, konnte der rote Punkt mit der Sonnenbrille durch unkompliziertes Gameplay und mitreißende Kurzweil in seinen Abenteuern überzeugen. Sein vorerst letzter Auftritt auf einem 16-Bitter wird derzeit für Sonys Powermaschine umgesetzt: *Spot goes to Hollywood*.

Das isometrisch dargestellte Jump&Run-Spektakel dreht sich ausschließlich rund um filmische Highlights aus Hollywoods Traumfabrik. Zur Ideenfindung griffen die Entwickler von Virgin Interactive u. a. zu solch bekannten Kassenschlagern wie *Star Wars*, *Indiana Jones*, *Alien* und *Terminator*. Aber auch Kultstreifen wie *Tron* oder *Die Meuterei auf der Bounty* dienten als Vorlage. Die ausgedehnten und meist in mehrere Abschnitte unterteilten Level fordern dem kleinen Turnschuhträger allerhand Geschick im Kampf mit den zahlreichen Gegnern ab. So muß er sich beispielsweise an Deck der Bounty mit springenden Fischen, torkelnden Matrosen und schießwütigen Kanonen auseinandersetzen. Für die nötige Abwechslung sorgen die jeweiligen Filmthemen dabei quasi von selbst: Auf dem Weg zum Tempel des Todes finden sich erwartungsgemäß viele Fallen, und eine Lorenfahrt darf beim *Indiana Jones*-Thema natürlich auch nicht fehlen. Die Vorversion war in den höheren Leveln (25 sollen es insgesamt werden) zwar noch nicht spielbar, das was wir bisher gesehen haben macht jedoch besonders grafisch einen hervorragenden Eindruck. Außerdem sind



Am Heck der Bounty erwartet ein gefährlicher Krake den kleinen Spot. Vom Himmel fallen schwere Anker auf ihn herab

die famosen FMV-Sequenzen und die klassische - auch separat sehr gut hörbare - Musik positiv aufgefallen. Freunde des flippigen Spots und Jump&Run-Fans insbesondere dürfen auf ein interessantes Abenteuer mit noch interessanteren Levelthemen gespannt sein. ■

**Reichlich
Abwechs-
lung und bril-
lante Musik**



Besonders auf dem Weg zum Tempel des Todes gibt es viele Schalter, Fallen, Teleporter, Geheimräume, lustige Feinde etc.

info



Spot goes to Hollywood ist die Umsetzung des gleichnamigen Mega-Drive-Titels. Am Gameplay sowie an den einzelnen Filmthemen an sich wurde kaum gerüttelt, lediglich die grafische (FMV) und musikalische Seite wurden erheblich aufgepeppt.

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

An- & Verkauf

Coole Preise

Fax 030 421 37 68

Auszüge aus unserer Preisliste

SNES

Action Instinct

Dt 99

Asterix & Obelix

PV 119

Breath of Fire 2

Dt 109

Bicer Mice from Mars

Dt 99

Bomberman 2

Dt 69

Bomberman 3

Dt 99

Bomberman 4

Jp 179

Batman Forever

Dt 99

Civilisation

US 129

Chrono Trigger

US 144

Donkey Kong 2

GV 109

Donald in Maui Mall

Dt 129

Demolition Man

Dt 99

Earth Worm Jim

Dt 129

Final Fantasy 3

US 149

Final Fight 3

Dt 109

Front Mission 2

Jp 149

FIFA Soccer '96

Dt 119

Hebereke Popon 2

Dt 99

Jungle Strike

DV 109

Lufia 2

US 139

Mega Man X3

Dt 99

Mario Kart

Dt 69

Mechwarrior 2

Dt 109

Mega Man 7

Dt 109

NHL Hockey 96

Dt 119

NBA Live '96

Dt 119

Operation Starfish

Dt 59

Parodius 3

179

Primal Rage

Dt 99

PTO II

US 129

Pinocchio

Dt 129

Rock'n Roll Racing

Dt 89

Super Turrican 2

Dt 59

Syndicate

Dt 69

Sim City

Dt 79

Secret of Evermore

Dt 109

Secret of Mana 2

Jp 199

Superstar Soccer deluxe

Dt 129

Super Mario RPG

US 139

Street Racer

Dt 59

Time Cop

Dt 109

Theme Park

Dt 109

Tetris 2

Dt 119

Tetris & Dr. Mario

Dt 89

Urban Strike

Dt 89

Waterworld

Dt 109

Wormes

Dt 119

Weapon Lord

Dt 129

WWF Wrestlemania

Dt 119

Yoshi's Island

Dt 119

Gebrauchtspele schon ab

119

Action Replay 3

Dt 89

SuperNES gebraucht

Dt 99

Universal Adapter für US

39

Zeitung

EGM/Game Fan Je

US 12

3DO Magazin mit CD

US 19

Sega Saturn

Alien Trilogy

US 119

Beyond Oasis 2

US 119

Blood Omen

US 119

Congo

US 119

Cyberia

Dt 94

Deadly Skies

US 119

Defcon 5

US 119

Destruction Derby

Dt 99

Earthworm Jim 2

US 109

Fatal Fury

US 119

FIFA Soccer

Dt 99

F 1 Live Information

Dt 99

Golden Axe of Duell

Dt 99

Gradius deluxe

Jp 129

Hang On GP 95

Dt 99

Iron Rain

US 119

Iron Storm

US 119

King of Fighter 95

Jp 149

Lode Runner

Jp 119

Magic Carpet

Dt 99

Military Commander 2

Jp 119

Mystaria

Dt 99

NBA JAM TE

Dt 99

NHL Allstar Hockey

Dt 99

Night Warriors

US 119

Primal Rage

Dt 99

Panzer Dragon 2

Dt 109

Panzer General

Dt 99

Rayman

Dt 94

Romance of III Kingdom

US 129

Road Rash

Dt 99

Sim City 2000

Dt 99

SEGA Rally

Dt 99

Sega Tennis

Dt 99

Shell Shock

Dt 99

Skeleton Warriors

US 119

Streetfighter Alpha

US 119

The Horde

US 119

Theme Park

Dt 99

Thunderhawk II

Dt 109

Toshinden

Dt 99

Ultimate Kombat

US 129

Vampire Hunter

Jp 119

Victory Goal 96

Jp 119

Viewpoint

Dt 99

Virtua Cop inkl. Gun

Dt 139

Virtual Racing

Dt 99

Wing Arms

Dt 99

Wrestling

Jp 129

X-Men

Dt 94

Action Replay m. Backup

Dt 89

Back up Memory Card

Dt 89

Control Pad

US 39

Infrarot Controller - 2mal

US 39

Universal Adapter für Importe

Dt 45

Virtua Fighter 2

Dt 109

Importe erfragen

Saturn ohne Spiel

Dt 499

3 DO

BIOS Fear

US 119

Blade Force

Dt 99

Creature Shock

Dt 99

Captain Quazar

US 119

Caspar

Dt 99

Chees War

US 99

Cyberia

US 109

Deadalus Encounter

US 139

D

US

129

Deadly

Skies

US 119

Death Keep

US 119

Dragon Lore

Dt 109

Demo CD 4

US 19

4 Spiele Paket

US 69

Flying Nightmare

Dt 109

FIFA Soccer

Dt 99

Killing Time

Dt 109

Monster Manor

GV 75

NHL Hockey 96

US 119

Need for Speed

GV 79

Poed

US 109

Panzer General

Dt 99

Phoenix 3

US 119

Primal Rage

US 99

Return Fire

US 99

Road Rash

GV 79

Streetfighter

GV 89

Space Hulk

US 109

Syndicate

Dt 99

Seal of Pharaoh

US 129

Slayer 2

US 129

Theme Park

Dt 99

Brain Dead 13

US 119

Cyberia

US 119

Nintendo 64

???????

"call me"

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Sony Playstation

Grundgerät: Neuer Preis

Playstation-Magazin mit Demo-CD (engl.)

im ABO nur 22,00 DM

zuzügl. 4 DM Versandkosten

Jaguar

Jaguar mit Spiel

GV 199

Alien vs Predator

GV 99

Dragon

GV 69

Fight for Live

US 129

Rayman

PV 129

Ultra Vortex

PV 129

Jaguar CD m. 4 CD's

ab 299

Creature Shock CD

US 129

Braineded 13 CD

US 129

Formula 1 Racing CD

US 129

VIDEO CD

Armee der Finsternis

Dt 44

Apocalypse now

Dt 44

Forrest Gump

Dt 44

Jagd auf Roter Oktober

Dt 34

Star Trek

Dt 34

Top Gun

Dt 34

PC CD ROM

Albion

Dt 89

Alien Trilogy

Dt 85

Bad Mojo

Dt 85

Civilization2

Dt 89

Conquest of New World

87

Cyberia 2

Dt 85

Descent 2

Dt 85

Duke NUKEM 3D

79

Formula 1 GP 2

Dt 89

Police Quest Swat

Dt 89

Ridge Racer

Dt 69

Siedler 2

Dt 69

Silent Hunter

Dt 89

Terminator Future Shock

Dt 79

Top Gun - Fire at Will

Dt 89

Wing Commander 4

Dt 95

Warcraft 2

Dt 89

Warcraft 2 Data

34

Sony Playstation

Actua Golf

Dt 94

Alien Trilogy

Dt 94

Assault Riggs

Dt 89

Addidas Soccer

Dt 89

Blazing Dragons

Dt 89

Casper

Dt 94

Cronic of Sword

Dt 94

Cyberia

Dt 94

Darkstalker

US 119

Destruction Derby

DV 95

Die Hard Trilogy

US 119

Disc World

Dt 89

F1 Formula

Dt 89

FIFA Soccer 96

Dt 89

Harbinger

US 119

Hardball 5

US 119

In The Hunt

US 119

Jack is Back

Dt 95

Jumping Flash 2

Jp 139

Kings Field

US 119

Krazy Ivan

Dt 89

Legacy of Kain

US 119

Love Soldier

Dt 95

Moto Toon 2

Jp 149

NBA live 96

Dt 99

NBA-In the Zone

Dt 94

NFL Game Day

Dt 94

NFL Quarterback 96

US 119

NHL Face Off

Dt 94

Need for Speed

Dt 94

Poed

US 119

Pro Wrestling 96

Jp 139

Project Overkill

auf Anfr.

Primal Rage

Dt 89

Panzer General

Dt 95

Rayman

Dt 95

Resident Evil / Bio Ha.

US 115

Return Fire

US 119

Ridge Racer Revolution

Dt 95

Road Rash

Dt 94

Romance 3 Kingdom

US 119

Slam u Jam 96

US 119

Slam Dragon

US 119

Skeleton Warriors

US 119

Streetfighter Zero

Jp 119

Syndicate Wars

US 119

Shell Shock

Dt 89

Toshinden 2

US 119

Total NBA

Dt 94

Tekken 2

Jp 144

Tekken

Dt 99

Track & Field

Dt 95

Williams Arcade Classic

US 119

Wing Commander 3

Dt 99

Lenkrad mit Gas/Bremse

139

Turbo Pad

39

RGB Kabel

39

Negcon Pad

89

Padverlängerung

25

2 Infrarot Pads

99

3 DO Magazin mit Demo-CD 19 DM

EGM

★ 12 DM

Game Fan 12 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU

Seegefälder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN

Marzahrner Promenade 47
neben A-Z

PRENZ' L BERG

Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

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

Sampras Extreme Tennis

32-Bit-Tennissimulationen sind derzeit weder zahlreich noch in ansprechender Qualität vertreten. Für PlayStation-User wird diese Dürreperiode jedoch spätestens ab Juli vorbei sein.



Hersteller: Codemasters
Genre: Sport
Erhältlich: ab Juli

motion capturing



Um die Bewegungen der Akteure so realistisch wie möglich zu gestalten, wurde das Motion-Capture-Verfahren angewandt. Dabei wird ein Mensch, an dem spezielle Kontakte kleben, aus verschiedenen Winkeln gefilmt. Der Körper – und speziell die Haltung – kann anschließend am Computer rekonstruiert werden.



von M. Koczny

Die britische Softwarefirma Codemasters scheint ganz dem Klischee des englischen Traditionsbewußtseins zu entsprechen. Anstatt auf einem neuen System völlig neue Spiele zu konzipieren, besannen sich die *Micro Machines*-Erfinder auf erprobtes Gameplay. Codemasters' erstes PSX-Produkt *Sampras Extreme Tennis* ist, wenn man die zwei Mega-Drive-Vorbilder mitrechnet, bereits ihr drittes Lizenzspiel mit dem sympathischen Amerikaner als Namensgeber.

Daß die Entwickler die Hardware gut im Griff haben, davon zeugt nicht nur das Full-Screen-Videointro: Für die Animationen der 22 Spieler wurde das moderne Motion-Capture-Verfahren angewandt, die acht Tennisarennen sind sogar realen Courts aus aller Welt nachempfunden.

Während es den meisten Tennis-spielen an Schlag- und Aktionsvielfalt mangelt, bietet *Sampras Extreme Tennis* über 100 verschiedene Möglichkeiten, die Filzkugel übers Netz zu schlagen. Dabei ist die Steuerung keineswegs kompliziert, es kommt nur darauf an, wie der Spieler zum Ball steht und welcher der vier Buttons gedrückt wird. Zudem werden auf der CD über 50 MegaByte an Sprachsamples zu finden sein, die jede Aktion durch die Zuschauer entsprechend untermalen. Ferner sind Kommentare des Schiedsrichters in

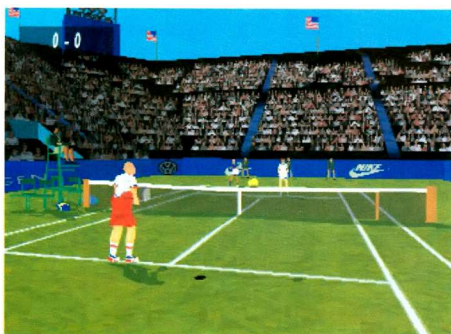


Codemasters' *Sampras Extreme Tennis* verspricht eine herausragende Tennissimulation zu werden

der Landessprache des jeweiligen Austragungsortes gehalten.

Sampras Extreme Tennis machte bereits in der Vorversion einen vielversprechenden Eindruck. Voraussichtlich ab Anfang Juli darf mit der fertiggestellten CD gerechnet werden. ■

Ein vielversprechendes PSX-Debüt



Eine Vielzahl von Betrachtungswinkeln steht zur Verfügung. Es kann sogar aus der Ich-Perspektive gespielt werden



SPIELEVERSAND

0461/94000088

ManiaX

MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY MK3	99.00
ADAMS FAMILY VAL.	99.00
ASTERIX & OBELIX	119.00
BATMAN FOREVER	99.00
BREATH OF FIRE	99.95
BUBSY 2	129.00
CASPER	124.95
CUTTHROAT ISLAND	99.95
DIDDY'S KONG QUEST DKC 2	129.00
DONALD IN MAUI MALLARD	119.00
DONKEY KONG COUNTRY	129.00
EARTH WORM JIM 2	129.95
FATAL FURY 2	94.95
FINAL FIGHT 3	129.95
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
PINOCHIO	119.00
PLOK	49.00
Power Station	189.00
PRIMAL RAGE	99.00
PUTTY 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 2)	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
TM & STUPPIN' TIBET	119.00
TIME COP	119.95
TOY STORY	139.95
TRUE LIES	69.00
UNRAILLEY	69.95
WEAPONLORD	99.95
WORLD HEROES	79.95
WORMS	119.95
ZOMBIES	39.00

GAMEBOY

ALADDIN	59.95
ASTERIX & OBELIX	54.95
B. C. KID II	34.95
DIE SCHLUMPF	54.95
BUBBLE BOBBLE 2	59.00
ALLEWAY	39.95
ANIMANIACS	59.95
DIE SCHLUMPF	59.95
DONKEY KONG	54.95
DONKEY KONG LAND	59.00
DUCK TALES II	59.00
EART WORM JIM	59.00
ASTEROIDS & 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	59.00
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	39.95
GALAGA & GALAXIAN	54.95
MARIO & YOSHI	39.95
MEGA MAN 3	39.95
PROBOTECTOR II	39.95
MICKY MOUSE V	59.95
MICRO MACHINES 2	49.95
ROBOCOP VS TERMINATOR	39.95
STARWAT	39.95
SUPER MARIO LAND 1	39.95
SUPER MARIO LAND 2	54.95
PINOCHIO	59.95
POWER RANGERS	49.95
TRUE LIES	39.95
WARIO LAND	29.95
YOGI BEAR	29.95
WORMS	59.95
HARDWARE	
GAMEBOY -BUNT-	94.00
GAMEBOY -GRAU-	89.00
GAMEBOY mit Tetris	109.00
Batterieset aufladbar	39.95
Autoadapter	9.95



SONY PLAYSTATION

3 - D LEMMINGS	88.95
BATTLE ARENA THOSHINDEN	84.95
DESTRUCTION DERBY	84.95
FIFA SOCCER 96	89.95
KRAZY IVAN	88.95
MADDEN 96	89.95
NOVASTORM	89.95
PANZER GENERAL	88.95
PGA GOLF 96	89.95
PHILOSOMA	89.95
PRIMAL RAGE	88.95
RAPID RELOAD	89.95
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	89.95
SLAYER	88.95
STARBLADE ALPHA	88.95
TEKKEN	109.00
THEME PARK	89.95
TWISTED METAL	88.95
VIEW PONT	89.95
WAR HAMMER	88.95
WAR HAWK	89.95
WING COMMANDER 3	109.00
WWF WRESTLEMANIA	94.95
ALIEN TRILOGY	84.95
CASPER	99.95
CYBERIA	94.95
RIDGE RACER REVOLUTION	94.95
THUNDERHAWK 2	79.95
HEBEREKE POPITTO	89.95
WIPEOUT	89.95
PLAYSTATION OHNE SPIEL	399.00
CONTROLLER SONY	49.95
CONTROLLER ASCII	49.95
MEMORY CARD	49.95
RFU ANTENNENANSCHLUS	49.95
weitere Spiele auf Anfrage	
Ständig Sonderposten für alle	
SYSTEME	
SONY PLAYSTATION us	
TOTAL ECLIPSE TURBO	119.00
POWER SERVE TENNIS	79.95
RAIDEN PROJECT	89.95
X-COM	99.95
SONY PLAYSTATION jp	
ZEITGEIST	119.00
BOXER'S ROAD	119.00
EXECUTOR	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 RALLEY	99.95
DAYTONA USA	69.95
PANZER DRAGON	69.95
VIRTUA FIGHTER 2	99.95
WATERWORLD	94.95
WORMS	94.95
ALIEN 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
VIRTUAL HILITE	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

11TH HOUR	89.00
ASSAULT RIGS	69.95
BLEIFUA	54.95
BURIED IN TIME	79.00
COMMAND & CONQUER	88.00
CYBERIA 2	89.00
DAEDALUS ENCOUNTER	88.00
DESTRUCTION DERBY	88.00
EARTH WORM JIM WIN 95	69.00
FRANKENSTEIN WIN 95	94.95
LAND OF LORE 2	89.00
LINKS MAUNA KEA	55.00
LOST EDEN	78.00
MECHWARRIOR 2	79.00
PITFALL WIN 95	78.00
PRINCE OF PERSIA COLLECT.	49.95
RIDGE RACER	59.00
SIM CITY 2000 COLLECTION	94.95
STAR TRECK JR LIMITED EDI.	98.00
STONEKEEP	79.00
TERMINATOR FUTURE SHOCK	89.00
TFX EF 2000	88.00
THUNDER IN PARADISE	55.00
THUNDERHAWK 2	78.00
WARCRAFT 2	79.00
WIPE OUT	88.00
WORMS	68.00

Versandkosten : 7,- DM zzgl. Nachnahmegebühr Ausland: 18,- DM - Händleranfragen erwünscht

ManiaX Multi Media Vertriebs GmbH Graf - Zeppelin Str. 20 24941 Flensburg

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN !!!

Tel: 0461/957400

FAX: 0461/9574087

Jumping Flash 2



Der metallische Hai ist der erste Boß des Spiels. Er kann nur an einigen Stellen verwundet werden, also ist ein geübtes Auge mehr gefragt als ein nervöser Ballerdaumen



Leider stehen auch Robo-Hasen auf dem Speiseplan dieser mutierten Topfpflanze

D von C. Henning
Das witzige 3D-Jump&Run *Jumping Flash* war einer der ersten, in Deutschland erhältlichen Silberlinge für Sonys 32-Bitter. Nachdem endlich eine leistungsstarke, 3D-taugliche Hardware zur Verfügung stand, wollte man rasch die beliebtesten Genre der 16-Bit-Vorzeit in ein zeitgemäßes Gewand kleiden. Mit *Bug!* auf dem Saturn und *Jumping Flash* auf der PSX versuchten die jeweiligen Entwickler-Teams, das Jump&Run-Genre unter Einbezug der dritten Dimension neu zu definieren. Sonys Programmierer verschenkten ihre Chance nicht, sondern lieferten ein innovatives und lustiges Spiel ab, das sich durchaus sehen lassen konnte. Das Sequel, *Jumping Flash 2*, schlägt spielerisch in die gleiche Kerbe wie sein bekannter Vorgänger und setzt in grafischen Belangen sogar noch einen drauf.

Das Spiel ist in sechs Welten aufgeteilt, welche jeweils aus zwei Standard-Levels und einer Boß-Stage bestehen. Während der erste Abschnitt noch in einem sonnigen Badeort gelegen ist, findet sich der Held schon bald in einem schneebedeckten japanischen Dorf wieder. Bevor auf dem Jahrmarkt eine halbsbrecherische Achterbahnfahrt unternommen wird, steht ein Abstecher in ein verregnetes Industriegebiet auf dem Programm. Der Spieler schlüpft in die Rolle des mechanischen Karkinkels Flash, dessen herausragendstes Attribut seine enorme Sprungkraft ist. Dank dieser Hilfe gelangt der Held an die entlegensten Orte der Level, um jeweils vier Geiseln und anschließend den Ausgang zu finden. Gegen die niedlich dargestellte Feindesschar kann er sich entweder mittels Laserkanone oder mehrmaligen Draufspringens erwehren. Auf diese Weise lassen sich neben Punkten auch eine Vielzahl von Extrawaffen, wie Smart-Bomben, Superlaser, Unverwundbarkeitspillen oder Zeit-Boni ergattern. Die zweite Möglichkeit, an die begehrten Objekte zu gelangen, sind geheime Bonus-Stages. Dort werden in 60 Sekunden, Ballons

Entwickler: Sony
Genre: Jump&Run
Spieler: 1
Level: 22
Preis: ca. DM 120
Erhältlich: als Import



Der Titelheld wird in einem exzellenten Rendervorspann kurz vorgestellt



Vier dieser possierlichen Aliens müssen in jedem Level gefunden werden



Info

Nachdem alle Welten durchgespielt sind, beginnt das Game mit leicht modifizierten Abschnitten von vorn. Bei diesen Levels wurde der Schwierigkeitsgrad ein wenig höher geschraubt. Der japanischen Version liegt Teil eins übrigens gratis bei. Ob das auch bei der deutschen Fassung, die für Ende des Jahres angekündigt ist, der Fall sein wird, ist bislang noch nicht bekannt.

Memory-Card: Auf einem Block lassen sich bis zu drei Spielstände abspeichern.

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



Die 3D-Perspektive ist für Jump&Runs zwar ungewöhnlich, aber sehr übersichtlich

zerschossen und Extras gejagt. Diese kommen meist bei den teils sehr groß geratenen Endgegnern zum Einsatz, die Flash unentwegt durch die Arenen jagen.

Trotz der ungewöhnlichen 3D-Sichtweise ist das Spiel sehr übersichtlich. Wenn Flash in der Luft ist, kann er sich noch zweimal aus eigener Kraft Aufwind verschaffen, bevor er wieder zur Landung ansetzt. Bei einem Sprung blickt der Robo-Hase sofort automatisch nach unten auf seinen eigenen Schatten, welcher den Landepunkt markiert. Zur besseren Orientierung ist am oberen rechten Bildschirmrand ein Radarscreen samt Kompaß platziert, worauf Gegner und Ausgang zu sehen sind.

Die im ersten Teil schon beeindruckende Grafik wurde noch verfeinert. Eine große Palette kunterbunter Farben zieren die Texturen der zum Teil mit Gouraud-Shading versehenen Polygone. Zahlreiche Transparenzeffekte erfreuen das Auge ebenso wie fulminante Render-Zwischensequenzen.

Ähnlich positiv fällt die akustische Untermalung auf. Von hawaiianischen Südseeklängen bis zu orchestralen Zirkuskompositionen läuft stets die passende Musik zum Level. Ein gesundes Maß an lustigen Soundeffekten rundet das Hörerlebnis perfekt ab. Bedauerlicherweise hat sich zum ersten Teil nicht viel geändert. Das Spielprinzip ist, genau wie die meisten Gegner, gleichgeblieben, und auch die Extrawaffen sind nicht neu. Dank eines sehr großzügigen Zeitlimits und einfachen Feinden, ist *Jumping Flash 2* besonders für jüngere Spieler und Einsteiger geeignet. Erfahrenere User werden das Programm schon nach wenigen Stunden gemeistert haben. *Jumping Flash 2* ist ein vernünftiger Vertreter seines Genres der besonderen Art, der durch seine erfrischend leichte Spielbarkeit auf ganzer Linie zu begeistern weiß. ■

XL-Wertung

80%



Die Endgegner sind sehr zäh. Mit einigen Extrawaffen sind sie aber schnell besiegt



Die verschiedenen Extrawaffen werden durch Feuerwerkskörper-Icons dargestellt



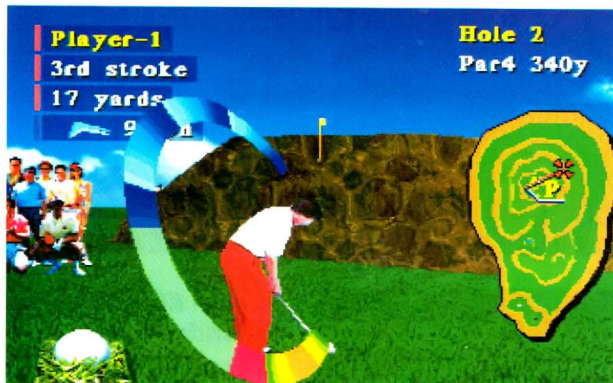
Eine grafisch erneuerte Version des beliebten Jump&Runs

bonusstages

Wenn Flash durch einen entsprechenden Ring springt, darf eine kleine Bonusrunde eingelegt werden. Bunte Ballons enthalten Punkte und vor allem nützliche Extrawaffen. Von dieser schweren Artillerie können bis zu drei Objekte gleichzeitig getragen und jederzeit der Reihe nach auf die Gegner gefeuert werden.



Valora Valley Golf



Das Grün auf dem Gipfel eines terrassenförmig angelegten Hügels? Da käme selbst Bernhard Langer ordentlich ins Schwitzen



Treffer! Mit etwas Geschick lassen sich sogenannte Hyper-Schläge ausführen, ...



... die dem Ball ungeahnte Fähigkeiten wie etwa Lenkbarkeit verleihen...



... oder ihn geradewegs auf das Grün teleportieren. Übung macht den Meister!

Hersteller: Virgin
Entwickler: VIC Tokai
Genre: Sport
Spieler: 1-4
Level: 1 Kurs
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

W von M. Anton
er noch auf der Suche nach einer etwas exotischen und herausfordernden Golfsimulation ist, der dürfte bei *Valora Valley Golf* fündig werden. In diesem Spiel wird zwar nur auf einem einzigen Platz mit 18 Löchern gespielt, allerdings hat es dieser Parcours wahrhaft in sich: Jedes einzelne Loch scheint den Alpträumen eines Golfplatz-Designers entsprungen zu sein – nicht zuletzt heißt der Platz auch Devil's Course! Grüns, die hinter steilen Hügeln liegen, nur über winzige Fairway-Inseln inmitten eines Lava-Sees erreichbar sind, oder durch störende Säulenwälder verdeckt werden, lassen auch den begabtesten Clubakrobaten blaß werden. Um klar unter Par zu bleiben, muß man schon ein wahres Genie im Umgang mit dem Golfschläger sein.

Zum Glück kann man dem Erfolg auch etwas nachhelfen, denn wenn der Kurs schon etwas ungewöhnlich ist, dann dürfen dies auch die Schlagtechniken sein. Neben den normalen, golfüblichen Schlägen sind nämlich auch sogenannte Hyper-Schläge möglich. Die werden dadurch ausgelöst, daß nach vollem Schwungholen während des Rückschwungs an bestimmten Stellen des Powerbalkens ein Feuerknopf gedrückt wird. Die Folgen sind bei Erfolg beachtlich und reichen von Feuerbällen, die sich durch keine Hindernisse beirren lassen, über Warps direkt auf das Grün bis hin zu Bällen, deren Flug gesteuert werden kann.

Sieht man einmal von diesen etwas ungewöhnlichen Elementen ab, bietet *Valora Valley Golf* alles, was auch ein normales Golfspiel

haben muß: Neben dem Turniermodus für bis zu vier Spieler stehen auch Stroke- und Match-Play sowie ein Skins-Turnier zur Wahl, selbstkreierte Spieler sind ebenso möglich wie diverse Kameraperspektiven und das Abspeichern der erreichten Leistungen. Trotz der präzisen und gelungenen Steuerung ist das Spiel Gelegenheitsgolfern allerdings nur eingeschränkt zu empfehlen, denn in Sachen Schwierigkeitsgrad ist der Kurs, wie der Name schon sagt, einfach teuflisch! ■

Info



Saturn-Speicher:

Neben den Daten und Bestleistungen der definierten Spieler werden auch besonders gelungene Schläge sowie bis zu zehn beliebige Replays abgespeichert. Zusätzlich existiert eine Zwischenspeicher-Funktion, die das Unterbrechen einer Partie erlaubt.

XL-Wertung

65%

The Horde



Chauncey im Streß: Viermal im Jahr überfallen die fiesen Hordlinge die menschlichen Siedlungen. Wenn man sie nicht rechtzeitig aufhält, ist die Zerstörung groß ...

W von M. Anton
 enn jemand als Waisenkind von einer Herde gutmütiger Kühe aufgezogen wird, so läßt allein diese Tatsache schon erwarten, daß auch das weitere Leben dieser Person nicht unbedingt in alltäglichen Bahnen verlaufen dürfte. Bestes Beispiel dafür ist der junge Chauncey: Trotz seiner traumatischen Kindheit schafft er immerhin den Aufstieg zum Küchenjungen am Schloß von Franzpowanski, und dort ist seine Karriere noch lange nicht zu Ende. Als er während eines Festbanketts das Leben des Königs rettet, wird er in den Adelsstand erhoben und erhält die Randgebiete des Reiches als Lehen. Eine nette Geste, die allerdings auch ihre Schattenseite hat: In



diesen Regionen treibt nämlich die gefürchtete Horde ihr Unwesen. Mit schöner Regelmäßigkeit überfallen diese dummen, aber um so gefährlicheren, rothütigen Monster die dortigen Siedlungen und vernichten Menschen und Ernte. Chauncey hat dementsprechend alle Hände voll zu tun, gilt es doch, nicht nur den Besitz zu mehr, sondern

auch zu verteidigen. Schließlich ist da auch noch ein fieser Kanzler, der zu Ende eines jeden Jahres eine fette Steuerforderung erhebt und sofortige Zahlung erwartet ...

Es gibt drei Einnahmequellen, aus denen Chauncey schöpfen kann: Die Bewohner des Dorfes produzieren Getreide, das sich zum Quartalsende positiv in der Bilanz niederschlägt, weiterhin können Bäume gepflanzt und später wieder abgeholzt und Kühe gehalten werden. Im Prinzip läßt es sich so recht gemütlich leben, wenn da nicht die regelmäßigen Angriffe der Horde wären. Viermal im Jahr schauen die Herrschaften vorbei und hinterlassen eine Spur der Verwüstung – sofern Chauncey ihnen nicht per Schwert Einhalt gebietet.

Genau zwei Spielminuten bleiben ihm, um sich zwischen den Angriffen um das Wohl des Dorfes zu kümmern, danach ist wieder Monsterhatz angesagt. Im weiteren Verlauf des Spiels können dann auch Ritter zum Schutz des Dorfes eingestellt und beim jährlichen Einkaufsbummel hilfreiche Items erstanden werden. Und sobald eine Region so richtig floriert, geht es weiter ins nächste Gebiet.

The Horde kann zwar nicht unbedingt mit technischen Meisterleistungen aufwarten, allerdings vermag die gelungene Mischung aus Strategie und Action für längere Zeit vor dem Bildschirm zu fesseln. ■

XL-Wertung

75%



Zeit für die Steuererklärung! Wer nicht zahlen kann, wird eingesperrt



Kühe sind eine gute Einnahmequelle, aber auch Lieblingessen der Horde

Hersteller:	BMG
Entwickler:	Crystal Dynamics
Genre:	Action/Strat.
Spieler:	1
Level:	5
Preis:	ca. DM 90
Erhältlich:	im Handel

info

Gar so frisch ist *The Horde* übrigens nicht mehr: Auf dem PC und dem 3DO treiben die gefährlichen Rothäute schon seit einigen Jahren ihr Unwesen.

Saturn-Speicher: Chaunceys Fortschritte können in vier Spielständen abgelegt werden.

FMV-Sequenzen: Die Vorgeschichte wird in qualitativ beeindruckenden Videosequenzen erzählt. Zwischen den Kämpfen werden auf gleiche Weise Neuigkeiten aus dem Königreich vom hofeigenen Nachrichtensender zwecks nicht ganz ernst gemeinter Auflockerung präsentiert.

Shellshock



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

info

Unter dem Titel *Sei friedlich, Mann!* gibt es Teile des Soundtracks auch als Maxi-CD (BMG/Ariola 74321 33121 2). Die Scheibe enthält neben drei Versionen des deutschen Titelsongs zwei weitere englische Songs aus dem Spiel.

Memory-Card: Auf einer Memory-Card lassen sich bis zu fünf Spielstände abspeichern, wobei neben der absolvierten Mission auch der Ausbau des Panzers, der aktuelle Kontostand und diverse Statistiken abgelegt werden. Für Spieler ohne Memory Card steht zusätzlich noch eine Paßwort-Option zur Verfügung.

M von M. Anton
 it etwas Zeitverzögerung starten die selbsternannten Friedensstifter mit dem schweren Gerät nun auch auf Sonys PlayStation ihren Feldzug für Freiheit und Gerechtigkeit. In 25 Missionen gilt es, sich als fähiger Panzerfahrer durchzuschlagen und sein Vehikel heil durch die Gefahren des Heldenlebens zu manövrieren. Neben fahrerischem Können ist dabei auch ein wenig planerisches Talent erforderlich, denn das „Arbeitsmaterial“ will natürlich auch gepflegt und für härtere Einsätze aufgerüstet werden.

Die Veränderungen im Vergleich zur Saturn-Version halten sich in Grenzen: Am eigentlichen Gameplay hat sich natürlich nichts geändert, lediglich in Sachen Technik wurde etwas Anpassungsarbeit geleistet. Dabei wurde überwiegend an optischen Details gearbeitet: Die gegnerischen Fahrzeuge ploppen bei der Annäherung nun nicht mehr plötzlich ins Bild, sondern tauchen langsam aus einem Hintergrundnebel auf; auch sehen die Explosionen auf der PlayStation einen kleinen Tick besser aus. Weiterhin erlaubt das PSX-Joypad durch sein Design eine etwas eingängigere Bedienung, aber das ist teilweise sicher Gewöhnungssache.

Insgesamt gilt auch für die PSX-Umsetzung von *Shellshock*: Eine solide gemachte, actionreiche Panzerschlacht ohne allzuviel strategischen Ballast. Der stellenweise etwas deftige Schwierigkeitsgrad mag zwar anfangs recht nervig sein, aber schließlich ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. ■



Der Panzer läßt sich für die späteren Missionen auch aufrüsten



Tieffliegende Hubschrauber können sich als nervige Zeitgenossen erweisen



Auge in Auge mit dem Feind: Direkte Konfrontation ist nicht sonderlich ratsam



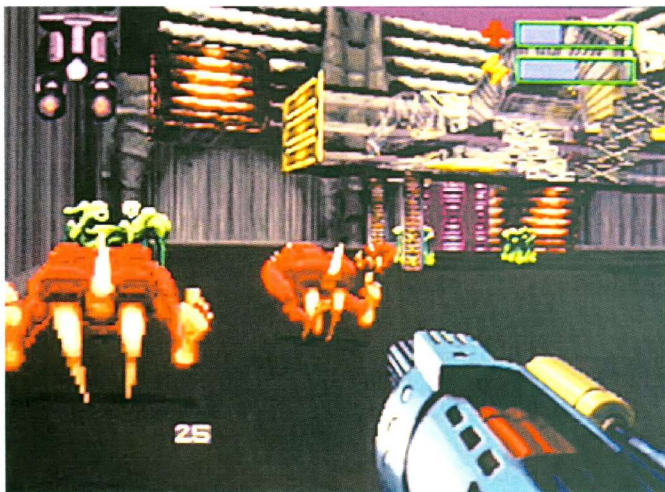
Für fliegende Gegner gibt es auch spezielle Flugabwehrraketen im Arsenal



XL-Wertung

80%

Po'ed



Zu Beginn des Abenteurs ist der Held noch zu Fuß unterwegs. Später steht ihm sogar ein Jetpack zur Verfügung, mit dem er problemlos auf höhergelegene Plattformen gelangen kann

A von K. Kock
ction-Titel, bei denen der Spieler dem Geschehen aus der Ich-Perspektive beiwohnt, erfreuen sich zur Zeit wieder großer Beliebtheit. So präsentiert Time Warner Interactive ab Juli eine PlayStation-Umsetzung des 3DO-Hits *Po'ed*.

25 groß angelegte Spielabschnitte warten darauf, erkundet zu werden. Neben mit sich ständig verändernder Optik, warten die meisten Level mit eigenen Feindkreationen auf. Diese lauern überall und sind, je nach Schwierigkeitsgrad, mehr oder weniger aufdringlich. Um sich der Gegnerscharen zu erwehren, steht zu Beginn des Abenteurs lediglich eine Bratpfanne zur Verfügung. Später gesellen sich jedoch mit Flammenwerfern und Lasern zahlreiche andere Waffen dazu. Darüberhinaus bietet *Po'ed* auch eine Vielzahl weiterer Ausrüstungsgegenstände. Die Backflip-Funktion erlaubt einen blitzschnellen Richtungswechsel, während sich mit Hilfe des Jetpacks größere Abgründe in den oft mehrgeschossigen Leveln überwinden lassen. Auch spielerisch bietet der Titel Abwechslung. Zusätzlich zu der handfesten Action gilt es, ab und zu ein Rätsel zu lösen.

Technisch zeigt sich *Po'ed* ebenfalls von der Schokoladen- und Zuckersseite. Zwar wurde der Großteil der Grafik von der 3DO-Fassung übernommen, die 3D-Engine hat man jedoch der überlegenen technischen Performance der PlayStation-



So manche bizarre Kreatur lauert in den Katakomben von Po'ed

Hardware angelegten. So wartet *Po'ed* auf Sonys 32-Bitter mit einer viel flüssigeren 3D-Optik auf, als das Original. Hinsichtlich der Akustik ist das Spiel jedoch nicht sehr spektakulär, lediglich einige realistisch wirkende Soundeffekte wissen zu gefallen.

Auch um die Steuerung ist es nicht so richtig bestellt, besonders in hektischen Situationen wirkt diese etwas schwammig. Hat man sich jedoch daran gewöhnt, steht makabrer 3D-Action nichts mehr im Wege. PlayStation-User, die Spielen dieses Genres nicht abgeneigt sind, werden mit *Po'ed* definitiv eine Menge Spaß haben. ■

XL-Wertung

75%



Po'ed wartet mit einer Reihe recht unkonventioneller Waffen auf ...



Hersteller:	Time Warner
Entwickler:	Any Channel
Genre:	Action
Spieler:	1
Level:	25
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	ab Juli

info



Für Genre-Fans interessant:
Die britische Firma Psygnosis arbeitet zur Zeit unter anderem an *Tenka*. Ein genauer Erscheinungs-termin für das 3D-Action-Spektakel steht leider noch nicht fest.
Memory-Card:
Der erreichte Spielstand inklusive eingesamelter Waffen läßt sich problemlos auf der Memory-Card abspeichern.

Vergesst das

-sag ich Euch

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
4 Button Joypad	29,90
Joypad Verlängerung	9,90
Spieler Adapter	69,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Aliensoldier d	79,90
Animenics d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflesh d	29,90
Art of Fighting d	49,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Balls d	29,90
Baseball 2020	39,90
Batman Return d	29,90
Battletoads d	29,90
Bill Walsh d	19,90
Boxers d	49,90
Bugs Bunny d	69,90
Captain Planet d	29,90
Castleblitz 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 vs a. Vorp.	9,90
Comic Zone d	59,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
Cradedads d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
Death & Ret Superman d	69,90
Demolition Man d	69,90
Dino Dini Soccer d	39,90
DJ Boy d	29,90
Donald Duck Musi M.	79,90
Double Clutch d	39,90
Double Dragon d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracul d	39,90
Dschungelbuch d	79,90
Dune 2 komp. deutsch	49,90
Dynomite Duke d	39,90
Dynomite Headly d	39,90
Ecca 2 d	39,90
Empire of Steel	39,90
Eternal Champions d	39,90
Ex Mutants d	19,90
F 117 Night Hawk	39,90
Fatal Fury d	39,90
Fatal Rewind d	29,90
Fifa '96 d	89,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	39,90
Grand Slam Tennis d	49,90
Gyngard d	39,90
Hever d	39,90
Izzy's Quest d	69,90
Iskuld d	39,90
Jahle Master d	29,90
John Madden '92 d	29,90
John Madden '93 d	39,90
Judge Dredd d	39,90
Jurassic Park 2 d	39,90
Justice League d	39,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker komp. deutsch	59,90
Last Battle d	39,90

Lemmings d	39,90
Lemmings 2 d	39,90
Maximian Carnage d	39,90
Megaman Willy Wars d	29,90
Megatracker d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	29,90
Miss Pacman d	49,90
Mr. Nutz d	39,90
Mutant League Football d	29,90
Mystic Defender d	29,90
NBA TE d	39,90
NBA Allstar d	49,90
NHL '93 d	39,90
NHL '96 d	89,90
Norris's Beach Babe d	29,90
Ottifreddo d	39,90
Papercutz d	29,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	49,90
PGA Tourgolf '96	89,90
Phobias d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Primal Rage d	69,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	69,90
Punisher d	49,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
Revelation X d	79,90
Rise of the Robots d	39,90
Risky Woods d	39,90
Ristar d	39,90
Robocop vs Terminator d	49,90
Rocket Knight Adv. d	39,90
Schlimpley eu	49,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shogun d	49,90
Skidmarks	89,90
Skitchin d	29,90
Slam Master d	39,90
Soldi komp. deutsch	59,90
Speedy Gonzales	49,90
Sport goes to Hollywood d	99,90
StarGate d	39,90
Steel Talons d	29,90
Subterranea d	49,90
Sylvester & Tweedy d	49,90
Talimi's Adventure d	29,90
Tazmania	39,90
Tazmania 2 d	39,90
Tiny Toons d	39,90
Too, Jam & Earl d	49,90
Too, Jam & Earl 2 d	49,90
Toughman Boxing	39,90
Total Football d	49,90
Two Crude Dudes	29,90
Wackerman d	89,90
Warhammer	39,90
Wing Racer d	69,90
Wani Wani World I	19,90
Warpword d	39,90
Winterchess d	19,90
World Class Soccer d	29,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zombies d	39,90

SATURN

Saturn d	529,90
Joypad (J5105a)	29,90
Action Replay	89,90
Adapter vs./ip	69,90
Bag d	99,90
Clockwork 2 d	99,90
Cyberia d	89,90
Daytona d	79,90
D	79,90
Disc World d	89,90
Destruction Derby d	89,90
FIFA '96 d	79,90
Formula One d	99,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attack d	79,90
Golden Axe - the Duel -	89,90
Iron Storm vs	109,90
Johnny Bazarokstone d	79,90
Magic Carpet d	89,90
Mysteria d	99,90
NBA TE d	79,90
Panzer Dragon d	79,90
Pebble Beach Golf d	89,90
PGA Golf d	89,90
Rayman d	89,90
Revolution X d	79,90
Rise of Robots 2	79,90
Saga Rally d	99,90
Shinobi d	89,90
Shellsack d	99,90
Streetfighter d	69,90
Thunderhawk 2 d	99,90
Thompson d	79,90
Ultimate MK3	129,90
Vision King On d	99,90
Vision Cup d	129,90
Victory Boxing d	89,90
Vision Fighter 2 d	99,90
Wipe Out d	89,90
Worms d	89,90
World Advanced Military 2 ip	99,90
World Golf d	89,90
WWF Arcade Game	89,90

SUPER NES

Action Replay MK3	89,90
Super Gameboy d	69,90
Joypad/Downfever	19,90
Spieler Adapter	49,90
SO/60 Hz Adapter	29,90
Infrared Joypad	79,90
Infrared Pad Hyperbeam	49,90
Actrainer eu	49,90
Actrainer 2 d	69,90
Adventure Island 2 eu	69,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Art of Fighting d	69,90
Asterix eu	59,90
Asterix & Obelix d	129,90
Azlay eu	49,90
Batman Forever d	49,90
Battleclash eu	49,90
Battletank 2 eu	69,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Buttthead d	49,90
Big Hat Baseball d	49,90
Biker Mike from Mars d	69,90
Bombmen 2 eu	49,90
Bombmen 3 d	99,90
Breath of Fire 2 d	99,90
Bugsy d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90
Captain Commando d	49,90
Chaosrigger eu	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	49,90
Crazy Chase d	49,90
Crazy Sports eu	49,90
Cyberator eu	49,90
Dare before Christmas d	49,90
Demons Crest d	39,90
Dirt Trax FX d	79,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey Kong Country 2 eu	99,90
Donald Duck Musi M.	129,90
Dr. Franken eu	39,90
Dragonze eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
Fatal Fury 2 eu	79,90
Final Fantasy 3 vs	139,90
Flintstones eu	89,90
Flintstones the Movie eu	69,90
Frantic Flea d	69,90
Ghoulpatrol d	39,90
Hagane d	39,90
Hebekeke Papalito d	39,90
Hell d	39,90
Hennes d	59,90
Hungry Dinosaurs d	49,90
Hurricanes d	29,90
Illusion of Time eu	49,90
International Soccer	129,90
Izzy's Quest d	79,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden '95 d	59,90
Judge Dredd eu	69,90
Kawasaki Superbikes d	89,90
Kirby's Ghost Trap d	89,90
Legend d	49,90
Lemmings 2	49,90
Looney Toons Factory d	49,90
Lord of the Rings d	79,90
Luther Mathias Soccer d	89,90
Lost Vikings 2	99,90
Marko's Magic Football eu	49,90
Mario Allstars d	59,90
Mario Basler Fussball	69,90
Mario Kart d	59,90
Mechwarrior eu	59,90
Mechwarrior 3050 d	89,90
Megaman X eu	49,90
Megaman 7 d	89,90
Megaman X 2 d	89,90
Megaman X 3 d	89,90
Mickeymania d	39,90
Mickey & Minnie d	89,90
Mighty Max d	39,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA live '96 d	99,90
NFL Quarterback d	49,90
On the Ball d	49,90
NHL '96 d	109,90
PGA Golf '96	109,90
PGA Golf '96	109,90
Pinball Dreams d	69,90



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

Tel.: 089-480...
Orleansstr. 63
Laden und

Gequatsche!!!

sch jetzt-

Pinocchio d	129,90
Packy & Rocky 2 d	69,90
Probotector ev	69,90
Puzzle Bubble d	99,90
Punch Out d	69,90
Radical Rex d	69,90
Return of Jedi d	49,90
Sailor Moon d	49,90
Schlumpo ev	99,90
Shadowrun d	99,90
Slimy ev	59,90
Spiderman Separation d	99,90
Spindizzy World ev	49,90
Spinout ev	99,90
StarGate d	49,90
Star Trek Next Gener. d	99,90
Star Trek Deep Space 9 d	129,90
Syndicate d	49,90
Tetris 2 d	109,90
Tetris & Dr. Mario d	79,90
Timeless ev	39,90
Tiny Toons d	39,90
Tom & Jerry d	99,90
Tot Story d	129,90
Turbo Toons d	59,90
Urban Strike d	99,90
Unleash d	49,90
Utopia d	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Waterworld d	79,90
Wayne Gretzky Hockey d	129,90
Wings II ev	39,90
WWF Wrestlemania d	99,90
WWF Raw inkl. Video d	59,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	39,90

SEGA 32 X	
36 Grand Master d	59,90
Fifa Soccer '96 d	49,90
NBA Jam T.E. d	29,90
NFL Quarterback d	29,90
Sonic & Knuckles d	79,90
Spacechaser d	59,90
WWF Raw d	29,90
Virtua Fighter d	49,90

SEGA 32 X CD	
Corpskiller d	39,90
Nighttrap d	79,90
Slimcity d	39,90
Supreme Warrior d	29,90

PLAYSTATION	
Playstation d	499,90
Mad Catz Leukrad & Ped. d	139,90
Action Replay Prof. d	89,90
Jaypad d	55,90
Jaypad Disaster Force d	29,90
Memory Card 8 fuch d	69,90
RGB Kabel d	39,90
Alisa Trilogy d	79,90
Alisa Trilogy ev	89,90
Alisa in the Dark 2 d	99,90
Air Combat d	79,90
Assault Rigs d	89,90
Big Hurt Baseball d	79,90

Cyberled d	89,90
Cyberid d	89,90
Defcon 5 d	89,90
Destruction Derby d	89,90
Descent d	79,90
Disc World Kamp. deutsch d	89,90
Extreme Games d	89,90
Extreme Pinball d	79,90
FIFA '96 d	69,90
Galaxy Fight d	79,90
Gex d	89,90
Goldstorm d	89,90
Hebrewke Popaito d	79,90
Hi-Octane d	49,90
Johnny Basekaton d	79,90
Loonings 3d	89,90
Loaded d	79,90
Loon Soldier d	89,90
Magic Carpet d	79,90
Need For Speed d	79,90
NBA TE d	69,90
NBA In the Zone d	89,90
NFL Quarterback Club 96 d	79,90
PGA '96 d	69,90
Primal Rage d	89,90
Phantasie d	89,90
Phylos Detective d	79,90
Raiden d	79,90
RAN Soccer d	89,90
Rayman d	89,90
Revelation X d	79,90
Resident Evil ev	99,90
Rise of the Robots 2 d	79,90
Ridgeracer d	69,90
Ridge Racer Revolution d	99,90
Road Rash d	79,90
Shell Shock d	89,90
Starblade Alpha d	89,90
Striker d	89,90
Total NBA d	89,90
True Pinball d	89,90
Workwad d	89,90
Wipeout d	89,90
Wing Commander 3 d	89,90
World Cup Golf d	69,90
Worms d	79,90
WWF Arcade d	89,90
X Com d	79,90

MEGA 64	
MEGA CD 2 m. 2 Spielen	199,90
Afterburner d	39,90
Arcade Classics d	39,90
Batman Return d	19,90
Battle Fantasy d	29,90
BC Racer d	39,90
Beast 2 d	49,90
Bill Walsh ev	19,90
Bill Walsh d	29,90
Blindshot d	49,90
Chuck Rock d	39,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Corpus Killer d	39,90
Earthworm Jim d	59,90
Ecco d	39,90
Eternal Champions d	49,90
FIFA d	49,90
Formula One d	69,90
Flint d	29,90
Final Fight d	49,90

Heavy Nova I	9,90
Hook d	39,90
Hook us	29,90
Kids on Site d	19,90
Lords of Thunder d	49,90
Markus Magic Football d	49,90
Microasm d	39,90
NBA Jam us	19,90
NBA Jam d	29,90
NFL Greatest us	29,90
NHL '94 d	29,90
Nighttrap d	49,90
Prince of Persia ip	19,90
Prince of Persia d	29,90
Puggsy d	39,90
Road Avenger d	19,90
Sensible Soccer d	49,90
Shining Force d	89,90
Sherlock Holmes d	29,90
Sherlock Holmes 2 d	49,90
Silphhead d	39,90
Slimcity d	39,90
Sonic d	29,90
Son of Chuck	39,90
Sollence & Cobra Com. d	39,90
Soulstar d	29,90
Starblade d	39,90
Supreme Warrior d	49,90
Thunderhawk d	49,90
Thomast Alley d	49,90
Time Gal d	39,90
Wallchild d	29,90
World Cup USA d	49,90
WWF Rage in Cage d	39,90

GAME GEAR	
Alisa Syndrome d	39,90
Ariel j	9,90
AX Battler d	29,90
Bart vs. the World d	29,90
Batman Forever d	49,90
Batman's Return d	39,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock d	39,90
Columes d	29,90
Crash Dummies d	29,90
Desert Speed Trap d	29,90
Devilish d	19,90
Dizzy Collection d	49,90
Double Dragon d	29,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dragon Crystal d	29,90
Drop Zone d	29,90
Dynamite Headly d	29,90
Ecco 2 d	29,90
Erica II. Golf d	29,90
F1 Grand Prix d	29,90
Factory Panic d	19,90
Global Gladiators d	39,90
Halley Wars d	29,90
Horrificans d	29,90
Itchy & Scratchy d	39,90
Judge Dredd d	29,90
Leaderboard Golf d	19,90
Mickey Maus Legend d	49,90
Monstertrucks d	29,90
Olympic Gold d	19,90
Pete Sampras Tennis d	39,90
Psychic World d	29,90
rut & Putter d	19,90
Ristor d	39,90

Ryu Kyu ip	19,90
Slader d	19,90
Smash TV	29,90
Sonic Triple Trouble d	49,90
Space Harrier d	19,90
Spiderman d	39,90
StarGate d	39,90
Strider 2 d	19,90
Talespin d	39,90
Tazmania d	39,90
Tazmania 2 d	39,90
True Lies d	29,90
Woody Pop d	29,90

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

X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH,
Orleansstr. 63,
81667 München,
Fax: 089 / 488074

Info-Gutschein !!!

Bitte liefern Sie für weitere Infos über die Game Welt mit und beschreiben Sie:

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ MS-DOS



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

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen !

180 29 13

31667 München

Versand

10.00 - 18.30
Samstag: 10.00 - 13.00

Game
ZONE

Raging Skies



In einer der Nachtmissionen gilt es, diese Brücke zu zerstören. Das ist kein leichtes Unterfangen, da der Einsatz innerhalb eines strengen Zeitlimits geflogen werden muß

Hersteller: Sony
Entwickler: Asmik
Genre: Action/Sim.
Spieler: 1-2 (Link)
Level: je nach Modus
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: ab Juni

info



Kurz nach der Markteinführung von Sonys PlayStation kam *Air Combat* von Namco hierzulande auf den Markt. Die Grafik kommt zwar nicht an *Raging Skies* heran, das Game macht jedoch eine Menge Spaß.

Memory-Card: Spielstände lassen sich bei *Raging Skies* nach jeder Mission problemlos abspeichern.

Z von K. Kock
 u Beginn des Jahres erschien dieser Titel unter dem Namen *Sidewinder* im Land der aufgehenden Sonne. Ab Juni dürfen Besitzer von Sonys 32-Bitter auch hierzulande in bleihaltige Lüfte abheben.

Ähnlich wie Namcos *Air Combat* bietet *Raging Skies* rasante Flugaction. Zahlreiche Aufträge werden geboten, jeder stellt andere Anforderungen an den Piloten. Mal gilt es, ein ziviles Linienflugzeug zu eskortieren, mal müssen ganze Bodenstationen aufs Korn genommen werden. Dank der guten Steuerung lassen sich die diversen, für die Einsätze zur Verfügung stehenden Kampfflieger – darunter sogar die legendäre F-14 Tomcat – präzise durch die Lüfte manövrieren. Das ist auch dringend notwendig, da der zu Beginn noch nicht sehr hohe Schwierigkeitsgrad schon nach wenigen Einsätzen rasch ansteigt. Dem Geschehen kann aus zwei Cockpit-Perspektiven beigewohnt werden. Die eine bietet Übersicht über sämtliche Instrumente, während die andere Ansicht mit einem stark vergrößerten und übersichtlicheren Blickfeld aufwartet.

Technisch weiß *Raging Skies* auf ganzer Linie zu überzeugen. Die aus Polygonen erstellten Objekte huschen allesamt mit einer beeindruckenden Geschwindigkeit über den Bildschirm. Selbst bei übermäßig hohem Luftverkehr geht der Prozessor der PlayStation nicht in die Knie. Zudem werden eine Menge Effekte geboten. So ziehen beispielsweise zielsuchende Raketen einen Rauchschweif hinter sich her,



Zahlreiche Flieger und ein großes Waffenarsenal stehen dem Piloten zur Verfügung



Besonders aus der Nähe sehen die gegnerischen Jäger sehr beeindruckend aus



In mehreren Einsätzen werden Bodenziele aufs Korn genommen



Das Cockpit der Fighters wartet nur mit den nötigsten Fluginstrumenten auf

und Nebelbänke erschweren in manchen Szenarien die Sicht. Akustisch wird das Geschehen von fetzigem Japano-Rock und sehr authentischen Soundeffekten untermauert. Zudem schafft der permanente Funkverkehr die passende Flieger-Atmosphäre.

Nicht nur die gelungene technische Präsentation, sondern auch das gute Gameplay und die Missionsvielfalt machen *Raging Skies* zu einem gefundenen Fressen für alle PlayStation-User, die actionlastigen Flugsimulationen nicht abgeneigt sind. ■

XL-Wertung

75%

Don Pachi

G von K. Kock
 Gegen Ende des vergangenen Jahres präsentierte Atlus *Gunbird* für den Saturn. Nun schickt sich die japanische Softwareschmiede mit *Don Pachi* an, erneut Aufsehen zu erregen.
 Sechs hammerharte Level warten darauf, von Aliens gesäubert zu werden. Dazu stehen dem Spieler drei verschiedene, schwer bewaffnete Raumgleiter zur Verfügung. Die Waffensysteme



Achtung! Die Endgegner bei *Don Pachi* sind oft von erschreckender Größe

sind stark ausbaufähig, für genügend Feuerkraft ist also gesorgt. Zu diesem großen Arsenal an Schußvarianten steht jedem Fighter



eine individuelle Smart-Bombe zur Verfügung mit der sich der Screen blitzschnell leert. Das ist manchmal dringend notwendig, da es nur zu oft von Gegnern nur so wimmelt. So kommt es auch vor, daß die Action ab und zu, besonders im Zweispieler-Simultanmodus, ein wenig zu hektisch wird. Die fulminante Optik ist zwar sehr eindrucksvoll, bei *Don Pachi* wird jedoch in einigen Passagen zu viel des Guten geboten. So leidet die Playability stellenweise unter der Grafikorgie.
 In Sachen Sound gibt sich Atlus' neuester Titel eher konventionell. Die Synthi-Orchester-



Die riesigen Explosionen und gewaltigen Schüsse erhellen permanent den Bildschirm. Und bei all dieser Action geht der Prozessor des Saturns nur sehr selten in die Knie



klänge und die krachenden Soundeffekte fügen sich zwar gut in das Geschehen ein, die vielen Sprachsamples sind dagegen recht mäßig. Besonders die Shoot-'em-Up-Fans unter den Saturn-Usern werden Gefallen an Atlus' neuestem Werk haben. Die Entwickler hätten zwar noch ein wenig an der Spielbarkeit feilen können, die spektakuläre Optik von *Don Pachi* beweist dafür einmal mehr, welches Potential Segas 32-Bitter auch im 2D-Bereich hat. ■

XL-Wertung

70%

Hersteller: Atlus
Genre: Shoot 'em Up
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 7
Preis: ca. DM 120
Erhältlich: als Import

info



Besonders für Arcade-Fetischisten interessant: Bei *Don Pachi* stehen diverse optionale Bildschirmformate zur Verfügung.

Saturn-Speicher: Highscores sowie die Settings der Optionen lassen sich abspeichern.

International Track & Field



Auch wenn die Grafik nicht sehr abwechslungsreich erscheint, die Perspektivschwünge und Kamerafahrten sind sehr eindrucksvoll

Hersteller: Konami
Genre: Sport
Spieler: 1-4 (simultan)
Level: 11 Disziplinen
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: ab Juli

Konami's erster erfolgreicher Ausflug in den Sportsektor geschah Mitte der achtziger Jahre mit dem Automaten *Hyper Olympics*. Meist sehr zur Belustigung der umstehenden Zuschauer hämmerten dort scheinbar wildgewordene Videospüler auf den Buttons herum. Daß dies Sinn und Zweck des Spiels war, wurde erst beim Näherkommen deutlich: Je schneller die Knöpfe gedrückt wurden, desto fixer liefen die Pixel-Athleten, desto weiter wurde gesprungen oder das Sportgerät z. B. in Form eines Speers geworfen. Auf der Jagd nach Bestzeiten verschwand so manches Geldstück im Gehäuse. Doch nicht nur die Automaten-Olympiade war ein großer Erfolg; zum damaligen Zeitpunkt fesselten Klassiker wie Activisions *Decathlon* auf dem Atari VCS und Epixs *Summer Games* für den C64 etliche Joystick-Akrobaten vor den heimischen Bildschirm.

Mittlerweile ist der sportbegeisterte Videospüler höflicher Bedienungskomfort und Anspruch gewöhnt. Zahllose Umsetzungen unterschiedlichster Sportarten wurden auf Modul oder CD gebannt, wenngleich Leichtathletik immer mehr in den Hintergrund geriet.

Konamis *International Track & Field* ist nicht etwa eine 1:1-Umsetzung des fossilen Automaten, wie sich vielleicht im Zuge der diversen Arcade-Classic-CDs vermuten läßt. Ganz in dreidimensionaler Polygongrafik gehalten, können in elf Leichtathletik-Disziplinen neue Rekorde aufgestellt werden.

Im normalen Spielmodus lassen sich die verschiedenen Sportarten, wie beispielsweise Diskuswurf, Hürdenlauf, Speer- und Hammerwurf,



Per Multitap-Adapter können bis zu vier Mitspieler gleichzeitig antreten



Wer beim Weitsprung nicht bis zuletzt triggert, macht keine so gute Figur ...



info

Memory-Card: Eingabebeine Namen und erreichte Rekorde können zwar gespeichert werden (1 Block), doch eine fehlende Highscore-Liste trübt dieses Feature.

Spieleranzahl: Bis zu vier Hobby-Sportler können um die Wette triggern, wobei je nach Disziplin abwechselnd oder gleichzeitig gegeneinander angetreten wird.

Padbelegung: Die Buttons lassen sich nach Belieben konfigurieren, doch hätte auch an die Belegung des Steuerkreuzes (besonders für Board-User interessant) gedacht werden können.



Während sich der Sportler dreht, muß geworfen werden – nicht ganz einfach



Der rote, sich um den Sportler drehende Pfeil markiert die Stoßrichtung



Beim Hoch- und Stabhochsprung kann die Lattenhöhe selbst eingestellt werden

Hochsprung sowie Freistil-Schwimmen in beliebiger Reihenfolge anwählen. Nach einem filmreifen Kameraschwenk durch das Polygon-Stadion und dem ermunternden Kommentator-Spruch „Who will be number one in the world?“ ist es mit der heimischen Sofaromantik vorbei. Auf Kommando müssen so schnell wie möglich zwei Buttons abwechselnd gedrückt werden. Wer sich dank eines Joypads mit Dauerfeuerfunktion schon oben auf dem Siegtreppchen sieht, wird sich über seinen trägen Sportler wundern. Allein das möglichst schnelle und zugleich abwechselnde Triggern bringt nämlich den Recken auf Touren.

Prinzipiell gibt es nur zwei Arten der Joypad-Quälerei: Entweder muß, wie beispielsweise beim Schwimmen oder 100m-Lauf, nur auf den Knöpfen gehämmert werden, oder es gilt, während des Drückens zusätzlich noch einen Button zu betätigen. So läuft der Athlet z. B. zum Speerwurf an, schöpft aufgrund des Triggers Kraft und schleudert sein Sportgerät nach Aktivierung eines weiteren Knopfes. Doch Obacht, je länger dieser Auslöser gedrückt wird, desto steiler wird der Wurfwinkel, so daß der Speer im ungünstigsten Fall direkt vor den Füßen des vermeintlichen Champions landet! In jeder Disziplin gibt es eine Mindestmarke, die vom Spieler erreicht werden muß, um den Wettbewerb erfolgreich zu bestreiten. Bis zu vier Freunde können dank Multitap-Unterstützung um die Medallien kämpfen, wobei nichtvorhandene Mitspieler vom Computer ersetzt werden. Ist ein Wettkampf geschafft, werden Punkte verteilt. So können letztlich alle Disziplinen – dank unbegrenzter Versuche – gemeistert werden, um sich entsprechend des erreichten Scores einen Platz auf dem Siegerpodest zu erobern. Drei Schwierigkeitsgrade sind einstellbar, die sich in der Höhe der jeweiligen Qualifikations-Marken und dem Leistungsvermögen der CPU-Sportler voneinander unterscheiden.

Auch wenn der Spieler zu Beginn Name und Nationalität seines Athleten bestimmen und im Trainings-Modus die optimale Triggertechnik geübt werden kann, ist die spielerische Tiefe von *International Track & Field* schnell erreicht. Als Hauptmotivation bleibt im Einzelspieler-Modus im Prinzip nur die Jagd nach neuen Rekorden.

Die solide Grafik, der karge Sound und die dezent eingesetzte Sprachausgabe können zwar nicht auf ganzer Linie überzeugen, dennoch hat Konamis Sportmischung nicht nur für Fans des fossilen Automaten Vorbildes seine Reize: Der Mehrspieler-Modus garantiert spannende Wettkämpfe und sorgt dafür, daß die elf verschiedenen Disziplinen von *International Track & Field* vor allem zu viert langanhaltenden Spielspaß bieten. ■

Ein schweiß-treibendes Spiel mit Muskelkater-garantie

Features am Rande



Guardian Heroes

Hersteller: Sega
Genre: Prügelspiel/RPG
Spieler: 1-6
Level: max. 30
Preis: ca. DM 120
Erhältlich: im Handel

info

Die vier Charaktere haben ihre individuellen Schwerpunkte in Magie oder Kampferfahrung.

Während im Story-Modus höchstens zwei Spieler zugelassen sind, dürfen sich sechs Freunde an dem Versus-Modus beteiligen. Nach ausgiebigen Kämpfen können sämtliche Charaktere (insgesamt 45!) des Abenteuers erspielt werden.

Speicher: Der interne Saturnspeicher sichert den aktuellen Spielstand im Versus-Modus, inklusive der bis dato erspielten Charaktere.

Padbelegung: Im Optionsmenü lassen sich unter anderem auch die verschiedenen Schläge auf die vom Spieler gewünschten Knöpfe legen.



A von C. Henning
 auf dem Saturn sind mittlerweile sämtliche gängigen Genre in unterschiedlicher Anzahl vertreten. *Guardian Heroes* setzt jedoch in seinem Story-Modus gleich auf mehrere Spielarten und paart die martialische Action eines Beat 'em Ups mit der spannenden Atmosphäre eines Rollenspiels.

Zu Beginn dürfen bis zu zwei Spieler zwischen vier Recken wählen, von denen jeder individuelle Eigenschaften besitzt. Mit der Zeit erhält die Figur Extrapunkte, die nach eigenem Ermessen in verschiedenen Sparten, wie Intelligenz, Vitalität oder Stärke verteilt werden können. Auf diese Weise können feindliche Söldnerhorden mit Zaubersprüchen und Schwerthieben immer effektiver bekämpft werden. Zwischen den Kämpfen gelangen die mittelalterlichen Helden an Punkte, an denen sich die Handlung teilt. Durch die Beantwortung von Multiple-Choice-Fragen wird die nächste Herausforderung sowie der Umfang des Abenteuers bestimmt.

Die Level scrollen in *Final-Fight*-typischer Manier von links nach rechts. Hier können sich die Protagonisten in drei horizontalen Ebenen bewegen, was neue Möglichkeiten zum Ausweichen und Angreifen der Feinde bietet. Den Helden steht zwar eine kleine Palette an Spezial-Attacken und ein begrenztes Magiekontingent zur Verfügung, hauptsächlich wird aber nur der Schlag-Button gedrückt.

Aufgrund der drei Ebenen, in der jede Figur entsprechend gezoomt wird, sind die Sprites etwas detailarm ausgefallen. Die malerischen Höhlen- oder Wald-Hintergründe können über dieses Manko noch hinwegtrösten, während die extravaganten Musik-Kompositionen



In diesem Menü kann der Spieler seinen ausgewählten Helden frei verändern



Obwohl die Story in Fantasy-Umgebung angesiedelt ist, stößt man gelegentlich auch auf Laser-bestückte Roboter



Jeder Feind hat am oberen Bildschirmrand seine eigene Energieanzeige

allerdings kaum die schwachen Soundeffekte wett machen.

Der Versuch, ein Prügelspiel mit einem RPG zu vereinen, scheitert leider an der lieblosen Umsetzung der Beat-'em-Up-Szenen. Das monotone Knöpfchendrücken läßt selbst Prügelfans nach wenigen Stages ermüden. Der Vs-Modus ist ebenfalls nicht ausgereift genug, um längerfristig zu unterhalten. Nur die ausgewogenen Charaktere und die gute Story können zumindest die RPG-Fans motivieren. ■

XL-Wertung

65%



Bust-A-Move 2



Als netten Service gibt es im Puzzle-Teil nach jedem mißglückten Lösungsversuch eine kleine Hilfestellung in Form einer Bahnprojektion. Im Zweispieler-Modus fehlt diese Hilfe zwar, dafür gibt es aber einige andere Gemeinheiten, die gemeistert werden wollen!

E von M. Anton
s weht ein frischer Wind auf dem Gebiet der Tetris-Varianten, denn *Puzzle Bobble* dreht das altbekannte Spielprinzip gewissermaßen auf den Kopf: Statt fallende Klötzchen zu sortieren, darf bei diesem Spiel mit verschiedenfarbigen Blasen unter einem einstellbaren Winkel nach oben geschossen werden. Damit die Angelegenheit nicht zu langweilig wird, gibt es natürlich einige Fein- und Gemeinheiten, die beim Spielen berücksichtigt werden müssen.

Da wäre zunächst einmal die „Stapelregel“: Die Blasen kleben bei Berührung aneinander, gleiches gilt beim Kontakt mit der Decke. Von den Seitenwänden des Spielfelds werden sie dagegen reflektiert, was interessante Methoden der Lückenfüllung erlaubt. Dann gibt es

oder tauchen auf dem Spielfeld des Gegners auf, wo sie dessen Stapelstrategien durcheinanderbringen können. Zufällig auftauchende Spezial-Blasen können die Vorgänge beschleunigen. Und als letztes noch die „Spiel-aus-Regel“: Sobald die angesammelten Blasen den



Im Puzzle-Modus führen unterschiedliche, frei wählbare Wege zum Ziel

unteren Bildrand erreichen und keinen Raum mehr für weitere Abschnüsse lassen, ist das Spiel vorbei. Als zusätzliches Handicap ist es auch möglich, daß sich von Zeit zu Zeit die Decke ein Stück nach unten bewegt und so das Spielfeld verkleinert ...

Im Zusammenspiel ergeben diese Regeln ein flottes Puzzlespiel, bei dem es nicht nur auf schnelle und gute Reaktionen, sondern auch auf geschickte strategische Planung ankommt. In Verbindung mit der guten Steuerung und den abwechslungsreichen Spielmodi stellt sich sehr schnell ein gehöriger Suchtfaktor ein, der das Spiel mit Sicherheit nicht nur für Genre-Fans interessant macht. ■

Hersteller: Acclaim
Entwickler: Taito
Genre: Action
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: je nach Modus
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

info

Dieser Spielhallen-Klassiker ist unter dem Titel *Puzzle Bobble* auch auf dem SNES anzutreffen. Ihr Debut gaben die beiden putzigen Dino-saurier übrigens in dem Auto-matenspiel *Bubble Bobble*.

Memory-Card: Die erspielten Highscores und Bestzeiten werden nebst Namen dauerhaft gesichert, im Puzzlemodus gilt dies auch für erreichte Level.

Spielmodi: Neben dem Story-Modus für einen Spieler plus Computergegner und dem klassischen Zweispieler-VS-Modus stehen noch zwei weitere Spieltypen zur Wahl: Beim Time-Attack-Modus müssen zehn vorgegebene Puzzles in möglichst kurzer Zeit gelöst werden, der Puzzle-Modus präsentiert 26 aus drei Teilaufgaben bestehende Spielfelder.



Böse Überraschung für den Gegner: Die Blasen tauchen wieder auf ...

natürlich die „Auflösungsregel“: Sobald sich wenigstens drei Kugeln gleicher Farbe berühren, lösen sie sich auf. Als praktischer Nebeneffekt fallen mit ihnen verbundene Blasen, die keinen weiteren Kontakt zu anderen haben, vom Spielfeld. Je nach Spielmodus sind sie damit entweder für alle Zeiten entsorgt,

XL-Wertung

80%

Mega Man X³



Oft versperren Zwischengegner den Weg. Mega Man wird schon bei diesen Kämpfen auf eine harte Bewährungsprobe gestellt, denn manche Minibosse sind sehr gefährlich

Entwickler: Capcom
Genre: Action/J&R
Spieler: 1
Level: 13
Preis: ca. DM 120
Erhältlich: als Import

Info

Mega Man existiert schon seit Beginn der achtziger Jahre und konnte auf NES, Game Boy, Game Gear, Mega Drive, SNES, in der Spielhalle und auch auf dem PC große Erfolge verzeichnen. Das immerwährende Spielprinzip ist die Suche nach der bestmöglichen Reihenfolge, in der die Level gespielt werden können.

Paßwort: Ein 16 stelliges Paßwortsystem erlaubt, die bereits erspielte Bewaffnung festzuhalten.

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

E von C. Henning
 s war nur eine Frage der Zeit, bis der blaue Android sein erstes Action-Jump&Run-Abenteuer auch auf einem 32-Bitter bestreiten würde. *Mega Man X³* ist eine 1:1-Umsetzung des gleichnamigen SNES-Spiels, das wir in Ausgabe 5/96 bereits vorstellten.

In bekannter Tradition muß sich Mega Man mit Unterstützung des Androiden Zero seinen Weg durch 13 Level freikämpfen. Feindliche Roboter können mit einigen Laserschüssen besiegt werden, und unterwegs sorgen Energiecontainer für eine gute gesundheitliche Verfassung der Helden. Am Ende einer jeden Stage gilt es, einen imposanten Oberboss zu besiegen und sich seiner durchschlagkräftigen Extrawaffe zu bemächtigen. Diese Geschütze sind eine willkommene Alternative zum mikrigen Standardschuß, der nur durch sehr zeitintensives Aufladen eine respektable Wirkung erzielen kann. Die ersten acht Level sind frei wählbar, so kann der Spieler die Extrawaffen der Endgegner in idealer Reihenfolge sammeln, um die nachfolgenden Oberbosse möglichst schnell und einfach zu besiegen.



Ein voll aufgeladener Schuß richtet bei den Gegnern mehr Schaden an



Mega Man kann seinen Armlaser auch während er läuft und springt aufladen



Jeder Oberboss wird vor dem entsprechenden Level in einem kleinen Film vorgestellt

Geschulten Mega-Man-Kennern bietet auch dieser Titel nichts Neues. Die Helden können sich weder ducken, noch nach oben oder unten schießen. Diese Unflexibilität entwickelt sich zu einem echten Handicap, wenn Mega Man oder Zero an eine zuvor passierte Stelle gelangen, und sie die eben getöteten Feinde bereits wieder äußerst lebendig erwarten.

Grafisch ist das Programm kaum von der SNES-Version zu unterscheiden. Lediglich die aufwendig gestalteten FMV-Zwischensequenzen erinnern an ein 32-Bit-Spiel. Der Sound wurde dagegen schon etwas mehr an die Hardware angeglichen. Die schnellen Rythmen untermalen stimmig die gebotene Action, zudem sorgen zahlreiche, ausgezeichnete Soundeffekte für eine dichte Atmosphäre.

So ganz konnte *Mega Man X³* den hohen Erwartungen der Fans nicht gerecht werden. Leider sind die schon seit dem ersten *MM*-Abenteuer bestehenden spielerischen Defizite auch diesmal kaum ausgemerzt. Einzig die Steuerung wurde im Vergleich zum SNES-Vorbild ein wenig verbessert. Capcom verließ sich auf das bewährte Spielprinzip und sah von neuen Elementen bedauerlicherweise ab. Die eingeschorene Fangemeinde wird es dennoch kaum stören, da sie auch mit diesem Titel ein gewohntes Maß an actiongeladenem Dauerspaß erhält. ■

XL-Wertung

70%

Telefon:
(ab 18.30 Uhr)
04192 / 899 268



Telefon:
040
390 50 81

Beim Kauf einer Konsole gibt es 10 % Rabatt auf jedes Spiel! • Viele gebrauchte Spiele zu ALLEN Systemen auf Lager

Sony PlayStation

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



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



Jupiter Strike	89,90
Kileak The Blood (dt.)	89,90
Krazy Ivan (dt.)	89,90
Loaded (dt.)	89,90
Megarace (dt.)	99,90
Magic Carpet (dt.)	94,90
Mickey's Wild Adv. (dt.)	89,90
Museum Piece 1 (dt.)	99,90
Myst (dt.)	99,90
NBA - In the Zone (dt.)	99,90
Need for Speed (dt.)	99,90
Necronome (dt.)	99,90
NFL Game Day (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club (dt.)	94,90
NHL Face Off (dt.)	99,90
Philosoma (dt.)	89,90

Psychic Detective	99,90
Rapid Reload (dt.)	79,90
Rayman (dt.)	89,90
Revolution X (dt.)	99,90
Ridge Racer Revolution	99,90
Shellshock (dt.)	99,90
Silverload (dt.)	99,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Street Fighter - T. Movie (dt.)	49,90
Tekken (dt.)	89,90
Total NBA '96 (dt.)	89,90
True Pinball (dt.)	99,90
Twisted Metal (dt.)	89,90
Warhawk (dt.)	89,90
Wing Commander III (dt.)	94,90
wipEout (dt.)	89,90
Worms (dt.)	89,90
WWF Arcade (dt.)	99,90

Sega Saturn

Saturn + 1 Pad (dt.)	499,90
Action Replay (dt.)	79,90
Universal Adapter	49,90



Antennenkabel (dt.)	59,90
SAT 1 Controller (dt.)	49,90
SAT 2 Controller (dt.)	59,90
Probotector (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	99,90
Aftermath (dt.)	109,90
Battle Ar. Toshinden Remix	89,90
Bug! (dt.)	99,90
Blackfire (dt.)	99,90
Clockwork Knight 1 (dt.)	89,90
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
D	99,90
Descent (dt.)	109,90
Daytona USA (dt.)	99,90
Digital Pinball (dt.)	99,90
FIFA Soccer '96 (dt.)	99,90
Galactic Attack (dt.)	89,90
Galaxy Fight	99,90
Gex (dt.)	99,90
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club '96	89,90
NBA Basketball (dt.)	99,90



NHL All-Star Hockey (dt.)	99,90
Panzer Dragoon (dt.)	99,90
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 Ch. (dt.)	109,90
Shellshock (dt.)	109,90
Shinobi X (dt.)	99,90
Street Fighter - T. Movie	99,90
Slayer (dt.)	99,90
Theme Park (dt.)	99,90
Thunderhawk 2 (dt.)	99,90
Titan Wars (dt.)	99,90
Toshinden Remix (dt.)	109,90
Valora Valley Golf (dt.)	109,90
Victory Boxing (dt.)	99,90
Virtua Cop + Gun (dt.)	145,90
Virtua Fighter Remix (dt.)	99,90
Virtua Fighter 2 (dt.)	109,90
Virtua Hydlide (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

3DO + Starblade (dt.)	399,90
Controller (dt.)	59,90
20th Century Video Alma.	109,90
Alone in the Dark 2 (dt.)	99,90
Animals (dt.)	109,90
Blade Force (dt.)	99,90
Casper (dt.)	99,90



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

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

Super Nintendo

Super Nintendo (dt.)	119,90
Action Replay 3 (dt.)	69,90
Fire Adapter	39,90
Controller (dt.)	29,90
Asterix und Obelix (dt.)	129,90



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

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
Phantasy Star IV (dt.)	139,90
StarGate (dt.)	79,90
Toy Story (dt.)	89,90

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

Earthworm Jim 2



Vor allem die Hintergründe sind wesentlich aufwendiger gestaltet als bei den 16-Bit-Versionen. Die Animationen der Charaktere hatten schon damals Trickfilmqualität



Schweine sind nützliche Tiere. Manchmal kann man mit ihnen auch Schalter betätigen



Mit dem Digger Shot gräbt sich Earthworm Jim durch den Untergrund

Hersteller: Virgin
Entwickler: S. Pink
Genre: Action/Jump&Run
Spieler: 1
Level: 12
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: ab Juli

info

Umsetzungen: Earthworm Jim

2 ist inhaltlich eine eins-zu-eins-Umsetzung des Ende 1995 erschienenen 16-Bit-Spiels. Eine PlayStation-Version war in Arbeit, wurde aber eingestellt.

Paßwortoption: Um ein Paßwort zu bekommen, müssen in einem Level drei (zumeist versteckte) Symbole eingesammelt werden.

Muster: ECS, Hamburg
Tel.: 0 40 - 33 03 60



M von Klaus-D. Hartwig
it *Earthworm Jim* ist einem weiteren 16-Bit-Helden der Absprung zur nächsten Konsolengeneration gelungen. Während sich David Perry und seine Mannen bei Shiny Entertainment auf ihr PC-Actionspiel *Murder Death Kill* sowie das 32-Bit-Geheimprojekt *Wild Nines* konzentrieren, entstand die Saturn-Konvertierung des Wurmes außer Haus.

Inhaltlich hat sich an dem bekannten SNES- und Mega-Drive-Spiel absolut nichts geändert, das Gameplay wurde eins zu eins übernommen. Das ist allerdings kein gravierendes Manko, schließlich ist *Earthworm Jim 2* enorm abwechslungsreich. In den bewährten Jump&Run-Sequenzen muß sich Jim nicht nur solch skurriler Gestalten wie fliegende Tintenfische oder wildgewordene Salzstreuer erwehren, sondern auch Schweine und Kühe durch die Gegend tragen, um bestimmte Aufgaben zu lösen. Sein schleimiger Helfer Snott steht ihm dabei als Liane und Fallschirm zur Seite. Andere Level sind noch weitaus origineller: Neben einem isometrischen Shoot-'em-Up-Level ist Jim als „Blind Cave Salamander“ unterwegs, oder er muß mit Hilfe des sogenannten Marshmallow of Love Hundewelpen retten.

Wie sich unschwer erkennen läßt, ist *EWJ 2* ein reichlich ungewöhnliches Spiel, das vor allem durch seinen Humor, unzählige Gags und die lustigen Animationen aller Charaktere zu überzeugen weiß. Die musikalische Untermalung steht dem Ganzen in nichts nach: Die abgedrehten Kompositionen – von einer

sizilianischen Tarantella über schottische Dudelsack-Klänge bis hin zu Beethovens Mondscheinsonate – wurden 32-Bit-gerecht aufpoliert, und auch die Grafik präsentiert sich *EWJ2* zeitgemäß gerendert.

Fans des sympathischen Wurms, die bereits die Super-Nintendo- oder Mega-Drive-Version besitzen, brauchen die Saturn-Variante kaum, denn abgesehen von den optischen und akustischen Verbesserungen, wird ihnen nichts Neues geboten. Für Saturn-only-Besitzer mit einer Schwäche für Jump&Run-Kost ist *Earthworm Jim 2* aber durchaus eine Überlegung wert, denn zum einen ist dieses Genre auf dem 32-Bitter nicht gerade im Übermaß vertreten, zum anderen ist ein derart unterhaltsames Spiel voller Witz und Humor ohnehin einzigartig. ■

XL-Wertung

80%

0521/64234

M.C. Game

0521/64234

SUPER NINTENDO

Adidas Family Values	DM 79,95	Super Bomberman 3	DV 109,95
Advent & Olivia	PV 119,95	Super Mario Allstars	DV 69,95
Bohemoth Lagoon	JP 169,95	Super Mario Kart	DV 119,95
Boxer Tournament	US 129,95	Super Protobroder	DV 49,95
Big Sky Trooper	US 119,95	Super Punch Out	DV 59,95
Boogerman	DV 119,95	Super Soccer Deluxe	DV 129,95
Brain Lord	US 79,95	Super Turrican 2	DV 99,95
Chrono Trigger	US 139,95	Tennis & Dr. Mario	DV 89,95
Civilization	US 129,95	Tennis 2	DV 119,95
Crash Dummies	DV 49,95	Theme Park	DV 109,95
Donkey Kong Country 2	DV 119,95	Tiny Toons	DV 49,95
Dragon View	US 89,95	Troddlers	DV 119,95
Earthbound	DV 129,95	Turbo Toons	DV 69,95
Earthworm Jim 2	DV 119,95	Utopia	DV 59,95
Eye of the Beholder	US 69,95	Urban Strike	DV 59,95
FIFA Soccer	DV 119,95	Wild & Wacky Sports	DV 129,95
Final Fantasy III	US 139,95	Wizardry V	US 79,95
Frank Thomas Big Hurt	DV 59,95	WWF Arcade Game	DV 99,95
Front Mission 2	JP 129,95	Yoshi's Island	DV 109,95
Ghost Patrol	PV 49,95	Zombies	DV 69,95
Great Circus Mystery	DV 99,95		
Hagane	DV 59,95		
Illusion of Time	DV 109,95		
Indiana Jones	DV 49,95		
Jungle Strike	DV 89,95		
King Arthur & Knights of	US 129,95		
Legend of Zelda	DV 89,95		
Lord of Darkness	DV 99,95		
Lullia	US 99,95		
Mario Baseball Feverpitch	DV 109,95		
Mario Party	DV 69,95		
Mario RPG	US 139,95		
Markus Magic Football	DV 59,95		
Mega Man X	US 109,95		
Mega Machines 2	DV 129,95		
NBA Give'n Go	DV 129,95		
NHL Live '96	DV 119,95		
Pac in Time	DV 69,95		
PGA Tour '96	DV 119,95		
Power Rangers Movie	DV 109,95		
Prehysteria Man	DV 109,95		
Rakoon	US 99,95		
Romance of 3 Kingdoms IV	US 139,95		
Secret of Evermore	DV 109,95		
Secret of Mima	DV 109,95		
Shadowrun (ft. Texte)	DV 99,95		
Star Trek (Deep Space 9) DV	119,95		
Super Adventure Island 2 DV	49,95		
Super BC Kid	DV 59,95		

Super Bomberman 3	DV 109,95
Super Mario Allstars	DV 69,95
Super Mario Kart	DV 119,95
Super Protobroder	DV 49,95
Super Punch Out	DV 59,95
Super Soccer Deluxe	DV 129,95
Super Turrican 2	DV 99,95
Tennis & Dr. Mario	DV 89,95
Tennis 2	DV 119,95
Theme Park	DV 109,95
Tiny Toons	DV 49,95
Troddlers	DV 119,95
Turbo Toons	DV 69,95
Utopia	DV 59,95
Urban Strike	DV 59,95
Wild & Wacky Sports	DV 129,95
Wizardry V	US 79,95
WWF Arcade Game	DV 99,95
Yoshi's Island	DV 109,95
Zombies	DV 69,95

MEGA DRIVE

Aero the Acrobat	DV 119,95
Amnionics	DV 59,95
ATP Tour	DV 109,95
Bonkers	DV 109,95
Comix Zone	DV 69,95
Duffy Duck	DV 119,95
Demolition Man	DV 99,95
Donald Duck in MAlloria	DV 139,95
Dune 2	DV 49,95
Ecco Jr.	US 69,95
Euro Squad	DV 59,95
FIFA Soccer '96	DV 109,95
Garfield	DV 119,95
Hurricanes	DV 49,95
Landstalker	DV 59,95
Light Crusader	DV 119,95
Madden '96	DV 109,95
Mario Baseball Feverpitch	DV 109,95
Mega Man - Willy Wiers	DV 39,95
Micro Machines '96	DV 109,95
Mighty Max	DV 49,95
Mega Men X	DV 109,95
NHL '96	DV 109,95
NHL Jam T.E.	DV 109,95
PGA Golf '96	DV 129,95
Phantom Stage IV	DV 129,95
Power Rangers Movie	DV 99,95
Primal Rage	DV 119,95
Rocket Knight	DV 49,95

Slammasters	DV 39,95
Shadowrun	DV 69,95
Schell	DV 49,95
Sonic Compilation	DV 119,95
Spirou	DV 109,95
Sport goes to Hollywood	DV 109,95
Story of Thor	DV 99,95
Super Skidmarks	DV 99,95
Theme Park	DV 109,95
Vectorman	DV 49,95
WWF Arcade Game	DV 99,95

SEGA SATURN

Sega Saturn Kolekt	499,95
Bug!	DV 99,95
Cyberia (dt. Texte)	US 119,95
Clockwork Knight 2	DV 99,95
Darius Deluxe	DV 89,95
Daytona USA	DV 89,95
Digital Pinball D	US 99,95
Dead Heat	US 119,95
Defcon 5	US 119,95
Earth Worm Jim 2	US 109,95
FT Challenge	DV 99,95
FIFA Soccer '96	DV 89,95
Galaxy Fight	JP 119,95
Geobackers	JP 119,95
Ghen War	US 109,95
Gradius Deluxe Pack	JP 129,95
Gurind	JP 129,95
Gunfight	JP 119,95
Heberkees Popoito	DV 89,95
Hong On GP '96	DV 99,95
High Velocity	DV 69,95
In the Hunt	JP 139,95
IRON Storm	US 119,95
Johnny Bazakatoone	DV 79,95
King of Fighters 95	JP 139,95
Ladle Runner	JP 119,95
Mad Cat	DV 89,95
Mega Men X	DV 129,95
Morion & H. Souls	DV 79,95
Mystaria	DV 89,95
NHL Jam T.E.	DV 89,95
NHL All Star Hockey	DV 99,95
Panzer Dragoon	DV 99,95
Panzer Dragoon 2	DV 89,95
Paradise Deluxe	DV 119,95
Pebble Beach Golf	DV 89,95

Powerful Baseball	JP 89,95
Rayman	DV 69,95
Robotica	DV 49,95
Sega Rally	DV 119,95
Shanghai Triple Threat	DV 99,95
Shellshock	US 79,95
Shinobi X	DV 99,95
Sim City 2000	DV 99,95
Theme Park	DV 99,95
Thunderhawk 2	DV 89,95
The Horde	US 89,95
Vampire Hunter	JP 129,95
Virtual Boxing	DV 89,95
Virtual Fighter 2	DV 99,95
Virtual Open Tennis	JP 139,95
Virtual Racing	DV 89,95
Wipeout	DV 99,95
Wipeout 2	US 119,95
World Adv. Mil. Comm. 2	JP 89,95
World Series Baseball	DV 89,95
Worlds	DV 89,95
X-Men	JP 119,95

Sega Saturn Kolekt	499,95
Bug!	DV 99,95
Cyberia (dt. Texte)	US 119,95
Clockwork Knight 2	DV 99,95
Darius Deluxe	DV 89,95
Daytona USA	DV 89,95
Digital Pinball D	US 99,95
Dead Heat	US 119,95
Defcon 5	US 119,95
Earth Worm Jim 2	US 109,95
FT Challenge	DV 99,95
FIFA Soccer '96	DV 89,95
Galaxy Fight	JP 119,95
Geobackers	JP 119,95
Ghen War	US 109,95
Gradius Deluxe Pack	JP 129,95
Gurind	JP 129,95
Gunfight	JP 119,95
Heberkees Popoito	DV 89,95
Hong On GP '96	DV 99,95
High Velocity	DV 69,95
In the Hunt	JP 139,95
IRON Storm	US 119,95
Johnny Bazakatoone	DV 79,95
King of Fighters 95	JP 139,95
Ladle Runner	JP 119,95
Mad Cat	DV 89,95
Mega Men X	DV 129,95
Morion & H. Souls	DV 79,95
Mystaria	DV 89,95
NHL Jam T.E.	DV 89,95
NHL All Star Hockey	DV 99,95
Panzer Dragoon	DV 99,95
Panzer Dragoon 2	DV 89,95
Paradise Deluxe	DV 119,95
Pebble Beach Golf	DV 89,95

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation Konsole	DV 399,95
3D Lemmings	DV 89,95
A-Train (dt. Texte)	DV 89,95
Adidas Power Soccer	DV 94,95
Air Combat	DV 89,95
Agile Warrior	DV 89,95
Alien Trilogy	JP 129,95
Alien Trilogy	JP 129,95
Alien Trilogy	JP 129,95
Alone in the Dark 2	DV 99,95
Assault Rigs	DV 79,95
Battle Arena Toshinden	DV 89,95
Boxers Road	JP 99,95
Critical	US 79,95
Cyberia	JP 139,95
Cyber Sled	JP 139,95
Descant	DV 89,95
Destruction Derby	DV 99,95
Defcon 5	DV 129,95
Discworld	DV 89,95
Extreme Games	DV 99,95
Extreme Pinball	DV 99,95
FIFA Soccer '96	DV 99,95
Galaxian 3	DV 99,95
Gea	DV 89,95
Goal Storm	DV 89,95
Ground Strike	JP 99,95

Heberkees Popoito	DV 69,95
Hi-Octane	DV 69,95
Hyper Formation Soccer	JP 99,95
Iron Slam (Wrestling)	JP 149,95
Johnny Bazakatoone	DV 79,95
Jupiter Strike	DV 89,95
Kings Field	US 109,95
Lone Soldier	DV 89,95
Magic Carpet	DV 89,95
Metal Jacket	JP 49,95
Mickes Wild Adventure	JP 49,95
Namco Museum Vol. 1	JP 139,95
Namco Museum Vol. 2	JP 149,95
NBA Live '96	DV 89,95
NBA in the Zone	DV 89,95
Need for Speed	DV 89,95
NFL Game Day	DV 94,95
NHL Face Off	DV 94,95
Novastorm	DV 89,95
Paradise Deluxe	DV 89,95
PGA Tour Golf '96	DV 89,95
Philosoma	DV 89,95
Power Serve (Tennis)	DV 89,95
Primal Rage	US 109,95
Puzzle Bobble	JP 149,95
Ran Soccer	DV 89,95
Rapid Reload	DV 59,95
Rayman	DV 89,95
Resident Evil	DV 89,95
Ridge Racer	DV 99,95
Ridge Racer Revolution	DV 94,95
Rise of the Robots 2	JP 119,95
Sidewinder	JP 139,95
Shellshock	DV 89,95
Starblade Alpha	DV 89,95
Street Fighter Alpha	US 119,95
Shockwave Assault	DV 89,95
Tekken	DV 99,95
Tekken 2	JP 159,95
Theme Park	DV 89,95
Toshinden 2	JP 139,95
Total Eclipse	DV 89,95
Total NBA	DV 94,95
True Pinball	DV 84,95
Twisted Metal	DV 89,95
Warhawk	DV 89,95
World Cup Golf	DV 89,95
Williams Arcade Hits	US 109,95
Wipeout Commander 3	DV 94,95
Wipeout	DV 99,95
Worlds	DV 89,95
Zoro Divide	DV 89,95

Heberkees Popoito	DV 69,95
Hi-Octane	DV 69,95
Hyper Formation Soccer	JP 99,95
Iron Slam (Wrestling)	JP 149,95
Johnny Bazakatoone	DV 79,95
Jupiter Strike	DV 89,95
Kings Field	US 109,95
Lone Soldier	DV 89,95
Magic Carpet	DV 89,95
Metal Jacket	JP 49,95
Mickes Wild Adventure	JP 49,95
Namco Museum Vol. 1	JP 139,95
Namco Museum Vol. 2	JP 149,95
NBA Live '96	DV 89,95
NBA in the Zone	DV 89,95
Need for Speed	DV 89,95
NFL Game Day	DV 94,95
NHL Face Off	DV 94,95
Novastorm	DV 89,95
Paradise Deluxe	DV 89,95
PGA Tour Golf '96	DV 89,95
Philosoma	DV 89,95
Power Serve (Tennis)	DV 89,95
Primal Rage	US 109,95
Puzzle Bobble	JP 149,95
Ran Soccer	DV 89,95
Rapid Reload	DV 59,95
Rayman	DV 89,95
Resident Evil	DV 89,95
Ridge Racer	DV 99,95
Ridge Racer Revolution	DV 94,95
Rise of the Robots 2	JP 119,95
Sidewinder	JP 139,95
Shellshock	DV 89,95
Starblade Alpha	DV 89,95
Street Fighter Alpha	US 119,95
Shockwave Assault	DV 89,95
Tekken	DV 99,95
Tekken 2	JP 159,95
Theme Park	DV 89,95
Toshinden 2	JP 139,95
Total Eclipse	DV 89,95
Total NBA	DV 94,95
True Pinball	DV 84,95
Twisted Metal	DV 89,95
Warhawk	DV 89,95
World Cup Golf	DV 89,95
Williams Arcade Hits	US 109,95
Wipeout Commander 3	DV 94,95
Wipeout	DV 99,95
Worlds	DV 89,95
Zoro Divide	DV 89,95

Ihr PC- und Videospielspezialist - Detmolder Str. 68 - 33604 Bielefeld - Telefon: 05 21/6 42 34, Fax 05 21/6 42 35
 Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto • Verpackung • Nachnahmegebühr = DM 12,-
 AB DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt. (pal)	579,00
Controller (pal)	49,95
Memory Card (pal)	39,95
Mouse (pal)	49,95
Air Combat (pal)	89,95
Alien Trilogie (pal)	94,95
Assault Rigs (pal)	89,95
CyberSled (pal)	89,95
Destruction Derby (pal)	99,95
Schackwave Assault (pal)	99,95
Extreme Games (pal)	89,95
Fifa 96 (pal)	99,95
Kileak The Blood (pal)	89,95
Krazy Ivan (pal)	99,95
NBA Jam T. Edition (pal)	89,95
NHL '96 (pal)	99,95
Novastorm (pal)	89,95
Philosoma (pal)	89,95
Rapid Reload (pal)	89,95
Ridge Racer (pal)	99,95
Shellshock (pal)	99,95
Starblade Alpha (pal)	89,95
Defcon 5 (pal)	99,95
The Need of Speed (pal)	94,95
Tekken (pal)	99,95
Battle Arena Toshinden (pal)	89,95
Twisted Metal (pal)	89,95
War Hawk (pal)	89,95
Wing Commander III (pal)	99,95
Wipeout (pal)	94,95
World Cup Golf (pal)	99,95
WWF The Arcade Game (pal)	99,95
Boxers Road (ip)	114,95
Combat Nation (ip)	114,95
Exector (ip)	114,95

SONY PLAYSTATION

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



TW Datentechnik GmbH
 Netzwerklösungen

Apollopassage 28
 46483 Wesel

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

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

High Arc Shots oben, unten, oben,
unten, rechts, oben,
vermal ●, unten
1 Hit K.O. viermal oben,
viermal links, ●, ●

Extended Roster:

Haltet Select im Auswahlscreen gedrückt und dreht auf dem Steuerkreuz zweimal im Uhrzeigersinn herum! (Startet von rechts und dreht um 720 Grad!)

Tekken 2

Größere Kämpfer:



Haltet im Charakter-Auswahlscreen Select gedrückt, bis der Kampf beginnt! Um einen Kämpfer zum zweitenmal wachsen zu lassen, muß man Select ab Ende eines gewonnenen Kampfes bzw. ab Start der Replay-Szene bis zum darauffolgenden Fight gedrückt halten.



First Person Fight:



Um aus der Ich-Perspektive kämpfen zu können, müssen zunächst alle (!) Charaktere erspielt sein. Haltet im Charakter-Auswahlscreen L1 und L2 gedrückt, und bestätigt dann die Wahl des Kämpfers!

Hang On GP '95

Geheime Kurse:

Begeht Euch in das Options-Menü! Selektiert „Game Level“ und drückt B! Selektiert nun „Options“ und drückt R, R, L, R, R! Die neuen Kurse lassen sich in jedem Modus anwählen.

Kein Zeitlimit:

Selektiert „Timetrial“ aus dem Mode-Select-Screen und drückt rechts, links, oben, unten, Z! Ein Geräusch bestätigt die korrekte Eingabe. Im Timetrial-Modus gibt es nun kein Zeitlimit mehr.

Sega Rally Championchip '95

Anzeigen abschalten:

Haltet im Fahrzeug-Auswahlscreen A + C + X + Z gedrückt, bestätigt mit Start!

Street Fighter Alpha

Versteckte Charaktere:

Gouki / Akuma:

Haltet im Charakter-Auswahlbildschirm L + R gedrückt! Bewegt nun den Cursor auf das Fragezeichen und drückt zusätzlich links, links, links, rechts, rechts, rechts, unten, unten, unten und dazu noch A + B gleichzeitig!

Vega / M. Bison:

Haltet im Charakter-Auswahlbildschirm L + R gedrückt! Bewegt nun den Cursor auf das Fragezeichen und drückt zusätzlich links, links, unten, unten, links, unten, unten und dazu noch A + B gleichzeitig!

Dan:

Haltet im Charakter-Auswahlbildschirm L + R gedrückt! Drückt nun zusätzlich Y, X, A, B, Y oder Y, B, A, X, Y (anderes Outfit)!

Die Special-Moves:

Gouki / Akuma:

Alpha Counter:

links, links-unten, unten + Tritt

Super-Move 1:

unten, links-unten, links, unten,

links-unten, links + Schlag

Super-Move 2:

rechts, unten, rechts-unten, rechts,

unten, rechts-unten + Schlag

Super-Move 3:

unten, rechts-unten, rechts, unten,

rechts-unten, rechts + Schlag

Vega / M. Bison:

Alpha Counter:

links, links-unten, unten + Schlag

Super-Move 1: links (2 Sek.), rechts,

links, rechts + Tritt

Super-Move 2: links (2 Sek.), rechts,

links, rechts + Schlag

Dan:

Fireball:

unten, rechts-unten, rechts + Schlag

Dragon Punch:

rechts, unten, rechts-unten + Schlag

Hurrikane Kick:

unten, links-unten, links + Tritt

Alpha Counter:

links, links, unten + Schlag

Super-Move 1:

rechts, unten, rechts-unten, rechts,

unten, rechts-unten + Schlag

Super-Move 2:

unten, rechts-unten, rechts, unten,

rechts-unten, rechts + Schlag

Super-Move 3:

unten, links-unten, links, unten,

links-unten, links + Tritt

Virtua Fighter 2

Padbelegung bestimmen:



Haltet im Charakter-Auswahlbildschirm die L-Taste gedrückt und wählt dann den gewünschten Control Type, indem ihr nach rechts oder links lenkt! Der Gang in die Optionen wird so erspart.

Als Dural kämpfen:



Bewegt den Cursor auf Akira für Player 1 oder auf Lion für Player 2, um Dural folgendermaßen aufzurufen: drückt unten, oben, rechts, A + links!

Slow-motion-Funktion:

Haltet am Ende eines Kampfes A, B und C gedrückt!



Als goldener Dural kämpfen:



Bewegt den Cursor auf Akira für Player 1 oder auf Lion für Player 2, um den goldenen Dural folgendermaßen aufzurufen: unten, oben, links, A + rechts!

Siegerpose auswählen:



Haltet für eine bestimmte Siegerpose nach dem letzten Schlag entweder A, B oder C gedrückt!

Outfit ändern:

Haltet oben gedrückt, während Ihr Euren Fighter auswählt!



Johnny Bazookatone

Levelcodes:

- Level 2 Hotel - WALKER
- Level 3 Kitchen - OVERTIME
- Level 4 Hospital - VILLA
- Level 5 Penthouse - ENDBOSS

Unendlich Leben und Levelskip:

Gebt das Paßwort „TAEHC“ ein! Um einen Level abzubrechen, müßt Ihr nun den Pausen-Modus aktivieren und X drücken.

Unverwundbarkeit:

Gebt das Paßwort „AAAA“ ein!

PlayStation ARP-Codes

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

3D Lemmings

D00715B8 322E	Master Code
80089FB0 003B	unendl. Zeit
80105502 0001	Nur 1 Lemming retten
3011195C 0001	unendl. Blocker
3011195D 0001	unendl. Stopper
3011195E 0001	unendl. Bomber
3011195F 0001	unendl. Bauer
30111961 0001	unendl. Minenleger
30111962 0001	unendl. Gräber
30111963 0001	unendl. Kletterer
30111964 0001	unendl. Schwimmer

Air Combat

800EEB44 0027	unendl. Munition
800EEB40 0041	unendl. Missiles
300EEB34 8FFF	unendl. Teibstoff

Cyber Sled

8014A724 0005	unendl. Missiles
8014A73E 1000	unendl. Schild

ESPN Extreme Games

801E9014 07D0	unendl. Geld
8007AB50 0500	unendl. Energie
8007AB6A 0086	alle Vehikel 100 mph
8007AB4C 0250	alle Vehikel max. Beschleunigung
8007AB4C 0100	alle Vehikel Mega-Beschleunigung

Goal Storm

80160EB4 000X	X Tore für Team 1
30160EB5 0000	Team 2 kann nicht gewinnen

Jumping Flash

D0008510 1000	Master Code
D00B0000 0D18	unendl. Zeit

Kileak The Blood

800B47D4 01F4	unendl. Wales-Gun
800B47B0 00FF	Laser-Gun
800B47B4 00FF	Eritro-Crion-Gun
800B47B8 00FF	Zax-Gun
800B47BC 00FF	Flammenwerfer
800B47C0 00FF	Gaia-Gun
800B47C4 00FF	Erosion
800B47C8 00FF	Veda-Gun
800B47DC 01F4	unendl. Munition
800B47E0 01F4	unendl. Zax-Munition
800B4720 0064	unendl. Radar
800B47EC 01F4	unendl. Erosion-Munition
800B47F0 01FC	unendl. Veda-Munition
800B47A0 03E8	unendl. Energie
800B47A4 03E8	unendl. Schild

Krazy Ivan

800C4D9C 0064	unendl. Schild
8008D270 012C	unendl. Mun.
8008D2A0 000A	unendl. Missiles
8008D280 0005	unendl. Specials

Loaded

D0048DB8 0031	Master Code
800CB2EC 4000	unendl. Energie für Pl. 1
800CE582 001E	unendl. Leben für Pl. 1
800CE57E 03E8	unendl. Munition Pl. 1
800CE580 0003	unendl. Ultra-Bomben Pl. 1
800CE57C 7FFF	maximales Powerup Pl. 1
D004819C 0002	+ unendl. Energie für Pl. 2
800CB36C 4000	+ unendl. Leben für Pl. 2
D004819C 0002	+ unendl. Munition Pl. 2
800CE60A 001E	+ unendl. Ultra-Bomben Pl. 2
D004819C 0002	+ maximales Powerup Pl. 1
800CE604 7FFF	+ alle Schlüssels
801080F8 000F	

Lone Soldier

800B7EB4 017F	unendl. Energie
801F1BA8 0004	unendl. Granaten

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

SATURN	
SATURN OHNE SPIEL	399.90
GAME BUSTER	89.90
ADVANCED MILITARY COMMANDER 2	99.90
ALIEN TRILOGY US	109.90
AMOK US	99.90
BUST-A-MOVE 2	99.90
DARIUS GAIDEN JAP	69.90
DARKSTALKERS 2 (VAMPIRE HUNTER) JAP	89.90
DAYTONA USA DT	69.90
DESTRUCTION DERBY	79.90
DISCWORLD	79.90
EARTHWORM JIM 2 US	79.90
F1 LIVE INFORMATION	89.90
FATAL FURY 3 JAP	129.90
GAME GUN	79.90
GRADIUS DELUXE PACK JAP	109.90
GUNGRIFFON	109.90
GUARDIAN HEROES	99.90
GURIBIRD JAP	99.90
HANG ON 95	84.90
IMPACT RACING	89.90
IRON STORM US	89.90
JOHNY BAZOOKATONE	49.90
HIGH VELOCITY US	89.90
KING OF FIGHTERS JAP	119.90
LODERUNNER JAP	119.90
MYSTARIA	89.90
NBA ACTION	109.90
OFF ROAD INTERCEPTOR	79.90
PANZER DRAGON DT/JAP	89.90/69.90
PANZER DRAGON 2 JAP	99.90
PARDIUS DELUXE DT	49.90
PRIMAL RAGE	84.90
RETURN FIRE US	109.90
ROMANCE IV US	109.90
SCORCHER US	99.90
SEGA RALLY DT	89.90
SHANGHAI	69.90
SHELLSHOCK	89.90
SHINING WISDOM	109.90
SIM CITY 2000	89.90
SKELETON WARRIORS US	89.90
SLAM IN JAM '96	109.90
SONIC WINGS JAP	109.90
SOLAR ECLIPSE	89.90
STEAM GEAR MASH JAP	59.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
THE HORDE	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOSHINDEN REMIX	89.90
TRUE PINBALL	99.90
ULTIMATE 3 US/III	109.90
VIRTUA COP INKL. GUN	129.90
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.90
VIRTUA FIGHTER 2	89.90
VIRTUA RACING	49.90
WWF WRESTLEMANIA	89.90
WING ARMS	89.90
WIPEOUT	79.90
WORMS	89.90
X-MEN	89.90
JOYPAD	39.90
VIRTUA STICK	89.90
MISSION STICK	149.90
LENKRAD	109.90
MEMORY CARD 8MB	89.90
MP3-KARTE	319.90
RGB-KABEL	29.90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	39.90
SECHS-BUTTON-PAD DAUERFEUER	29.90

PLAYSTATION	
PLAYSTATION	389.90
GAME BUSTER	89.90
A-TRAIN US	89.90
ADIDAS POWER SOCCER	94.90
ALIEN TRILOGY	89.90
ALONE IN THE DARK 2	89.90
ARCADE GREATEST HITS US	99.90
BOTTOM OF THE NINTH US	99.90
BUST-A-MOVE 2 US	99.90
CHRONICLES OF THE SWORD	89.90
DESCENT US	89.90
DIE HARD TRILOGY US	99.90

ZEITSCHRIFTEN	
GAME FAN	17.00
PLAYSTATION + CD ENGL.	25.00
STATION MAG + CD ENGL.	25.00

DISCWORLD DT (DT. TEXTE)	
FIFA SOCCER 96	89.90
GALAXIAN 3 JAP	129.90
JUMPING FLASH 2 JAP	129.90
KING OF FIGHTERS 95 JAP	139.90
KINGS FIELD US	99.90
KINGS FIELD HINTBOOK	49.90
LOADED	89.90
MAGIC CARPET	89.90
MOTOR TOON GP 2 JAP	129.90
MYST	89.90
NBA IN THE ZONE	94.90
NHL FACE OFF	89.90
OLYMPIC SUMMER GAMES	99.90
PANZER GENERAL	89.90
PO ED	89.90
PRIMAL RAGE	89.90
RESIDENT EVIL (BIHAZARD)	89.90
RESIDENT EVIL HINTBOOK	49.90
RETURN FIRE US	89.90
RIDGE RACER REVOLUTION DT	94.90
ROMANCE IV US	99.90
TEKKEN DT	99.90
TEKKEN 2 JAP	139.90
THE NEED FOR SPEED	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
THUNDER 2 US	94.90
TOTAL NBA 96	89.90
TRACK & FIELD	99.90
TWENTYNINKU	69.90
SHELLSHOCK DT	89.90
SHOCKWAVE ASSAULT US	89.90
SLAM IN JAM '96 US	99.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
X-COM	89.90
MEMORY CARD	49.90
VIEWPOINT	99.90
WIPEOUT	89.90
WING COMMANDER III	99.90
WORMS	89.90
JOYPAD	39.90
MEMORY CARD PLUS	89.90
NAMCO NEOGEO JOYPAD	89.90
MAD CATZ (LENKRAD MIT PEDALEN)	139.90
RACING CONTROLLER	89.90
ASCII JOYBOARD	109.90
PROGRAMMIERBARES JOYPAD	89.90
RGB-KABEL	29.90

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

AUSVERKAUF!!!

RESTPOSTEN:
ALLE SPIELE NUR
..... 59.90

NINTENDO 64	
LIEFERBAR AB 21. JUNI	999.00

JAGUAR	
JAGUAR + CYBERMORPH	199.90
JAGUAR SPIELE	ab 99.90

SUPER NINTENDO	
ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109.90
BOOGERMAN DT	89.90
CIVILISATION	129.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	119.90
FIFA SOCCER 96	99.90
FINAL FIGHT 3	99.90
FRONT MISSION 2 JAP	99.90
GOEMAN V JAP	129.90

KIRBY'S GHOST TRAP	
NHL 96	79.90
NBA LIVE 96	99.90
MADDER 96	99.90
MARIO KART	69.90
PGA TOUR GOLF 96	99.90
PTO 2 US	129.90
TIM BILLET	99.90
TOY STORY	109.90
ASTERIX & OBELIX DT	99.90
YOSHI'S ISLAND DT	109.90

SNES ROLLSPIELE	
ROBOTREK	89.90
BAHAMUT LAGOON JAP	199.90
BIG SKY TROOPER US	89.90
BRAINLORD	89.90
BREATH OF FIRE 2	109.90
LORD OF DARKNESS	89.90
DRAGON VIEW	89.90
DRAGONS QUEST VI JAP	199.90
EARTHBOUT	129.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49.90
KING ARTHUR	89.90
LUFIA	89.90
LUTIA 2 US	129.90
PALADINS QUEST US	109.90
ROMANCE VI US	129.90
RUINS OF VIRTUE 2 US	99.90
SECRET OF ERMORENT DT	109.90
SECRET OF MANA 3 JAP	199.90
SECRET OF THE STARS US	119.90
SUPER MARIO RPG	129.90
CHRONO TRIGGER US	129.90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	39.90
ILLUSION OF TIME DT	99.90

MEGA DRIVE	
ACTION REPLAY PRO 2	89.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
CONDO KONT DT	69.90
DESERT STRIKE	89.90
EARTHWORM JIM 2	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	89.90
LEAGUE SOCCER 2 JAP	49.90
LIGHT CRUSADER DT. TEXTE	114.90
NIGEL MANSELL DT	89.90
NBA LIVE 96	89.90
NHL 96 DT	89.90
MADDER NFL 95/96	29.90/89.90
PGA TOUR 96	89.90
PHANTASY STAR IV DT	109.90
PETE SAMPRAS '96	89.90
STORY OF THOR	109.90
SUPER SKIDMARKS	59.90
THEME PARK	94.90
TOY STORY	79.90
VECTORMAN DT	59.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	59.90
WORMS	89.90

MEGA CD	
CDX PRO	59.90
LUNAR EXTERNAL BLUE	99.90
LUNAR HINT BOOK	44.90
DIVERSE SPIELE AB	29.90

32X	
CHAOTIX DT	49.90
GOLF MAGNUS 36 GREAT HOLES	49.90
FIFA SOCCER 96	89.90
METAL HEAD	49.90
NBA JAM DT	39.90
STELLAR ASSAULT	49.90
VIRTUA FIGHTER DT	49.90
WWF RAW	39.90
MOTHERBASE	49.90

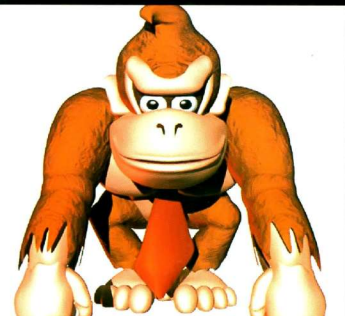
Neo Geo CD	
PULSTAR	89.90
SAMURAI SHODOWN 3	89.90

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

Lieferbedingungen: Porto B.- 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.

SILICON graphics

Das neue Gesicht der Videospiele



Donkey Kong Country sorgte auf dem Videospielektor für eine Revolution



Über SiliconGraphics und deren leistungsstarke Grafikrechner berichteten wir bereits in der vorigen Ausgabe. Im zweiten Teil unserer Reportage stellen wir eine der wichtigsten Firmen in Sachen Grafiksoftware und weitere Anwendungsmöglichkeiten der SGI-Maschinen vor.



SiliconGraphics
Computer Systems



von M. Koczys

och vor wenigen Jahren war das Erstellen von hochwertigen Rendergrafiken auf superschnellen Workstations nur Firmen wie beispielsweise Industrial Lights and Magic vorbehalten. Deren Grafiken und Tricktechniken kamen jedoch nur bei sehr großen – und entsprechend teuren – Hollywood-Produktionen zum Einsatz.

Heutzutage kann im Prinzip jeder PC-Besitzer kleine, gerenderte Bilder erstellen, denn entsprechende Software wird von vielen Herstellern relativ preiswert angeboten. Wer allerdings aufwendige, digitale Kunstwerke wie auf diesen Seiten erstellen möchte, der kommt um die Anschaffung eines aufgerüsteten Grafikcomputers nicht herum. SiliconGraphics ist derzeit der führende Anbieter solcher Rechner (siehe hierzu den ersten Teil unserer Reportage in neXt Level 6/96). Doch was nützt der teuerste Computer, wenn die Software fehlt. Einer der bekanntesten Anbieter von Grafikprogrammen ist die kanadische Firma Alias/Wavefront. Sie stellt seit Jahren die Software und Tools her, die für exzellente, digitale Artworks notwendig sind.

Lange Zeit war A/W nur Insidern bekannt, doch nach Nintendos Präsentation von *Donkey Kong Country* auf der Videospiele-Messe



Die Computer von SiliconGraphics
und die Software von Alias/Wavefront
revolutionierten das Medium Videospiele



Killer Instinct war ebenfalls Ergebnis der Zusammen-
arbeit zwischen SGI, Nintendo und Alias/Wavefront

CES 1994 in Chicago, stand diese Firma über Nacht im öffentlichen Rampenlicht. Plötzlich gab es jemanden, der zusammen mit Big N und dem Entwicklerteam Rare neue, superbe Grafiken entwickelte, wie sie zuvor noch nie in Videospielen zu sehen waren.

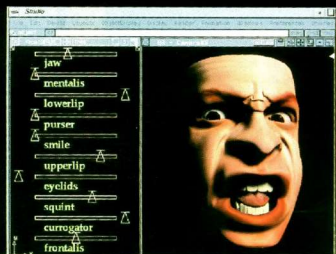
Der Erfolg von *Donkey Kong Country* (Nintendo spricht von 7.000.000 verkauften SNES-Modulen) tat ein übriges, damit sich auch andere Videospiel-Hersteller um Alias/Wavefront als Kooperationspartner bemühten. Mittlerweile haben die Programme von A/W, speziell das PowerAnimator-Tool, dazu beigetragen, für beinahe jede Plattform Spiele entwickeln zu können. Weitere A/W-Software wird z. B. auch in der Filmindustrie eingesetzt.

Seit 1995 arbeitet Alias/Wavefront noch enger mit SiliconGraphics zusammen. Unter dem Arbeitstitel *Maya* wird an neuen, wegweisenden digitalen Media-Projekten gearbeitet. Einst waren *Alias* und *Wavefront* zwei separate Firmen, die von SGI zu einem „Grafik-Softwareimperium“ zusammengeführt wurden.

Daß die leistungsstarken Rechner von SiliconGraphics aber nicht nur bei Videospiel-Entwicklern Anwendung finden, liegt auf der

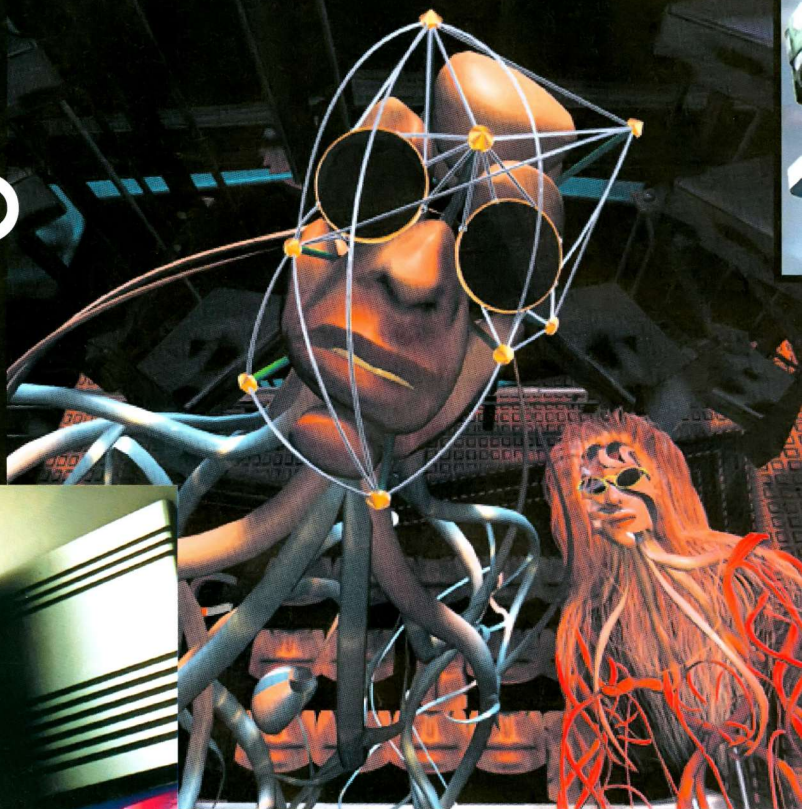
Hand. Wie vielfältig und verzweigt die Einsatzmöglichkeiten jedoch sind, darüber staunt die Fachwelt immer wieder aufs neue. Aktuellstes Beispiel dafür ist der Grand Prix de la Chanson, der am 18. Mai in Oslo stattfand. Der norwegische Fernsehsender NRK entwarf auf SGI-Rechnern eine imposante, virtuelle Kulisse. Einige Spezial-Kameras, die an diesem Tage die Sendung live aufzeichneten, waren mit einer *Onyx-RealityEngine* von SiliconGraphics verbunden. Dank dieses hochgezüchteten Grafikcomputers war es möglich, den Moderator bzw. Künstler perspektivisch genau – und in Echtzeit – in der virtuellen Kulisse zu plazieren und frei agieren zu lassen. Alle Vorder- sowie Hintergrundelemente wurden entsprechend des Betrachtungswinkels und der Kameraentfernung unscharf oder verzerrt dargestellt, so daß die Illusion perfekt wirkte.

Wer sich jetzt über das verpaßte Fernsehereignis ärgert, braucht nicht verzweifeln. Die dort angewandte Technik läßt



Mit der entsprechenden Software ist das Erstellen von Grafiken (fast) ein Kinderspiel

SLIC NO graphics



Um sich ein virtuelles Studio einzurichten, bedarf es der Power einer (oder besser mehrerer) Onyx-Workstations



Die zwei Artworks auf dieser Seite stammen aus einem digitalen Kurzfilm von Chris Landreth, der sogar eine Oscar-Nominierung erhielt

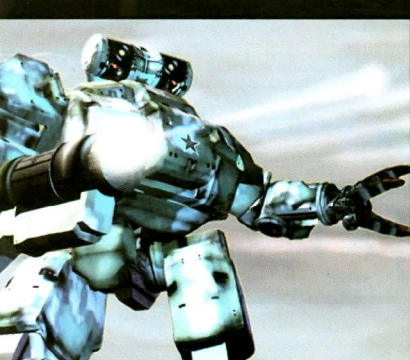
sich beinahe jeden Tag auf dem Sender Kabel 1 in der interaktiven Spielshow *Hugo* bestaunen. In den Studios des Sendezentrum München (SZM) wird diese Live-Sendung täglich hergestellt. SZM arbeitet als Dienstleister für die vier Sender Pro7, Kabel 1, DSF und Home Order Television (HOT). Das technische Prinzip, welches am 20. Oktober 1995 in der Hugo-Show auf Kabel 1 Fernseh-Weltpremiere feierte, nennt sich Motion-Tracking, das Studio wird schlicht als Virtuelles Set bezeichnet.

Dabei bewegt sich die Moderatorin frei in einem komplett blau gefärbten Studio (Blue-Box). Die blauen Bildteile ersetzt der Computer live mit einem Landschaftsbild, dessen Ansicht er exakt entsprechend der aktuellen Kameraposition und Konfiguration berechnet. Die Kulissenbilder selbst werden zuvor am

Computer erstellt und gestaltet.

Der virtuelle Charakter *Hugo* ist eine im Computer modellierte 3D-Figur, die das Design-Team mit viel Fingerspitzengefühl der einstigen 2D-Zeichentrickfigur nachempfunden hat. Die digitalen Gliedmaßen des kecken Charakters sind frei beweglich, und für die Mimik sind Gesichtsgesten vorprogrammiert. Leben bekommt *Hugo* durch das Motion-Tracking-Verfahren: Generiert wird die Bewegung von einem in einem Datenanzug agierenden Puppenspieler. Die drei *Onyx*-Systeme, die in diesem virtuellen Studio eingesetzt werden, animieren *Hugo* dann, indem sie diese per Sensoren erfasste Bewegung auf die Gliedmaßen des 3D-Modells übertragen. Der Sprecher, der *Hugo* Stimme und Schlagfertigkeit verleiht, übernimmt zudem die Animation der Mimik durch automatisches Abrufen der verschiedenen Gestik-Routinen. Der Zuschauer sieht am heimischen Fernsehschirm also keine vorberechneten Grafiken, sondern in Echtzeit errechnete Bilder.

Mittlerweile experimentieren diverse Studios mit dieser neuen Technik, denn die Vorteile liegen auf der Hand: Zeit- und Kostenersparnisse sowie Flexibilität. Das



Gerade im 32-Bit-Bereich wird für Vor- und Zwischenspanne fleißig gerendert (hier *Krazy Ivan*, PSX)



Ob Wald oder Vergnügungs-Park, in einem virtuellen Studio ist im Prinzip jedes Szenario möglich



In der Hugo-Show auf Kabel 1 wird mit einem Virtuellen Set und Motion-Tracking gearbeitet

Entstehen des virtuellen Pro7-Sportstudios dauerte beispielsweise von der Idee für die Bauten bis zur Sendung nur eine Woche.

Auch wenn das Erstellen aufwendiger Grafiken und Rendern von Objekten mittlerweile auf „normalen“ und damit

preiswerten PCs möglich ist, SiliconGraphics' Spitzenposition auf dem Weltmarkt bleibt davon unangetastet. Denn wenn es um Leistungsfähigkeit und Qualität geht, wird stets auf die Rechner von SiliconGraphics zurückgegriffen. ■

SGI-facts:

SiliconGraphics wurde 1982 gegründet und hat seinen Hauptsitz im sonnigen Kalifornien. Die Firma, welche in 29 Ländern Niederlassungen unterhält und insgesamt 6.500 Mitarbeiter beschäftigt, verzeichnete 1995 einen weltweiten Umsatz von 2,2 Milliarden US-Dollar. Neben der Entwicklung der hauseigenen Grafik- und Rechner-Systeme, arbeitet SGI seit einigen Jahren mit Nintendo zusammen. Das gemeinsame Ziel, die Fähigkeiten eines 20.000-Mark-Grafikrechners in eine erschwingliche Heimkonsole zu packen, scheint nahezu erreicht. Mit dem Nintendo⁶⁴, welches für Ende des Jahres in Deutschland angekündigt ist (siehe hierzu unseren E³-Messebericht ab Seite 18), erscheint die erste Videospielkonsole, dessen Chips von SiliconGraphics entwickelt wurden. Derzeit umfaßt die SGI-Produktpalette folgende Rechnersysteme: *Indy*, *Indigo*², *Onyx* und *Power Onyx*, *Challenge* sowie *Power Challenge*. Für die Grafiken in Videospielen kommen in den Entwicklerbüros hauptsächlich *Indy* und *Indigo*² zum Einsatz, die ab 14.000 Mark erhältlich sind.



32 bit MEMORY

Mittlerweile gibt es zahlreiche Firmen, die für Sonys und Segas 32-Bit-Konsolen optimiertere Speichermöglichkeiten austüfeln. Die Ergebnisse sind eine neue Memory-Card für die PlayStation und ein RAM-Modul für den Saturn.

Memory Card plus



Die neueste Memory-Card für die PlayStation besitzt eine achtmal höhere Speicherkapazität als die normalen Karten. Ermöglicht wurde diese Verbesserung durch ein neues Kompressionsverfahren, wonach nun 120 Blöcke auf einer einzigen Karte Platz finden. Um die Datenmengen zu verstauen, vergrößerte man das Gehäuse der Karte ein wenig.

Der User sieht auf dem Bildschirm das normale Memory-Card-Menü mit den 15 Speicherblöcken. Mittels eines Knopfes auf der Memory Card plus kann zu den nächsten 15 Blöcken geklickt werden. Mit nur 90 DM kostet die Plus-Karte knapp doppelt so viel wie eine normale Memory-Card von Sony, und ist im gut sortierten Fachhandel zu finden. ■



Sämtliche Blöcke können wie bei den normalen Karten kopiert werden

8 Meg Back-Up Cartridge

Mit acht MB RAM bietet die 90 DM teure 8 Meg Back-Up Cartridge 32mal mehr Platz als der interne Saturn-Speicher. Das Modul wird einfach in den Cartridge-Slot der Konsole gesteckt und schon steht mehr Speicher zur Verfügung. Im Gegensatz zum offiziellen 4 MB Back-Up Modul von Sega arbeitet die 8-MB-Cartridge nicht mit dem Saturn-Betriebssystem zusammen. Das deshalb erforderliche Ersatz-Menü ist leider etwas komplizierter. Highscores, Bestzeiten und sonstige Errungenschaften können jedoch nach wie vor vom Saturn-Speicher



auf das RAM-Modul und umgekehrt kopiert werden. Beide Peripherien liegen in den Kaufhausregalen aus und dürften besonders für Sim-City-Fans interessant sein. ■



Sony PSX

Action Replay V 2.0	66,90
Actua Soccer	89,90
Adidas Power Socc.	94,90
Agile Warrior F-111X	89,90
Air Combat	89,90
Alien Trilogy pal	94,90
Antennenkabel	44,90
Assault Rigs	89,90
Battle Arena	
Toshinden 2 jp	149,90
Chronicles ..Sword	99,90
Darkstalkers	
Descent	99,90
Destruction Derby	89,90
Disc World (kpl dt.)	99,90
Fifa Soccer '96	89,90
Geom Cube (Tetris	
3D) us	99,90
Gex us	104,90
Goal Storm	84,90
Johnny	
Bazookatone	89,90
Joypad	49,90
Jumping Flash 2 jp	129,90
Jupiter Strike	89,90
Klask the Blood	94,90
King's Field us	89,90
Krazy Ivan	89,90
Link Kabel	54,90
Loaded	89,90
Magic Carpet	94,90
Memory Card	44,90
Mickey's Wild Adv.	89,90
Mouse	54,90
N.B.A. Live '96	94,90
N.B.A. In the Zone	109,90
us	
Namco Museum Vol	149,90
2 jp	97,90
Need for Speed	89,90
NeGcon dt	89,90
Novastorm	86,90
PGA Tour Golf '96	89,90
Power Soccer Tennis	

Puzzle Bobble 2 jp	a.A.
Rapid Reload	84,90
Rayman	89,90
Resident Evil us	109,90
Return Fire (mit	
Anleitung) us	109,90
RGB Scart Kabel	44,90
Ridge Racer	84,90
Ridge Racer Rev.	134,90
Road Flash	89,90
Shellshock	89,90
Shockwave Assault	89,90
Sony Playstation dt	499,00
Starblade Alpha	89,90
Street Fighter Alpha	89,90
Striker '96	85,90
Tenken 2 jp	149,90
Theme Park	94,90
Total NBA '96	97,90
Wing Commander III	94,90
Hinbook Res. Evil	49,90

Sega Saturn

Action Replay	89,00
Antennenkabel	59,00
Arcade Racer	109,90
Backup 8 MB	94,90
Cyberia us	109,90
D	94,90
Darius Gaiden	89,90
F 1 Challenge	94,90
Fila Soccer '96	82,90
Galactic Attack	89,90
Golden Axe-the Duell	89,90
Gunbird jp	109,90
Gungriffon jp	109,90
Hang On GP '96	94,90
Hi Octane	89,90
Johnny Bazookatone	94,90
Joypad Saturn	44,00
King of Fighters '95 jp	139,90
Magic Carpet	99,90
MPEG-Karte, Video CD	319,00

Mystaria	89,90
Panzer Dragoon II dt	94,90
Photo CD System	69,00
Rayman	89,90
Sat Adapter us/jp/dt	59,00
Sega Saturn dt	529,00
Sega Rallye	94,90
Shellshock	94,90
Toshinden Remix	99,90
Vampire Hunter jp	119,90
Victory Boxing	84,90
Victory Goal '96 jp	104,90

3 DO

Alone i.t. Dark 1&2	97,90
Blade Force	89,90
Cyberia	94,90
D	104,90
Death Keep	99,90
Dragon Lore	99,90
Foes of Ali	94,90
Need for Speed	89,90
Panzer General	89,90
Panasonic 3DO FZ-10	549,00
Phoenix 3	99,90
Return Fire M.O.D	69,90
Shockwave 2	99,90
Space Hulk	89,90
Total Eclipse	89,90
Wing Commander III	89,90

PC CD-ROM

Alien Odyssey	84,90
Ascendancy	84,90
Battle Isle 3	85,90
Command&Conquer	99,90
Extreme Pinball	74,90
Fade to Black	84,90
Indy Car Racing II	84,90
Magic Carpet 2	84,90
Mechwarrior 2	84,90
Need for Speed	89,90
The 11th Hour	89,90
Werewolf	84,90

HALL OF GAMES

Bahnhofstr. 26 (Cenhtof, Kern A, E4)
36037 Fulda

0661-77726 Fax 0661-77736

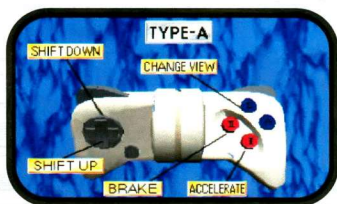
Online von Mo. bis Fr. 11.00-18.00, Sa. 12.00-15.00, Fax bis 20.00 Uhr
AUCH AN- UND VERKAUF V. GEBRAUCHTEN (PSX, SAT, 3DO, PC)

E-Mail Adresse f. Bestellungen, Tips, Anregungen:
101715.32@compuserve.com

Versandkosten pauschal 8,- DM, Spiele werden in der Regel noch am selben Tag im
Sicherheitskarton verschickt, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene
Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des
Kaufvertrags bleibt hiervon allerdings unberührt.

!!!kostenlose Gesamtpreisliste anfordern!!!

Das 90 DM teure PSX-Analog-Joypad von Namco besticht durch sein revolutionäres Design. Das in der Mitte geteilte Steuergerät liegt perfekt in der Hand und läßt sich nach kurzer Eingewöhnungszeit hervorragend bedienen. Sämtliche Knöpfe sind nicht nur gut zu erreichen, einige sind auch mit analogen Schaltern ausgestattet, um z. B. stufenloses Beschleunigen und Bremsen zu ermöglichen. Daher ist es gerade Besitzern von Spielen wie **wipEout**, **Ridge Racer** (Revolution) oder **Air Combat** zu empfehlen. Denn aufgrund der Analog-Technik lassen sich beispielsweise scharfe Kurven besser durchfahren als mit einem „normalen“ Joypad. ■



Spiele, die das NeGcon unterstützen, bieten stets diverse Padbelegungen

32 bit JOYPAD



Auf der Electronic Entertainment Expo, die vom 16.–18. in Los Angeles stattfand, wurde nicht ausschließlich Software für die gängigen 32-Bit-Konsolen vorgestellt, auch diverse Hersteller von Arcade-Maschinen zeigten, an welchen Titeln sie in den vergangenen Monaten gearbeitet haben. Da die meisten Spiele früher oder später auf Sonys PlayStation, Segas Saturn und zukünftig auch auf Nintendos 64-Bitter zu haben sein werden, war das allgemeine Interesse bezüglich der neuesten Arcade-Titel ungewöhnlich groß. Zwar blieben die großen Überraschungen weitgehend aus – Sega stellte lediglich eine Videoaufzeichnung von *Virtua Fighter 3* zur Schau – einige sehr interessante Titel waren jedoch dennoch zum ausführlichen Probespiel aufgestellt.

War Gods

Hersteller: Williams

Mit *War Gods* schicken nun auch Williams ihr erstes dreidimensionales Beat 'em Up ins Rennen. Wie bei anderen Spielen dieses Genres besteht die Riege der Kämpfer auch aus Polygonen, bei *War Gods* kommen jedoch zum ersten Mal digitalisierte Texturen zu Einsatz. In Verbindung mit der realistischen Animation verfügen die Kämpfer so über ein sehr authentisches Aussehen. Das ausgeklügelte Combo-System soll genauso für langanhaltenden Spielspaß sorgen, wie die große Anzahl von geheimen Spezialattacken. Doch nicht nur Arcade-Freaks kommen auf ihre Kosten, auch PlayStation- und zukünftige Nintendo64-Usern werden voraussichtlich mit einer Umsetzung von *War Gods* bedacht. ■



Victory Lap

Hersteller: Namco

Die fernöstliche Kult-Softwareschmiede arbeitet zur Zeit an *Victory Lap*, dem Nachfolger zur Zeit an *Ace Driver*. Wie schon die vorange-



gangenen Namco-Automaten, wurde auch *Victory Lap* mit der Super-System-22-Hardware in Szene gesetzt. Ob und wann es eine Umsetzung für Sonys PlayStation geben wird, steht noch in den Sternen. ■



Batman Forever – The Arcade Game

Hersteller: Acclaim

Im Sommer des vergangenen Jahres sorgte *Batman Forever* für volle Kinokassen, nun schickt sich Acclaim an, ein gleichnamiges Beat 'em Up – oder sollte man besser Bat 'em Up sagen – in die Spielhallen zu bringen. An der Seite von Batman oder Robin muß sich der Spieler in bester Prügel-



spiel-Manier durch vier actionlastige Spielabschnitte kämpfen. Die vielfältigen Spezialattacken helfen dabei, die zahlreich erschienenen Angreifer in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Als zusätzlichen Anreiz für versierte Spieler haben die Entwickler dem Titel einen geheimen fünften Level spendiert. Umsetzungen für Sonys und Segas 32-Bit-Konsolen sind in Vorbereitung, ein genaues Zeitpunkt für den Release der Heimversionen steht jedoch noch nicht fest. ■



Robotron X

Hersteller: Williams

Ein echter Arcade-Klassiker feiert dieser Tage sein Revival. 1981 kam der Action-Titel *Robotron 2084* in die Spielhallen. Nun, nach 15 Jahren schlägt es das Game in die dritte Dimension. Unter dem Titel *Robotron X* hält das Spiel zur Zeit Einzug in

die Arcades. In einer 3D-Arena ist es die Aufgabe des Spielers, sich in über 100 Leveln mit Massen von aggressiven Außerirdischen herumschlagen. Ebenso wie das beinahe schon antike Original wartet das Game mit zwei simultan zu bedienenden Joysticks auf. Für die nötige Hardware-Power sorgt ein mit 166 MHz Pentium PC. Eine Konvertierung für Sonys PlayStation steht kurz vor der Fertigstellung und über eine eventuelle Version für das Nintendo64 wird zur Zeit verhandelt. ■



NBA Jam Extreme

Hersteller: Acclaim

Nachdem *NBA Jam*, sowie das Update *NBA Jam Tournament Edition*, eine große Fangemeinde gefunden hat, ist nun das neueste Basketballspektakel von Acclaim am Start. Unter dem Titel *NBA Jam Extreme* soll der Automat in die Spielhallen kommen, allerdings in einem völlig neuen technischen Gewand. Die mehr als 170 NBA-Spieler die sich auf dem dreidimensionalen Court tummeln, bestehen allesamt aus mit Texturen überarbeiteten Polygonen. Um realistische Bewegungsabläufe zu gewährleisten, bedienen sich die Entwickler der Motion-Capturing-Technologie. Zudem wartet das Spiel mit dem neuen RAX-Soundsystem auf, das für eine passende akustische Untermalung sorgen soll. Freunde der US-Sportart dürfen sich auf einen furiosen Arcade-Titel freuen, an einer Saturn- und Play-Station-Umsetzung von *NBA Jam Extreme* wird bereits gearbeitet. ■



NBA Jam Extreme bietet eine Vierspieleroption und 30 neue Power-Moves



Gunblade

Hersteller: Sega

Während die Fachwelt *Virtua Fighter 3* entgegenfiebert, arbeitet Sega still und heimlich an einem weiteren vielversprech-



enden Titel. Ähnlich wie bei *Virtua Cop* dirigiert der Spieler ein Faden-kreuz über den Bildschirm, um sich der ständig attackierenden Gegnerscharen zu erwehren. Die rasanten Kameraschwenks sorgen für Dynamik, während die schnelle Action Segas Model-2-Hardware ausreizt. Ob Pläne für eine eventuelle Saturn-Umsetzung von *Gunblade* existieren, ist leider noch nicht bekannt. ■



Nichts für zartbesaitete Gemüter: Segas *Gunblade* leitet rasante Action

Dave Perry



Leben und Arbeiten
in Kalifornien



Sein legendärer *Earthworm Jim* setzte Meilensteine auf den 16-Bit-Systemen, in Sachen Konsolen der nächsten Generation übte Dave Perry bislang Zurückhaltung. Stattdessen wird an einem PC-Spiel gearbeitet, also fragten wir nach.

XL: Noch 1995 ließen Sie verlauten, daß Sie sich darauf freuen würden, für das Nintendo[®] zu entwickeln. Inzwischen haben Sie aber ein Projekt für den PC angekündigt. Warum?

DP: Die Arbeiten zu *Murder Death Kill* waren schon im Gange, bevor wir uns zwischen N64 und PC entschieden hatten. Da wir bislang der Modul-Welt angehört, wäre das N64 natürlich das ideale Ziel gewesen. Allerdings hatten wir mit dem Spiel Großes vor und brauchten entsprechende Platzkapazitäten. Unsere Hoffnung war das von Nintendo angekündigte DD-Laufwerk, von dem allerdings bislang nichts zu sehen war. Und so entschieden wir uns für den PC.

XL: Glauben Sie, daß das N64 einen Quantensprung gegenüber PlayStation und Saturn darstellt?

DP: Der erste selbsternannte „Quantensprung“, der Homecomputer Sinclair QL, war damals gar kein so großer Sprung, sondern nur eine gute Verpackung. Ähnlich erscheint es mir auch bei Nintendo, die genau soviel getan haben, um eine Lücke zu schaffen, die sie füllen können. Immerhin bedeutet Quant per Definition „den minimalen Betrag, um den sich die Eigenschaften eines Systems ändern können“ ...

XL: Worin sehen Sie als Spieleentwickler die Stärken und Schwächen des N64?

DP: Die Schwäche ist eindeutig das Modul-Konzept, das große Mengen von Animationen, Klängen und spektakulären Effekten einfach aussperrt. Seine Stärken sind die detaillierte Bildschirmauflösung und das interessante Joypad.

XL: Zu letzterem noch ein Kommentar?

DP: Das einzige, was Nintendo vergessen hat, ist, die Feuerknöpfe ebenfalls analog zu machen. Mit variablen Stärken zuzuschlagen oder in verschiedene Höhen zu springen – vielleicht kommt das ja mit dem Nintendo[™] ...

XL: Und nun zu den bereits erhältlichen Systemen. Hat Sie die technische Qualität von *Virtua Fighter 2* und *Sega Rally* auf dem Saturn überrascht?

DP: Eigentlich nicht, irgendwann mußte ja mal jemand den Anfang machen. Insbesondere der Sprung von VF 1 zu VF 2 war eine tolle Leistung.

XL: Wie hat Sega Ihrer Meinung nach diesen großen Sprung nach vorne geschafft?

DP: Entgegen allen anderslautenden Gerüchten serviert der Saturn seine Leistungen nicht auf einem Silbertablett, man muß schon etwas dafür tun – am besten mit einer großen Peitsche! Für die Programmierer bedeutet dies, daß schneller, kompakter RISC-Code statt schwerfälliger Hochsprachenprogrammierung aus dem Lehrbuch angesagt ist.

XL: Werden unabhängige Entwickler und Drittanbieter wie Sie ähnliche Leistungen erbringen können? Wie sieht es mit der Unterstützung durch Sega aus?

DP: Nun ja, ich habe vorige Woche einen Peitschenladen besucht ... Sega liefert zwar technische Unterstützung, aber noch keine Betriebsgeheimnisse, obwohl letzteres

Die Screenshots auf dieser Seite zeigen Szenen aus *Murder Death Kill*, dem ersten exklusiven ...





Klein, aber fein: Dave Perry und das Team von Shiny Entertainment in geselliger Runde ...

auf lange Sicht sinnvoll wäre, um ein hohes Softwareniveau zu garantieren.

XL: Wie sehen Sie die generellen Zukunftsaussichten für den Saturn?

DP: Die Erfolgskurve wird vorerst noch einige Höhen und Tiefen haben, sich aber spätestens dann stabilisieren, wenn die Programmierer die Maschine voll im Griff haben. Wenn sich die Lage weiter wie bisher entwickelt, und die Leute nicht (wie in Japan) wegen des N64 ihre Seele verkaufen werden, gibt es einen Platz für den Saturn. Er ist wieder vom Boden aufgestanden und holt nun zum Schlag gegen Sony aus. Vielleicht sollte mal jemand ein Sony-gegen-Sega-Prügelspiel machen – möglichst auf dem N64.

XL: Würden Sie in Sachen PlayStation die Meinung teilen, daß nach einem beeindruckenden Start die Entwicklung momentan stagniert?

DP: Was wir dort gerade erleben, ist das berühmte „Zu viele Spiele-Syndrom“. Hoffentlich beginnt Sony bald damit, das Angebot zu filtern um das Vertrauen wiederherzustellen. Es gibt eine Menge talentierter Leute, die auf der PlayStation entwickeln.

XL: Warum gehören Sie selbst nicht dazu?

DP: Gehöre ich doch, allerdings ist das Projekt derzeit noch ziemlich geheim. Es basiert auf völlig neuen Charakteren, die mit den Figuren von *Earthworm Jim* absolut nichts zu tun haben.

XL: Sony behauptet, mit ihrer neuen Grafik-Engine könne das originale *Ridge Racer* mit 60 Frames pro Sekunde laufen. Halten Sie diese Leistungssteigerung um über 100 % für glaubwürdig?

DP: Voll und ganz. Allerdings möchte ich *Ridge Racer* nicht mit 60 Frames pro Sekunde sehen, sondern in einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln. Das wäre wirklich eine heiße Sache.

XL: Somit ist Ihrer Meinung nach die Auflösung wichtiger als die Bildwiederholungsrate? Gilt dies auch für alle anderen Genre?

DP: Ja. Bei Rennspielen kann man so weiter in die Ferne blicken und Abstände zu Hindernissen besser einschätzen. Generell kann man so mehr Details einbauen, beispielsweise Gesichtsausdrücke einer Figur oder besondere Effekte.

XL: Shiny Entertainment wird als Vorzeigeentwickler für Matsushitas M2 gehandelt. Stimmt das, und wie sehen Sie die Chancen für das Gerät?

DP: Wir haben die Arbeiten vorerst auf Eis gelegt. Die technischen Spezifikationen des Geräts hören sich gut an, aber wir wollen erst einmal warten, bis es tatsächlich in den Regalen steht. Hoffentlich geht Matsushita mit dem nötigen Nachdruck ans Werk, sonst besteht die Gefahr, daß das M2 als lustiger Laserdisk-Player mit Gratis-Joypad in den Läden verstaubt.

XL: Welche Firma macht Ihrer Meinung nach derzeit die besten Spiele?

DP: Bei den Konsolen ist es Sega, in den Spielhallen Namco und auf dem PC Westwood.

XL: Um nochmals auf das geplante Spiel für die PlayStation zurückzukommen: Was können Sie uns vorab verraten?

DP: Es wird sowohl für PlayStation als auch für Saturn erscheinen, letztere Version wird zu 100 % in RISC-Code programmiert sein, und es enthält einige Features, die ich schon immer in ein Spiel einbauen wollte. Es besteht aus echtzeitberechneter Grafik und enthält keine FMV-Sequenzen. Der Rest ist streng geheim, erste Informationen werden auf unserer Internet-Seite (<http://www.shiny.com>) zu finden sein ...

XL: Zum Schluß noch Ihre Empfehlung für jemanden, der sich zur Zeit eine Konsole zulegen möchte und noch unentschieden ist?

DP: Wenn es nichts ausmacht, für ein Spiel ziemlich tief in die Tasche zu greifen, sollte man auf das N64 warten. Steht man auf Spielhallen-Umsetzungen, ist der Saturn die richtige Wahl. Ist jedoch das Bargeld knapp, sollte man sich einen Jaguar im Ausverkauf sichern ...

XL: Vielen Dank für das Gespräch.

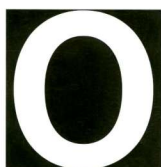


Dave Perry zum Thema PC:

Mit Windows 95 als einheitlicher Schnittstelle zu immer leistungsfähigerer (und leider auch recht teurer) Hardware sind endlich gute 3D-Actionspiele in greifbare Nähe gerückt. Es bedarf aber wohl noch einiger Zeit, bis das Superspiel herauskommt, das die Leute letztendlich zur Anschaffung dieser Hardware veranlaßt. Allerdings dürfte dieses Spiel wohl kaum *Sonic the Hedgehog* sein.



... Ausflug von Shiny Entertainment in die Welt der PC-Software. (Der Wurm dazwischen ist jenes Tier, mit dem der Erfolg der Firma so richtig begann.)



von C. Ströh

Spielen im Netz macht keinen Spaß? Dröge Mickergrafik? Keine Sounds? Von wegen! Neue Technologien machen das Internet auch für verwöhnte neXt-Level-Surfer interessant. **Java** und **Shockwave** lauten die Zauberworte für das multimediale Internet-Zeitalter.

Zugegeben: Vor nicht allzulanger Zeit war das Spielen via Internet eine eher dröge Angelegenheit. Die Ladezeiten



machten jeden Spielspaß zunichte, insbesondere bei grafisch aufwendigen Seiten. So geht das nicht weiter, sagten sich da ein paar findige Programmierer und ersonnen Abhilfe: Die von der Computerfirma SUN mitentwickelte Programmiersprache **Java** ermöglicht beispielsweise die Integration von interaktiven, multimedialen Gimmicks im Internet, ohne die Ladezeiten stark zu verlängern. Doch damit sich auf Web-Seiten ein Logo bewegt oder ein Spiel

Betreiber der Seiten mit beiden Armen tief im System wühlen – ohne gehobene Programmierkenntnisse läuft bei Java gar nichts. Einen anderen Ansatz wählten die Leute von Macromedia: Seit Jahren verdienen sie ihr Geld damit, Programmieren mehr oder weniger überflüssig zu machen. Ihre Anwendungsprogramme fanden vor allem



Virtuelles Billard – eine Alternative?



bei Entwicklern von Multimedia-Produkten reißenden Absatz, da zur Erstellung eines opulenten CD-ROM-Spiels dank Macromedias „Director“-Software minimale Programmierkenntnisse vonnöten waren. Der *Director* übernahm die lästige Knochenarbeit, die Entwickler konnten ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Ein Spiel, das seine Existenz fast ausschließlich dem *Director* verdankt, ist zum Beispiel die CD-ROM-Space-Opera *Daedalus Encounter* (mit Tia Carrere in der Hauptrolle).

Nun ist das Internet seit Jahren auch informatisch Minderbemittelten zugänglich, jeder, der eine Maus bedienen kann, kann sich auch im Netz der Netze herumtreiben. Kein Wunder, daß inzwischen immer mehr Leute ihre eigenen Seiten betreiben möchten, selber Angebote ins Netz stellen wollen. Und auch dafür bietet sich Macromedia an: Ihre *Shockwave*-Technologie bereitet die erwähnten *Director*-Dateien für das Internet auf. Und während *Java* auch für viele Computerfreaks noch ein Buch mit sieben Siegeln darstellt, ist die Generierung von *Shockwave*-Dateien beinahe ein Kinderspiel. Zumindest



Kostproben in Sachen Leistungsfähigkeit der Browser-Erweiterungen gibt es im Internet natürlich massenweise zu finden

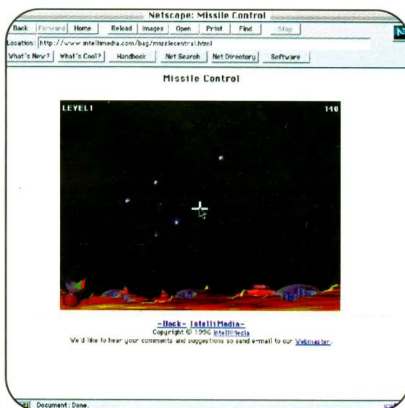


N

I

wenn man mit dem *Director* umgehen kann. Und siehe da, inzwischen tummeln sich hunderte von „geschockten“ Seiten im Netz, viele HomePages werden mit den neuen Möglichkeiten aufgepeppt. Selbstverständlich profitieren davon auch die unterhaltungssüchtigen Surfer: Statt schlichter Online-Spiele mit Minimalgrafik werden zunehmend saftige Actiongames in die einschlägigen Web-Sites integriert, aber auch grafisch aufwendige Abenteuerspiele können via *Shockwave* problemlos im Internet abgerufen werden. Nachteil: Während *Java*-Seiten ohne Verzögerung und lange Ladezeiten auskommen, müssen *Shockwave*-Daten einmal komplett heruntergeladen werden. Und 200 Kilobyte aus dem Netz zu ziehen, kann bei einer schlechten Verbindung schon mal ein paar Minuten dauern. Doch glücklicherweise sind wirklich gute Spielideen auch in 50 bis 100 KB unterzubringen und dabei halten sich die Ladezeiten in Grenzen.

Wer also mal den Stand der Technik bewundern will, kommt an einem modernen Browser (*Netscape 2.0*) und der *Shockwave*-Erweiterung nicht vorbei. Beide Programme sind als Shareware erhältlich und



Ein Klassiker, jetzt auch im WWW ...

können unter folgenden WorldWideWeb-Adressen heruntergeladen werden:

<http://www.netscape.com/comprod/mirror/index.html> (Netscape 2.0)

<http://www1.macromedia.com/Tools/Shockwave/Plugin/plugin.cgi> (*Shockwave*).

Da beide Programme recht umfangreich sind (zusammen weit über drei Megabyte), sollte man eine entsprechende Wartezeit einkalkulieren – oder nach anderen Quellen suchen, wie gesagt, beide Programme sind Shareware. Einmal installiert, steht dann der multimediale Urknall bevor: Wen das WorldWideWeb mit seinen vielen kleinen Bilderchen schon begeistert, den wird das Betrachten von *Shockwave*-Seiten sicherlich vom Hocker hauen: Glasklare Sounds, hunderte von Farben und butterweiche Animationen werden ihre Spuren in der nächsten Telefonrechnung hinterlassen; schnell vergißt man, daß man gerade Online ist und kein Spiel von der Festplatte geladen hat ...

Eine reich-haltige Auswahl von Spielen findet sich auf der Homepage von

Macromedia, in der sogenannten *Epicenter Gallery*. Die Adresse: <http://www.macromedia.com/Tools/Shockwave/Gallery/Epicenter/games.html>.

Sehr empfehlenswert sind die dort ansässigen Spiele *Astro Deluxe* (<http://people.cks.com/~msandau/astrogam.html>), *Whack-a-Mole* (<http://www.mindframe.com/tools/shockwave/game.html>) oder das schräge *Bubble Wrap* (<http://www.mackerel.com/bubble.html>).

Aber am besten stöbert man einfach selbst ein wenig dort herum um zu entdecken, was sich hinter den dutzenden von Links verbirgt – fast alle Games sind die Ladezeit wert. Vor allem sollten nicht die kleinen Spiele (unter 100 KB) verachtet werden; meist schlummern gerade darin Spieleperlen, die man immer wieder gerne mal aufruft, um sich die Zeit zu vertreiben. Eines steht also fest: Web-Surfen wird mit dem Erscheinen von *Shockwave* nie mehr so sein wie früher ...

E

Spielen im Internet



Das Angebot reicht von Ballerspielen ...



... bis hin zu amüsanten Tetris-Clones

In kürze

Schöner Erfolg für die deutsche Spieleindustrie: Die Strategiespiele *Die Siedler 2* von Blue Byte und *Die Fugger 2* von Sunflowers gelangten schon kurz nach ihrem Erscheinen in die Top 5 der Verkaufs-Charts!

*** Trekkies mit schlechten Englischkenntnissen dürfen sich freuen: Viacom läßt sowohl das Adventure *Deep Space Nine* Harbinger als auch den interaktiven Movie *Klönng Immersion Studies* komplett eindeutschend; erhältlich ab Juli/August *** „Bleifub light“: Unter dem Titel

Martini Racing erscheint dieser Tage eine abgespeckte Version des PC-Rennspielhits von Virgin. Sie enthält die ersten drei Strecken des Originalspiels, über die man mit dem DTM-Racing-Alfa des Martini-Teams düst. Kostenpunkt: etwa 30 DM *** Sega arbeitet fleißig an einer neuen PC-Version von *Virtua Fighter Remix*, die auf jeder handelsüblichen Grafikkarte laufen wird. Erste Bilder und News

in kürze, dann auch mehr über Segas PC-Offensive, die zu Weihnachten mit *Sega Rally* ihren Höhepunkt erreichen soll!



Rollenspiel verkehrt



Dungeon Keeper

Er ist einer der besten Spieledesigner der Welt und Garant für beste Unterhaltung: Peter Molyneux von Bullfrog. Mit *Dungeon Keeper* stellt der geistige Vater von *Populous*, *Magic Carpet* und anderen Kultspielen erneut seinen Ideenreichtum unter Beweis. Der Spieler schlüpft in die Haut eines fieslen Dämons, dessen finstere Verliese von Abenteuergruppen heimgesucht werden – die haben es nämlich auf seine Schätze abgesehen. Wer gewinnen will, muß den herbeiströmenden Rollenspielrecken Fallen stellen und Monster beschwören, auf daß sie den unerwünschten Gästen die

Lebenspunkte rauben. Der abgedrehte Action/Strategie-Mix präsentiert sich in feinsten, textur-überzogener 3D-Polygongrafik und läßt sich sowohl aus isometrischer Sicht betrachten als auch aus der Ich-Perspektive. Natürlich wurde auch ein Multiplayer-Modus nicht vergessen: Ein Spieler schlüpft in die Rolle des „Dungeon-Betreibers“, die anderen steuern die hereinbrechenden Kriegerhorden. Während die PC-Version dieser Tage in die Läden kommen soll, müssen sich „Konsolisten“ noch gedulden. Eine PSX-Fassung ist bereits in der Mache, über eine Saturn-Umsetzung wird ebenfalls nachgedacht.

Chronicles of the Sword

Mitten in der Zeit der Ritter und Magier, Tugend und Tapferkeit spielt Sony Psygnosis' Adventure *Chronicles of the Sword*. In der Rolle des Gawain, einer der Ritter der berühmten Tafelrunde, muß der Spieler König Artus einen wichtigen Dienst erweisen und ihn vor der bösen Zauberin Morgana retten. Besondere Stärke des altertümlichen Treibens ist seine schicke, hochauflösende Rendergrafik. Die deutsche Version (englische Sprachausgabe mit Untertiteln) erscheint in kürze für PC und PlayStation.

Tafelrunde



Blecharmee

Earthsiege 2

Spätestens seit Activisions *Mechwarrior 2* ein Superhit auf dem PC: Battlemech-Spiele. Jetzt mischt Sierra mit dem Krieg der gepanzerten Giganten. *Earthsiege 2* (Windows 95) gefällt mit hochauflösender, texturierter 3D-Grafik, spektakulären Explosionseffekten und spielerischer Abwechslung. Neben einem schwerbewaffneten „Hero“-Walker steht ein gekaperter, feindlicher Kampfgleiter zur Verfügung, mit dem man die Gegner aus der Luft angehen kann. Auch die grauen Zellen kommen dabei auf ihre Kosten: Im umfangreichen Konfigurationsmenü muß der gepanzerte Freund in eigener Regie mit den jeweils idealen Waffen und Extras für die anstehenden Gefechte ausgerüstet werden.



Isometritsch & diabolisch

Diablo

Blizzard will's wissen: Nach dem Riesenerfolg ihres *WarCraft II – Tides of Darkness* – mehr als eine halbe Million Exemplare des Echtzeit-Strategiespaßes wurden bislang verkauft – kündigt

sich ein weiterer Hit aus der Edelschmiede an. *Diablo* für Windows 95 versetzt Rollenspieler in ein mittelalterliches Dorf, in dem das Böse herrscht. Besonderheit des isometrischen Spiels ist neben schicker Super VGA-Rendergrafik der eingebaute Levelgenerator, der per Zufall Räume, Flure, Treppen, Fallen, Schätze und Monster erzeugt – für Abwechslung dürfte damit bestens gesorgt sein. Das per Modem und Netzwerkunterstützung mehrspielerfähige Game erscheint im Sommer.



So ein Insektenleben!

Bad Mojo

Das Leben aus einer ganz anderen Perspektive kennenlernen – wer möchte das nicht? Die wenigsten werden sich das aber so vorstellen wie in Acclaim's Adventure *Bad Mojo* (CD-ROM für Windows). Der Fluch eines alten Medaillons verwandelt den Helden in eine Kakerlake. In dieser Gestalt krabbelt er durch eine alte Bar und sucht nach einem Weg, wieder Mensch zu werden.



Gegner wie Spinnen oder Ratten stören, und wer alle 700 aus realen Fotos und 3D-Grafiken zusammengestellten Szenen sehen will, hat wirklich alle Fühler, ähem, Hände voll zu tun ...





Prügelkultur

Battle Arena Toshinden, Super Street Fighter II

Playmates bittet zum Kampf: Die brandneue Umsetzung des PSX-Prüglers Battle Arena Toshinden verspricht flüssige 360°-Action mit acht Charakteren, die sich mit Special Moves und Extrawaffen wie Peitsche oder Speer gegenseitig das Leben schwermachen. Die mit aufwendigen Texturen versehene Polygongrafik läßt sich auf flotten Pentium-PCs sogar in Super-VGA genießen. Erscheint dieser Tage über Softgold!

Virgin dagegen widmet sich dem Klassiker Super Street Fighter II und packt die Kämpfer mit den harten Fäusten auf eine Silberscheibe. Netze Gäste: Im Bonus Back ist auch gleich noch ein 6-Button-Pad enthalten – die Tastatur wird es danken ...



Arcade America, Quest for Fame

Die „Bertelsmänner“ setzen verstärkt auf Spielspaß und präsentieren gleich zweimal ungewöhnliche Kost für Windows: Arcade America ist eine schrille Comiceise durchs Land der unbegrenzten Möglichkeiten, verpackt in ein ansprechendes Jump&Run-Spiel. Das komplett deutsche Game für Windows stammt von US-Entwickler 7th Level (u. a. für das Prügelspiel Battle Beast verantwortlich) und begeistert mit schrägen Gags, zeichentrickreifer Animation und gelungener Sprachausgabe: Punk-Diva Nina Hagen ist dabei gleich in mehreren Sprecherrollen zu hören!

Prominente Besetzung auch bei Quest for Fame, einem ungewöhnlichen Mix aus Adventure, Geschicklichkeitsspiel und interaktivem Movie. Als unbekannter Gitarrist einer Garagenband muß man sich die Karriereleiter hinaufkämpfen, um zu guter Letzt mit den Jungs von Aerosmith die Massen im Stadion zu begeistern. Der Kick an der Geschichte: Zum Spiel wird ein elektronisches Gitarrenplektrum zum Anschluß an die Druckerschnittstelle mitgeliefert, mit dem für den richtigen Ton gesorgt wird. Aber Vorsicht: Wer all zu oft aus dem Takt kommt, landet schnell als Pausenclock in einer billigen Absteige ...



Konsolenkiller ab Werk

Compaq & VideoLogic

In der Juni-Ausgabe berichteten wir bereits über PowerVR, die Hochleistungs-3D-Karte aus dem Hause VideoLogic, die ab Herbst allen PCs zu grafischen Höchstleistungen verhelfen soll. Eine gute Nachricht für alle, die bislang vor Schraub- und Bastelarbeiten am PC abgeschreckt wurden: Compaq wird diese Superkarte ab Herbst serienmäßig in die neuen Presario-Modelle einbauen, so daß auch Nicht-Techniker in den Genuß von einer Million Polygone in der Sekunde kommen können. Weiterhin intensiviert Compaq die Zusammenarbeit mit Harman International, die sich auf dem Gebiet der Audiotechnik einen guten Ruf erworben haben. Als Folge gibt es mit den neuen PC-Modellen nicht nur etwas fürs Auge, sondern auch für die Ohren, und zwar in Form speziell auf das jeweilige Gerät zugeschnittener Lautsprecher. Bedeutet dies das Aus für die Konsolen? Wir laden zum großen Showdown ein ...



Mehr PC in der nächsten neXt Level....

competition



Blizzschnell online

Nicht einfach ein neues Werbespiel, sondern einen echten Entertainment-Hammer für Kids, Teens und alle Junggebliebenen erdachte sich Eislsgant Langnese-Iglo mit seinem Blizz Kixx Online Projekt. Die gleichnamige CD-ROM für Windows ist nicht nur ein aufwendig produzierter Info- und Spaß-Silberling, sondern zugleich der Zugangsschlüssel zum brandneuen Blizz Kixx-Online-Netz mit Knotenrechnern in verschiedenen deutschen Großstädten. Der kostenlose Service – es fallen nur die Telefongebühren an – steht unter redaktioneller Betreuung der Medienprofis von Megacult und enthält stets aktuelle Infos und News, beispielsweise einen „Party Guide“ mit wichtigen Events aus den Bereichen Musik, Szene und Sport. In der integrierten Chat-Area kann man sich mit Gleichgesinnten treffen, sogar E-Mails an andere User sind möglich. Nicht zu vergessen: Die von Multimedia-Profi Pixelpark in Berlin designte CD-ROM enthält außerdem insgesamt drei Spiele, von denen zwei online gegen andere „Blizz-Kixxer“ gespielt werden. Preis der CD: etwa 40 Mark.

Mit ein bißchen Glück geht es aber sogar zum Nulltarif: neXt Level und Langnese-Iglo verlosen 25 Blizz Kixx Online-CDs für alle blizzgescheiten Ratefüche. Die Preisfrage:

➔ Was ist das erfrischende Geheimnis von „Blizz“, dem ersten Eisdrink zum Löffeln von Langnese?

- a) extra viel Sahne
- b) prickelnde Kohlensäurepartikel und Grunch-Eisstückchen
- c) zarte Schokoladenflocken

Die richtige Lösung geht per frankierter Postkarte an:

➔ X-plain-Verlag GmbH

Stichwort „Blizz“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 5.7.1996 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der beteiligten Firmen dürfen nicht teilnehmen. Viel Glück!



behind the scenes



behind the scenes



Da sich in dieser Ausgabe ohnehin alles um die E' dreht, die vom 16. bis zum 18. Mai in Los Angeles stattfand, verzichten wir in dieser Ausgabe auf die „Behind the Scenes“ für 32 und 64 Bit. Alle aktuellen Infos finden sich in dem Messebericht und alles weitere Erwähnungswerte auf dieser Seite. Wer die Neuigkeiten für 16-Bit-Konsolen im Messebericht vermißt hat, wird auf den folgenden News-Seiten fündig.



spiel des monats

Daß bessere Grafik- und Soundfähigkeiten nicht gleichbedeutend mit besseren Spielen sind, sollte jedem hinlänglich bekannt sein. Auch wenn die 16-Bit-Konsolen quantitativ deutlich weniger mit Software bedacht werden als die 32-Bitter, haben sie bei den Referenzspielen durchaus noch mitzureden. Dies zeigt derzeit *Super Mario RPG*. Bereits in unserer ersten Ausgabe haben wir die Japan-Version der letzten Zusammenarbeit zwischen Square und Nintendo vorgestellt, seit kurzem ist nun auch die US-Version mit englischen Texten erhältlich. *Super Mario RPG* ist aber nicht nur das Spiel des Monats sondern hat zudem mit 95 % die höchste Wertung erhalten, die bisher ein Spiel in neXt Level erhalten hat. ■

electronic entertainment expo

Auch wenn die Next-Generation-Konsolen auf der E' die meiste Aufmerksamkeit in Anspruch nahmen, gab es doch noch eine ganze Reihe Produkte für die traditionellen Geräte zu sehen – zumeist jedoch von den Hardware-Herstellern Nintendo und Sega selbst.

Bei Nintendo gab es neben *Super Mario RPG*, das kurz vor der Messe in den Handel kam, noch *Kirby Super Star*, *Tetris Attack* und eine frühe Vorversion von *Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble* zu sehen. Nicht angekündigt wurde hingegen das von vielen erhoffte *Killer Instinct 2* für SNES.

Sega präsentierte ein neues Sonic-Spiel. Diesmal zeigt sich der Igel gerendert und aus isometrischer Perspektive. Programmiert wird *3D Sonic* von Travellers Tales, von denen auch *Toy Story* für Mega Drive stammt. Außerdem waren u. a. *Vectorman 2*, *X-Perts* und eine Classic-Collection alter Atari-Automaten zu sehen. Für Game Gear wurden vier Titel angekündigt: u. a. *Virtua Fighter Animation* (vgl. XL 6/96) und *Arcade-Classics*.

Die Befürchtung, daß sich Nintendo und Sega auf ihre neuen Konsolen stürzen und die 16-Bit-only-Besitzer im Stich lassen, hat sich also noch nicht bewahrheitet. Zumindest für 1996 sind noch einige Spiele zu erwarten.

Bei den Third-Parties waren jedoch nur noch vereinzelt Spiele für SNES und MD zu finden. Eine Zusammenfassung findet sich auf den folgenden Seiten. ■



neuer game boy

Zum angeblich geplanten 32-Bit-Handheld *Atlantis* wurde seitens Nintendo bislang zwar noch keine Stellung bezogen, dafür präsentierte man den *Game Boy Pocket*. Das Gerät soll völlig kompatibel mit dem normalen GB sein, ist 30 % kleiner und er benötigt nur noch zwei Batterien, mit denen er etwa sechs Stunden seinen Dienst verrichten sollte. Das größte Plus ist jedoch der kontrastreichere Bildschirm, der nun auch bei ungünstigeren Lichtverhältnissen noch gut erkennbare Bilder liefert. Damit dürfte Nintendo noch einmal einen gigantischen Reibach machen. Vermutlich kommt dann in zwei Jahren die *Game Boy Pocket – Special Edition* mit bunter Hardware ... ■

messe-nachlese

Während die meisten Konsolen auf der E' gut vertreten waren, blieben auch einige auf der Strecke. Für *Ataris Jaguar* war rein gar nichts zu entdecken, auch das 3DO wurde totgeschwiegen. Von Matsushitas kommendem 64-Bitter, M2, war natürlich auch nichts zu sehen. Um Nintendos *Virtual Boy* ist es nicht gut bestellt: Von den vier versprochenen Top-Titeln waren nur zwei zu sehen, jedoch fielen diese eher mäßig aus. Das war dann auch schon alles. Es sieht also nicht so aus, als hätte der VB noch eine Zukunft. ■



Non plus
U·L·T·R·A

NEXT GENERATION VERSAND
BORIS KOHLSCHREIBER OHG

Mo-Fr 11-20 Uhr · Sa 9-18 Uhr

VERSAND UND LADEN:

Telefon 09131/59105 und 51036

Telefax 09131/51090

Resident Evil dt
Resident Evil Hintbook US

DM 89,-
DM 39,-

Nintendo 64 jp
incl. Mario 64 jp
+ Pilot Wings 64 jp

DM 1.649,-
(27. Juni)

**DIESE HERREN MÖCHTEN GERNE
IHRE BEKANNTSCHAFT MACHEN!**



RESIDENT EVIL™

WIR WÜNSCHEN ANGENEHME TRÄUME!

playground
VIDEOSPIELE

Besuchen Sie auch unser Geschäft in Erlangen, Drausnickstraße 36



SUPER NINTENDO

W.O.G.

WORLD OF GAMES

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22

Tel./Fax: 06221-184134



PLAYSTATION PAL

To Shin Den 2	89.00	Resident Evil	95.00
Total NBA	89.00	Cyberia	89.00
Gex	89.90	Extreme Pinball	89.00
Need for Speed	89.90	Ridge Racer Rev.	89.00
Magic Carpet	89.00	Alien Trilogy	89.00
Adidas Soccer	89.00	Fade to Black	89.00
Wing Commander III	99.00	Street Fighter Alpha	89.00
Shellshock	89.00	„D“	89.00
X-Men	89.00	Agile Warrior	89.00
Ran-Soccer	89.00	NBA - in the Zone	99.00
Discworld	89.00	Casper	89.00
Descent	89.00	Primal Rage	89.00
Philosoma	89.00	Formula 1 Vorbest.!	95.00

Hardware:

Sony PAL PSX **399.00**

Sony Universal PSX **525.00**

Sega Saturn US **649.00**

N64 ab Juni '96 Vorbestellen!!

PLAYSTATION

IMP.

Skeleton Warrior	119.00
Chro Q JP	149.00
Fade to Black US.	119.00
Formula 1 US.	119.00
Impact Racing US.	119.00
Track+Field US.	119.00
Hyper Final M.Tennis JP	159.00
NFL QB Club 96 US.	119.00
Die Hard Trilogy US.	119.00
Resident Evil US.	119.00
Biohazard JP.	149.00
Alien Trilogy US.	109.00
Tekken 2 JP.	149.00
Extreme Pinball US.	109.00
A-Train US.	109.00
Descent US./JP.	109.00/99.00
Sidewinder JP.	149.00
Stahlfeder JP.	149.00
Total NBA US.	119.00
Casper US.	109.00

SEGA SATURN

Alien Trilogy US.	119.00	Space Hulk US.	119.00
Casper US.	119.00	The Horde US.	109.00
Deadly Skies DT.	109.00	Waterworld US.	119.00
F1-Challenge DT.	99.00	X-Men US.	119.00
Golden Axe US.	119.00	Worms DT.	109.00
Guardian Heroes JP.	139.00	Mystaria DT.	109.00
NFL QB Club 96 US.	119.00	Panzer Dragoon 2 JP.	149.00

+ viele supergünstige 3 DO - Games - Call !!

PLAYSTATION-UMBAU!!!

**Alle Spiele (DT/US/JP) laufen
ohne vorbooten!**

→ NUR 129.00 ←

**!!! NINTENDO 64 !!!
Jetzt vorbestellen!**

Händleranfragen erwünscht!

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



Incantation verbindet J&R- mit Adventure-Elementen. Das Programm wurde von Titus selbst entwickelt



Bei **Incantation** wird ein kleiner Zauberlehrling durch mehrere Abschnitte gesteuert

Titus setzt auf 16-Bit

Obwohl die E 3 ganz im Zeichen der Next-Generation-Konsolen stand, wurden die 16-Bitter nicht ganz außen vor gelassen. So stellte sich Titus als ein zuverlässiger Software-Entwickler heraus, der auch 1996 ein ganzes Paket an Spielen für Super Nintendo und Mega Drive veröffentlichen wird. *Power Piggs of the Dark Age* ist ein klassisches 2D-Jump&Run, welches demnächst schon erscheinen wird und besonders durch seine großen Level auffällt. Ein weiterer Genrevertreter, auf den man sich jedoch noch bis September gedulden muß, ist *Oscar*. Der Titelheld ist besonders flexibel, was seine Talente angeht. Sieben Welten kann er als Game-Show-Moderator, Soldat, Vampir oder

Cowboy unsicher machen. Freunde von 1000 und einer Nacht dürfen sich auf die langerwartete Fortsetzung von *Prince of Persia* freuen. *The Shadow of the Flame* bietet neben den gewohnt exzellenten Animationen 15 neue Level, die Mega-Drive- und SNES-User im September ergründen können. Action-Adventure-Fans sollten sich schon einmal den neuen Flair-Titel *Realm* vormerken. In düsterer Cyber-Punk-Kulisse soll der geneigte SNES-Spieler ab Oktober '96 die Welt vor Unheil bewahren. Als Alternative wird zeitgleich *Incantation* erscheinen. Das

von Titus selbst produzierte Adventure richtet sich in seiner niedlichen Aufmachung speziell an eine junge Zielgruppe. Liebhaber gepflegter Isometrie-Jump&Runs kommen schon einen Monat früher auf ihre Kosten. Mit *Whizz* erscheint dann nämlich das lang angekündigte 3D-Spiel mit Puzzleeinlage. ■



Oscar ist ein klassisches 2D-Jump&Run mit vielen Gags



Realm ist ein vielschichtiges Action-Adventure, das sich Genre-Fans unbedingt merken sollten

Titel:
System:
Hersteller:
Entwickler:
Erhältlich:

Sonic Blast
Mega Drive
Sega
Herbst

O bwohl Yuji Naka mit seinem Saturn-Spiel *Nights* für Furore sorgt, hat er seine bekannteste Figur nicht vergessen. Momentan wird an *Sonic Blast* für den Mega Drive gearbeitet. Die interessantesten Neuerungen sind zum einen die isometrische Perspektive und zum anderen die Rendergrafik (!). ■



Begibt sich erstmals auf isometrisches Terrain: Sonic, der Igel



Titel: **Dixie Kong's Double Trouble**
System: **SNES**
Hersteller: **Nintendo**
Entwickler: **Rare**
Erhältlich: **4. Quartal**

N ach zwei erfolgreichen Affen-Abenteuern wird den SNES-Usern zum Weihnachtsgeschäft *Donkey Kong Country 3* präsentiert. Affen-Blondine Dixie ist wieder mit von der Partie, nur Diddy wird durch eine neue Spielfigur – dem Baby Kiddy Kong – ersetzt. ■



Ein kleines Elefantenbaby tritt in die Fußstapfen von Rambi

Titel:
System:
Hersteller:
Entwickler:
Erhältlich:

War of the Gems
SNES
Nintendo
Capcom
3. Quartal

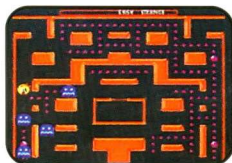
D ie beliebten *Marvel Super Heroes* wurden von Capcom in das fast fertiggestellte Prügelspiel *War of the Gems* gesteckt. Spider-Man, Hulk und Co. sollen über ihre aus den Comics bekannten Waffen und Eigenschaften verfügen. Der *Final-Fight*-Verschnitt läßt leider nur einen Spieler zu. ■



Titel:
System:
Hersteller:
Entwickler:
Erhältlich:

Ms. Pacman
SNES u. MD
Nintendo/Sega
Williams
3. Quartal

E s gibt ein Wiedersehen mit *Ms. Pacman*. Die rüstige Lady wurde von Williams reinkarniert, und somit sehen die Nostalgiker rosigen Zeiten entgegen. ■



Titel:
System:
Hersteller:
Erhältlich:

Vectorman 2
Mega Drive
Sega
Herbst

D as Sequel zu *Vectorman* ist in der Endphase seiner Entwicklung. Sega kündigte bereits viele neue Morphkünste des Titelhelden sowie eine rundum verbesserte grafische Präsentation des Action-Hammers an. ■



Vectorman 2 verspricht einen rundum verbesserten Titelhelden

Titel:
System:
Hersteller:
Erhältlich:

unbekannt
SNES
Enix
4. Quartal

R ollenspiel-Fans dürfen sich auf zwei noch unbekannte RPGs von Enix freuen. Entgegen aller Hoffnungen wird das sehr erfolgreiche *Dragonquest VI* nicht offiziell hierzulande erscheinen. ■



Centipede ist nur einer der Evergreens auf dem Classic-Modul



Titel:
System:
Hersteller:
Erhältlich:

Arcade Classics
Mega Drive
Sega
3. Quartal

D ie Wiederbelebungselle der einstigen Spielhallenhits schwappt im Juli auch auf den Mega Drive über. Mit *Arcade Classics* wurden *Pong*, *Centipede* und *Missile Command* nun auf eine Cartridge gebannt. Die letzteren Beiden sind in der Ur-Version und in einer modernisierten Fassung vorhanden. ■

Goemon 5



Wie schon die Vorgänger bietet auch *Goemon 5* eine Zweispieler-Simultanoption. Hier wird jedoch nicht im Team miteinander gespielt, sondern gegeneinander angetreten



Explosiv! Gerät Dr. Yang in eine Kanone, kann er größere Abgründe überwinden



Hersteller: Konami
Genre: Action/Strategie
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: ca. 60
Preis: ca. DM 130
Erhältlich: als Import

N von K. Kock
 achdem Konami zu Beginn des Jahres den vierten Teil der Goemon-Reihe auf den japanischen Markt gebracht hatte, präsentierte die Softwareschmiede vor kurzem *Goemon 5*.

Importkundige SNES-Fans erwarten bei dem Spiel zunächst eine Überraschung. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern wartet *Goemon 5* nicht mit den gewohnten Jump&Run- und Adventure-Elementen auf, sondern ist vielmehr ein reines Denkspiel. Dem Spieler, der die Rolle des Doktor Yang übernimmt, stehen unzählige, knobellastige Level bevor. Das Spielprinzip ist relativ einfach: Es muß versucht werden, Dr. Yang durch ein labyrinthartiges Spielfeld zum Ausgang zu dirigieren. Dabei kann nicht direkt in die Steuerung eingegriffen werden, durch geschicktes Umlegen von mit Pfeilen versehenen Feldern läßt sich der blind drauflos laufende Held in die gewünschten Bahnen lenken. Zu Beginn des Spiels stellt dieses Unterfangen noch kein allzu großes

Problem dar, in fortgeschrittenen Leveln machen dem Spieler jedoch neben Schikanen, wie riesengroße Zahnradern, besonders die umherirrenden Gegner zu schaffen. Zwischen den Spielabschnitten hat Dr. Yang die Möglichkeit, sich in kleinen Läden mit nützlichen Ausrüstungsgegenständen einzudecken.

Hinsichtlich der Grafik haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben. Alle Objekte wurden gerendert und die Hintergründe strotzen nur so vor Farben. Zudem fällt die gute Animation der Akteure positiv auf. In puncto Akustik griff man, wie schon bei den anderen *Goemon*-Teilen, größtenteils auf fernöstliche Klänge zurück.

Bei *Goemon 5* handelt es sich zwar nicht um ein Action-Adventure, der Konami-Kult-Charakter Dr. Yang macht jedoch auch im vorliegenden Denkspiel eine sehr gute Figur. Die interessante Spielidee ergibt in Verbindung mit dem ausgezeichneten Gameplay und der gelungenen technischen Präsentation ein hochmotivierendes Programm, das nicht nur Sympathisanten der *Goemon*-Reihe ans Herz gelegt sei. Interessierte SNES-User müssen jedoch nach der Importversion Ausschau halten, da das Game hierzulande nicht offiziell erscheinen wird. ■



info

Unter dem Titel *The Legend of the Mystical Ninja* erschien hierzulande nur der erste Teil der Goemon-Reihe. Die drei nachfolgenden Action-Adventures blieben deutschen SNES-Usern jedoch vorenthalten.

Muster: Order in Time, Stuttgart,
 Tel: 07 11 - 61 37 58



XL-Wertung

75%

Super Bomberman 4



Wie immer sind die Endgegner sehr groß geraten und widerstandsfähig. Zum Glück verhelfen die Paßwörter nach jedem Level zum Wiedereinstieg

Z von C. Henning
um vierten Mal geben sich Hudsons Vorzeige-Pyromanen nun schon auf dem SNES die Ehre. Auch *Super Bomberman 4* hält die Tradition der Vorgänger aufrecht und wartet mit einem ausgezeichneten Fünfspeler-Battle-Modus, in dem jeder gegen jeden antritt, und dem Extra-überfluteten Story-Modus auf. Wie gehabt, müssen in bildschirmgroßen Levels sämtliche Gegner durch Bomben vernichtet werden, deren Explosionen sich in vier Richtungen als Feuersäulen über das Spielfeld erstrecken. Einige Feinde sind auch als Reittiere zu gebrauchen, die über vielseitige Eigenschaften verfügen. So kann man mit ihnen z. B. Bomben verschieben oder durch Steine laufen. Weitere nützliche Hilfen stel-



Im Battle-Modus darf auch im Tag-Team gespielt werden, die Ur-Stage ist anwählbar

len diverse Icons dar, die manche Monster mit sich tragen oder in Felsen verborgen liegen. Vom Wurfhand-schuh bis hin zur Zeitbombe ist so einiges an Extrawaffen zu bekommen. Wie bereits bei den Vorgängern zeichnet sich der Story-Modus durch zahlreiche Sprungfedern, Transporter und

Lorenfahrten aus. Wesentlich schlichter sind die Arenen des Battle-Modus konzipiert. Einige gefährliche Fallen sind zwar auch darin versteckt, aber trotzdem halten sie einem Vergleich zum beinahe schon zu überfüllten Story-Modus nicht stand. Die wesentliche Neuerung und gleichzeitig auch die entscheidende Verbesserung gegenüber den Vorgängern ist der langerwartete Editor. In diesem Menü läßt sich vom Spieler die Anzahl der in einem Battle-Modus-Spiel auftretenden Extras bestimmen. Ferner darf im Editor auch selbst entschieden werden, welche Hilfsmittel überhaupt



erscheinen dürfen. Technisch hat sich das Programm ebenfalls seine Traditionen bewahrt. Niedliche, bunte Sprites laufen sauber animiert über den Bildschirm. Die Hintergründe sind zwar simpel gestrickt, jedoch hübsch anzusehen. Mit ähnlicher Nostalgie gingen auch die Musiker an *SB 4* heran. Meistens werden Neuauflagen der klassischen Melodien gespielt. Für Besitzer eines Vorgängers wird dieser Titel auf



Auf diesen Editor haben die Fans gewartet. Endlich können die Extras nach Belieben eingestellt werden

Entwickler: Hudson
Genre: Action
Spieler: 1-5 (simultan)
Level: 33
Preis: ca. DM 140
Erhältlich: als Import

Info



Der *Bomberman*-Kult verbreitet sich schon seit Mitte der achtziger Jahre auf zahlreichen Konsolen. Als *Dynablasters* sind die Sprengmeister auch den Amiga-Fans bekannt. Erstmals darf bei *SB 4* zumindest im Battle-Modus auf Sonder-Bomberman zurückgegriffen werden, die über Flammenwerfer und Jetpacks verfügen.

Paßwort: Nach jedem Level winkt ein vierstelliges Paßwort.

Spielmodi: Im Story-Modus sind bis zu zwei Spieler zugelassen, im Battle-Modus bis zu Fünf - inkl. Tag-Team-Option.

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

XL-Wertung

85%



Toy Story (MD)

Levelskip:

Drückt im Titelbildschirm A, B, rechts, A, C, A, unten, A, B, rechts, A! Startet nun das Spiel und drückt A, um den Level zu beenden!

Paßwörter:

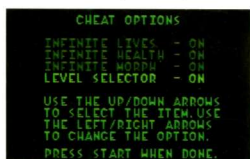
Level 2	31241
Level 3	54152
Level 4	34255
Level 5	51324

Batman Forever (MD)

Cheat-Menü inklusive Levelanwahl:

Drückt im Titelbildschirm links, oben, links, links, A, B, Y!

The Mask (SNES)



Cheat-Menü inklusive Levelanwahl:

Ruft den Options-Bildschirm auf und drückt A, B, X, Y, L, R, L, A und B!

Bust-A-Move (SNES)

Paßwörter:

Level 10	XJZBOX
Level 20	FG2FWZ
Level 30	5SNRT9
Level 40	LTH3DB
Level 50	TZDK2K
Level 60	60GCKW
Level 70	SV6RTR
Level 80	46V4C2
Level 90	\$K5TT\$
Level 100	23Q66\$

WeaponLord (SNES)

Set-Up-Menü:

Sucht Euch im Zweispieler-Modus jeweils einen Kämpfer aus! Im Kartenbildschirm haltet Ihr dann nacheinander Select, L, R und Start

gedrückt. Das Set-Up-Menü erscheint!

Spawn – The Videogame (SNES)



Paßwörter:

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 CBBG

Mighty Morphin Power Rangers – The Fighting Edition (SNES)

Endgegner anwählen:

Haltet im Charakter-Auswahlbildschirm X und Y gedrückt und bestätigt mit Start! Ivan Ooze läßt sich nun auswählen.

Mechwarrior 3050 (SNES)



Geheimes Menü:

Drückt unten, A und X sobald das Tiburon-Logo zu Beginn vollständig erschienen ist! Nun ruft Ihr das Paßwort-Menü auf und gebt das Paßwort „XTRM4K“ ein.

händlerregister

mainz

ZAPP

G • A • M • E • S

Nintendo⁶⁴ (Import)
PlayStation
Sega Saturn

Besuchen Sie
unseren
neuen Laden!

A. THIELEN
Kartäuser Str. 13
55116 MAINZ
TEL: 06131-230492
FAX.: 06131-230493



Best
Games
in
Town

ZAPP GOES INTERNET:
[HTTP://www.uni-mainz.de/~skars000](http://www.uni-mainz.de/~skars000)

NEMI LEVEL WANTED!

WIR WOLLEN UNSER
REDAKTIONSTEAM
VERSTÄRKEN.
DAZU SUCHEN WIR EINEN!

VIDEOSPIELE-
REDAKTEUR(IN)
&
VIDEOSPIELE-
VOLONTÄR(IN)

GRUNDVORAUSSETZUNGEN SIND NEBEN
FUNDIERTEN KENNNTNISSEN ÜBER DEN
KONSOLENMARKT AUCH GUTE
ENGLISCHKENNTNISSE.
GERNE MÖCHTEN WIR UNS ÜBER DIE
AUFGABEN, ANFORDERUNGEN, EIN-
KOMMEN UND DIE VERTRAGLICHEN
RAHMENBEDINGUNGEN MIT IHNEN
UNTERHALTEN.

INTERESSIERTE, TALENTIERTE UND MUTIGE
SCHICKEN IHRE AUSSAGEKRAFTIGE
BEWERBUNG BITTE AN:

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

hamburg

eutin

münchen

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

VIDEO GAMES AUS DER WELT

SÖHNKE STORBECK

Versand • Verkauf
Elbgastrasse 28
22523 Hamburg
Tel./Fax 040-5702520

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

3 DO

NEO-GEO

DEMNÄCHST
NINTENDO 64

PANASONIC M2

Umbauten • Zubehör • usw.

An- & Verkauf von Videospielen
A.B. GAMES
Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 12-18 Uhr
Andreas Bender

Sega

Sony

Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

A.B. Games
Meinsdorfer Weg 30
23701 Eutin
Nur Versand!
Händleranfragen erwünscht!
0 45 1 - 8 71 75 11

hamburg

Munich Software Center

... wer sonst!

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

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

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

In Zusammenarbeit mit Playcom

City KUDAK

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

NINTENDO 64

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

SEGA SATURN

SATURN kpl. u. Bootleg Sampler	dt. DM 499,00
Baku Baku Animal	dt. DM 58,00
Cyberia	dt. DM 94,00
Discworld	dt. DM 79,00
Euro '96 Soccer	dt. DM 87,95
Golden Axe - The Duel	dt. DM 79,95
Panzer Dragoon 2	dt. DM 87,95
Return Fire	dt. DM 87,95
SEGA Rally	dt. DM 89,95
Shell Shock	dt. DM 89,00
Shining Wisdom	dt. DM 89,95
Streelfighter Alpha	dt. DM 89,00
Toh Shin Den Remix	dt. DM 94,95
UMK 3	dt. DM 79,00
Virtua Cop mit Gun	dt. DM 139,95
Virtua Fighter 2	dt. DM 89,95
Wipeout	dt. DM 79,00

SONY PLAYSTATION

A-Train	dt. DM 98,00
Adidas Power Soccer	dt. DM 98,00
B.A. Toshinden 2	dt. DM 94,95
Chaos Control	dt. DM 85,95
Criticom	dt. DM 69,95
Darkstalkers	dt. DM 89,00
Magic Carpet	dt. DM 89,00
Mickey's Wild Adventures	dt. DM 89,00
NHL Face Off	dt. DM 98,00
Olympic Games	dt. DM 84,95
Olympic Soccer	dt. DM 84,95
PO'ED	dt. DM 89,00
Resident Evil	dt. DM 89,00
Ridge Racer Revolution	dt. DM 94,95
True Pinball	dt. DM 89,95
Shell Shock	dt. DM 87,95

SUPER NINTENDO

POWER STATION	dt. DM 179,00
Action Replay MK 3	dt. DM 89,95
Breath of Fire 2	dt. DM 127,00
Final Fight 3	dt. DM 114,00
Lost Vikings 2	dt. DM 99,00
Soccer Shootout	dt. DM 89,95
Secret of Evermore kpl.	dt. DM 109,00
The Legend of Zelda kpl.	dt. DM 59,00
Tetris & Dr. Mario	dt. DM 59,00
Toy Story	dt. DM 128,00
Worms	dt. DM 116,95

SEGA MEGA DRIVE

Comix Zone	dt. DM 59,00
Donald in Maui Mallard	dt. DM 69,00
Garfield	dt. DM 69,00
Landstalker	kpl. dt. DM 49,95
Mission Impossible	dt. DM 108,95
Phantasy Star 4	dt. DM 109,00
Pocahontas	dt. DM 109,00
Weapon Lord	dt. DM 109,95
Worms	dt. DM 109,00
Vectorman	dt. DM 49,00

PC CD ROM

Cyberia 2	kpl. dt. DM 79,00
Hectic 2	kpl. dt. DM 69,00
Resident Evil	kpl. dt. DM 88,00
Shell Shock	kpl. dt. DM 88,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
14 Monate Garantie

Versandkosten Vorkasse DM 3,95
auch bei Bestellungen per Nachnahme /
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!

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

ECS
VIDEOGAMES AND MORE

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

Sega Saturn

Sony PlayStation
3DO

Neo • Geo CD

SNES

Mega Drive
Zubehör

Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau

Animes • Mangas

Importspiele & Zeitschriften
Nintendo 64 (demnächst)

Game Castle

Das Videospieldepot
in Hamburg!

Inzahlungnahme von Spielen

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

Telefon: 040 / 390 50 62

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

Game ZONE

Video- und Computerspiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

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

Game ZONE

Video- und Computerspiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

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

Eine ganze Reihe von Feiertagen liegt hinter uns. Das ist immer eine anstrengende Zeit, war ich schlauer als sonst: Anstatt mich selber auf die Socken zu machen, um fern des habe ich meine Eltern zu mir eingeladen. Wie das dann so ist, nach langem Feilschen ein kommen!!!). Ich habe dann die Gelegenheit genutzt, einen Feldversuch, manche mögen starten. Hier nun die Ergebnisse, der ultimative Test, welche Geräte oder Programme d



16:9-FERNSEHER

Wertung für alle: 2 Wanderschuhe, Perücken oder Ginsengwurzeln

Supersache, Hans Meiser so direkt auf die Plomben schauen zu können, wichtig sind hier bruchfeste („Hoppla!“ und „Huch, wo sitz’ ich denn drauf!“) Fernbedienungen (Minuspunkt für japanische Geräte!). Genereller Abzug für hohen Preis.

DOLBY-SURROUND-ANLAGE

Elterntauglich: 1 Wanderschuh

Geräte müssen immer schön „mono“ klingen, Bässe rein, Höhen raus, alles nach links, möglichst leise, allein Effekt-CDs („Fliege“) bringen einen Punkt.

Großelternwertung: 4 Perücken

Hier sammelt die Lautstärke Pluspunkte, allerdings ist die Bedienung zu kompliziert.

Greisenwertung: 3 Ginsengwurzeln

Lautstärke ist sehr wichtig (schont die Batterien vom Hörgerät), nachteilig wirken sich das Vorhandensein einer Fernbedienung und die Anzahl der notwendigerweise aufzustellenden Lautsprecher in überladene, enge Wohnzimmer aus.



SONY PLAYSTATION / SEGA SATURN

Elternwertung: 2 Wanderschuhe

Gilt nur in Verbindung mit CDs für Filme, Audio-CDs oder Photo-CDs, da dann der beliebte Dia-Vortrag möglich ist, wenn auch getrübt durch komplizierte Joypad-Steuerung. Ansonsten sind Vorführungen mit Spielen wie *wipEout* recht beliebt, jedoch ist die Seekrankheitsgrenze in der Regel bereits nach fünf Minuten erreicht. Selber spielen ist nicht angesagt, solange es kein Spiel mit typischen Elternautos oder Sportarten gibt. Meine Vorschläge für neue Spiele: „Schwarzwald-Langlauf-Dorfmeisterschaft“, „Dackel-Wettzuchten“ oder „VW-Passat-Diesel-Stau-auf-der-A1-Action“.



Großeltern- und Greisenwertung: 0 Perücken oder Ginsengwurzeln

Neumodischer Schnickschnack, Geräte sind als Sitzunterlagen ab 100 Kilo untauglich!

DIE WERTUNGSGRUNDLAGE

0-5



**WANDERSCHUHE
FÜR ELTERN**

0-5



**GINSENGWURZELN
FÜR GROSSELTERN**

0-5



**PERÜCKEN FÜR
GREISE**



vielen Verpflichtungen im familiären Bereich (die üblichen Besuche usw.). Diesmal gehen Herdes die silikon gestützten Hüften (wir werden alle älter!) weiter aufzufüllen, ten wir uns auf 9.00 Uhr vormittags (am Sonntag!! – erst wollten sie um 8.00 Uhr es auch „Beschäftigungstherapie“ nennen, zum Thema „elektronischer Tüdelkram“ zu Stempel „elterntauglich“, „großelterntauglich“ und „geeignet ab 80 Jahren“ vertragen:

PHILIPS CD-i:**Elternwertung: 3 Wanderschuhe**

Hoher Unterhaltungswert bei Filmen wie die *Mr. Bean*-Reihe, sehr gut auch die Dia-Projektor-Option, wobei hier Abstriche zu machen sind, da das kommunikationsfördernde Aufstellen einer Leinwand entfällt, wenn der ganze Kram nun auch über einen Fernseher laufen kann. Weiterer Punktabzug durch suspektes Design der Fernbedienung.

Großeltern- und Geisenwertung: 5 GINSENGWURZELN

Hysterie auf allen Seiten, da es möglich ist, Video-Clips anzuschauen und alle nur darauf warten, die neue LOTTO-KING-KARL-Single rund um die Uhr anzuschauen (die Altersgruppe, die am stärksten auf mich reflektiert)!

SUPERMARKT-FERNSEHER**Eltern und Großeltern: 5 Wanderschuhe und Perücken**

Wunderbare Geräte, minutenlange Warmlaufphasen, die Uhr (unnötiger, moderner Spielkram) geht schön schnell kaputt, die öffentlich-rechtlichen Fernsehsender werden problemlos empfangen. Optimale Mitnahmemöglichkeit beim täglichen Einkauf und beliebter Regentonnen-Sound.

Geisenwertung: 0 Ginsengwurzeln

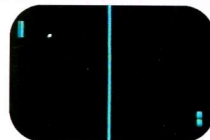
Wir gehen zum Einkaufen nicht mehr aus dem Haus!!

**PONG-SPIEL****Elternwertung: 5 Wanderschuhe**

Hoher Unterhaltungswert, realitätsnahe Darstellung beliebter Sportarten wie Tennis (Einzel und Doppel) und Fußball, einfache Bedienung, hervorragende Tonqualität.

Großeltern- und Geisenwertung: -1 Perücke oder Ginsengwurzel

Enttäuschend: Es wäre so ein tolles Geschenk, wenn man es doch bloß noch kaufen könnte!



Dieser Test kann dem geneigten Leser zur Ruhigstellung der Altvorden wertvolle Hinweise geben. Ich sach nur soviel: Es lohnt sich! Weiß' Bescheid?

Liebe Leute, in der nächsten Ausgabe freuen wir uns auf ein Exklusiv-Interview mit U 96 und Kommandant Alex Christensen! Zusätzlich zur „Backstage“ gibt es dann die Rubrik „Lottos letzte Worte als Abschluß des Heftes. Damit die Zeit bis dahin nicht zu lang wird, verlosen wir 10x die Stefan Raab CD „Hier kommt die Maus“ – schreibt uns einfach, wen Ihr in den nächsten Ausgaben mal gerne an den Konsolen sehen wollt!

32 bit



Konvertierungsflut

Spiele für alle – so lautet die Parole aus dem Hause Electronic Arts. Und entsprechend stehen für die Sommermonate diverse Umsetzungen bereits bekannter Titel ins Haus. Während mit *Road Rash* nun auch auf dem Saturn rüde Bikertouren angesagt sind, setzt man auf der PlayStation eher auf düstere Zukunfts-Action: *Space Hulk*, *Syndicate Wars* und *Fade to Black* stehen vor der Tür.

Nach Atlanta

32 bit



Noch vor dem eigentlichen Beginn der diesjährigen Olympischen Spiele liefert U.S. Gold einen Vorgeschmack auf das eigentliche

Geschehen: Mit *Olympic Games* dürfen auch Sessel-Sportler auf Saturn und PlayStation auf die Jagd nach den Goldmedaillen gehen.

Schlittschuh und Puck

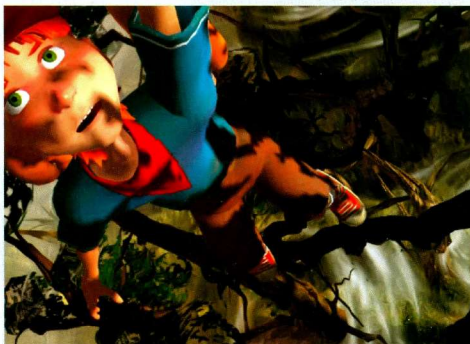
Einen Leckerbissen für alle Eishockey-Freunde hält Virgin bereit: *NHL Power Play Hockey* hat gute Chancen, zu einem der besten Vertreter dieses Genres zu werden. Mehr über das vielversprechende Spektakel auf glattem Stadionboden gibt es in der kommenden Ausgabe zu lesen.



32 bit

Was lange währt ...

Wenn es einen Rekord für lange Vorankündigungen gäbe, hätte *Heart of Darkness* gute Chancen auf den Titelgewinn. Aber jetzt ist es endlich soweit, die Saturn-Version macht den Anfang, während sich Besitzer anderer Plattformen „noch ein wenig“ gedulden müssen. In der kommenden Ausgabe wird sich klären, ob sich das Warten gelohnt hat und was den geneigten Spieler so alles erwartet.



32 bit

Impressum

Chefredaktion: Reza Abdollahi (ViSDP), Klaus-Dieter Härtwig

Redaktionelle Leitung: Michael Koczcy

Redaktion: Michael Anton, Thomas Hellwig, Christian Henning, Klaus Kock

Freie Mitarbeit: Gerald Arend, Julian Eggebrecht, Lotto King Karl, Christian Ströh

Grafikleitung: Britta Jakobsen

Grafik: Heike Vogt

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Gremilia (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
Fax: 040 - 39 50 43
E-Mail: next_level@on-line.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abo-Betreuung: Regina Steiner, nur über
AVC Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 0451 - 490 42 26,
Telefax: 0451 - 490 42 03

Titelartwork: © Psychosis

© 1996 X-plain Verlag GmbH

neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 4,90 DM
Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt Level-Abonnement beträgt 52,80 DM

Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verlag
Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an
EDGE
Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK.

neXt Level 8/96 erscheint am 10. Juli

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

unp higher faster
BIGGER bunch harder
live forever skip levels
better more

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

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

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

versandkosten DM 10



PLAY + SAT 3

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

gametm
buster



Test it.



*Visit us on
Internet:*

<http://www.west.de>

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