

next Level

LEVEL

Nintendo⁶⁴ · Sony PlayStation

Drive



Sony's geheime
Projekte

**Porsche
Challenge &
Rapid Racer**



Offiziell bestätigt
**Das Nintendo⁶⁴
erscheint
im März '97**



AM3s neues Rennspiel-
Highlight

**Sega Touring
Car Championship**



VIRTUA FIGHTER 3



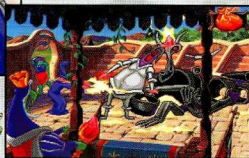
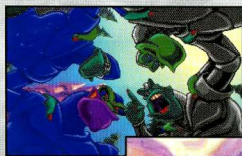
Von „Monty Python“ Terry Jones, dem Regisseur von „Das Leben des Brian“

BLAZING DRAGONS



**Du bist ein Drachenritter.
Aber Du brauchst kein Schwert -
nur einen Psychiater!**

Alles was das Ritterherz begehrt, findet der Spieler bei „Blazing Dragons“: nicht nur die sagenhaften Legenden des Mittelalters wie Sir Lanzenlos, den Magier Mervin, das Schwert Expositur und Ritter Artus Tafelquadrat machen dieses Adventure einzigartig. Der anarchisch-verrückte Monty Python Humor, ein einfach logisches Steuersystem und die brillante Sprachausgabe lassen den Spieler verückt von Rätseln zu Rätseln marschieren - falls man sich vor Lachen überhaupt konzentrieren kann. Rette das Land Gammel-pot und den guten König Sparflamme vor dem schwarzen Drachen, bring Sir Georges Schloß-wauwau das Freßchen und gewinne die Liebe von Prinzessin Flamme - Sir Lohe, der extrem Eitle, ist nämlich auch scharf auf sie.



- Irrwitzige deutsche Dialoge erwecken 40 originelle Charaktere zum Leben
- der Spieler muß gleich tonnenweise Objekte einsammeln und in über 50 Szenen bahnbrechende Rätsel knacken
- über 3.000 Animationsphasen - „Blazing Dragons“ ist ein interaktiver Cartoon
- Monty Pythonische Ritter-Sport-Action - unter anderem das berühmte „Drachen-Daumen-Ringen“ und „Katzapult“, wo der Spieler akrobatische Katzen - no was wohl? - katapultieren darf.

That's fun, folks!



**Erhältlich für Sony PlayStation™
und Sega Saturn™.**



Showdown in Wiesbaden

Am 9. September 1996 war es endlich soweit; Big N lud zur offiziellen Europa-Premiere des Nintendo®.

Deutete in den Tagen vor der Pressekonferenz noch vieles darauf hin, daß der 64-Bitter zu Weihnachten in den deutschen Verkaufsregalen stehen würde, so sorgte die Bekanntgabe des Erstverkaufstags auch im Hause Nintendo für Ernüchterung – *Super Mario 64* und Co. geben definitiv erst am 1. März 1997 ihr Deutschland-Debüt.

Zwar müssen sich alle Videospielbegeisterten noch weitere fünf Monate gedulden, mit viel Mühe und Not kann man dem Ganzen trotzdem zwei halbwegs positive Aspekte abgewinnen: Zum einen wird der User im Frühjahr '97 sicherlich aus einem größeren Software-Angebot als zunächst befürchtet wählen können, zum anderen steht schon heute fest, daß Nintendo seine Kunden zumindest in puncto Preis nicht enttäuschen wird. So soll die Konsole lediglich 399 DM, die Spitzentitel *Super Mario 64* und *Waverace 64* sogar nur sensationelle 99 DM kosten.

Weitaus mehr Grund zur Freude hat selbstverständlich die Konkurrenz: Sega und Sony dürfen ein weiteres Weihnachtsgeschäft unter sich ausmachen – und das dies um Längen lukrativer sein wird als das des Vorjahres, offenbart nicht zuletzt ein Blick auf die derzeitigen bzw. kommenden Highlights für PlayStation und Saturn. Im Sony-Lager wird man alleine schon dank des famosen Formel 1 etliche Hardware-Einheiten zusätzlich an den Mann bringen können, Titel wie *Crash Bandicoot* und *wipEout 2097* tun da ein übriges. Sega braucht sich ihrerseits keinesfalls zu verstecken, schließlich wird sie mit Hits wie *Fighting Vipers*, *NiGHTS* oder aber der Fortsetzung des Rennspiel-Erfolges *Daytona USA* Paroli bieten können.

Wie stark, das wird einzig und allein der Geschmack der Videospieler entscheiden ...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht die gesamte

spiel des monats



Crash Bandicoot (PlayStation)

Seite **10**



XL rubriken

Seite **28**

Arcade

Aktuelle Automaten-
spiele im Überblick



XL specials

Seite **84**

Reportage

Sony gibt Vollgas: *Porsche Challenge*
und *Rapid Racer*

Seite **88**

Reportage

Classic Videogames:
Neues aus dem Namco-Museum

Seite **16**

Interview

XL im Gespräch mit Naughty Dog, den
Programmierern von *Crash Bandicoot*

Seite **62**

Cover-Story

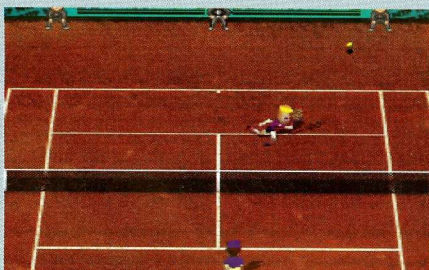
Virtua Fighter 3 u. andere Prügelspiele



Händlerregister	96
Impressum	98
neXt month	98
read.me	8
Spiel des Monats	10
Zubehör	87



Daytona USA Championship Circuit Edition (SAT)



Smash Court Tennis (PSX)



Tunnel B1 (PSX)



Sega Touring Car Championship (SAT)

64-bit-level

behind the scenes20

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

news22

Die kommende Software im 64-Bit-Sektor

32-bit-level

behind the scenes46

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

news34

Die kommende Software im 32-Bit-Sektor – mit Schwerpunkt Messebericht von der ECTS, London

previews

Black Dawn (PSX)	60
Dark Savior (SAT)	58
Daytona USA Championship Circuit Edition (SAT)	54
Star Gladiator (PSX)	56

tests

Blam! Machinehead (PSX)	74
Impact Racing (SAT)	80
Smash Court Tennis (PSX)	76
Street Fighter Alpha 2 (SAT)	70
Three Dirty Dwarves (SAT)	79
Tilt! (PSX u. SAT)	78
Tunnel B1 (PSX)	72
World Series Baseball 2 (SAT) ...	81

software-report30

Tetsuya Mizuguchi und Sega Touring Car Championship

software-report48

Square und Final Fantasy VII, Teil 2

software-report84

Neue Spiele aus dem Hause Sony

tactics80

Tips und Tricks für PlayStation und Saturn –
Game Buster Codes für den Saturn

16-bit-level

news94

Die kommende Software im 16-Bit-Sektor

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11 & 68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

THEO KRANZ & LÄDEN VERSAND

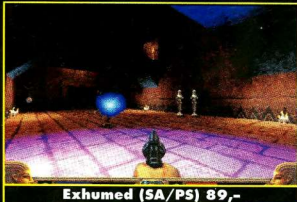
fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten DM 3,- und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr bei Vorzug (nur Euroschick) DM 4,-. Versand und Laden, Preisänderungen vorbehalten. UPS DM 10,-. Foto Ausland DM 16,-. Porto Ausland DM 16,-. Einzahlungssysteme ohne Gewähr.



Die Hard Trilogy (SA/PS) 89,-



Formel 1 (PS) 109,-



Exhumed (SA/PS) 89,-



Tekken 2 (PS) 109,-

SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis

Sega Saturn Grundgerät
für sagenhafte 399,-
dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl.
Kabel, Controlpad 2, Batterie,
Demo-CD, Tips&Tricks-Buch

Sega Saturn

SEGA SATURN (inkl. SEGA RALLY 464)	44,-
CONTROL PAD	19,-
EXHUMED JOYPAD	119,-
CONTROL PAD VERL-KABEL	99,-
ARCADE RACER LENKRADE	79,-
GAME BUSTER (ACTION REPLAY)	54,-
MEMORY CARD ORIGINAL	59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	84,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILT.	89,-
SIX-PLAYER-ADAPTER	94,-
ALIEN TRILOGY	99,-
ATHLETE KINGS - DECATHLETE	79,-
BLAM! MACHINEHEAD (OKT)	84,-
BLAZING DRAGONS	89,-
BUBBLE BOBBLE - 3 Spiele	89,-
CYBERIA	89,-
DARIUS 2 (OKT)	89,-
DAYTONA USA C-EDITION (OKT)	89,-
DESTRUCTION DERBY	89,-
DIE HARD TRILOGY (ENDE NOV)	89,-
DISCWORLD	89,-
EARTHWORM JIM 2 (OKT)	89,-
EXHUMED	89,-

FIFA SOCCER 97 (ENDE NOV)	84,-
LIGHTING Vipers (NOV)	89,-
GRID RUNNER (NOV)	84,-
HIGHWAY 2000	84,-
IRON & BLOOD (NOV)	89,-
LAST DYNASTY (OKT)	84,-
MADEN NFL 97 (ANFN NOV)	84,-
MEGA MAN X3 (OKT)	84,-
MR. BONES (OKT)	84,-
NBA ACTION BASKETBALL	84,-
NBA JAM EXTREME (NOV)	84,-
NBA LIVE 97 (ENDE NOV)	84,-
NHL 97 (ENDE NOV)	84,-
NHL POWERPLAY 96 (NOV)	84,-
NIGHT WARRIORS	84,-
NIGHTS & ANALOG-PAD	84,-
OLYMPIC GAMES	84,-
PANZER DRAGOON ZWEI	84,-
PGA TOUR 97 (OKT)	84,-
ROBO PIT	84,-
RETURN FIRE (NOV)	84,-
SHINING WISDOM	84,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	84,-
SEKELTON WARRIORS	84,-
SOVIET STRIKE (DEZ)	84,-
SPACE HULK	84,-
STARFIGHTER 3000	84,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV)	84,-
SUPER MOTOGRASS (NOV)	84,-
THE STORY OF THOR 2	84,-
THREE DIRTY DWARFS	84,-
TILT! (NOV)	84,-
TOMB RAIDER (OKT)	84,-

TOSHINDEN URA (NOV)	89,-
TUNNEL B1 (OKT)	89,-
VIRTUA GOLF 2 (NOV)	89,-
VIRTUA ON (NOV)	89,-
WORLD SERIES BASEB. 2 (OKT)	84,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
dt Version, inkl Control Pad, Demo-CD	54,-
CONTROL PAD	34,-
STATION MASTER JOYPAD	84,-
neGoon PAD	19,-
CONTROL PAD VERL-KABEL	149,-
MAD CATZ LENKRADE	89,-
GAME BUSTER - ACT. REPLAY	49,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	79,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	159,-
3.5" MEMORY DISC DRIVE	99,-
A-TRAIN EVOLUTION GLOBAL	89,-
ACTUA GOLF	89,-
ADVENTURES OF LOMAX (NOV)	89,-
BAPHOMETS FLUCH (OKT)	89,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	94,-
BEDLAM (OKT)	84,-
BLACK DAWN (NOV)	84,-
BLAM! MACHINEHEAD (OKT)	84,-
BLAZING DRAGONS	89,-
BUBBLE BOBBLE (3 Spiele)	89,-
BURNING ROAD (OKT)	89,-
CASPER	84,-
CRASH BANDICOOT (NOV)	109,-
CRONICLES OF SWORD (OKT)	89,-

0931/!

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

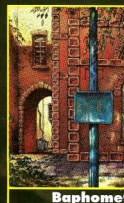
NINTENDO 64

RECHTZITIG VORBESTELLEN!
SICHEN SIE SICH NOCH HEUTE IHR EXEMPLAR!

NINTENDO 64 (MÄRZ 97)	389,-
DT VERSION INKL. 3D-CONTROLSTICK	89,-
SUPER MARIO 64 (MÄRZ 97)	119,-
STAR WARS (MÄRZ 97)	139,-



Mario Andretti Racing (PS) 89,-



Baphomet

DARK TALKERS (OKT)	89,-
DAVIS CUP TENNIS	94,-
DESTRUCTION DERBY 2 (NOV)	99,-
DIE HARD TRILOGY (NOV)	89,-
EARTHWORM JIM 2 (OKT)	89,-
EXCALIBUR (NOV)	99,-
EXHUMED (NOV)	89,-
FADE TO BLACK	89,-
FANTASY GOLF (OKT)	89,-
FIFA SOCCER 97 (NOV)	84,-
FIRO & KLAWD (NOV)	89,-
FLOATING RUNNER (OKT)	99,-
FORMEL 1	109,-
FRANK THOMAS BIG HURT BB.	89,-
GRID RUNNER (NOV)	94,-
HEXEN (NOV)	94,-
HYPER FIN. MA. TENNIS (OKT)	94,-
IN THE HUNT	89,-
INTERNAT. SSTAR SOC. DELUXE	99,-
INTERNAT. TRACK & FIELD	89,-
INTERNAT. MOTO X (OKT)	84,-
IRON & BLOOD (NOV)	89,-
JUMPING FLASH 2 (OKT)	89,-
KONAMI OPEN GOLF	89,-
LAST DYNASTY (OKT)	99,-
MADDER NFL 97	84,-
MARIO ANDR. RACING	89,-
MEGA MAN X3 (OKT)	94,-
MOTOR TOON GP 2 (NOV)	94,-
MYST (OKT)	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 2 (OKT)	89,-
NAMCO SMASH C. TENNIS (NO)	89,-
NAMCO SOCCER P. GOAL (OKT)	89,-
NASCAR RACING 96 (OKT)	99,-
NBA JAM EXTREME (NOV)	89,-
NBA HANGTIME (OKT)	94,-
NBA LIVE 97 (DEZ)	84,-
NFL QB-CLUB 97	89,-
NHL 97 (NOV)	84,-
NHL POWERPLAY 96 (NOV)	84,-
OLYMPIC GAMES	84,-
ONSIDE SOCCER	89,-
PANDEMONIUM (NOV)	89,-
PENNY RACERS (OKT)	89,-
PGA TOUR 97	89,-
PO'ED (OKT)	89,-
PROJECT OVERKILL (NOV)	89,-
RAGING SKIES - SIDEWINDER	89,-
RETURN FIRE	89,-
RIDGE RACER REVOLUTION	89,-
ROAD RASH	89,-
ROBO BIT	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SIM CITY 2000	89,-
SHELLSHOCK	84,-
SKELETON WARRIORS	84,-
SOVIET STRIKE (NOV)	89,-
SPACE HULK	89,-
STAR GLADIATOR (NOV)	94,-
STARFIGHTER 3000	89,-
STEEL HARBINGER (NOV)	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV)	94,-
STREETRACER (DEZ)	99,-
SUPER MOTOCROSS (NOV)	89,-
SUPERSONIC RACERS (OKT)	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BUST A MOVE 2 ARCADE EDITION	69,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	59,-
DAYTONA USA	49,-
GUN GRIFFON	79,-
HANG ON GP	69,-
MYST	59,-
NHL ALL STAR HOCKEY	49,-
PARODIUS DELUXE	59,-
ROBOFISH	49,-
SEGA RALLY	59,-
SHINOBI X	79,-
STREETFIGHTER ALPHA	79,-
STRIKER 96	79,-
VICTORY BOXING	69,-
VICTORY GOAL	49,-
VIRTUA RACING	59,-
VIRTUAL HYDLIDE	59,-
WWW WRESTLEMANIA ARCADE	69,-

Mega CD

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

Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-
BUST A MOVE 2 ARCADE ED - 3 SPIELE	64,-
CRITICOM	79,-
JUPITER STRIKE	59,-
MAGIC CARPET	79,-
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59,-
STREET FIGHTER ALPHA	79,-
VIEWPOINT	79,-
WILLIAMS ARCADE GREATEST	59,-

Super Nintendo

F-ZERO CLASSICS	39,-
HEBERKEE'S POPOITTO	49,-
KIRBY'S DREAM COURSE	49,-
KIRBY'S GHOST TRAP	74,-
KIRBY'S SUPER CLASSICS	39,-
SUPER TENNIS CLASSICS	39,-
YOSHIS ISLAND	99,-
ZELDA III CLASSICS	64,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

Game Boy & Game Boy

Viele Spiele im Angebot!!!

3DO

FAST ALLE 3DO-SPIELE FÜR NUR 29 DM!!!!!!!

SYNDICATE WARS (NOV)	89,-
TEKKEN 2	109,-
THE NEED FOR SPEED	89,-
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	79,-
TILT! (NOV)	84,-
TIME COMMANDO	89,-
TITAN WARS (OKT)	89,-
TOP GUN FIRE AT WILL	99,-
VICTORY BOXING (OKT)	84,-
VIRTUAL GOLF	89,-
VIRTUAL TENNIS (NOV)	89,-
WIPEOUT 2097 (OKT)	99,-
WING COMMANDER 3	89,-
WRECKIN CREW (NOV)	99,-
X-MEN (NOV)	84,-

NBA LIVE 97 (DEZ)	119,-
SCHLÜMPF 2	129,-
SIM CITY 2000 (NOV)	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (OKT)	129,-
TERRANIGMA mit Sp-B (OKT)	114,-
TETRIS ATTACK (OKT)	89,-
WINTER GOLD (OPT)	114,-
WORMS	119,-

Mega Drive

BUGS BUNNY	84,-
FIFA SOCCER 97 GOLD ED (NOV)	89,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (NOV)	79,-
MADDER NFL 97 (NOV)	89,-
NBA LIVE 97 (NOV)	89,-
NHL 97	89,-
PINOCCHIO	84,-
POCAHONTAS	84,-
PREMIER LEAGUE MAN. 2 (NOV)	84,-
SONIC 3 (NOV)	84,-
VECTOR MAN 2 (NOV)	84,-
VIRTUA FIGHTER (NOV)	84,-
WORMS	79,-

Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	119,-
DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
D.K.C. 3 (ENDE NOV)	134,-
FIFA SOCCER 97 GO ED (NOV)	119,-
JIMMY CONNORS TENNIS (NO)	129,-
LOST VIKINGS 2 (OKT)	109,-
LUFIA 2 mit Spieleberater (DEZ)	114,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 16.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von drei Artikeln sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellservice: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei! Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses bei.

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT
AUCH FÜR UNSERE
KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
VERSANDKOSTEN 6, 90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS**

**SEGA TIPS &
TRICKS 1996
HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN
ENTSTANDEN AUS DER
TÄGLICHEN PRAXIS DES
SEGA INFO SERVICE
NUR 15,- DM**

571601

ODER: 0931/571606



Luch (PS) 89,-



Destruction Derby 2 (PS) 99,-



Blam! Machinehead (SA/PS) 94,-



Wipeout 2097 (PS) 99,-

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



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

Alle Leserbriefe werden bitte an folgende Adresse gesandt:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

System 33 von Namco

Hi, neXt-Level-Team!
Ich muß euch sagen, daß ihr mit neXt Level eine der besten Next-Generation-Zeitschriften herausgebracht habt.

Stimmt es, daß Namco an einer Platine arbeitet, die System 33 heißt, stärker als Segas Modell 3 Board und im Frühjahr '97 fertig sein soll und für die Tekken 3 herauskommen wird?

Murad Tüysür, München

XL antwortet:

Ja, Namco entwickelt derzeit eine leistungsstarke Automatenplatine mit dem Namen System 33, die im Frühjahr 1997 zusammen mit dem zweiten Tekken-Sequel, Tekken 3, zum Einsatz kommen soll. Technische Daten waren bislang noch nicht in Erfahrung zu bringen.

Lohnt es sich?

Hallo, XL-Team!

Ich habe mir kürzlich eine PlayStation zugelegt und nun einige für mich sehr wichtige Fragen, die ihr mir hoffentlich beantworten könnt.

1. Welche Vorteile bringt mir ein RGB-Kabel, und gibt es einen Unterschied zwischen dem

RGB-Signal klar das bessere Resultat erzielt.

2. Aufgrund der Vergabe einer Lizenz beziehen sich die Konstellationen im Spiel auf das jeweilige Jahr, das die Lizenz umfaßt. Anders gesagt: Da sich ein Formel-1-Spiel nicht im Handumdrehen programmieren läßt, sind logischerweise die Namen der Fahrer, Teams etc. nicht mehr topaktuell. Formel 1 bezieht sich beispielsweise auf die Rennsaison 1995.

3. Zur Zeit ist uns nichts darüber bekannt, man kann aber davon ausgehen, daß sich Nintendo in Zukunft auch um die Batterie des Begeisterten kümmern wird. Allgemein sind bislang z. B. Cruis'n USA und Super Mario Kart R angekündigt.

Communication Connector?!

Hallo, neXt-Level-Team,
erst einmal ein großes Lob an eure Zeitschrift, sie ist echt super! Aber nun zu meinen Fragen:

1. Gibt es die Möglichkeit, die Batterie des Saturns auszuwechseln, ohne daß man die gesicherten Daten verliert, wenn man kein Back-up-Modul hat?

2. Wozu dient auf der Rückseite des Saturns der „Communication Connector“? Kann man

vielleicht ein bestimmtes Kabel kaufen und die Konsole an die Hi-Fi-Anlage anschließen?

André Dittrich, Bremen

Namcos Automatenplatine System 33 – besser als Segas Modell 3 Board?

Fire-Kabel und dem RGB-Kabel von Sony?

2. Wieso sind Formel-1-Spiele in Sachen Fahrer und Teams immer ein bis zwei Jahre hinter der Zeit?

3. Ist für das Nintendo⁶⁴ ein Formel-1-Spiel in Planung?

Dennis Zwecker

XL antwortet:

1. Sony liefert mit der Konsole ein AV-Kabel mit Cinch-Steckern. Über dieses Kabel läuft ein Audio-Video-Signal, das sich vom RGB-Signal unterscheidet. Ist ein Fernseher mit einer Scart-Buchse ausgerüstet, kann sowohl ein AV-als auch ein RGB-Kabel (von welcher Firma auch immer) angeschlossen werden, wobei das

XL antwortet:

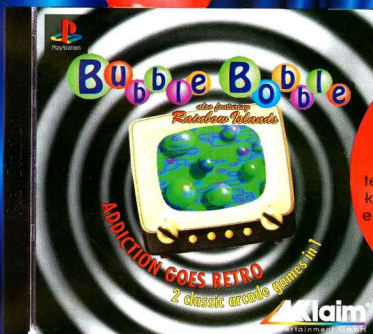
1. Nein, die abgelegten Daten würden verloren gehen. Außerdem ist die Speicherung von Spielständen mindestens vier Jahre lang gewährleistet, da es sich um einen Akkumulator, eine aufladbare Batterie handelt. Ein Auswechseln (besonders im eingeschalteten Zustand der Konsole) ist nicht ratsam.

2. Ein bestimmtes Kabel kann man tatsächlich kaufen, und zwar ein Link-Kabel, für das dieser Port gedacht ist. Voraussichtlich wird das Kabel erst Mitte kommenden Jahres im Zusammenhang mit dem ersten Link-fähigen Spiel für Segas Saturn, Virtual On, in Deutschland erhältlich sein.

WARNUNG: DIESE SPIELE MACHEN SÜCHTIG!

9 von 10
"Unglaubliches
Suchtpotential,
Klassisches
Party-Game!"

Götz Schmiedehausen
Fun Generation
10/96



81%
Video Games
Classic Prädikat

"Bubble Bobble ist eine
rundum gelungene Spiele-
sammlung, die dank ihrer
technischen Qualität und des
klassisch guten Spielprinzips
einfach mächtig Spaß macht."

Wolfgang Schaedle
Video Games 9/96

Jetzt

geht's wieder richtig
rund! Der Arcade-Klassiker der
90er ist wieder da: die einzigartig
nervenaufreibende Arcade-Style-Puzzle-
Welt von BUST-A-MOVE 2. Knallbunt und total
schrill, mit brandneuen Features und
optimiertem Gameplay. Iß, trink und träume
Technicolor-Blubberblasen während Du eine
neue Strategie entwickelst, um Bubble-Master zu
werden. Aber höre niemals auf...sonst zerplatzen
Deine Träume wie die Seifenblasen!

Mit 2 Spieler Modus.

Reif

für die Insel? Dann greif

zu und steig ein in die actionreiche
Abenteuer-Welt von BUBBLE BOBBLE
und RAINBOW ISLANDS. 2 großartige Spiele-
klassiker auf einer Disc - damit's doppelt drunter
und drüber geht. In Bubble Bobble hüpfst Du als
verwandelter Drache durch 100 Levels und erledigst
Deine Gegner mit Seifenblasen. In Rainbow Islands
schließt Du Dir mit magischen Regenbogen Deinen Weg
durch 7 Wolken-Welten. Auf zur großen Jagd nach
Geheimräumen und Power-Ups! Mit 2 Spieler Modus.







Crash Bandicoot

Bereits auf der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles sorgte der neue Sony-Star für zahlreiche Ahs und Oh. Das amerikanische Programmier-Team Naughty Dog will den Spitzen-Titeln aus Fernost mit *Crash Bandicoot* Paroli bieten, und ihre Erfolgchancen stehen wahrlich nicht schlecht.

K von C. Henning
napp zwei Jahre arbeiteten Jason Rubin und sein Naughty-Dog-Team an der Fertigstellung des neuen Sony-Maskottchens. Das lang erwartete dreidimensionale Jump&Run-Spektakel sorgte vor allem in grafischer Hinsicht schon im Vorfeld für Furore. Da einige Hollywood-erprobte Grafiker ihre Erfahrungen in die atemberaubenden Dschungelwelten einfließen lassen konnten, um den jüngsten Sony-Smashhit auch optisch anspruchsvoll zu gestalten, war alle Welt auf das Endprodukt natürlich sehr gespannt.

Crashs Abenteuer findet auf drei Inseln statt, die in Miniaturausgabe auf einer Karte zu

bewundern sind. Auf dieser kann sich die Spielfigur zwischen den absolvierten Leveln bewegen. Jedes Eiland ist in mehrere Abschnitte unterteilt, in denen neben riesigen Mühlsteinen und tiefen Abgründen unter anderem auch Stinktiere und Schildkröten das Fortkommen erschweren. Um sich der Feinde zu erwehren, hilft ein beherzter Sprung auf die Köpfe der Widersacher oder eine Wirbelattacke à la Tasmanischer Teufel. Der amüsanteste Level bietet einen rasanten Ritt auf einem tobenden Wildschwein. In den meisten Abschnitten schaut dem Helden eine Kamera über die Schulter, die vom Spieler nicht zu beeinflussen ist. Crash läuft in die Tiefe des Raumes, und in manchen Leveln bewegt sich der Held auf den Betrachter zu, so daß dem Spieler vor einem nahenden Abgrund nur wenig Zeit zum Reagieren bleibt. Einige sprunghaftere Stages, z. B. die beim Erklimmen der Palisaden eines Eingeborenendorfes, werden aus der Seitenansicht präsentiert. Dabei muß sich der schräge Star nicht nur mit dem aufgetragenen Stamm herumschlagen, sondern auch mit fleischfressenden Pflanzen und dornigen Barrieren, die urplötzlich aus dem Boden schnellen. Auf der zweiten Insel sind vor allem gute Sprungkenntnisse gefragt, denn der



Crash Bandicoot geizt nicht mit optischen Reizen. In jedem Level werden zahlreiche Grafikeffekte geboten

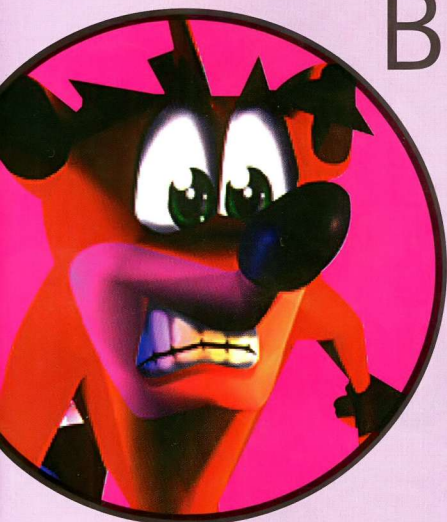
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Naughty Dog
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Level:	3 Inseln à 8 Level
Preis:	ca. DM 120
Erhältlich:	November

info

NAUGHTY DOG

Das achtköpfige Team unter Jason Rubin und Andy Gavin programmiert schon seit einem Jahrzehnt Video- und Computer-spiele. Zu seinen bekanntesten Spielen gehört der optisch eindrucksvolle 3DO-Prügler *Way of the Warrior*. Darüber hinaus lieferte es Software für Apple II GS, Amiga, Atari ST und PCs. 1992 erschien Naughty Dogs *Rings of Power* als einer der ersten drei Mega-Drive-Titel von Electronic Arts.

Crash Bandicoot



Bei 100 eingesammelten Äpfeln winkt ein 1 Up



düstere Maya-Tempel bietet nur wenig festen Untergrund. Bevor schließlich der Showdown zwischen Crash und seinem Erzfeind Dr. Neo Cortex stattfindet, müssen unter anderem noch einige klapprige Bergsteigerbrücken überquert und verrottete Industrieanlagen gemeistert werden. Neben den Gefahren stößt der Abenteurer auch auf hilfreiche Extras, wie zum Beispiel Voodoo-Masken, die Crash vor einem gegnerischen Angriff bewahren oder dunkle Räume beleuchten können. Diese Extras sind in Holzkisten verborgen, die mit Hilfe einer Wirbelattacke zerbrechen. Gefährlich wird es, wenn Crash einer TNT-Kiste zu nahe kommt, denn dann hat er nur wenige Sekunden, um sich in Sicherheit zu bringen, bevor die Kiste detoniert. Zudem gibt es noch die flexiblen Trampolin-Kisten, mit deren Hilfe einige höher gelegene Passagen erreicht werden können.

Insel
1



extraflut



In jedem Level befinden sich zahlreiche Kisten und Diamanten. Am Ende jeder Stage wird dem Spieler die Anzahl der eingesammelten sowie verpaßten Kisten angezeigt, bevor der nächste Level betreten werden kann.



Die Grafiker bewiesen bei ihrer Arbeit an Crash Bandicoot sehr viel Liebe zu Detail





Insel

3



Geheime Stellen halten nützliche Dinge wie Extraleben für Crash bereit



The story so far: In der Intro wird die Geschichte vom mißglückten Genexperiment gezeigt – mit Crash als Opfer

Insel

2



Der kräftige Endgegner Koala Kong wirft Felsbrocken nach vorne, die Crash mit Hilfe seiner Wirbelattacke zurückschleudern muß

Die Natur mußte Dr. Neo Cortex' großen Fabrikgebäuden weichen

Auf den Inseln warten selbstverständlich auch einige Oberbosse auf den Helden. Neben einem wohlgenährten Häuptling und einem verrückten Hund trachten ein kräftiger Koalabär sowie ein „Mafia-Bandikut“ nach den kostbaren Leben des Hauptdarstellers.

In einigen Leveln sind drei Bilder von Crashes Freundin Twana und Dr. Neo Cortex versteckt. Sobald das jeweils dritte Bild eingesammelt ist, gelangt Crash in eine horizontal scrollende Bonusstage, in der unter anderem der aktuelle Spielstand gespeichert werden kann.



Dr. Nitrus Brio ist der Assistent von Oberbösewicht Dr. Neo Cortex

optionen

Im Options-Menü läßt sich lediglich die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte einstellen. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade gibt es nicht.

In den ersten Leveln wird Crash lediglich von Schlangen und anderen Tieren angegriffen. Je weiter er kommt, desto skurriler werden seine Feinde

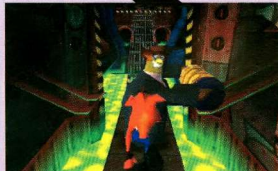
Crash Bandicoot



Dr. Nitrus Brio wirft mit höchst gefährlichen Reagenzgläsern um sich



Nicht nur im Versuchslabor des skrupellosen Endgegners fallen die aufwendig gestalteten Hintergründe positiv auf



In der Giftmülldeponie warten fäserwerfende Handlanger auf Crash



Ohne die Lichtmaske ist man in diesem Level aufgeschmissen

save

Memory-Card:

Nach erfolgreichem Abschluß eines Bonuslevels läßt sich ein Spielstand inklusive der bis dato erspielten Extras auf einen Block speichern.

Paßwortsystem:

Als Paßwort gilt eine bestimmte Tastenkombination, die den Spielstand samt verbleibender Leben, Äpfel und Diamanten beinhaltet.

Die jahrelange Erfahrung der Grafiker von Naughty Dog spiegelt sich in der kunterbunten Insellflora wider. Die zahlreichen Polygone wurden mit überaus detaillierten Texturen überzogen. Grobe Grafikfehler sucht man im gesamten Spiel vergeblich. Wenn zum Beispiel eine TNT-Kiste explodiert, wird das Geschehen mit wunderbaren Lichteffekten illustriert. Trotz der Dreidimensionalität versperren keine Objekte plötzlich das Blickfeld des Spielers.

Auch akustisch weiß *Crash Bandicoot* zu gefallen. In jedem Abschnitt ertönen passende Eingeborenenmelodien. Die umfangreiche Palette der Soundeffekte reicht von unschwelligen, leisen Dschungelgeräuschen über das Krachen laut zerberstender Kisten bis hin zu cartoon-mäßigen, witzigen Tönen.

Das Jump&Run-Genre wurde auf der PlayStation bislang sträflich vernachlässigt, denn mit *Gex*, *Jumping Flash!* 1 u. 2, *Mickey's Wild Adventure* und *Rayman* sind bislang gerade mal fünf Genrevertreter

erhältlich. Jason Rubin und Co. wollten zwar ein dreidimensionales Jump&Run entwickeln, dabei jedoch nicht auf die typischen Eigenschaften klassischer 2D-Spiele verzichten. So fühlen sich erfahrene Spieler nicht selten an *Donkey Kong Country* oder *Super Mario Bros.* erinnert, wenn sie Crash durch die drei Inseln begleiten und dabei auf fäserwerfende Bösewichter treffen. Wirklich neue Innovationen und Spielelemente halten sich in Grenzen. Zudem gehört das Programm nicht gerade zu den abwechslungsreichsten seiner Gattung, doch bis alle Kisten und Diamanten gefunden sind, vergehen einige amüsante Stunden. Nicht nur die vernachlässigten Jump&Run-Freunde werden an der Scheibe gefallen finden, denn durch den schrägen Humor und den extravaganen Charme wird Crash sicherlich auch viele neue Genre-Fans für sich gewinnen können. ■

XL-Wertung

85%

SEGA

Die Nacht beginnt.
 Unglaubliche Traumwelten erwarten Dich.
 Um Dich in dieser Welt zu behaupten,
 mußt Du nur eines tun:

Wachbleiben!



SONIC
TEAM
PRESENTS

Nights

into dreams...



INTERNET: <http://www.sega-europe.com>
<http://www.sega.com>

Es gibt Games, bei denen schläft man vor Langeweile fast ein. Bei dem neuen SEGA 3D Actionspiel NIGHTS wird Dir das nicht passieren. Du mußt im mystischen Land Nightropia unzählige Abenteuer bestehen, um dann in dem grandiosen Finale - aber wir wollen Dir an dieser Stelle nicht zuviel verraten. Denn auch Du brauchst Deinen Schlaf. Nur soviel: NIGHTS ist technisch absolut wegweisend. So bietet es in Echtzeit gerenderte 3D Polygonwelten

...and you thought it was just a game.

und eine absolut uneingeschränkte Bewegungsfreiheit des Helden. Die Level ändern ständig ihr Design. Die Zoom- und Rotations effekte sind stufenlos verstellbar. NIGHTS wird mit einem 3D Analog Controlpad ausgeliefert, das Dir ein unbeschreibliches Fluggefühl bereitet.

Kurz: Du kannst Dir in Deinen kühnsten Träumen nicht vorstellen, was Du mit NIGHTS aus Deinem SATURN herausholen wirst.



JR: „Uns lag sehr viel daran, ein vollkommen dreidimensionales Spiel zu kreieren.“

XL: Wann haben Sie mit der Arbeit an *Crash Bandicoot* begonnen?

Jason Rubin: Mein Partner Andy Gavin und

ich begannen im Oktober 1994. Die erste Entwicklergruppe kam im Januar 1995 dazu. Wir wollten mit *Crash Bandicoot* ein klassisches 2D-Jump&Run in einer 3D-Umgebung realisieren. Ohne auf *Sonic*- oder *Mario*-ähnliche Elemente zu verzichten, waren wir darauf bedacht, gleichzeitig viele Neuheiten mit einzubringen.

XL: Welche Kriterien standen bei Ihrer Arbeit im Vordergrund? Worauf legten Sie besonderen Wert?

JR: Uns lag sehr viel daran, ein vollkommen dreidimensionales Spiel zu kreieren, angefangen bei den Charakteren im Vordergrund, bis hin zum letzten Blatt im Hintergrund. Diese 3D-Umgebung erlaubt uns sechs verschiedene Möglichkeiten der Bewegung (oben, unten, links, rechts, vorne und hinten). Aber wir haben sehr schnell erkannt, daß sich das Gameplay im Vergleich zu den herkömmlichen 2D-Spielen komplett verändern würde. Deshalb haben wir viele Barrieren und Hindernisse aufgebaut und zusätzlich die Kameraperspektive konstant gehalten, um den Spielern durch die Level zu führen und um das Gameplay noch näher an die gängigen 2D-Vorbilder anzulehnen.

XL: Hat *Crash* einen geistigen Vater oder war er ein „Gemeinschaftsprodukt“?

JR: Ich habe *Crash* zum Leben erweckt und jede seiner Animationen entwickelt, aber jeder von uns hat einen kleinen Teil zu der Figur beigetragen. Die übrigen Charaktere und Backgrounds stammen vom großen Teil aus der Feder unserer Grafiker und von mir.

XL: *Naughty Dog* steht bei *Universal Interactive* unter Vertrag. Wann wurde *Sony* auf *Crash* aufmerksam?

JR: Es ist richtig, daß wir bei *Universal* unter Vertrag stehen. Zu Beginn hatten wir in ihnen einen Publisher gefunden, der unsere Software vertreibt. Nachdem wir schon 15 Monate an *Crash* gearbeitet hatten, wurde *Sony* auf das Projekt aufmerksam und trat an uns heran. Danach unterstützte uns *Sony* bei der Vermarktung des Programms und teilte uns ihre Verbesserungsvorschläge mit.

XL: Worauf sind Sie am meisten stolz?

JR: Als die ersten Screenshots von *Crash* an die US-Presse gingen, schrieben einige, *Crash*

sei ein sehr gut aussehendes „vorgerendertes“ Spiel. Erst bei der spielbaren Version offenbarte sich ihnen die Grafik als Echtzeit berechnet. Außerdem bin ich sehr stolz auf das Gameplay. Ich hörte, daß David Perry uns seine Stimme bei der Best-of-E3-Wahl eines französischen Magazins gab. David Perry nimmt das Gameplay seiner Spiele sehr ernst und läßt sich nicht allein von Grafik oder Technologie beeindrucken. Es ist uns eine Ehre, seine Anerkennung zu erhalten. Zudem bin ich sehr stolz auf den Umfang des Spiels. Zur Fertigstellung wird *Crash* eine 640-MByte-CD füllen, ohne FMV-Sequenzen oder ähnlichem.

XL: Inwiefern läßt sich *Crash* Ihrer Meinung nach mit den beiden anderen großen 3D-Jump&Runs *NIGHTS* und *Super Mario 64* vergleichen?

JR: Ich glaube, daß sich vor 18 Monaten drei Teams vornahmen, ihre Vision eines dreidimensionalen Jump&Runs zu verwirklichen. Miyamoto-sans *Super Mario 64* fasziniert aufgrund des freien Raumes, Naka-san setzte bei *NIGHTS* auf das Fluggefühl und *Naughty Dog* versuchte, das 3D-Reich mit den klassischen Eigenschaften des Genres zu erobern.

Ich habe *Mario* auf der E3 zweieinhalb Stunden lang gespielt und war begeistert. Ich war mehr daran interessiert, einfach durch die Welten zu spazieren, als mich mit Monstern anzulegen. *SM 64* gab mir ein völlig neues Gefühl der Erforschung. Es ist mit *Zelda* zu vergleichen, wenn der Spieler in dieser unglaublichen Welt ist und versucht, sich zurechtzufinden. Das soll keine Kritik sein, ich habe *Zelda* gerne gespielt und finde *Super Mario 64* brillant, jedoch glaube ich nicht, daß es die Reihe früherer *Mario*-Spiele weiterführt. *NIGHTS* hat mir auch großen Spaß bereitet, aber ich bezweifle, daß Naka-san damit versucht hat, einen neuen *Sonic* zu erfinden. Bei *NIGHTS* spielen die Flugelemente, konstante Zeitlimits und Stunts eine entscheidende Rolle.

XL: Wie ist Ihre Meinung zur Evolution der 3D-Spiele? Meinen Sie, daß dadurch 2D-Spiele in Vergessenheit geraten?

JR: Die dritte Dimension eröffnet uns eine andere Art von Jump&Runs. *Super Mario 64* ist interessant, weil es in dieser Richtung noch viel zu ergründen gibt. Ich glaube aber, daß die klassischen Spiele dadurch nicht vom Aussterben bedroht sind. Bei *Crash* versuchten wir, neue Elemente mit klassischen zu vermischen und die zusätzliche Dimension als Vorteil zu nutzen.

XL: Wie sehen Ihre Pläne für die Zukunft aus?

JR: Das Projekt, an dem wir momentan arbeiten und wahrscheinlich zum nächsten Weihnachtsfest veröffentlichen werden, ist ein PSX-Exklusiv-Titel, und in Zukunft werden wir keine Spiele für andere Konsolen entwickeln.

XL: Vielen Dank für das Interview, und weiterhin alles Gute für die Zukunft. ■

naughty
dog

Jason Rubin und Andy Gavin sind die Chefs der insgesamt achtköpfigen Programmierertruppe von Naughty Dog. Im Interview erzählt Jason Rubin von der Entstehungsgeschichte ihres Jump&Run-Smashhits.

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

umphigher
Bigger faster
live forever
better in more
harder

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.



ABO-PRÄMIE 1

Capcoms legendäre *Street Fighter*-Reihe weiß noch heute die **Beat'em-Up-Fangemeinde** zu begeistern – nun geht die japanische Software-Schmiede neue Wege: Ihr erstes 3D-Prügelspiel, *Star Gladiator*, erscheint voraussichtlich im **Dezember diesen Jahres**, alle kommenden **neXt Level-Abonnenten** haben schon jetzt die exklusive Chance, den neuen



Star Gladiator-Demo-CD



DEMO
CD

Beat'em-Up-Überflieger probezuspielen. (Alle Infos zum kommenden Prügel-Highlight gibt es ab Seite 56.)

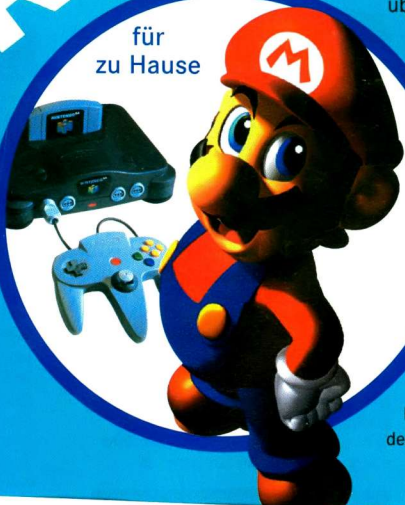
Jeder, der jetzt **neXt Level** für zwölf Monate abonniert, darf zwischen der spielbaren(!) **PlayStation-Demo-CD Star Gladiator** und dem **brandheißen Nintendo⁶⁴-VHS-Video** wählen!





SUPER MARIO

für
zu Hause



Nintendos neue 64-Bit-Konsole erscheint erst am 1. März 1997 in Deutschland. Alle neXt-Level-Leser haben nun die einmalige Möglichkeit, sich die absoluten Highlights der ersten beiden N64-Spiele, *Super Mario 64* und *PilotWings 64*, zu Hause anschauen zu können – und über vier Monate bevor hierzulande die erste N64-Konsole offiziell über den Ladentisch geht.

Infos zum Video

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

Garantie

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

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

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

Als Dankeschön für mein Interesse hätte ich gerne

- ☐ die spielbare PSX-Demo-CD *Star Gladiator*
- ☐ das 30minütige Nintendo⁶⁴-VHS-Video

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

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

BIZ _____

Kto.-Nr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift _____

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

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

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

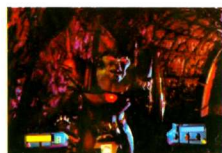
Das Abonnement läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich widerrufen wird.

behind the scenes 64-bit behind the scenes

von K.-D. Hartwig

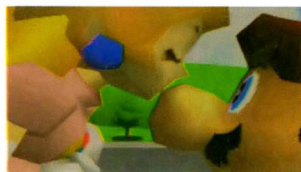
Nach dem Rummel der vergangenen Woche rund um den prognostizierten Umsatzeinbruch und den Software-Mangel Nintendos in Japan hat sich die Lage mittlerweile wieder beruhigt. Laut Nintendo habe man insgesamt eine Million N64-Konsolen verkauft. Allerdings wurde die Auslieferung weiterer Geräte eingestellt, bis mit *Wave Race 64* am 27.9. endlich das dritte Spiel auf den Markt kommt bzw. kam.

Derzeit bekräftigt Matsushita seinen Willen, den 3DO-Nachfolger IM2 im Frühjahr 1997 zu einem konkurrenzfähigen Preis auf dem Markt zu bringen. Bis dato war zwar noch immer nichts von dem Gerät zu sehen, auf der ersten japanischen Electronic Entertainment Expo Anfang November soll es allerdings so weit sein.



„mamma mia!“

Das der N64-Terminverschiebung in Japan vom April auf Juni dieses Jahres keine Lieferengpässe von N64-Chips zugrunde lag, sondern allein die Tatsache, daß *Super Mario 64* nicht fertig war bzw. Shigeru Miyamoto nicht mit der Qualität zufrieden war, ist ja mittlerweile bekannt. Des öfteren äußerte er sich in Interviews dahingehend, er wolle gern noch bis August an Mario arbeiten. Überraschend ist nun, daß er es sich nach dem Japan-Release nicht nehmen ließ, sein Spiel noch weiter zu perfektionieren, womit die Amerikaner – und in ferner Zukunft auch die Deutschen – in den Genuß einer verbesserten Version kommen: Die Kameraführung wurde noch einmal überarbeitet, einige Texturen wurden ausgetauscht, vor allem aber sind eine ganze Menge Sprachsamples dazugekommen. Die Intro wird nun von der Prinzessin gesprochen, Bowser erhebt ebenfalls seine Stimme, und Mario gibt noch eine ganze Reihe zusätzlicher Kommentare zum besten. ■



dritte welt

Wieder einmal hat Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi bewiesen, wie „wichtig“ ihm der europäische Markt ist. Trotz monatelanger verzweifelter Beteuerungen der Nintendo-of-Europe-Cheftage in Großostheim, das Nintendo[®] werde im Spätherbst dieses Jahres in Deutschland erscheinen – vor einigen Monaten sprach Nintendo-Berater Hans Stahler sogar noch von ca. 350.000 Geräten, die in Deutschland zum Weihnachtsgeschäft über den Ladentisch gehen sollten –, kam schließlich aus Japan die Absage. Erst im März 1997 soll das N64 hierzulande zum Preis von 399 DM offiziell erhältlich sein. Einmal mehr wird die Geduld der deutschen Nintendo-Fans aufs äußerste strapaziert. Ob es Nintendo



hardware-lockout

Import leicht gemacht: Japanische und amerikanische Nintendo[®]-Konsolen werden weitestgehend kompatibel sein und lediglich einen sogenannten Hardware-Lockout nutzen, um das Spielen von Import-Software zu erschweren. Das heißt, nur die Modul-Form unterscheidet sich, ein paar Plastikteile im Modulschacht verhindern, daß Module anderer Länder verwendet werden können. Die gleiche Methode nutzte Nintendo seinerzeit auch beim SNES.

Wer sein N64 nicht selbst aufschrauben und an den Innereien herumfeilen will, für den bietet wie immer Wolfsoft (Tel.: 02622-83517) die Lösung (für 19,99 DM). Allerdings liefert das US-Gerät wie die Japan-Variante kein RGB-Signal, ein Umbau ist also weiterhin notwendig, wenn man aus seinem Import-Gerät das bestmögliche Bildsignal kitzeln will. ■



gelingt, die Fans mit *Donkey Kong Country 3* und dem Game Boy Pocket ein weiteres halbes Jahr bei der Stange zu halten, wird sich zeigen. ■

**NEUE TRAININGSMETHODEN
BRINGEN BERÜHMTE
KUNG-FU-MEISTER
AN DEN BETTELSTAB.**

Der Bettelstar
Hong Kong: Lee Hong, der weltberühmte Schüler der Schule Wu Xuan, ist in finanziellen Nöten. So weitgehend, muß ich mich einen richtigen Job suchen.

Kung-Fu-Meister der
Seit seine Schüler die
Kampftechniken aus dem
Videopool bekommen 2. ersem-
wird Hong geübt. Das
ganz schön geübt. Das
hätt auch der beste Kung-Fu-
Anzug nicht lange aus. Bei
einem Verbrauch von 30
die Schüler ihren Ruin. Zu
allmählich in den Ruin. Wo
der Frage, wie denn die
übermäßige Beanspruchung
zustande kommen, sagte Lee
Hong: Ich komme einfach
nicht mehr gegen meine
Schüler an, keine Chance.
Die haben Kampftechniken

Wer schenkt diesem Mann
einen neuen
Kung-Fu-Anzug?

Extremer Schwarzgürtelmangel in Hong Kong. Nun beschloss, eine neue Schule zu eröffnen: für Näharbeiten. Er erklärt: „Ich werde schwarze Gürtel fertigen. Wir Bedarf ist ja jetzt enorm.“ Wir wünschen ihm viel Erfolg, die Unternehmen hat er ja schon mit seiner Erfahrung hat er beim Nähen und bei eigenen Kunden.

IT'S NOT A GAME.





Das Nintendo⁶⁴ erscheint erst am 1. März 1997 in Deutschland!

Am 9. September war es endlich soweit: Nintendo lud zur heißerwarteten Nintendo⁶⁴-Europapremiere in Wiesbaden. Durch die Pressekonferenz führten die europäischen und japanischen Größen des Nintendo-Konzerns: Shigeru Ota (Geschäftsführer Nintendo of Europe), Hans Stahler (Berater von NoE), Shigeru Miyamoto (Chefdesigner), Genyo Takeda (General „Hardware“-Manager) und Werner Rudolph (Manager Advertising/PR NoE).

Nachdem Nintendos Vormachtstellung ebenso ausführlich wie eindrucksvoll anhand von Zahlen, Daten und Fakten unterstrichen wurde, folgte die offizielle Stellungnahme zum Start des Nintendo⁶⁴. Die 64-Bit-Konsole wird erst am 1. März 1997, allerdings zum sensationellen Preis von 399 DM (Netzteil, AV-Kabel und ein Joypad inkl.), in Deutschland erscheinen. Zum Start werden folgende Spiele erhältlich sein: *Super Mario 64* (zu einem unglaublichen Preis von 99 DM), *PilotWings 64* (129 DM) und *Star Wars: Shadows of the Empire* (149 DM). Kurze Zeit später wird *Waverace 64* (ebenfalls für nur 99 DM) veröffentlicht. Preise für zusätzliche (farbige) Pads und die Speicherkarten sind noch nicht bekannt.



Die Präsentation der nahezu fertiggestellten Versionen von *Waverace 64* und *Star Wars: Shadows of the Empire* brachte einige Überraschungen mit sich: Nun ist es amtlich – auf der E3-Messe in Los Angeles im Mai diesen Jahres wurden nur zwei von insgesamt vier *Waverace 64*-Spielmodi gezeigt. Auf den acht

Strecken darf nun zu zweit (Splitscreen), allein gegen Gegner oder aber lediglich „auf Zeit“ gefahren werden. Zudem gibt es noch einen Stunt-Modus, bei dem die haarsträubendsten Kunststücke auf leicht abgewandelten Streckenverläufen vollführt werden müssen. Zwei Punkte machen dieses Rennspiel zur



Im Anschluss an die Pressekonferenz lud Nintendo noch zum Interview mit Shigeru Miyamoto

Wie XL schon mehrfach berichtete, unterscheidet sich das fertige *Waverace 64* deutlich von der E3-Messe-Version, die lediglich zwei der vier Spielmodi zeigte

Besonderheit: Zum einen erwartet uns eine weitere technische Meisterleistung, zum anderen wird tatsächlich in jeder Runde individuelles Geschick vom Spieler abverlangt, da der „normale“ Wellengang und auch die aufkommenden Wellen der Gegner und des eigenen Jet-Skies zu keinem Zeitpunkt „gleich“ sind. Eine jederzeit variable Streckenbegebenheit – so etwas gab es bislang in noch keinem Rennspiel!

Auch *Star Wars: Shadows of the Empire* wußte positiv zu überraschen, denn die E3-Version wurde ebenfalls stark verbessert. Besonders in punkto Steuerung sind deutliche Fortschritte zu erkennen. Es ist wirklich davon auszugehen, daß Nintendo zum N64-Release vier absolute Spitzentitel präsentieren kann. (Weitere Infos auf Seite 24.) ■



Eine Batterie speichert alle Ergebnisse



Es gibt acht spektakuläre Strecken



Nur wer die Wellen „richtig“ nimmt, kann die maximale Geschwindigkeit erreichen



Auch der Zweispieler-Modus ist überragend



Vier Jet-Skies stehen zur Wahl



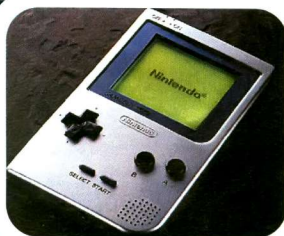
Der Wellengang ist genial simuliert



Im Stunt-Mode müssen Kunststücke vollbracht, Schanzen übersprungen, ...



... und Ringe durchfahren werden, um Punkte und somit Medallien zu erringen



Kurzinfos von der Nintendo-Pressekonferenz am 9. September

- Auch der *Game Boy Pocket* wurde in Wiesbaden offiziell vorgestellt
- *Super Mario RPG* wird definitiv nicht offiziell in Deutschland erscheinen – die Arbeiten an *Super Mario RPG 64* wurden bestätigt
- Das 64 Disk Drive fürs N64 wird „spätestens im Herbst '97“ in Japan erschienen sein
- Das R bei *Super Mario Kart R* bedeutet (sehr zum Unwillen von Miyamoto) Reality
- Square wird weiterhin SNES-Spiele produzieren – auch fürs N64? Miyamoto: „Kein Kommentar!“
- Deutsche N64-Hard- und Software wird nicht mit japanischer bzw. amerikanischer kompatibel sein
- Anlässlich der Konferenz war Miyamoto zum erstenmal in Deutschland



Star Wars: Shadows of the Empire

System: Nintendo⁶⁴
 Hersteller: Nintendo
 Entwickler: LucasArts

Bereits auf der Electronic Entertainment Expo, die im Mai in Los Angeles stattfand, präsentierte Nintendo eine erste Version des 64-Bit-Star Wars-Spektakels. Die neueste Fassung von *Star Wars: Shadows of the Empire* stand auf der Nintendo-Pressekonferenz am 9. September zum ausführlichen Probespiel bereit.

Das fertiggestellte Game wird voraussichtlich neun große Spielabschnitte beinhalten. Zu



Der Millennium-Falke ist in großer Gefahr



Die *Star Wars*-Charaktere sind an Detailreichtum kaum noch zu übertreffen

Beginn des Abenteuers steigt der Spieler in das Cockpit eines Snowspeeders, um eine Bodenstation der Rebellen vor angreifenden AT-ATs zu beschützen. Diese gigantischen Kampfroborer können entweder beschossen oder durch geschickten Einsatz einer Harpune mit einem Seil zu Fall gebracht werden.

Neben einigen Levels, in denen das Geschehen aus der Ich-Perspektive betrachtet wird, bietet die 96-MBit-Cartridge sogar eine rasante Speeder-Bike-Verfolgungsjagd durch die Wüstenstadt Mos Eisley. Dieser Part stellt zweifellos das absolute Highlight des Games dar. Der große Showdown findet in der unheimlichen Raumstation des Endgegners

Xicor statt. Die atemberaubenden 3D-Grafiken und die grandiosen Effekte machen jede der abwechslungsreichen Stages zu einem Erlebnis. Zudem sorgt der packende Original-Soundtrack, der beinahe CD-Qualität erreicht, für die richtige *Star Wars*-Atmosphäre.

LucasArts' N64-Debüt entwickelt sich zweifelsohne zu einem der interessantesten Titel für den neuen 64-Bitter. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten kommt das Game voraussichtlich am 2. Dezember auf den Markt, hierzulande wird *Star Wars: Shadows of the Empire* zur Markteinführung des Nintendo⁶⁴ am 1. März kommenden Jahres erhältlich sein. ■



Nicht nur für Fans der Kultfilm-Trilogie von Interesse: *Star Wars: Shadows of the Empire* bietet rasante Action in neun großen Spielabschnitten



Goemon 5

System:	Nintendo ⁶⁴
Hersteller:	Konami
Erhältlich:	tba

Im Land der aufgehenden Sonne erfreut sich die *Mystical Ninja*-Reihe seit Jahren größter Beliebtheit, nun schickt sich Konami an, auch die Nintendo⁶⁴-Fangemeinde im Sturm zu erobern.

In gewohnter Action-Adventure-Manier ist es die Aufgabe des Spielers, zahlreiche großangelegte Szenarien zu erkunden. Konami versteht es dabei geschickt, Abenteuer- und Jump&Run-Elemente miteinander zu verbinden. Die zahlreichen Rätsel sind zwar nicht besonders komplex, Nintendo⁶⁴-User, die der japanischen Sprache nicht mächtig sind, werden jedoch aufgrund der vielen

Bildschirmtexte Probleme bekommen.

Im Gegensatz zu seinen 16-Bit-Vorgängern präsentiert sich *Goemon 5* in beeindruckender 3D-Grafik. Die abwechslungsreichen Spielabschnitte sind kunterbunt und mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt worden. Zudem tragen die rundum gelungenen Animationen aller Beteiligten zur ansprechenden Optik bei.

Abenteuerlustige Nintendo⁶⁴-Freunde müssen sich aber leider noch gedulden, ein Termin für den Japan-Release von Konamis neuestem Nippon-Streich wurde noch nicht bekanntgegeben. ■



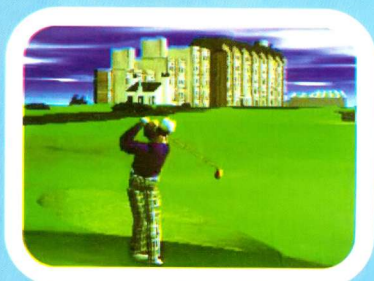
St. Andrews

System:	Nintendo ⁶⁴
Hersteller:	Seta
Erhältlich:	4. Quartal (Import)

Bereits in der vorangegangenen Ausgabe haben wir *St. Andrews* angekündigt, nun gibt es erste Bilder von Setas Nintendo⁶⁴-Sportspektakel.

Neben einer Vielzahl interessanter Spielmodi – darunter Tournament- und Mehrspieler-Optionen – wartet das Spiel unter anderem mit hochwertiger 3D-Grafik auf. Noch nie vorher dagewesene Blicktiefe und absolut authentische Bewegungsabläufe

der Polygon-Sportler sollen *St. Andrews* optisch ansprechend machen und die technischen Fähigkeiten Nintendos neuer Konsole demonstrieren. Die großen Datenmengen, die Setas neuestes Game benötigt, sollen voraussichtlich in einer 64-MBit-Cartridge untergebracht werden. N64-Fans, die der Nobelsportart nicht abgeneigt sind, haben Grund zur Freude: *St. Andrews* soll, wenn alles gut geht, noch in diesem Jahr auf den Markt kommen. ■



Angedacht ist eine leicht verständliche Benutzeroberfläche, die hier leider noch nicht zu sehen ist



Cu-On-Pa ist von der Spielidee dem PC-Titel Endor-fus recht ähnlich

Cu-On-Pa

System: Nintendo⁶⁴
 Hersteller: T&E Soft
 Erhältlich: im Handel (Import)

Mit *Cu-On-Pa* ist neben *TetrisPhear* eine weitere 64-Bit-Knochelei am Start. Ähnlich wie bei genreverwandten Titeln, handelt es sich bei T&E Softs N64-Debüt um ein simples, aber

„süchtig machendes“ Game. Der Spieler hat die Aufgabe, einen sechseckigen Würfel über ein abgegrenztes Feld zu steuern, um eingefärbte Kästchen möglichst schnell zu neutralisieren. Je nach Konstruktion eines Levels, gestaltet sich dieses Vorhaben jedoch relativ problematisch. In technischer Hinsicht scheint *Cu-On-Pa* zwar kein Überflieger zu sein, die

reduzierte grafische Aufmachung paßt jedoch sehr gut zum Spielgeschehen. Ob dieser Titel nach dem Launch von Nintendos 64-Blitter am 1. März kommenden Jahres jemals den offiziellen Weg nach Deutschland finden wird, ist nicht gewiß, japanische Nintendo⁶⁴-Fans dürfen sich bereits in diesen Tagen an *Cu-On-Pa* erfreuen. ■

J League Perfect Striker

System: Nintendo⁶⁴
 Hersteller: Konami
 Erhältlich: 1. Quartal

Neben dem Action-Adventure *Goemon 5* arbeitet Konami zur Zeit an einer 64-Bit-Fortsetzung des SNES-Hits *Perfect Eleven*, das hierzulande unter dem Titel *International Superstar Soccer* bekannt ist.

J League Perfect Striker ist der Titel des Moduls, das sich sportbegeisterte N64-User unbedingt vormerken sollten.

Neben sämtlichen Teams der japanischen

Profiligen bietet das Game verschiedene Stadien und weitere interessante Features. Während eines Matches nehmen wechselnde Witterungsverhältnisse auf die Beschaffenheit des Bodens und damit auf den Spielverlauf Einfluß.

Die 22 Polygon-Kicker, die sich stets auf dem Platz tummeln, verfügen über sehr realistische Bewegungsabläufe und eine Vielzahl individueller Eigenschaften.

Zahlreiche Kameraperspektiven sollen für Übersicht sorgen, sogar eine Replay-Funktion haben die Entwickler angedacht. ■



Dual Heroes

System: Nintendo⁶⁴
 Hersteller: Hudson Soft
 Erhältlich: tba

Wer hätte gedacht, daß das erste 3D-Beat-'em-Up für das Nintendo⁶⁴ ausgerechnet von Hudson kommt – jener Software-Schmiede, auf dessen Konto die legendäre *Bomberman*-Reihe geht? Zwar befindet sich *Dual Heroes* zur Zeit noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, Genre-Fans können sich jedoch schon jetzt auf einen weiteren hochinteressanten Prügelkampf freuen.

Neben einer Riege teilweise recht ausgefallener Kämpfer wartet das Game unter anderem mit famoser Grafik auf. Die flüssig animierten Polygon-Fighter wurden mit Gouraud-Shading in Szene gesetzt, die aufwendigen



Lichteffekte tragen ebenfalls zur ansprechenden Optik bei. Jeder der Kämpfer beherrscht eine Vielzahl spektakulärer Special-Moves, an einem ausgefeilten Combo-System arbeiten die Entwickler zur Zeit noch. Anhänger ausgefallener Prügelspiele werden bei *Dual Heroes* definitiv auf ihre Kosten kommen, ein Termin für den Release im Land der aufgehenden Sonne steht bis zum jetzigen Zeitpunkt jedoch noch nicht fest. ■



Dual Heroes wartet unter anderem mit unkonventionellen Kämpfern auf

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



Saturn	
Saturn ohne Spiel	289.90
Saturn mit Sega Rally	289.90
Game Buster	89.90
Advanced Milit. Commander 2 jp	89.90
Alien Trilogy us	109.90
Alien Trilogy	89.90
Alone in the Dark 2	89.90
Area 51	89.90
Blonde Kings.	79.90
Black Fire	79.90
Blazing Dragons	89.90
Bubble Bobble	79.90
Bug too us	109.90
Bust-A-Move 2	89.90
Command Conquer us	109.90
Cyberia	79.90
Destruction Derby	79.90
Discworld	89.90
Die Hard Trilogy	89.90
Dragon Force us	109.90
Exhumed	89.90
F1 Live Information	89.90
Fighting Vipers jp	119.90
Flan War	79.90
Golden Axe the Duel	89.90
Gungriffon	89.90
Iron Man	89.90
Iron Storm us	109.90
King Of Fighters jap	109.90
Lunar jp	119.90
Madden 97	89.90
Myst	89.90
NBA Action '96	89.90
NFL Quarterback Club 97	89.90
Nights and Controller dt	89.90
NHL Powerplay us	89.90
Olympic Games	89.90
Panzer Dragoon 2	89.90
Return Fire us	89.90
Sega Rally dt	89.90
Shining Wisdom	89.90
Sim City 2000	89.90
Skeleton Warriors	89.90
Space Hulk	89.90
Soviet Strike	89.90
Street Fighter Zero 2 jp	89.90
Story Of Thor 2	89.90
Suiko Emble 2 jp	89.90
Theme Park	89.90
Three Dirty Dwarfs	89.90
Thunderhawk	89.90
Tomb Raider	89.90
Toshinden URA	89.90
Tunnel B1	89.90
Ultimate 3 Pale	89.90
Victory Goal 96 dt	89.90
Virtua Cop	89.90
Virtua Cop 2 jp	89.90
Virtua Fighter 2	89.90
Virtua Fighter Kids	89.90
Virtua On jp	89.90
Wing Army	89.90
World Series Baseball 2 us	89.90
Worms	89.90
Antennenfilter	89.90
Back us Memory	89.90
Joypadverlängerung	89.90
Lenkraud	109.90



Mission Stick	149.90
MPEG Karte	319.90
RGB-Kabel	29.90
Sega Tips & Tricks-Handbuch	15.00
Virtua Stick	89.90
6-Spieler-Adapter	79.90

PlayStation

PlayStation	389.90
Grave Buster	79.90
Air Evolution	79.90
Alien Trilogy Pale	89.90
Aquanauts Holiday dt	89.90
Aquanauts Holiday us	79.90

A-Train	94.90
Beyond the Beyond us	109.90
Blazing Dragons	89.90
Boopie Dance 6 (sidewinder) us	89.90
Bubble Bobble	79.90
Burning Road	94.90
Cool Barden jp	109.90
Crash Bandicoot	89.90
Cronicles Of The Sword	89.90
Darkstalker	89.90
Destruction Derby 2	89.90
Die Hard Trilogy	89.90
Extreme Games	89.90
Fade to Black	89.90
Fighting Illusion jp	89.90
Formel	89.90
Game Gun	89.90
Gunship	89.90
Horned Owl	89.90
Hyper Final Match Tennis	89.90
Iron Man	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Jumping Flash 2 us	89.90
Legacy of Cain us	89.90
Madcross AFX jp	89.90
NFL Quarterback Club 97	89.90
NFL 97	89.90
NHL Face Off	89.90
NHL Powerplay 97 us	89.90
Olympic Games	89.90
Onside Soccer	89.90
Panzer General	89.90
Pa pe	89.90
Project Overkill us	89.90
Resident Evil	89.90
Resident Evil Hintbook	89.90
Return Fire	89.90
Ridge Racer Revolution dt	89.90
Road Rash	89.90
Sampras Extreme Tennis	89.90
Sim City 2000	89.90
Soul Edge us	109.90
Soviet Strike	89.90
Space Hulk	89.90
Star Gladiator jp	89.90
Street Fighter Zero 2 us	109.90
Super Mario Racers	89.90
Tekken 2	89.90
Tekken 2 Hintbook	89.90
The Need For Speed	89.90
Total jp	89.90
Tomb Raider	89.90
Toshinden 2	89.90
Track & Field	89.90
Williams Arcade Hits	89.90
WipEout 2097	79.90
Worms	89.90
Memory Card	49.00



Viewpoint	89.90
Warhammer	89.90
WipEout	89.90
Wing Commander III	89.90
Worms	89.90
Ascii Joystick	109.90
Arti Joypad	89.90
Back up Memory 120 B	69.90
Crash Bandicoot Hintbook	49.90
CD-Reiniger	19.90
Joypad	79.90
Memory Card Plus	79.90
Negcon Pad	84.90
Mad Catz (Lenkraud mit Pedalen)	29.90
RGB-Kabel	29.90
Verlängerungskabel Joypad	29.90

Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario jp	599.00
Nintendo 64 + Mario us	599.00
Wave Racer jp	209.90
Street Fighter Zero jp	209.90

Super Nintendo

Donald Maui Mallard	129.90
NBA Soccer 97	109.90
NBA Live 97	109.90
Schlumpfe 2	129.90
Street Fighter Zero 2 dt	129.90

SNES Rollenspiele

Robotrek us	89.90
Bahamut Lagoon	89.90
Big Sky Trooper us	89.90
Reinhold us	89.90
Brandish us	89.90
Breath Of Fire 2 dt	109.90
Chrono Trigger us	109.90
Chrono Trigger Hint Book	89.90
Dragon View	89.90
Dragons Quest V1 jap	89.90
Earthbound	89.90
Ghenghis Khan 2 us	89.90
Imaine us	89.90
Liberty of Death us	89.90
Lord of Darkness us	89.90
Lufia 2 us	89.90
Lufia 2 Hintbook	89.90
New Horizons us	89.90
Nobun's Ambitions us	89.90
Paladins Quest us	89.90
Romance VI us	89.90
Secret Of Mana 3 jp	69.90
Secret Of Mana 3 us	69.90
Super Mario RPG us	129.90
Super Mario RPG jp	129.90
Super Mario Hintbook us	49.90
Terranigma	89.90
Ultima: False Prophet us	129.90
Ultima: Ruins of Virtue us	129.90
Winner Gold	109.90
Worms	109.90

Mega Drive

FIFA Soccer 97	89.90
Int. Superstar Soccer	89.90
NBA Mania dt	89.90
NBA Live 97	89.90
NHL 97	89.90
Worms	89.90

Zeitschriften

Game Fan	17.00
PlayStation + CD engl.	25.00
Saturn + CD engl.	25.00

Sega T+T handbuch ... 15.00

Versand

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

Jetzt bestellen
bis 22.00 Uhr

Großhandel

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

Lieferbedingungen: Porta 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 *** Annahmeverweigerer von uns
gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM.
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden
nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485



Ryus Dragon Punch ist nach wie vor eine effektive Spezialattacke



Auch die flinke Chun Li gibt sich in Capcoms erstem 3D-Street Fighter ein Stelldichein



Street Fighter EX

Hersteller: Capcom

von K. Kock
In diesem Monat stehen die neuesten Arcade-Titel zweifellos im Schatten von AM2s Prügelspiel-Sensation *Virtua Fighter 3*, die ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellt wird. Während Sega voll auf die neue Model-3-Hardware setzt, sorgt Capcom ebenfalls für eine Überraschung. Mit *Street Fighter EX* begeben sich die Protagonisten der weltberühmten Beat-'em-Up-Reihe erstmals in 3D-Gefilde. Doch auch sportliche Naturen kommen auf ihre Kosten: *Wave Runner* ist ein Rennspielvergnügen der etwas anderen Art, das sich kein Spielhallengänger entgehen lassen sollte.

Nachdem die kosmische Keilerei *Star Gladiator* mittlerweile eine große Fangemeinde hat, schickt sich Capcom erneut an, auf dem Arcade-Sektor für Furore zu sorgen.

Das neueste Werk der japanischen Prügelspielspezialisten trägt den Titel *Street Fighter EX* und ist das erste 3D-Beat-'em-Up mit den inzwischen weltbekannten *Street Fighter*-Charakteren im Mittelpunkt.



Neben einem breiten Arsenal an Spezialattacken steht den Charakteren eine Vielzahl von Würfeln zur Verfügung. Auch spektakuläre Chain-Combos sind an der Tagesordnung



Light-Source-Shading sorgt auf den Kampfschauplätzen für Atmosphäre

Fighter EX ein sogenanntes „Guard Break“-System geben, das das Blocken von längeren Schlagkombinationen deutlich erschwert.

Auch hinsichtlich der grafischen Gestaltung scheint sich das Arika-Team eine Menge Mühe zu geben. Die aus texturierten Polygonen bestehenden Kämpfer verfügen über sehr realistische Bewegungsabläufe und Schattenswürfe. Zudem sollen grafische Effekte wie Gouraud- und Light-Source-Shading die Optik ansprechend machen.

Besitzer von Sonys 32-Bitter haben allen Grund zur Freude, eine Umsetzung für ihre Konsole ist bereits geplant. ■



Der geheimnisvolle Skullomania ist einer der neuen Charaktere

Wave Runner

Hersteller: Sega/AM1

Während Nintendo-User auf *Waverace 64* warten, präsentiert Sega ein Arcade-Game, bei dem ebenfalls Jet-Skies im Mittelpunkt des Geschehens stehen. *Wave Runner* ist der Titel des Model-2-Rennspiels, das auf das Konto des AM1-Teams geht.

Neben diversen Jet-Skies, die sich hinsichtlich wichtiger Eigenschaften wie Motorenleistung und Tiefgang voneinander unterscheiden, stehen zwei verschiedene Strecken zur Auswahl. Die erste führt auf verzweigten Flußläufen durch ein in der Karibik gelegenes Eiland, während der zweite Kurs auf dem offenen Meer gelegen ist. Dort machen dem Spieler neben einigen Schikanen besonders die unterschiedlichen Witterungsverhältnisse zu schaffen, die sich unmittelbar auf den Wellengang auswirken.

Grafisch weiß *Wave Runner* auf ganzer Linie zu überzeugen. Besonders die mit viel Liebe zum Detail gestaltete Wasser- und Landschaftsgrafik fällt positiv auf.

Mit tatkräftiger Unterstützung des japanischen Jet-Ski-Herstellers Yamaha, integrierte Sega beim Automaten einen waschechten Jet-Ski, der in Verbindung mit einer aufwendigen Hydraulik für das richtige Feeling sorgen soll.

Rennspiel-Fans, die offen für neue Spielideen sind, werden an *Wave Runner* mit Sicherheit Gefallen finden. ■



An den Checkpoints erhält der Spieler genügend Bonus-Zeit, um die nächste Etappe zu meistern



AM1, das Programmierer-Team, das hinter *Wave Runner* steckt, wurde unter anderem durch das recht neue *Dynamite Keiji* sowie die Arcade-Simulation *Indy 500* bekannt

TETSUYA MIZUGUCHI/
SEGA JAPAN/AM ANNEX



Tetsuya Mizuguchi, ehemaliger Produzent von AM3, leitet fortan die neue Entwicklungsabteilung AM Annex



Nach dem aufschlußreichen Interview mit Tetsuya Mizuguchi in XL 10/96 folgt nunmehr eine nähere Vorstellung seines jüngsten Projektes, *Sega Touring Car Championship*. Mit einer Gruppe von 15 handverlesenen Programmierern und Designern arbeitet er an den Spielen, die Segas Vormachtstellung in den Spielhallen der ganzen Welt bekräftigen sollen.



Kenji Sasaki leitet das aktuelle Projekt von AM Annex



Kumiko Shioji designt die originalgetreuen Strecken in STCC

SEGA AM Annex

Sega Touring Car Championship

Obwohl die neue Model-3-Hardware mit dem Release von *Virtua Fighter 3* kurz vor der Marktreife steht, wird AM Annex' erstes Rennspiel noch auf der bewährten Model-2b-Technologie basieren und ist somit prädestiniert für eine Konvertierung auf den Saturn.

Die erst zu 60 % fertiggestellte Version von *Sega Touring Car Championship* weiß schon jetzt mit aufwendigen Grafiken und interessanten Features zu beeindrucken. Im Gegensatz zu *Sega Rally*, bei dem der Spieler praktisch alleine fährt und gegnerische Fahrzeuge nur



Noch in diesem Herbst soll STCC in die Spielhallen kommen



STCC bietet vier original Rennwagen der ITC-Serie zur Auswahl



STCC läuft trotz hochauflösender Grafik mit 60 Frames pro Sekunde



sporadisch auftauchen (sicher das einzige Manko dieses ansonsten perfekten Spiels), werden sich in STCC sehr viele Fahrzeuge gleichzeitig auf der Strecke befinden. Diese stören sich gegenseitig, was zu einigen Drängeleien und Kollisionen führt und den Wettbewerbscharakter erhöht. Mizuguchi ist sich der Popularität der ITC mit Rennwagen aus der ganzen Welt bewußt, und um dies adäquat umzusetzen, haben sich die Programmierer und Designer die ITC-Meisterschaftsrennen sehr genau angesehen. Manche sind sogar mit den echten Rennwagen gefahren und haben mit den Profifahrern gesprochen. Jeder von ihnen ist von der Idee begeistert, ein Rennspiel mit Tourenwagen zu machen. Besonders engagiert zeigen sich auch die Designer. Kumiko Shioji, Grafik Designerin: „Wir wollen den Spieler vom ersten Augenblick an mit aufwendigen Grafiken und Effekten beeindrucken. Ich selbst reiste nach Finnland und machte Aufnahmen, um die Hintergrundgrafiken im Spiel realistisch umzu-

setzen. Das größte Problem dabei war, die jeweilige Atmosphäre einzufangen und gleichzeitig möglichst nah an der Realität zu bleiben.“ Innerhalb nur eines halben Jahres soll das gesamte Spiel fertiggestellt sein und vier original ITC-Fahrzeuge zur Auswahl bieten: einen AMG Mercedes, einen Opel Calibra V6, einen Alfa Romeo 155 V6 TI und einen Toyota Supra GT. Alle Wagen wurden in Kooperation mit den jeweiligen Herstellern designt.

Einer der Hauptgründe für Sega Rallys großen Erfolg war das hervorragende Spielgefühl, das Mizuguchi natürlich auch in seinem jüngsten Projekt erreichen möchte. Die Grafik soll die Power und die Masse der Fahrzeuge vermitteln – eine echte Herausforderung für die Designer und das Schlüsselproblem des gesamten Spiels. Um diesen Effekt zu intensivieren, werden echte Motorengeräusche gesampelt, die beim Automaten durch Lautsprecher im Sitz dem Spieler entgegendröhnen und mit satter Techno-Musik unterlegt sind. Die Verbindung

MIZUGUCHI:

„Ich möchte neue Welten erschaffen.“



MIZUGUCHI:

„Die
Restriktionen
der Model-2-
Hardware sind
sehr streng.“



Die exakte Abbildung des Alfa
Romeo 155 V6 TI von Nicola Larini



Möglicherweise wird *Sega Rally 2*
AM Annex' erstes Model-3-Projekt



Die Qualität der
Grafik ist trotz
Model-2b-Bord
beeindruckend

von Höchstgeschwindigkeitsrennen und Techno-Sounds sorgte schon bei *Psygnosis' wipEout* für Furore. Arbeiteten die Engländer mit internationalen Größen wie Leftfield und Prodigy zusammen, haben sich die Japaner für weniger bekannte, einheimische Künstler entschieden. Es ist geplant, die Musik als Audio-Remix-CD auf den Markt zu bringen, wie es auch schon bei *Sega Rally* der Fall war.

Sega Touring Car Championship wird definitiv AM Annex' erstes und letztes Spiel für die Model-2-Hardware sein. Das Team plant seine zukünftigen Projekte für das Model-3-Bord, und immer wenn dieser Name fällt, beginnen Mizuguchis Augen zu leuchten, und ein breites Lächeln zieht über sein Gesicht. Die Möglichkeiten der neuen Sega-Hardware lassen ihn ins Schwärmen geraten. Auch Kenji Sasaki, der Leiter des STCC-Projekts, stimmt zu: „Bisher war es praktisch unmöglich, Strecken mit Regen oder Schnee vernünftig darzustellen. Auch „echte“ Nacht-Level waren kaum realisierbar. Gemeint sind nicht komplett finstere Landschaften, sondern ein dämmriges Licht mit realistischen Schatteneffekten. Mit dem Model-3-Bord wird dies endlich möglich sein. Wir haben den Versuch, Schnee auf dem Model-2-Bord darzustellen abgebrochen, weil es einfach zu grob wirkte. Die neue Technik ermöglicht es uns, unsere Ideen wesentlich besser darzustellen.“

„Wenn ein Designer sich den Restriktionen des Model 2 unterwerfen muß, ist seine Arbeit sehr schwierig.“, meint Tetsuya Mizuguchi.

„Weil das Texturing einfarbig ist, müssen verschiedenfarbige Polygone zusammengesetzt werden, um einen guten Effekt zu erreichen. Diese Arbeit ist sehr zeitaufwendig – mit Model 3 kann sich der Designer endlich auf andere Aufgaben konzentrieren.“

Trotz seines großen Erfolges mit Rennspielen, ist Mizuguchi nicht glücklich bei dem Gedanken, auf dieses Genre für alle Zeiten beschränkt zu bleiben. „Mein Hauptziel ist es, Spiele zu entwickeln, die sehr lebendig sind. Ich möchte an mindestens einem Projekt pro Jahr mitarbeiten und dabei schrittweise die Qualität verbessern.“, sagt er. „Aber ich möchte auch neue Konzepte erproben – unsere Abteilung hat die dafür erforderlichen Ressourcen. Mein persönliches Anliegen ist es, Spiele zu kreieren, die auf Träumen basieren. Ich möchte damit nicht sagen, daß Rennspiele kein Traum von mir sind. Ich würde einfach gerne Spiele machen, die einen Bezug zur menschlichen Phantasie haben und dabei neue Welten erschaffen. Außerdem möchte ich zumindest einmal ein reines Konsolen-Spiel kreieren.“

Natürlich werden AM Annex' kreative Visionen weiterhin von den Gesetzen des Marktes gelenkt, also davon, welche Spiele sich am besten verkaufen lassen. Trotzdem läßt die Kombination aus ambitionierten Plänen und der mächtigsten Realtime-Hardware der Welt für die nächste Zukunft einige äußerst innovative und unterhaltsame Spiele erwarten. ■

TEUFEL IST SCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

A4 Evolution Global *	99,99
Alien Trilogy	89,99
Andreotti Racing *	89,99
Baphomet's Fluch *	89,99
Battle Arena 2 (Insiden 2)	99,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Bust A Move 2	69,99
Casper *	89,99
Chessy *	89,99
Chronicles of the Sword *	89,99
Complete Inside Soccer *	89,99
Crash Bandicoot	109,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
Darkstalkers *	89,99
Davis Cup Tennis *	89,99
Deadly Sikes *	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,99
Discworld (dt.)	89,99
Dragonheart: Fire & Steel *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Formel 1	99,99
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer 96	AKTIONSPREIS! 59,99
Galaxian 3 *	89,99
Gunship (engl.)	89,99
International Track & Field	AKTION! 79,99
In the Hunt *	89,99
Iron Man / XO *	89,99
Jewels of the Oracle *	89,99
Jumping Flash 2 *	99,99
Killing Zone	89,99
Konami Open Tennis *	89,99
Madden '97 Football *	89,99
Mynt *	89,99
Namco Museum Places 1	89,99
Namco Museum Places 2 *	89,99
Namco Soccer Primal Goal *	89,99
NBA Live 97 *	89,99
Necrodrone *	99,99
Need for Speed	89,99
NHL Hockey '97 *	89,99
Olympic Games	89,99
Olympic Soccer	89,99
Panzer General	89,99
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS! 59,99
PGA Tour Golf '97 *	89,99
Pitfall *	99,99
Poed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage	AKTIONSPREIS! 69,99
Pro Pinball	79,99
Resident Evil (dt.)	89,99
Return Fire *	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Ringside Extreme Tennis *	89,99
Skeleton Warriors *	89,99
Siam 'n Jam *	79,99
Soviet Strike *	89,99
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Steel Harbinger *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Tilt *	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Warhammer *	89,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out 2097 *	99,99

Sony Playstation – Zubehör

Sony Playstation incl. Control Pad	399,99
Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,99
Maus	59,99
Memory Card (8 Meg)	79,99
Memory 3.5" Diskettenlaufwerk	179,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGoon (Control Pad)	89,99
RGB-Scan-Kabel (Fire)	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy	89,99
Alone in the Dark 2 *	99,99
Athlete Kings	89,99
Battle Monsters	89,99
Blackfire *	89,99
Blazing Dragons *	79,99
Bubble Bobble	89,99
Burn Cycle *	89,99
Burn & Move 2 *	79,99
Casper *	89,99
Chaos Control *	79,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
Daytona USA Championship Edition *	99,99
Deadly Sikes *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Discworld (dt.)	89,99
Dragonheart: Fire & Steel *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Fighting Vipers *	99,99
Gex	79,99
Gen War *	89,99
Guardian Heroes	89,99
Gun Griffon	89,99
Hi-Octane *	89,99
In the Hunt *	89,99
Iron Man / XO *	89,99
Kelo 2 *	89,99
Madden '97 Football *	89,99
Mr. Bones *	89,99
NBA Action Basketball	89,99
NBA Live '97 *	89,99
Need for Speed	89,99
NHL Hockey '97 *	89,99
Nights (incl. 3D Control Pad)	139,99
Night Warriors	109,99
Olympic Games *	89,99
PGA Tour Golf '97 *	89,99
Pool Champion *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	89,99
Raven Project *	89,99
Real Yumene (dt.) *	129,99
Return to Zork *	89,99
Road Rash *	89,99
Sega Worldwide Soccer '97 *	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Space Hulk *	89,99
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Story of Thor 2	89,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Fighter: The Movie	89,99
Striker '96 *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Thunderhawk 2	109,99
Tilt *	89,99
Tomb Raider *	99,99
Tunnel B1 *	89,99
Virtual Cop 2 *	99,99
Wings of Fury: The Kids *	69,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99
X-Men: Children of the Atom	79,99

Sega Saturn – Zubehör

Sega Saturn incl. Control Pad	449,99
6-Spieler-Adapter	79,99
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,99
Arcade Racer (Lenkrad)	129,99
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
RGB-Scan-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,99
Virtual Stick	89,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

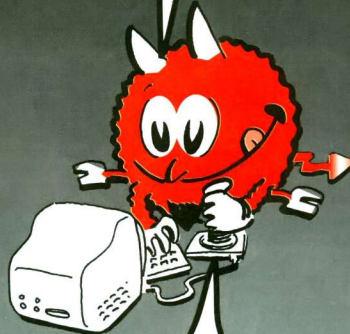
Playstation Zubehör-Paket

Sony Controller	59,95
Memory Card	49,95
PSX-Tasche	29,99

Komplettpreis

99,99

Sie sparen 39,90!



Wir präsentieren die
neuen Action-Knüller:

Die Hard Trilogy

PSX / SAT * je

89,99

Tekken 2

PSX *

109,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

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

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Inländer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne versenden.
Versandkosten: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3% - Post-NH-Gebühr – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei – Express-Versand und UPS auf Anfrage – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 30,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie uns finden:

Media Point Berlin – Neukölln Berlin – Neukölln Jonastraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	Media Point Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Media Point Hamburg – Harvesteh. Grindelallee 37-39 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbr. Bus 35, 102	Media Point Bremen Hasenloherhof 9 im Lloyshof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2 A am Brill	Media Point Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: in Vorbereitung! Straßenbahn 404 Heinrichstraße
Media Point Berlin – Friedrichsh. Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 620 U-Bahn 5 Rn. Friedrichsh. Tram 20,21 Borsigpark	Media Point Berlin – Spandau Nonnenhofallee 82 Tel.: (030) 383 02 131 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	Media Point Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Al. Tegel Bus 120, 125, 133, 222	Media Point Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10	Media Point ??? ... to be continued. Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Soll
Da 10.96
endlich
auch in
Dortmund

inhalt

s. 34/35	sega, sony/ psygnosis
s. 36	acclaim
s. 37	activision codemasters mindscape
s. 38	bmw, ea
s. 40	gt int. konami virgin
s. 41	eidos int.
s. 42	release-liste
s. 43	gremlin titus ubi-soft gametek laguna lucasarts microprose ocean sierra sunsoft warner int.



Größer, bunter, lauter; das inoffizielle Motto der londoner Herbst-ECTS (European Computer Trade Show). Da die ECTS die einzige Vorweihnachtliche Messe außerhalb Japans ist, drängelten sich etwa 150 Aussteller in der vergrößerten Messehalle. Der Schwerpunkt lag dabei erwartungsgemäß auf PlayStation-, Saturn- und PC-Software, 16-Bit-Spiele waren nur noch vereinzelt und nach intensiver Suche zu entdecken. Auch Nintendo“-Titel machten sich rar, da Nintendo in alter Tradition nicht auf der ECTS vertreten war.

Also war es wieder einmal allein an Sega und Sony, ihre 32-Bit-Hardware ins rechte Licht zu rücken und die kommenden Software-Highlights zu präsentieren. Überraschende

Neuigkeiten gab es allerdings kaum, fast alle Messe-Titel konnten wir in den vergangenen Monaten bereits in den News oder als Preview präsentieren. So war das absolute Highlight der ECTS weder ein Konsolen- noch ein Computerspiel, sondern ein Automat. AM2s sensationelles Prügel-Epos *Virtua Fighter 3*, das überraschenderweise als fertige Version am Sega-Stand präsentiert wurde, zog die uneingeschränkte Aufmerksamkeit des anwesenden Fachpublikums auf sich. Wer sich während der drei Messtage keinen Platz an dem ständig umlagerten Gerät erobern konnte, hatte noch die Möglichkeit, dies bei *Segaworld* nachzuholen. Rechtzeitig zur Messe eröffnete Sega am Piccadilly Circus die größte Spielhalle Europas. Der „Erlebnispark“ erstreckte sich über sieben Etagen und ist das Ergebnis 18monatiger Bauzeit und einer Investition von 45 Millionen £!

Im Gegensatz zu der relativ enttäuschenden Frühjahr-ECTS vor einem halben Jahr, als angesichts der folgenden E3 nur wenig Interessantes präsentiert wurde, hinterließ diese Messe einen sehr positiven Eindruck. Vor allem für Sonys PlayStation wurde



Der Sony-Stand auf der ECTS war wieder einmal kaum zu übersehen

eine wahre Flut qualitativ hochwertiger Software präsentiert, doch auch für Segas Saturn, der in Europa noch immer deutlich weniger erfolgreich ist, gab es bei den Third-Parties zahlreiche Ankündigungen für die kommenden Monate. Man darf gespannt sein, welche Spiele sich neben Psygnosis' *Formel 1* vor Weihnachten als Verkaufsschlager erweisen werden. ■

Etwa 150 Aussteller drängten sich in der Messehalle. Im Gegensatz zur CeBIT HOME ist die ECTS nur für „Fachpublikum“

VOM 8. BIS ZUM 10. SEPTEMBER FAND IN LONDON DIE TRADITIONELLE HERBST-ECTS STATT

sony/ psygnosis

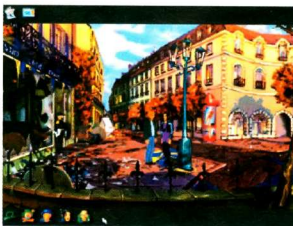


Blickfang: Naughty Dogs *Crash Bandicoot*, das desig-nierte PSX-Maskottchen

Sonys Messestand war wie immer nicht zu übersehen. Wer sich von dem riesigen Logo anlocken ließ, landete schließlich zu Füßen einer überlebensgroßen *Crash-Bandicoot*-Figur und fand dort ausschließlich bekannte Spiele vor. Natürlich war das Spiel mit dem zukünftigen PlayStation-Maskottchen die Hauptattraktion am Sony-Stand, der Test und ein Interview mit den Designern von Naughty Dog Software finden sich in dieser XL-Ausgabe ab Seite 10. Wie schon vor einem halben Jahr wurde *Tekken 2*, daß dieser Tage endlich auch in Europa auf den Markt kommen soll, groß präsentiert (Import-Test in XL 6/96). Ebenfalls zu sehen: *wipEout 2097*, *Destruction Derby 2*, *Baphomets Fluch*, *Jet Moto*, *Formel 1* usw. Lediglich ein *Soul Edge*-Automat und kurze Ausschnitte auf einem Promotion-Video kündeten von der kommenden PlayStation-Umsetzung des Namco-Prüglers. In Japan soll das Spiel in Kürze erscheinen, für Europa wird es wohl erst im ersten Quartal 1997 so weit sein. Aus Japan gibt es



Bekannt: Namcos *Tekken 2*



Abenteuerlich: *Baphomets Fluch* (englischer Titel: *Broken Sword*), ein klassisches Grafik-Adventure in alter PC-Tradition



Nur auf Video: Namcos neueste Arcade-Umsetzung, *Soul Edge*



Am Stand zeugte lediglich ein *Soul Edge*-Automat von der kommenden PSX-Version

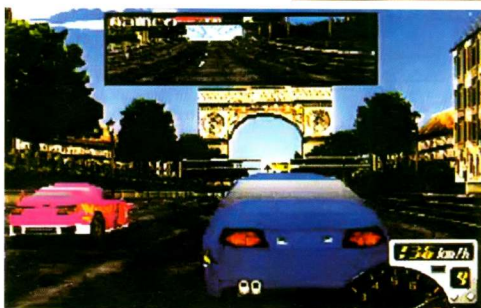
WICHTIGSTER SONY-TITEL WAR DAS GRAFISCH SPEKTAKULARE JUMP&RUN CRASH BANDICOOT



Während in London bekannte Spiele wie *wipeOut 2097* präsentiert wurden, ...

... gibt es aus Japan bereits News über Namcos kommenden *Ridge Racer*-Nachfolger (Arbeitstitel: *New Racer*)

derweil News über einen weiteren Namco-Titel, der auf der Messe nicht zu sehen war: *Ridge Racer 3* (Arbeitstitel: *New Racer*), soll im Dezember im Land der aufgehenden Sonne erscheinen und endlich mehrere neue Strecken bieten. ■



Debüt: Die beiden Scavenger-Spiele *Scorcher* ...



... und *Amok* für Saturn

Sega hatte mit *Virtua Fighter 3* das eindeutige Messe-Highlight am Start. Doch auch die Saturn-Software mußte sich nicht verstecken: Neben den in den vergangenen Monaten bereits vorgestellten Spielen *Fighting Vipers*, *Virtua Cop 2*, *Exhumed* und *NIGHTS* war eine frühe Vorversion von *Daytona USA CCE* zu begutachten, die bereits auf der CeBIT HOME präsentiert wurde. Mittlerweile ist auch die Saturn-Umsetzung von *Destruction Derby* nahezu fertiggestellt, die jedoch grafisch nicht an das PSX-Original heranreicht. Nachdem von den seit 1995 angekündigten Scavenger-Spielen *Scorcher*

(futuristisches Rennspiel) und *Amok* (Action) bislang nur PC-Versionen zu sehen waren, feierten nun auch die Saturn-Varianten ihr Debüt. Die Vorversionen konnten den hohen Erwartungen allerdings noch nicht gerecht werden. Ungleich eindrucksvoller ist dagegen *Virtual On* (extrem rasantes One-on-One-Actionspiel mit Battlemechs), ein weiteres Highlight aus der Reihe der Automaten-Umsetzungen von AM2. Angekündigt wurden außerdem *Sonic: The Fighters* und *Die Hard Arcade*, das wir in den Arcade-News der vergangenen Ausgabe unter dem Original-Titel *Dynamite Keiji* vorgestellt haben. ■

sega



Der *Die Hard Arcade*/Dynamite Keiji-Automat nutzt Segas ST-V-Hardware, eine Saturn-Umsetzung dürfte somit kein Problem sein



1



3



2

(1) Während Saturn-User noch immer auf *Destruction Derby* warten, steht für die PlayStation bereits die Fortsetzung am Start
(2) Der *Virtual On*-Automat von AM2 wird in Japan geradezu kultisch verehrt. Die Saturn-Umsetzung soll im Dezember erscheinen
(3) Die Vorversion von *Daytona USA CCE* macht bereits einen guten Eindruck

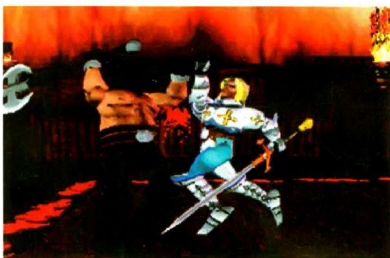
SEGA PRÄSENTIERTE DANK DER ZAHLREICHEN ARCADE-UMSETZUNGEN EIN BEINDRUCKENDES SOFTWARE-LINEUP

acclaim



Probe-Boss Fergus McGovern präsentiert die Entwürfe des PSX-Projekts *Condemned*

Unten links: Der Fantasy-Prügler *Advanced Dungeons & Dragons: Iron & Blood - Warriors of Ravenloft* (!)
Unten rechts: *NBA Extreme*



Nach Abwesenheit auf der Frühjahrsmesse meldete sich Acclaim mit dem eindeutigen lauesten Messestand zurück. Doch war die übermäßige Beschallung nicht das einzige, was Acclaim zu bieten hatte. Neben *Turok - Dinosaur Hunter*, dessen Amerika-Reise sich möglicherweise auf Januar 1997 verschiebt, gab es eine ganze Reihe Spiele für PSX und Saturn zu sehen. Neben der *NBA Jam*-Fortsetzung *NBA Extreme* waren dies z. B. der Prügler *Batman Forever - The Arcade Game*, *WWF - In Your House*, *The Crow - City of Angels* (zum gerade in den USA angelaufenen Kinofilm) und das Fantasy-Beat-'em-up mit dem unmöglichen Titel *AD&D: Iron & Blood - Warriors of Ravenloft*. Eine interessante Ankündigung ist zudem das Strategiespiel *Magic - The Gathering*, das auf dem extrem erfolgreichen Trading-Cards-Spiel

basiert (Weltweit wurden über eine Milliarde Karten verkauft!).

Nach der Messe konnten wir uns durch einen Besuch bei Probe davon überzeugen, daß sich die englische Software-Schmiede, nachdem sie von Acclaim aufgekauft wurde, vom berühmtesten Fließband-Produzenten zu einem bedeutenden Spielehersteller gewandelt hat, und daß *Alien Trilogy* und *Die Hard Trilogy* keine Eintagsfliegen bleiben sollen. Neben dem ambitionierten Beat-'em-up *Spirit Master* ist vor allem *Condemned* ein Titel, den man sich merken sollte. Das Spiel, ein ungewöhnlicher Mix aus *Descent* und *Tunnel B1*, soll zwar erst in einem Jahr fertig werden, machte aber schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Bestätigt wurde außerdem, daß zwei N64-Spiele in Arbeit sind (unter anderem ein Sportspiel), *Alien Trilogy 64* ist definitiv nicht geplant. ■



Magic - The Gathering



The Crow - City of Angels



Turok - Dinosaur Hunter



Bei Probe in der Entwicklung: ein Action-Prügler mit den Fantastic Four (PSX, SAT)

interplay



Jaguar-Kultspiel *Tempest 2000* für PSX und Saturn

Der Interplay-Messestand war wie immer eine wichtige Anlaufstelle, nicht zuletzt dank der Anwesenheit von David Perry, der Shiny Entertainments aktuelle Projekte präsentierte. Neben der Nachricht, daß das PC-Spiel *MDK* (vgl. XL 7/96) auch für PlayStation in Aussicht steht, gab es Videosequenzen aus *Wild 9* zu sehen. Obwohl erst zu 5 % fertig, machte der inoffizielle *Earthworm Jim*-Nachfolger einen her-

vorragenden Eindruck. Das 3D-Action-Jump&Run glänzt u. a. mit sage und schreibe 60.000 Animationsphasen (!) des Helden. Die Interplay-eigenen Produkte waren weniger spektakulär: *Rock 'n Roll Racing II* ist immer noch nicht fertig, lediglich die Umsetzung von Jeff Minters Baller-Organie *Tempest 2000* dürfte Fans begeistern. Außerdem wurde bestätigt, daß neben *Descent* auch *Clayfighter 3* für das Nintendo* in Arbeit ist. ■



Ob *Rock 'n Roll Racing II* wohl niemals fertig wird?

DAVE PERRY STellte PERSÖNLICH DIE AKTUELLEN PROJEKTE VON SHINY ENTERTAINMENT VOR



Wild 9 soll laut Designer Kevin Munroe ein furioses Action-Jump&Run werden. Trotz dreidimensionaler Polygongrafik wird es vermutlich 2D-Gameplay bieten - ähnlich wie Sonys *Crash Bandicoot* und BMGs *Pandemonium*



FÜR PLAYSTATION SIND DEUTLICH MEHR SPIELE ALS FÜR SATURN ANGEGENDIGT

Wie schon im Frühjahr präsentierten Mindscape ihre drei PlayStation-Titel **Supersonic Racers** (Micro Machines-Verschnitt für bis zu acht Spieler), **Steel Harbinger** (Ballerspiel) und **Warhammer – Shadow of the Horned Rat** (Strategie). Neu dazugekommen ist das Horror-Action-Adventure **Nightmare Creatures**, das Anfang 1997 erscheinen soll und bereits jetzt – nicht nur optisch – einen sehr guten Eindruck macht. Von **Nightmare Creatures** werden wir in den kommenden Monaten sicherlich noch einiges hören.

Das N64-Projekt **Monster Dunk** wurde übrigens eingestellt. ■



mindscape



Supersonic Racers



Resident Evil und seine Folgen:
Nightmare Creatures für PlayStation

Derzeit sind für die 32-Bitter ein halbes Dutzend **Micro**

Machines-artige Spiele in der Mache, auch Codemasters arbeitet an einer Fortsetzung des Originals für PlayStation. Standesgemäß wird der erfolgreiche Mehrspieler-Titel mit 3D-Effekten optisch aufgepeppt. Eine Saturn-Version ist zwar ebenfalls angekündigt, bislang war davon jedoch noch nichts zu sehen. Mit **Micro Machines Military** hat Codemasters außerdem eines der wenigen Mega-Drive-Spiele im Angebot. **Sampras Extreme Tennis** (Test in XL 9/96, 80 %) ist übrigens immer noch nicht erhältlich, sollte aber dieser Tage endlich in den Handel kommen. ■



Micro Machines V3 (PSX)

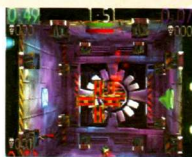


codemasters

Das traditionsreiche englische Software-Haus hatte keine neue Konsolen-Software zu bieten: Erneut wurde das Vierspieler-Spiel **Blast Chamber** und das futuristische Sportspiel **Hyper Blade** (PSX) gezeigt. Battlemech-Fans dürfen sich auf Umsetzungen des erfolgreichen PC-Spiels **Mechwarrior 2** für PlayStation und Saturn freuen. Außerdem wurde eine PlayStation-Version von **Pitfall 3D** in Aussicht gestellt. Bislang gab es jedoch nur eine frühe PC-Vorversion zu sehen. Für Adventure-Freunde enttäuschend ist hingegen die Nachricht, daß die Konsolen-Versionen von **Return to Zork** gecancelt wurden. ■

Mechwarrior 2 (PSX, SAT)

activision



Blast Chamber (PSX, SAT)



MO-FR 10-20 UHR • SA 9-18 UHR

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

SOUNDTRACK - CDs:

Final Fantasy Symphonic Suite	1 CD; Orchester	69,-
Final Fantasy Mix	1 CD; Disco	59,-
Final Fantasy Best of 1987 - 1994	1 CD; Orchester	89,-
Final Fantasy Vocal Selections 1 Pray	1 CD; Gesang	89,-
Final Fantasy Vocal Set 2 Love Will Grow	1 CD; Gesang	89,-
Final Fantasy Special	...	...
Final Fantasy III*	1 CD	59,-
Final Fantasy IV*	1 CD	69,-
Final Fantasy IV Celtic Moon	1 CD; Orchester	79,-
Final Fantasy IV Piano Collections	1 CD; Piano	...
Final Fantasy V*	2 CD	79,-
Final Fantasy V Dear Friends	1 CD; Orchester	79,-
Final Fantasy V Piano Collections	1 CD; Piano	...
Final Fantasy VI*	3 CD	99,-
Final Fantasy VI Grand Finale	1 CD; Orchester	89,-
Final Fantasy VI Piano Collections	1 CD; Piano	...
Romancing Saga La Romance	1 CD; Orchester	69,-
Romancing Saga 2*	1 CD	59,-
Romancing Saga 2 Eternal Romance	1 CD; Orchester	69,-
Romancing Saga 3*	3 CD	99,-
Romancing Saga 3 Windy Tales	1 CD	89,-
Music from Dragon Quest	...	...
Dragon Quest III	1 CD; Orchester	89,-
Dragon Quest IV	1 CD; Orchester	89,-
Dragon Quest V	2 CD; Orchester	89,-
Secret of Mana*	1 CD	69,-
Secret of Mana 2*	3 CD	99,-
Front Mission*	1 CD	79,-
Front Mission 2 Gun Hazard*	2 CD	89,-
Phantasmagoria Nobuo Uematsu	1 CD; Orchester	89,-
Chrono Trigger*	3 CD	99,-
Tactics Ogre*	3 CD	99,-
Ogre Battle*	1 CD	79,-
Bahamut Lagoon*	2 CD	89,-
Arc The Lad*	1 CD; Orchester	89,-
Langrisser 3*	...	...
Beyond The Beyond*	...	...
Polenauts*	1 CD	79,-
Super Mario RPG*	2 CD	79,-
Castlevania IV*	...	...
Tekken 2 Strike Fighting	...	...
Donkey Kong Country*	1 CD	59,-
Bomberman 3*	1 CD	59,-
Yoshis Island*	1 CD	59,-
King Of Fighters 96*	...	...
Samurai Showdown 2*	...	...
Toshinden 2*	...	...
Soul Edge*	...	...
Mario 64*	1 CD	79,-
Overblood*	1 CD	79,-
Tobal*	...	...
Biohazard*	1 CD	79,-

*Original Sound Version

... bald erhältlich

Versandkosten DM 10,- + 3,- Zehlschein.
Ab DM 300,- Bestellung liefern wir kostenlos.

Natürlich auch Ultra, Playstation,
Saturn und Rollenspiele!

bm g



Legacy of Kain besticht durch seine aufwendigen ...



... Videosequenzen und die düstere Atmosphäre



Fire & Klawd, ein Actionspiel mit lustiger Aufmachung

Jump&Runs sind auf den 32-Bitern immer noch dünn gesät. Neben Sony will nun auch BMG diese Lücke zumindest auf der PlayStation schließen. **Pandemonium**, programmiert von den Gex-Schöpfern Crystal Dynamics, steht **Crash Bandicoot** optisch in nichts nach: Die knallbunte, technisch beeindruckende 3D-Grafik kann auf den ersten Blick begeistern, ob die Spielbarkeit mit der aufwendigen Präsentation mithalten kann, wird sich voraussichtlich kommenden Monat im Test erweisen.

Ebenfalls von Crystal Dynamics, allerdings aus einem völlig anderen Genre, stammt **Legacy of Kain**. Das atmosphärisch packende Horror-Action-Adventure erwartet PSX-User ebenfalls noch in diesem Jahr. Kinderfreundlicher präsentiert sich **Firo & Klawd** – zumindest auf den ersten Blick. Bei genauem Hinsehen erweist es sich nämlich als handfestes Actionspiel (Zweispiel, simultan).

Erst für Anfang 1997 stehen die bereits auf der E3 vorgestellten Spiele **Spider** (Action-Jump&Run mit einer kybernetischen Spinne in der Hauptrolle), **Grand Theft Auto** (actionlastiges *Micro Machines*), **Mass Destruction** (Panzerschlacht) und **360X**, ein 32-Bit-Update des unsterblichen C64-Klassikers **Thrust**. ■



Pandemonium basiert wie **Crash Bandicoot** auf dem bewährten Gameplay der erfolgreichen 16-Bit-Jump&Runs **Donkey Kong Country 1-3**, ...



Mass Destruction (PlayStation und Saturn): der Name ist Programm!

... die Grafik erfüllt jedoch sämtliche Anforderungen an ein 32-Bit-Spiel



ERWARTUNGSGEMÄSS HAT ELECTRONIC ARTS DIE 07ER VERSIONEN SÄMTLICHER SPORTSPIELE IM PROGRAMM

electronic arts



Soviet Strike wurde erneut präsentiert



Vorerst nur für PCs: Bullfrogs seit Monaten überfällig: **Syndicate Wars**

Standesgemäß hatte Sportspiel-spezialist Electronic Arts die unvermeidlichen 97er Updates von **FIFA Soccer**, **NHL Hockey**, **PGA Tour Golf**, **NBA Live** und **Madden NFL** im Angebot – überraschenderweise jedoch nicht nur für PSX und SAT, sondern auch für Mega Drive und SNES. Auch mit **Soviet Strike**, das wir in XL 10/96 bereits vorgestellt haben, wird eine erfolgreiche Serie fortgesetzt. Erfreuliche News gibt es für Saturn-User zu vermelden, da nicht nur die PlayStation mit **Die Hard Trilogy** bedacht wird.

Von **Wing Commander IV** für Konsolen war zwar nichts zu sehen,

dafür wurde eine PSX-Umsetzung von Origins PC-Actionsspektakel **Crusader** angekündigt. Auch Adelines **Little Big Adventure 2** soll für Sonys 32-Bitter erscheinen, zu sehen war, ebenso wie von Bullfrogs **Syndicate Wars**, vorerst allerdings nur das PC-Original.

Hinter verschlossenen Türen gewährte Electronic Arts einen ersten Blick auf ihr Nintendo[®]-Fußballspiel. Die sehr, sehr frühe Vorversion von **J League Live 64** konnte jedoch noch nicht begeistern – die aktuelle Version bietet noch nichts, was über vergleichbare 32-Bit-Spiele hinausgeht. ■



Little Big Adventure 2 (Abb.: PC) von Adeline soll in absehbarer Zukunft für PlayStation umgesetzt werden



FIFA Soccer '97



PGA Tour Golf '97

GAMERS POINT

PSX

- Konsolle dt. 379,00
- Lenkrad LMP 159,85
- Mouse 49,85
- Action Replay 79,85
- Gamebuster 79,85
- Memory Card 44,85
- Memory Plus 9M 59,85
- Multiplay Tap 59,85
- Gun Enforcer 64,85
- Joypad Original 54,85
- Joypad Raccon 69,85
- A-Train 89,85
- Ace Combat 49,85
- Actua Golf 89,85
- Addas P. Soccer 89,85
- Agile Warrior 79,85
- Alien Trilogy 89,85
- Aquanaut Holiday 89,85
- B. A. ToShinDen 2 94,85
- Beyond the Beyond 89,85
- Bomb/Mashinehead 89,85
- Blazing Dragons 89,85
- Bottom of the 9th 99,85
- Boxers Road 49,85
- Bust-a-Move 2 89,85
- Casper 94,85
- Chaos Control 89,85
- Chessmaster 3D 89,85
- C. of the Sword 89,85
- Criticom 89,85
- Cyberia 94,85
- Cyberspeed 89,85
- Darkstalkers 89,85
- Deadly Skies 89,85
- Defcon 5 89,85
- Descent 49,85
- Double Dragon 94,85
- Dynasty Wars 144,85
- Earthworm Jim 2 89,85
- Excutor 49,85
- Fade to Black 89,85
- Falcata 49,85
- Fantastic Pinball 49,85
- Fifa Soccer 96 69,85
- F.T. Big Hurt Base 89,85
- Galaxian 3 89,85
- Gex 89,85
- Goemon Warrior 139,85
- Gundam Mobile 49,85
- Gunship 89,85
- Hermie Hopperhead 99,85
- Hyper Form Soccer 99,85
- Impact Racing 89,85
- International MotoX 89,85
- Int. Track & Field 94,85
- Jumping Flash 49,85
- Jumping Flash 2 149,85
- King of Bowling 49,85
- Kings Field 119,85
- Lemmings P. 89,85
- Lone Soldier 69,85
- Magic Carpet 69,85
- Mega Race 89,85

PSX

- Metal Jacket 49,85
- Mickey's Wild Advent. 84,85
- Motor Toon GP 99,85
- Namco Classic Vol. 2 99,85
- Namco Museum Piece 1 89,85
- NBA - In the Zone 79,85
- NBA Live 96 84,85
- NFL Game Day Football 89,85
- NFL Quarterback Club 96 89,85
- NHL Face Off Hockey 89,85
- Night Striker 49,85
- Off World Interceptor 79,85
- Olympic Games 84,85
- Olympic Soccer 89,85
- Panzer General 89,85
- Philosoma 59,85
- Poed 89,85
- Power Play Hockey 79,85
- Primal Rage 79,85
- Prime Goal 49,85
- Prime Goal Euro Ch. 89,85
- Pro Pinball 89,85
- Project Overkill 99,85
- Raven Project 89,85
- Raw Pursuit 89,85
- Resident Evil 89,85
- Return Fire 89,85
- Revolution X 79,85
- Ridge Racer 59,85
- Romance o.t. 3 King 89,85
- Shellshock 69,85
- Shockwave Assault 69,85
- Sidewinder 89,85
- Silverload 89,85
- Skeleton Warriors 79,85
- Slam Jam 89,85
- Slayer AD & D 89,85
- Space Griffin 69,85
- Starwinder 89,85
- Steel Harbinger 89,85
- Street Fighter Alpha 99,85
- Street Racer 89,85
- T-Mek 89,85
- Tekken 99,85
- Tekken 2 89,85
- Tennis Namco 89,85
- The Simpsons 89,85
- The X-File 89,85
- Tilt Pinball 79,85
- Total No. 1 89,85
- Top Gun 89,85
- Total Eclipse 69,85
- Transport Tycoon 89,85
- Tunnel B1 89,85
- Twin Bee Deluxe 89,85
- V-Tennis 69,85
- Victory Boxing 89,85
- Viewpoint 89,85
- Viper 89,85
- Virtual Golf 89,85
- Virtual Open Tennis 89,85
- Williams Arcade Gr. Hits 89,85
- X-Men: Children o.t. Atom 89,85
- Zeitgeist 49,85

NeoGeo

- Alpha Mission 3 49,85
- Baseballs. Prof. 39,85
- Double Dragon 89,85
- Fatal Fury 3 59,85
- Galaxy Fight 89,85
- Maljong 39,85
- Power Spikes 39,85
- Pulstar 99,85
- Puzzled 59,85
- Rally Chase 39,85
- Riding Hero 89,85
- Samurai Shod. 49,85
- Savage Reign 89,85
- Soccer Brawl 89,85
- Baseball 2020 39,85
- Sidekicks 2 79,85
- Sidekicks 3 99,85
- Viewpoint 44,85
- W. Heroes Perfect 99,85

SAT

- Super Ufo T. Joypad 29,85
- UFO Infr. 6 B. Joypad 79,85
- Joypad Verling. 210cm 19,85
- 3D Lemmings 84,85
- Alien Trilogy 1
- Aquazone 94,85
- Baku Baku 59,85
- Black Fire 109,85
- Blazing Dragons 89,85
- Casper 94,85
- Savage Reign 89,85
- Clockwork Knight 2 49,85
- College Slam 109,85
- Criticom 99,85
- Cyberia 94,85
- Darius 99,85
- Dark Savior 89,85
- Daytona USA 99,85
- Deadly Skies 104,85
- Defcon 5 74,85
- Destruction Derby 84,85
- Discworld 84,85
- Earthworm Jim 2 89,85
- Endorfin 89,85
- F1-Life Information 94,85
- Fantastic Pinball 59,85
- F. Thomas B. H. Base. 89,85
- Galactic Attack 79,85
- Galaxy Fight 79,85
- Geobackers 79,85
- Gex 79,85
- Guardian Heroes 49,85
- Gun Griffon 89,85
- Gunbird 79,85
- Hebereke 2 89,85
- Int. Victory Golf 39,85
- Iron Storm 119,85
- King of Fighters 94 114,85
- Legacy of Kain 89,85
- Lode Runner 89,85
- Magic Carpet 89,85
- NBA Action Basketball 89,85
- NBA Jam T.E. 79,85
- Need for Speed 99,85
- Night Warriors 104,85
- Nights 89,85
- Ninku 49,85
- Olympic Games 84,85
- Panzer Dragon 2 89,85
- Panzer General 89,85
- Pebble Beach Golf 39,85
- Primal Rage 89,85
- Pro Pinball 89,85
- Raw Pursuit 89,85
- Return Fire 94,85
- Revolutions 69,85
- Rise to the Resurrect. 89,85
- Romance of S. Kind. 124,85
- Sega Rally 94,85
- Shining Wisdom 89,85
- Skeleton Warriors 79,85
- Story of Thor 89,85
- Street Fighter Zero 79,85
- Street Racer 89,85
- Street Fighter Alpha 89,85
- Striker 96 94,85
- Suiko Enbo 69,85
- Suiko Enbo 2 89,85
- T-Mek 94,85
- Tilt Pinball 89,85
- True Pinball 104,85
- Virtus Cop 139,85
- Virtual Golf 89,85
- Virtual Open Tennis 89,85
- WWF Wrestlingmania 94,85
- X-Men: Child. o.t. 89,85

3DO

- Konsolle 299,00
- Game Gun 89,85
- SNES-Adapter 29,85
- 6 Button Pad 39,85
- 6 Button Inf. Pad 79,85
- Flightstick 139,85
- Battlesport 89,85
- BladeForce 49,85
- Captain Quazar 59,85
- Corps Killer 99,85
- Cyberia 49,85
- Escape f. Monster Manor 49,85
- Fila Soccer 89,85
- Flying Nightmares 49,85
- Gex 49,85
- Hell 49,85
- Immergency 49,85
- Incredible Machine 49,85
- Killing Time 49,85
- Mega Race 39,85
- Microcosm 29,85
- Myst 89,85
- Road Interceptor 49,85
- Out of this World 49,85
- Patank 49,85
- Panzer General 49,85
- Poed 49,85
- Primal Rage 99,85
- Psychic Detective 99,85
- Quarantine 44,95
- Return Fire 2 69,85
- Return Fire 79,85
- Rise of the Robots 99,85
- Samurai Showdown 49,85
- Scramble Cobra 89,85
- Slam Jam 49,85
- Slayer 2 - Deathkeep 89,85
- Slayer 64,85
- Soccer Kid 49,85
- Space Hulk 59,85
- Space Pirates 89,85
- Star Control 2 49,85
- Starblade 89,85
- Stellar 7 49,85
- Supreme Warrior 99,85
- Syndicate 84,85
- Theme Park 49,85
- Total Eclipse 39,85
- Virtuoso 79,85
- Who Shoot J. Rock 49,85
- Wing Commander 3 94,85
- World Cup Golf 39,85

32X

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

SNES

- Kanagab gebr. 99,85
- Action Replay 3 79,85
- Ascali Joypad 19,85
- Breath o. Fire 2 114,85
- Chrono Trigger 154,85
- Demons Crest 99,85
- D.K. Country 111,85
- D.K. Country 2 112,85
- Illusion of Time 109,85
- Int. S.S. Soccer D. 129,85
- Kwiler Wink 99,85
- Lost Vikings 2 104,85
- Lufia 2 144,85
- Olympic Games 99,85
- Romance 4 89,85
- Mario World 2 109,85
- Toy Story 119,85

MD

- Action Replay Pro 79,85
- Boogerman 59,85
- Castlevania N.G. 79,85
- Dune 2 109,85
- Dynasty Heady 49,85
- Ecco I. Dolphin 2 49,85
- König der Löwen 49,85
- Madden Football 49,85
- PGA Tour 96 89,85
- Sonic & Knuckles 39,85
- Sonic 3 39,85
- Yogi Bear 39,85

GB

- Farbiger Baby Boy 99,85
- Daemungelbuch 49,85
- Duck Tales 2 49,85
- Hugo 64,85
- Kirby Pinball Land 49,85
- NBA Jam T.E. 49,85
- Race Days 49,85
- Samurai Shod. 59,85
- Space Invaders 49,85
- Tiny Toon 2 49,85
- WWF Superstars 49,85

JAG

- Bubsy 59,85
- Cybermorph 19,85
- Flip Out 59,85
- Hover Strike 59,85
- Kasumi Ninja 99,85
- Missile Com. 99,85
- Raiden 99,85
- S. Soccer 99,85

- ab September 96 -
- auf ca. 300 qm -
- geballte Videospielpower

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

GAMERS
POINT

GAMERS
POINT

- Bei jeder Bestellung, legen die aktuellen Verkaufscharts bei -
* = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portfolio - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versendet -
- Bei Anzahlverweigerung berechnen wir 50,- DM Umlaufzinsen, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladepreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

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

Fax Bestellungen: 0721 - 811 752

Kriegsstraße 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 3 39 44 0721 - 3 39 45

Konami



Auch auf den 32-Bitern bleibt Konami mit *Castlevania* dem bekannten Spielprinzip treu

Eines der wenigen, vorher noch nicht gesehenen Spiele fand sich bei Konami. Die PSX-Umsetzung des Rennspiel-Automaten *Road Rage* (alias *Speed King*) befand sich jedoch noch in einem sehr frühen Stadium, so daß sich über die Qualität nicht allzuviel sagen läßt. *Contra* wird den Erwartungen an den großen Namen langsam gerecht: Die Zweispieler-Simultanballerei machte einen wesentlich besseren Eindruck als noch auf der E3. Ob die witzige Grafik-Option für 3D-Brillen sinnvoll ist, wird sich jedoch noch zweigen müssen. Mittlerweile fertiggestellt und in den USA im Handel ist die PSX-Version der Splatter-Organie *Projekt Overkill*. Außerdem angekündigt: der 3D-Shooter *Broken Helix*, eine westliche Version des Rollenspiels *Saikoden* (!) und eine *Leathal Enforcers*-Collection samt Light-Gun-Unterstützung. ■

Das RPG *Saikoden* soll auch nach Deutschland kommen



Erstmal in drei Dimensionen: *Contra/Probotector* (PSX, SAT)

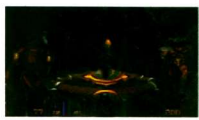


Project Overkill (PSX, SAT)



Road Rage (Abb.: Arcade)

GT Interactive



Hexen (PSX, SAT)



Final Doom (PlayStation)



Doom, demnächst auch für Segas Saturn



Mortal Kombat Trilogy für die PlayStation



Robotron X (Abbildung: PC)

Der englische Vertrieb von Williams und anderen Software-Großen hatte ein – vor allem für die Bundesprüfstelle – interessantes Line-Up zu bieten: *Mortal Kombat Trilogy* (PSX), *Doom* (SAT), *Final Doom* (PSX) und *Hexen* (PSX, SAT). Noch nicht

ganz überzeugen konnte *Robotron X*, das PSX-Update des Kultspiels.

Das interessanteste Videospiel der gesamten Messe gab es bei Williams hinter den sprichwörtlich verschlossenen Türen zu sehen: *Doom 64*. Echte 3D-Objekte, hochauflösende Grafik

und ein Vierspieler-Simultanmodus (!) machen das Spiel zu einem absoluten Knüller, der weit über eine einfache Umsetzung hinausgeht. Leider können wir noch keine Bilder präsentieren, und vor 1997 wird das Spiel auf keinen Fall fertig werden. ■

virgin

GT INTERACTIVE KONNTE MIT DOOM 64 DAS AUFSCHEN-ERREGENDSTE KONSOLENSPIEL DER MESSE VORWEISEN



Das Schloß der 'Virgin Brotherhood' sorgte für beeindruckende Präsenz auf der ECTS



Taitos *Bubble Bobble 2*



Rechts: *Grid Runner*
Ganz rechts: *Mega Man X3*



Virgin konnte nicht nur in alter Tradition den aufwendigsten Messestand vorweisen, sondern auch eine ganze Reihe bemerkenswerter Spiele, nicht zuletzt Capcoms brillantes *Star Gladiator* (vgl. Seite 56). Klassiker-Fans dürfen sich auf eine PSX-Version von *Bubble Bobble 2* freuen, nicht wenige werden sicherlich auch davon begeistert sein, daß Virgin den Deutschland-Vertrieb von Capcoms *Mega Man X3* übernehmen wird. Mit *Grid Runner* hat Virgin zudem ein höchst originelles, knobellastiges Actionspiel für vier Spieler im Programm. ■

DAS GROSSE ABENTEUER: TOMB RAIDER-HELDIN LARA CROFT AUF DEN SPUREN VON INDIANA JONES

eidos



Crimewave, eines der wenigen Saturn-only-Spiele



Core Designs Ninja erscheint für PSX und Saturn



Incredible Hulk, eine von vielen Comicumsetzungen



Sega sicherte sich für vier Wochen die Exklusivrechte an Tomb Raider. Auf der ECTS konnte man sich erneut von der Qualität des Spiels überzeugen

An Eidos Interactive (ehemals CentreGold) kam in London eigentlich niemand vorbei. Und das lag nicht allein an den **Tomb Raider**-Damens, die den Messestand bevölkerten, sondern auch an dem dazugehörigen Spiel, das wir in XL 10/96 bereits ausführlich vorgestellt haben. Auch die anderen Core-Design-Spiele, **Blam! Machinehead** und **Swagman**, wurden

präsentiert, **Ninja** und **Fighting** (von Marc Thunderhawk Ivory) sind erst Anfang 97 zu erwarten. Domarks **Crimewave** (SAT) ähnelt auf den ersten Blick zwar **Micro Machines**, entpuppt sich jedoch schnell als actionlastiges Ballerspiel. Comic-Fans dürfen übrigens demnächst mit dem **Incredible Hulk** auf Prügel-Tour gehen. ■



Core Designs Swagman ist seit Monaten überfällig



Eidos zog nicht nur dank der Lara-Croft-Lookalikes das Messepublikum an

Test 'n' Take

Computer- & Videospiele

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

PlayStation 389,95

- adidas Power Soccer dt 99,95
- A Train dt 99,95
- Andreotti Racing dt 99,95
- Blazing Dragons dt 99,95
- Burning Road dt 99,95
- Bust a Move 2 dt 99,95
- Casper (e) dt 99,95
- Chronicles of the Sword dt 99,95
- Cyberia dt 99,95
- Die Hard Trilogy* (kompl. deutsch) dt 99,95
- Discworld dt 99,95
- Fade to Black dt 109,95
- FIFA Formel 1 dt 99,95
- FIFA Soccer dt 99,95
- Gunship dt 99,95
- NBA Jam T.E. dt 99,95
- Need for Speed dt 99,95
- NHL Hockey '97 RecArts dt 99,95
- Olympic Games* dt 99,95
- Onside Soccer dt 99,95
- Pete Sampras Tennis dt 99,95
- PowPlay Hockey* 79,95
- Posed dt 89,95
- Pro Pinball dt 89,95
- Projekt Overkill dt 99,95
- Raging Skies* dt 99,95
- Resident Evil dt 99,95

Return Fire*

- Road Rash dt 89,95
- Shell Shock dt 84,95
- Syndicate Wars* dt 89,95
- Theme Park dt 99,95
- Tohshinden 2 dt 99,95
- Track & Field dt 99,95
- Tunnel B1 dt 99,95
- Twisted Metal dt 99,95
- Warhawk dt 99,95
- Wing Commander III dt 49,95
- WWF Wrestlingmania dt 79,95
- X-Men* dt 89,95
- Game Buster dt 89,95

Saturn 444,-

- Alien Trilogy dt 99,95
- Bako Bako dt 64,95
- Cyberia dt 89,95
- Darius dt 89,95
- Darius Golden dt 89,95
- Destruction Derby dt 89,95
- Discworld dt 89,95
- Euro Soccer (kompl.dt) dt 99,95
- Exhumed dt 89,95
- Fighting Vipers* dt 89,95
- Guardian Heroes dt 89,95
- Gun Griffon dt 99,95
- Mystaria dt 84,95
- Need for Speed dt 139,95
- Nights + Pad dt 139,95

Olympic Games*

- Panzer Dragoon 2 dt 79,95
- Road Rash dt 99,95
- SEGA Rally dt 99,95
- Shining Wisdom dt 99,95
- Sim City 2000 dt 99,95
- Skeleton Warriors* dt 99,95
- Story of Thor 2 dt 99,95
- Streetfighter Alpha dt 99,95
- Tempark dt 99,95
- The Horde dt 99,95

ThreeDirtyDwarves 89,95

- True Pinball dt 89,95
- VirtuaCop + Gun dt 139,95
- Virtua Fighter Kids dt 59,95
- Virtual Open Tennis dt 79,95
- Wing Arms dt 89,95
- Worms dt 89,95
- Virtual Open Tennis dt 99,95
- Game Buster dt 89,95

SuperNintendo

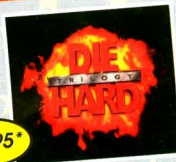
- Chrono Trigger dt 149,95
- Donald in Maui Mallard dt 129,95
- Terranigma dt 119,95

Jaguar

- Syndicate us 59,95
- Theme Park us 59,95
- Tempest 2000 us 69,95
- WhiteMan + 4 Sp.Adt dt 69,95



109,95*



89,95*



109,95

159,95



Lenkrad für Playstation

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.

Die unten aufgeführte Liste nennt nicht nur die Spiele, die wirklich auf der ECTS vom 8. bis 10. September zu sehen waren, sondern enthält auch einige „Kartelleichen“, die die Firmen in ihren Ankündigungslisten mit sich herumtragen. Wenn man sich auf eines verlassen kann, dann ist es, daß die

genannten Veröffentlichungstermine auf Messen zum Großteil auf Wunschdenken basieren (vgl. E3-Liste in XL 7/96). Verlässlich sind die aufgeführten Daten also keinesfalls, denn es dürfte recht unwahrscheinlich sein, daß allein im November/Dezember über einhundert PlayStation-Spiele in den Handel kommen.

ZeXtreme	Action/Sport	PSX	Sony	1/97
4-4-2	Sport	PSX, SAT	Virgin	1. Q. 97
AD&D Iron & Blood - W. of R.	Beat 'em Up	PSX, SAT	Acclaim	11/96
Amok	Action	SAT	Sega/Scavenger	1. Q. 97
Archie	Sport	PSX	BMG/MMS	2. Q. 97
Armed	Shoot 'em Up	PSX, SAT	GT Int./Williams	1. Q. 97
Ayrtton Senna Kart Duel	Action	PSX, SAT	Interplay	1. Q. 97
Baphomet's Fluch	Rennspiel	PSX	Laguna/Sunsoft	11/96
Baseball '96	Adventure	PSX	Sony	12/96
Batman Forever - Arc. Game	Beat 'em Up	PSX, SAT	BMG/Crystal Dyn.	11/96
Beldin	Action/Strategie	PSX, SAT	Acclaim	11/96
Blam! Machinehead	Action	PSX, SAT	GT Int./Mirage	3/97
Blast Channel/96	Action	PSX, SAT	Eidos/Core Design	10, 11/96
Breakpoint Tennis	Sport	PSX, SAT	Activision/ATD	11/96
Broken Helix	Action	PSX, SAT	Ocean	11/96
Bubble Bobble 2	Jump&Run	PSX	Konami	1. Q. 97
Carnagegodd	Action/Rennspiel	PSX	Virgin/Taito	10/96
Castlevania	Action	PSX	Spider	2. Q. 97
Chaos Control	Shoot 'em Up	SAT	Konami	tba
Cheesy	Jump&Run	PSX	Infogrames	10/96
Chronicles of the Sword	Adventure	PSX	Ocean	11/96
Clay Fighter 3	Beat 'em Up	N64	Interplay	11/96
Contra	Action	PSX, SAT	Interplay	12/96, tba
Crash Bandicoot	Jump&Run	PSX	Sony/Namco	11/96
Crimewave	Action/Rennspiel	PSX	Eidos/Domark	12/96
Darius 2	Shoot 'em Up	SAT	Sega/Taito	11/96
Dawn of Darkness	Action	PSX, SAT	Ocean	1. Q. 97
Daytona USA CCE	Rennspiel	SAT	Sega/AM2	12/96
Deathtrap Dungeon	Action	PSX, SAT	Eidos	11/96
Descent	Shoot 'em Up	N64	Interplay	tba
Destruction Derby	Rennspiel	SAT	Sega/Psychosis	11/96
Destruction Derby 2	Rennspiel	PSX	Psychosis	11/96
Die Hard Arcade	Beat 'em Up	SAT	Sega/AM1	tba
Die Hard Trilogy	Action	PSX, SAT	Electronic Arts	im Handel, 11/96
Diskworld 2	Adventure	PSX, SAT	Psychosis	1. Q. 97
Disruptor	Action	PSX	Interplay	12/96
Doom	Shoot 'em Up	SAT	GT Int./Williams	10/96
Doom 64	Shoot 'em Up	N64	GT Int./Williams	tba
Dreadnaught	Strategie	PSX, SAT	Ocean/Trite	tba
Dream Team Basketball	Sport	PSX, SAT	Eidos	tba
Ehmed	Sport	PSX, SAT	BMG, Sega	11/97, im Handel
FIFA Soccer 97	Sport	PSX, SAT, MD, SN	Electronic Arts	11, 12/97
Fighting (Arbeitstitel)	Beat 'em Up	PSX, SAT	Eidos/Core Design	1. Q. 97
Final Doom	Shoot 'em Up	PSX	GT Int./Williams	4. Q. 96
Firokklawd	Action	PSX, SAT	BMG/Int. Studios	12/96
Ganymede	Action	PSX	BMG/Reader Science	1. Q. 97
Gender Wars	Action	PSX, SAT	SCI	2. Q. 97
Grand Theft Auto	Adventure	PSX, SAT	BMG/DMA Design	11/96
Grid Runner	Action/Puzzle	PSX	Virgin	1. Q. 97
Guts'n Garters	Adventure	PSX	Ocean	1. Q. 97
Hardcore 4x4	Rennspiel	PSX, SAT	Gremlin	4. Q. 96
Hardwar	Action	PSX	Gremlin	1. Q. 97
Heart of Darkness	Action/Adv.	SAT	Sega/Amazing St.	3/97
Hexen	Action	PSX, SAT	GT Int./Williams	11/96
Hyperblades	Action/Sport	PSX	Activision	3/97
Incantation	Jump&Run	SN	Titus	11/96
Incredible Hulk	Action	PSX	Eidos	12/96
Int. Superstar Soccer Deluxe	Sport	MD	Konami	11/97
International Moto X	Rennspiel	PSX, SAT	Warner Interactive	11/96
Island of Dr. Moreau	Action-Adventure	PSX	Psychosis	1. Q. 97
J League Live 64	Sport	N64	Electronic Arts	tba
Jet Moto	Rennspiel	PSX	Sony	1. Q. 97
Jewels of the Oracle	Adventure	SAT	Laguna/Sunsoft	11/96
Leathal Elements 1&2	Shoot 'em Up	PSX, SAT	BMG/Crystal Dyn.	1. Q. 97
Legacy of Kain	Action-Adventure	PSX, SAT	Konami	12/96
Little Big Adventure 2	Adventure	PSX	EA/Adeline	2. Q. 97
Lomax in Lemmingsland	Jump&Run	PSX	Psychosis	11/96
Madden NFL 97	Sport	PSX, SAT, MD, SN	Electronic Arts	10-11/97
Magic - The Gathering	Strategie	PSX, SAT	Acclaim	11/96
Manx TT	Rennspiel	SAT	Sega/AM3	tba
Marvel 2099	Action	PSX	Mindscape	1. Q. 97
Marvel Super Heroes	Beat 'em Up	PSX	Laguna/Capcom	1. Q. 97
Mass Destruction	Mass Destruction	PSX, SAT	BMG/MMS	1. Q. 97
MDK	Action	PSX	Interplay/Shiny	tba
Mechwarrior 2	Action/Strategie	PSX, SAT	Activision	2. Q. 97
Mega Man X3	Action/Jump&Run	PSX, SAT	Virgin/Capcom	12/96
Micro Machines Military	Rennspiel	MD	Codemasters	11/96
Micro Machines V3	Rennspiel	PSX, SAT	Codemasters	11/96, tba
Midnight Run	Rennspiel	PSX	Konami	1. Q. 97
Monster Truck Rally	Rennspiel	PSX	Psychosis	1. Q. 97
Mortal Kombat Trilogy	Beat 'em Up	PSX, N64	GT Int./Williams	11/96 (Import)
Mr. Bones	Action	SAT	Sega	1. Q. 97
Myst	Adventure	PSX	Psychosis/Cyan	10/96
Namco Museum Vol. 2+3	Classic-Collection	PSX, SAT	Sony/Namco	11/96, 12/96
NASCAR Racing 96	Rennspiel	PSX	Laguna/Sierra	12/96
NBA Hang Time	Sport	PSX	GT Int./Williams	11/96
NBA in the Zone 2	Sport	PSX	Konami	1. Q. 97

NBA Jam Extreme	Sport	PSX, SAT	Acclaim	11/96
NBA Live 97	Sport	PSX, SAT, MD, SN	Electronic Arts	11/96
NHL Hockey 97	Sport	PSX, SAT, MD, SN	Electronic Arts	10-11/97
NHL Power Play 96	Sport	PSX, SAT	Virgin	1/97, im Handel
Nightmare Creatures	Action/Adventure	PSX	Mindscape	3. Q. 97
Ninja	Action	PSX, SAT	Eidos/Core Design	1. Q. 97
Outlive Zero	RPG	PSX	Sunsoft	1. Q. 97
Pandemonium	Jump&Run	PSX	BMG/Crystal Dyn.	11/96
PGA Tour 97	Sport	PSX, SAT, MD, SN	Electronic Arts	10-11/97
Pitball	Action/Sport	PSX, SAT	Warner Interactive	11/96
Power Move Pro Wrestling	Beat 'em Up	PSX	Activision	12/96
Prince of Persia 2	Action	SN, MD	Titus	11/96
Project Overkill	Shoot 'em Up	PSX, SAT	Konami	11/96, 2/97
Project X2	Action	PSX, SAT	Ocean/Team 17	12/96
Rayman 2	Jump&Run	PSX, SAT	UBI Soft	1. Q. 97
Reloaded	Shoot 'em Up	PSX	Gremlin	4. Q. 96
Riot	Action/Sport	PSX	Psychosis	1. Q. 97
Risk Jockeys	Action	PSX	Rocket Science	1. Q. 97
Road Race	Rennspiel	PSX	Konami	1. Q. 97
Robotek - Crystal Dreams	Action	N64	GameTek	tba
Robotron X	Shoot 'em Up	PSX, N64	GT Int./Williams	11/96, tba
Rock 'n Roll Racing 2	Rennspiel	PSX	Interplay	3/97
Schlümpfe - Reisen u. d. Welt	Jump&Run	SN	Infogrames	10/96
Scorcher	Rennspiel	SAT	Sega/Scavenger	11/96
Sega Ages	Classic-Collection	SAT	Sega	12/96
Sentient	RPG/Adventure	PSX	Psychosis	1. Q. 97
Sonic 3D	Jump&Run	MD, SAT	Sega	12/96, 1. Q. 97
Sonic: The Fighters	Beat 'em Up	SAT	Sega/AM2	2/97
Soul Edge	Beat 'em Up	PSX	Sony/Namco	1/97
Spider	Action/Jump&Run	PSX, SAT	BMG/Boss Games ST.	3/97
Spiral Saga	RPG	PSX	Sony	1/97
Stadt der verlorenen Kinder	Adventure	PSX	Psychosis	1. Q. 97
Star Gladiator	Beat 'em Up	PSX	Virgin/Capcom	11/96
Star Trek - Starfleet Academy	Strategie	PSX	Interplay	3/97
Starwinder	Action	PSX	Mindscape	11/96
Steel Harbinger	Shoot 'em Up	PSX	Mindscape	10/96
Street Racer	Rennspiel	PSX, SAT	UBI Soft	11/96
Sukuden	RPG	PSX	Konami	12/96
Super Pang Collection	Action	PSX	Laguna/Capcom	11/96
Supersonic Racers	Rennspiel	PSX	Mindscape	11/96
Swagman	Action-Adventure	PSX, SAT	Eidos/Core Design	12/96
Swir 3D	Shoot 'em Up	PSX	SCI	1. Q. 97
Synthetic Wars	Action/Strategie	PSX	EA/Bullfrog	1. Q. 97
Tempest X/Tempest 2000	Shoot 'em Up	PSX, SAT	Interplay	12/96
The Crow - City of Angels	Action	PSX, SAT	Acclaim	12/96
The Last Dynasty	Action/Strategie	PSX, SAT	Laguna/Sierra	11/96
The Lost Vikings 2	Jump&Run	PSX, SAT, SN	Interplay	12/96
Tomb Raider	Beat 'em Up	PSX, SAT	Eidos/Core Design	11, 12/96
Toshinden USA	Beat 'em Up	SAT	Sega/Takara	12/96
Transport Tycoon	Strategie	PSX	Microprose	12/96
Trash It	Action	PSX, SAT	Warner Interactive	1. Q. 97
Tunnel B1	Action	PSX, SAT	Laguna/Ocean/Neon	10/96, 1/97
Turok - Dinosaur Hunter	Action	N64	Acclaim/Iguana	1/97 (Import)
Viper	Action	PSX, SAT	Laguna/Ocean/Neon	1. Q. 97
Virtual Cop 2	Shoot 'em Up	PSX	Sega/AM2	12/96
Virtual On	Action	SAT	Funsoft	2. Q. 97
VMX Racing	Rennspiel	PSX	Mindscape	10/96
Warhammer	Strategie	PSX	Titus	11/96
Whizz	Jump&Run	SN	Interplay/Shiny	1. Q. 97
Wild 9	Action/Jump&Run	PSX	Virgin/Williams	10/96
Wild Animal/Ympics	Sport	PSX, SAT	Williams	11/96
Williams Arcade's Gr. Hits	Classic-Collection	PSX	Williams	10/96
WWF - In Your House	Beat 'em Up	PSX, SAT	Acclaim	11/96
X-Com: Terrors from the Deep	Strategie	PSX	Microprose	12/96, im Handel
X-Men: Children of the Atom	Beat 'em Up	PSX, SAT	Ocean	1. Q. 97
Zoiks!	Adventure	PSX, SAT		



Am 17.10.96 ab 12.00 Uhr haben next-Level-Leser die einmalige Gelegenheit, einen ausführlichen Blick auf Capcoms kommende PlayStation-Spiel Sensation Star Gladiator zu werfen - und zwar in den neuen Räumlichkeiten des Hamburger Software-Hauses ECS (Stellinger Weg 9, 20255 Hamburg).

Neben der Präsentation erwartet die hoffentlich zahlreich erscheinenden Besucher unter anderem ein heißer **Star Gladiator-Wettkampf**.

Zudem verlosen wir mit freundlicher Unterstützung von Virgin und ECS

competition

fünfmal Resident Evil (PSX) sowie fünfmal Exhumed (SAT). Um teilzunehmen, muß bis zum 10.11.96 einfach eine Postkarte an die folgende Adresse geschickt werden:

X-plain Verlag, Stichwort: ECS
Friedensallee 41
22765 Hamburg

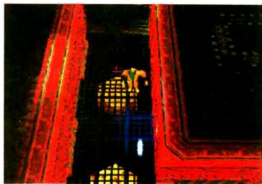




Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Virgin dürfen nicht teilnehmen.

16-BIT-SOFTWARE WAR AUF DER ECTS KAUM NOCH ZU FINDEN

Nach den Sportspielen *Actua Golf* und *Actua Soccer* wendet sich das englische Software-Haus Gremlin nun wieder anderen Genres zu. Hinter dem Titel **Reloaded** (PlayStation) verbirgt sich die Fortsetzung des in Deutschland indizierten Shoot 'em Ups *Loaded*, mit **Hardcore 4x4** (auch für Saturn) schickt Gremlin hingegen ein Off-Road-Rennspiel ins Rennen. ■



Reloaded (PlayStation)

gremlin



Hardcore 4x4 (PSX, SAT)
weist verblüffende
Parallelen zu Psygnosis'
Monster Truck Rally auf



Jump&Run-Fans erwarten sicherlich mit Spannung die Fortsetzung von *Rayman*. Allerdings müssen sie sich noch in Geduld üben, denn vorerst liegt das Hauptaugenmerk des französischen Software-Hauses Ubi Soft auf **Street Racer**. Das *Super Mario Kart*-artige Rennspiel für PlayStation und Saturn bietet als herausragendes Feature einen Multiplayer-Modus für sage und schreibe acht Spieler. ■

ubi soft

Das französische Software-Haus Titus ist einer der wenigen Hersteller, der weiterhin die 16-Bit-Fahne hochhält. Derzeit sind eine ganze Reihe von SuperNES-Spielen angekündigt (z. B. *Prince of Persia 2*, *Whizz*, *Realm*), die bislang aber noch keinen deutschen Vertrieb gefunden haben. Erster 32-Bit-Titel im Programm ist **Wild Animal Ympics**, ein lustiges Sportspiel „für die ganze Familie“. ■

titus



Wild Animal Ympics (PSX, SAT)



Street Racer (PlayStation und Saturn)

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern

Laden:

Schützenstr. 20
67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND

Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr

Playstation

Playstation Grundgerät	389 DM
Umbau Playstation	116 DM
Game Buster	85 DM
Memory Card 8 Meg	85 DM
Memory Card orig.	45 DM
Memory Card + Controller orig.	85 DM
NeCon Pad	89 DM
Controller orig.	55 DM
A IV - Evolution Global	99 DM
Crash Bandicoot US	109 DM
Crash Bandicoot PAL	109 DM
Chronicles of the Sword	89 DM
Die Hard Trilogy	89 DM
Formel 1	99 DM
Myst	89 DM
NHL Powerplay Hockey	89 DM
Olympic Games	85 DM
Pete Sampras Tennis	89 DM
Raging Skies	89 DM
Ridge Racer Revolution	89 DM
Resident Evil	89 DM
Wipeout 2097	99 DM
Tekken 2	99 DM

NINTENDO 64

Saturn

Saturn Grundgerät	399 DM
Saturn incl. Sega Rally	469 DM
Arcade Racer Lenkrad	119 DM
Game Buster	85 DM
Controller	45 DM
Universaladapter	39 DM
Alien Trilogy PAL	89 DM
Die Hard Trilogy	89 DM
Disworld	85 DM
Defcon 5	69 DM
Exhumed	89 DM
Iron Storm US	115 DM
Ghen War	89 DM
Need for Speed	89 DM
Nights PAL incl Controller	135 DM
Olympic Games	79 DM
Power Play Hockey	89 DM
Road Rash	94 DM
Shining Wisdom	85 DM
Spot Goes Hollywood	89 DM
True Pinball	89 DM
Tomb Raider	89 DM
Virtua Cop und Gun	135 DM

GAMES ISLAND

Formel 1 & Mad Catz Lenkrad
225 DM

An-& Verkauf

Versandkosten: DM 7 + Nachnahme (Post/UPS). Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns Versand. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Retouren: Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Nintendo 64

US-Version 550 DM

incl. Umbau 469 DM

Playstation

Saturn Rally Pack 580 DM

Riesenauswahl an Importspielen !!

Händleranfragen erwünscht !
Fax.: 0621-5296387

0621-5296265

GAMES ISLAND

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND

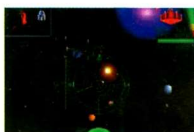
rest der welt



Capcoms *Super Pang Collection* (PlayStation)

Nach über einem halben Jahr Verspätung konnte **Ocean** nun endlich mit **Tunnel B1** den zur Zeit grafisch wahrscheinlich spektakulärsten PlayStation-Titel präsentieren (Test ab Seite 72). Die übrige Ocean-Software (z. B. das atemberaubende Shoot 'em Up **Projekt X2** und **Breakpoint Tennis**) konnten wir bereits in XL 10/96 präsentieren. **Infogrames** arbeitet derzeit an einer Saturn-Umsetzung des CD-i-FMV-Ballerspiels **Chaos Control**, ungleich familienfreundlicher verhält es sich dagegen mit **Schlümpfe – Reisen um die Welt**, u. a. auch für SNES. Nachdem **Sierra** in der Vergangenheit durch seine PC-Spiele (z. B. *Space Quest*, *Leisure Suit Larry*) bestens

AUF DER LONDONER HERBST-ECTS WURDEN IN DIESEM JAHR MEHR SPIELE DENN JE PRÄSENTIERT



Sierras Weltraum-Abenteuer *The Last Dynasty* (PSX, SAT)

bekannt war, kündigten die Amerikaner neben **NASCAR Racing '96** mit **The Last Dynasty** (strategielastiges Weltraumgeballer) erste Konsolen-Spiele an. Adventure-Konkurrent **LucasArts** engagiert sich in größerem Stil auf dem Konsolenmarkt. Während man weiterhin unter der Aufsicht von Nintendo an der Fertigstellung von **Star Wars: Shadows of the Empire** (N64) arbeitet, nähern sich mit einiger Verspätung auch die Factor-5-Projekte **Star Wars – Rebel Assault 2** und **Ball-Blazer Champions** (beide PSX) dem Finale. In den USA sollte **Rebel 2** in Kürze zu haben sein, eine PAL-Version ist weiterhin ungewiss. Ebenfalls in Kürze zu erwarten sind **Dark Forces** für PSX und **Herc's Adventure** (SAT). Ein weiterer PC-Experte zeigt in Form von **Microprose** verstärktes Interesse an den 32-Bitern. Aktuelle Projekte: PlayStation-Umsetzungen der erfolgreichen Strategiespiele **Transport Tycoon** (mit hochauflösender Grafik und neuen 3D-Sequenzen) und **X-**

Com: Terrors from the Deep.

In alter Tradition präsentierte auch die japanische Firma **Sunsoft** ihre neuesten Spiele auf der ECTS. Hinter dem Namen **Ayrton Senna Kart Duel** verbirgt sich ein vielversprechendes Go-Kart-Rennen für PSX (Zweisspieler-Modus per Link-Kabel), **Jewels of the Oracle** (SAT) ist ein gerendertes Adventure im Stil von *Myst* und *The 7th Guest*. Geplant ist zudem, das Manga-Rollenspiel **Outlive Zero** mit westlichen Texten zu versehen. Angestrebter Release-Termin ist Anfang 1997. Die anderen beiden Spiele sollen auf jeden Fall in Kürze über **Laguna** auf den Deutschen Markt kommen, zudem kümmert man sich um den Vertrieb von Capcoms **Super Pang Collection**.

Die drei Pang-Automaten begeistern mit ihrem witzigen

Spielprinzip seit nunmehr sechs Jahren die Spielhallenbesucher.

GameTek beschränkt sich in letzter Zeit fast ausschließlich auf PCs, lediglich **Robotech – Crystal Dreams** für N64 wird seit einigen Monaten hartnäckig angekündigt. Zu sehen gab es – abgesehen von den altbekannten „Screenshots“ – nichts.

Bei **Warner Interactive** schließlich gab es neben dem **Speedball**-Verschnitt **Pitball** das 3D-Motorrad-Rennen **International Moto X** zu sehen, programmiert von Andrew Braybrooks Firma **Graftgold**, deren C64-Klassiker **Paradroid** und **Uridium** noch heute unvergessen sind. Abgesehen davon pflegten wie immer zahlreiche Firmen die Unart, von noch nicht fertigen PC-Spielen schon einmal proforma Konsolenumsetzungen anzukündigen (Motto: „Release-Termin: 2. Quartal 1997“). Prominenter Vertreter dieser Gattung ist z. B. **Swiv 3D** von **Sales Curve Interactive** (SCI), eine Fortsetzung des populären Amiga- und SNES-Ballerspiels. ■



Oceans *Breakpoint Tennis*



Project X2 (PSX, SAT)



Chaos Control (SAT)



Laguna bringt Sunsofts *Ayrton Senna Kart Duel* (PSX) und *Jewels of the Oracle* (SAT) nach Deutschland



Graftgolds Motorradrennen *International Moto X* (PSX) bietet auch einen Zweisspieler-Splitscreen-Modus

Microprose setzt nach **X-Com: The Enemy Within** und **Gunship 2000** zwei weitere PC-Spiele für PlayStation um: **X-Com: Terrors from the Deep** (oben) und **Transport Tycoon** (unten)



fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielwelt hat einen Namen...

Playcom

Internet-Email:
info@playcom.de

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Super NES

Dir. Race FX	dt.	89.00
Donald in Maui Mail	dt.	129.00
Donkey Kong Country 3	dt.	129.00
Kirby's Ghost Train	dt.	84.99
Mario Andretti Rac.	dt.	109.00
Olympic Sum. Games	dt.	109.00
Pinochio	dt.	129.00
Secret of Evermore	dt.	109.00
Solitaire	dt.	109.00
Spirou	dt.	99.00
Star Trek: Deep Space	dt.	109.00
Terranigma	dt.	119.00
Tiny Toon	dt.	129.00
Waterworld	dt.	89.00
Wayne Gretz. NHLPA	dt.	119.00
Worms	dt.	104.00

Super NES-Sonderangebote

Beavis and Butt Head	dt.	39.00
Cut Throat Island	dt.	59.99
Humancans	dt.	46.00
John Madden 95	dt.	39.00
Mario All Star Clas.	dt.	59.00
Mega Man X	uk.	69.00
Newman-H. Indy Car	dt.	49.00
Perimeter League	dt.	49.00
Pit's Pigg's H.Hol.	dt.	59.99
Star Trek: Deep Space	dt.	109.00
Terminator 2 (Judgme)	dt.	49.00
Terminator 2 & Mario	dt.	49.00
Tiny Toon	dt.	129.00
Trojan Aikman Football	dt.	49.00
Turbo Tennis	dt.	59.00
Weapon Lord	dt.	59.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt.	44.99
Antenna Replay Pro 3	dt.	89.00
Game Mega 2	dt.	59.00
Game Wizard	dt.	39.00
Infrared Joypad	dt.	39.99
Joypad (Nintendo)	dt.	39.99
Joypad (Super)	dt.	39.99
Pro Pad SV-334	dt.	29.00
Scat Kabel S.NES	dt.	29.00
S.NES ohne Spiel	dt.	199.00
Universal Adapter	dt.	39.00

Nintendo 64

Pilot Wings	jp.	249.00
-------------	-----	--------

Nintendo 64-Zubehör

Nintendo 64 + Mario	jp.	799.00
Nintendo 64-Ma.-+PW	jp.	899.00

Gameboy

Battle Toshiinden	dt.	59.00
Donkey Kong Land 2	dt.	59.00
Donkey Kong Classic	dt.	49.00
Hugo	dt.	59.00
Iron Man XO	dt.	59.00
Olympic Sum. Games	dt.	59.00
Pinochio	dt.	59.00
Spirou	dt.	59.00
Super Mario Land 2	dt.	49.00
Super Mario Land 3	dt.	49.00
Waterworld	dt.	49.00

Gameboy-Sonderangebote

Adventure Island 1	dt.	39.00
Alien 3	dt.	34.99
Beast 2	dt.	39.00
Double Dragon 3	dt.	39.00
Dragonheart	dt.	39.99
Ferrari: Grand Prix	dt.	34.99
Mario & Yoshi	dt.	39.00
Max	dt.	39.00
Mega Man 3	dt.	39.00
NBA Jam	dt.	34.99
PGA European Golf	dt.	39.00
Spider-Man/X-Men	dt.	34.99
StarGate	dt.	34.99

Gameboy-Sonderangebote

Adventure Island 1	dt.	39.00
Alien 3	dt.	34.99
Beast 2	dt.	39.00
Double Dragon 3	dt.	39.00
Dragonheart	dt.	39.99
Ferrari: Grand Prix	dt.	34.99
Mario & Yoshi	dt.	39.00
Max	dt.	39.00
Mega Man 3	dt.	39.00
NBA Jam	dt.	34.99
PGA European Golf	dt.	39.00
Spider-Man/X-Men	dt.	34.99
StarGate	dt.	34.99

Mega Drive

TOP SPIEL DES MONATS



Formula 1 dt. DM 99.00

Mother Base	dt.	29.00
Space Harrier	dt.	29.00
Stellar Assault	dt.	44.99
Virtua Fighter	dt.	44.99
Virtua Racing Deluxe	dt.	44.99

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X	dt.	189.00
Sega 32X incl. 3 Sp.	dt.	129.00

3-DO

Creature Shock	dt.	89.00
Cyberia	dt.	89.00
Star Control 2	uk.	84.00

3-DO-Sonderangebote

Deathbike	uk.	29.00
Dragon Lore	dt.	29.00
File Soccer	dt.	29.00
Gridriders	us.	29.00
Mega Race	dt.	29.00
Psychic Detective	dt.	29.00
Rebel Assault	dt.	49.00
Sesame Street Numb.	us.	29.00
Sheriff Shark	us.	49.00
Shadow War of Succ.	us.	29.00
Shock Wave	dt.	29.00
Syndicate (DA)	dt.	29.00
Wing Commander 3	dt.	29.00

3-DO-Zubehör

Goldstar 3-Do + Fila	dt.	229.00
Panasonic 3-Do-Star	dt.	229.00

Sony PSX

A-Train	dt.	99.00
Addas PS Soccer	dt.	94.00
After Shock	dt.	94.00
Alien Trilogy	dt.	79.00
Andretti Racing	dt.	89.00
Aquanaut's Holiday	dt.	99.00
Battle A.Toshiinden 2	dt.	94.00
Beyond the Beyond	dt.	94.00
Bloodstif	dt.	89.00
Bubble Bobble	dt.	84.99
Casper	dt.	89.00
Chessmaster 3D	dt.	89.00
Chronicles of S.Word	dt.	89.00
Converse Hard Cor. H	dt.	99.00
Cyberia	dt.	79.99
Dark Crusaders	dt.	89.00
Darth Vader	dt.	89.00
Davis Cup Tennis	dt.	89.00
Destruction Derby 2	dt.	99.00
Die Hard Trilogy	dt.	89.00
Double Dragon	dt.	89.00
Dream 18 Golf	dt.	89.00
Earth Worm Jim 2	dt.	89.00

Time Commando dt. 89.00

TMH1 (Turtles)	dt.	99.00
Top Gun	dt.	99.00
Total Eclipse Turbo	dt.	84.00
Total NBA 96	dt.	94.00
Track & Field	dt.	99.00
Victory Boxing	dt.	89.00
Vidgrid	dt.	89.00
Viewpoint	dt.	89.00
Virtual Golf	dt.	89.00
Virtual Snooker	dt.	84.00
Virus	dt.	84.00
Whizz	dt.	84.00
Wing Commander 3	dt.	94.00
Wipe out 2097	dt.	99.00
X-Men: Children of the Future	dt.	84.00
Zork Nemesis	dt.	89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Air Combat	dt.	64.99
Battle A.Toshiinden 1	dt.	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt.	64.99
CyberSpeed	dt.	44.99
Fifa Soccer 96	dt.	59.99
Goal Storm (Konami)	dt.	59.99
Jupiter Strike	dt.	59.99
Lemmings 3D	dt.	49.00
Lone Cyborg	dt.	59.99
NBA Jam Tournament	dt.	59.99
Parodius Light	dt.	59.99
Ridge Racer 1	dt.	64.99
Streetfighter Movie	dt.	49.99
WWF Arcade	dt.	49.99

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card	dt.	79.00
Archie Joystick	dt.	69.00
Euro-Sat Cable	dt.	69.00
Game Buster	dt.	69.00
Joypad Sony PSX	dt.	54.99
Verlängerung Joypad	dt.	19.99
Just a Joypad	dt.	34.99
Mad Catz Lenkrad	dt.	139.99
Memory Desk Drive	dt.	169.99
NeGoon Joypad PSX	dt.	84.99
Performer Pedale	dt.	89.99
Performer Pedale	dt.	34.00
Program Joyp. Sundt	dt.	29.99
RGB-Sat. Kab. Sony	dt.	29.99
Sony PSX o. Spiel	dt.	384.99
Sony PSX & Joystick	dt.	399.99
Memory Card 8-Meg	dt.	64.99

Saturn

Aaron vs. Ruth	dt.	89.00
Alternath	dt.	84.00
Alien Trilogy	uk.	89.00
Aliens	dt.	84.00
Alone in the Dark 2	dt.	99.00
Athlete Kings	dt.	89.00
Battle Monsters	dt.	84.99
B.A. Toshiend. Remix	dt.	84.99
Blazing Dragons	dt.	84.99
Bubble Bobble	dt.	84.99
Casper	dt.	84.99
Castlevania - Blood	dt.	89.00
Command & Conquer	dt.	89.00
Cyberia	dt.	84.00
Descent	dt.	84.00
Driving Need 1 Speed	dt.	84.00
Earth Worm Jim 2	dt.	89.00
Exhumed	dt.	84.00
Galactic Attack	dt.	84.00

Saturn-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt.	79.99
8 Meg Memory Card	dt.	39.00
Antennenkabel Saturn	dt.	39.00
Arcade Racer Lenkrad	dt.	119.00
Backgammon Memory Sat.	dt.	99.00
Game Buster	dt.	89.00
Joypad Saturn	dt.	39.00
Joypad Game Partner	dt.	34.00
Performer Lenkrad M. P.	dt.	109.99
Program Joyp. Sundt	dt.	29.99
Sega Saturn o. Spiel	dt.	449.00
Sega Saturn + S.Rally	dt.	499.00
Terminator Joypad	dt.	29.00
Universal Adapter	dt.	44.99
Verlängerung Joypad	dt.	19.00

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf KEIN Versand

Preise variieren

Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 12 22

• Versand Fa.PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Für den Versand unserer kostenlosen Gesamtkataloge mit vielen weiteren Titeln an Mit- gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar
• Versandkosten per Post DM 7,- / ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.
• Ab DM 250,- / ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
• Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
• Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 319
Bestellannahme: Mo-Fr 9.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

behind the scenes 32-bit behind the scenes

von K.-D. Hartwig

Wie schon im Mai auf der E3 in Los Angeles, war auf der Londoner ECTS vergangenen Monat keine 3DO-Software mehr zu finden. Es scheint, als sei die Zeit des Multiplayers endgültig vorbei. Die Software-Entwicklungsabteilung der 3DO-Company, Studio 3DO, wendet sich derweil anderen Aufgaben zu. Während ein Teil der Belegschaft im Geheimen an Projekten für das kommende M2 werkelt, konzentriert sich der Rest auf den wachsenden Computerspielemarkt. Zehn PC-Spiele sollen noch in diesem Jahr erscheinen. Dazu zählen auch neue Projekte von New World Computing, die durch die Rollenspiel-Serie *Might & Magic* bekannt wurden und vor kurzem von der 3DO-Company aufgekauft wurden.



frohes fest

Nachdem Nintendo das N64 für Deutschland auf Ostern 1997 verschoben hat und Sega und Sony damit ein vorzeitiges Weihnachtsgeschenk beschert, können die beiden Firmen in Deutschland das lukrative Weihnachtsgeschäft zum zweitenmal unter sich aufteilen. Vor allem Sony kann derzeit einige Erfolgsmeldungen vorweisen: Nach Angaben Sonys orderte der Handel allein auf der CeBIT HOME in Hannover 75.000 PlayStations, insgesamt wurden innerhalb von 11 Monaten 250.000 Geräte ausgeliefert. Damit hält Sony bei den Next-Generation-Konsolen 75 % Marktanteil. Wieviele von der Viertelmillion PlayStations bereits einen Abnehmer gefunden haben, darüber gibt es allerdings keine Aussagen. In einem Punkt sind sich jedoch alle einig: Die CeBIT HOME war ein voller Erfolg! Nach vorsichtigen Schätzungen (150.000 Besucher) fanden sich während der fünf Messtage 210.000 Konsumenten und Fachbesucher in den Messehallen ein. ■



pole position

Formel 1 von Psygnosis bricht alle Rekorde! Bislang war *Destruction Derby* mit 50.000 Einheiten das meistverkaufte 32-Bit-Spiel im deutschsprachigen Raum, von *Formel 1* wurden vor dem Verkaufsstart am 13. September bereits 75.000 CDs an den Handel ausgeliefert, insgesamt sollen über 100.000 Einheiten an den Mann gebracht werden. Zur Unterstützung soll während der letzten Rennen der Saison noch einmal kräftig die Werbetrommel gerührt werden. Zum abschließenden Rennen in Suzuka soll Niki Lauda im RTL-Studio höchstpersönlich werbetätig zum PlayStation-Joypad greifen.



merchandising

Wie schon bei *wipEout* bringt Psygnosis auch für die Fortsetzung, *wipEout 2097*, eine Soundtrack-CD in den Handel. Neben dem britischen Number-1-Hit *Firestarter* von Prodigy finden sich darauf unter anderem auch Techno-Tracks von Underworld, The Chemical Brothers, Leftfield, Future Sound of London, Photek und Fluke. Die Audio-CD ist seit Ende September erhältlich, das Spiel soll ab Mitte Oktober zu haben sein. ■



Allerdings ist *Formel 1* in anderem Zusammenhang auch ein weniger erfreuliches Thema für Sony und Psygnosis. Angesichts des erwarteten Verkaufshits bereitet Sony Computer Entertainment (SCE) offensichtlich das zunehmende Problem der Raubkopien eines Kopferbrechens. Was seitens Nintendo von Anfang an als gravierendes Argument gegen CD-Spiele angesehen wurde, scheint sich allmählich wirklich zu einem Dorn im Auge der Spielehersteller zu entwickeln. Vor allem PlayStation-Software ist dank des bekannten Wechseltricks und des Blue-Chip-Umbaus noch stärker davon betroffen als Saturn-Software. Daher wurde seitens Psygnosis/SCE eine Belohnung von 2.000 DM „für Hinweise, die zur Verurteilung von Produzenten und/oder Vertreibern von nicht lizenzierten *Formel 1*-PlayStation-Software (Raubkopien) führen“, ausgesetzt. SCE will damit ein erstes Signal an Industrie, Handel und Kunden geben und hofft auf ähnliche Schritte anderer, betroffener Anbieter. ■

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation Konsole	DV	379.95
3D Limmings	DV	89.95
A-Train	DV	94.95
Adidas Power Soccer	DV	94.95
Air Combat	DV	79.95
Alien Trilogy	PV	89.95
Alone in the Dark 2	DV	99.95
Battle Arena Toshinden	DV	79.95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94.95
Bugsy Dead 6	US	119.95
Bus-A-Move 2	DV	74.95
Chronicles of the Sword	DV	89.95
Chessmaster 3D	DV	84.95
Cyberia	DV	84.95
Cyber Sled	DV	89.95
D	DV	89.95
Destruction Derby	DV	94.95
Descent	DV	89.95

Total No. 1	JP	129.95
Tokyo Highway Battle	US	109.95
Top Gun	DV	i.V.
Toshinden 2	US	99.95
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	69.95
Wing Commander 3	DV	94.95
Wipacut	DV	94.95
Worms	DV	89.95

SEGA SATURN

Sega Saturn Konsole	DV
399,95	
Alien Trilogy	DV

Gradius Deluxe Pack	JP	109.95
Guardian Heroes	DV	84.95
Gungnir	DV	84.95
Hang On GP 96	DV	99.95
Hi-Octane	DV	69.95
High Velocity	US	109.95
Iron Storm	US	119.95
Johnny Bagoatone	DV	49.95
King of Fighters 95	JP	139.95
Lode Runner	JP	119.95
Magic Carpet	DV	89.95
Mansion o.f. Hi. Souls	DV	49.95
Mega Man X	JP	104.95
Myst	DV	89.95
Mystaria	DV	99.95

The Horde	DV	89.95
True Pinball	DV	89.95
Vampire Hunter	JP	69.95
Victory Boxing	DV	89.95
Virtua Fighter 2	DV	99.95
Virtual Open Tennis	DV	89.95
WWW: Arcade Game	DV	89.95
Wipeout	DV	89.95
Winning Post	US	89.95
World Adv. Mil. Comm 2 JP	JP	99.95
World Heroes Perfect	JP	114.95
World Series Baseball	DV	89.95
World Series Baseball 2	US	114.95
Worms	DV	89.95
X-Men	DV	89.95

 TAG HEUER Official Timing

Dance Hall Territory	DV	89.95	95.95
Dance Hall	TV	14.95	95.95
Dynasty Years 1	TV	14.95	95.95
Extreme Xmas	TV	14.95	95.95
Extreme Pinball	TV	14.95	95.95
Face to Face	TV	14.95	95.95
F.I.	TV	14.95	95.95
FIFA Soccer '96	TV	79.95	95.95
Florida Kids (Kick Box)	TV	13.95	95.95
Framers	TV	13.95	95.95
Galaxian 3	TV	84.95	95.95
Game Boy	TV	14.95	95.95
Gunsling	TV	74.95	95.95
Impact Racing	TV	74.95	95.95
Jackpot	TV	109.95	95.95
Killing Zone	TV	109.95	95.95
King of the Hill	TV	144.95	95.95
Life Inside	TV	89.95	95.95
Life's a Game	TV	139.95	95.95
MacKays Wild Adventure	TV	74.95	95.95
Manhattan Ground Force	TV	139.95	95.95
Marble Madness	TV	89.95	95.95
NBA Season Vol. 1	TV	94.95	95.95
NBA Season Vol. 3	TV	144.95	95.95
NBA Live in the Zone	TV	89.95	95.95
Nord	TV	74.95	95.95
OGC	TV	84.95	95.95
Off Limits Day	TV	84.95	95.95
Off Limits Off	TV	139.95	95.95
Olympic Games	TV	84.95	95.95
Olympic Showcase	TV	84.95	95.95
Over the Top	TV	139.95	95.95
Paradise Deluxe	TV	84.95	95.95
Play Senses Extra Tennis	TV	84.95	95.95
Play Senses Golf	TV	139.95	95.95
Prime Rider	TV	84.95	95.95
Pro Rider	TV	84.95	95.95
Raging Bulls	TV	94.95	95.95
Rock Soccer	TV	89.95	95.95
Road to Glory	TV	139.95	95.95
Resident Evil	TV	84.95	95.95
Road Race Revolution	TV	84.95	95.95
Road to Glory	TV	139.95	95.95
Starbuck	TV	79.95	95.95
Starbuck Alpha	TV	139.95	95.95
Starbuck Beta	TV	139.95	95.95
Starbuck Gamma	TV	139.95	95.95
Starbuck Delta	TV	139.95	95.95
Starbuck Epsilon	TV	139.95	95.95
Starbuck Zeta	TV	139.95	95.95
Starbuck Eta	TV	139.95	95.95
Starbuck Theta	TV	139.95	95.95
Starbuck Iota	TV	139.95	95.95
Starbuck Kappa	TV	139.95	95.95
Starbuck Lambda	TV	139.95	95.95
Starbuck Mu	TV	139.95	95.95
Starbuck Nu	TV	139.95	95.95
Starbuck Xi	TV	139.95	95.95
Starbuck Omicron	TV	139.95	95.95
Starbuck Pi	TV	139.95	95.95
Starbuck Rho	TV	139.95	95.95
Starbuck Sigma	TV	139.95	95.95
Starbuck Tau	TV	139.95	95.95
Starbuck Upsilon	TV	139.95	95.95
Starbuck Phi	TV	139.95	95.95
Starbuck Chi	TV	139.95	95.95
Starbuck Psi	TV	139.95	95.95
Starbuck Omega	TV	139.95	95.95
Starbuck Alpha 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Beta 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Gamma 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Delta 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Epsilon 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Zeta 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Eta 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Theta 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Iota 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Kappa 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Lambda 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Mu 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Nu 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Xi 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Omicron 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Pi 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Rho 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Sigma 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Tau 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Upsilon 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Phi 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Chi 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Psi 2	TV	139.95	95.95
Starbuck Omega 2	TV	139.95	95.95

[illegible]

NBA Action	US	10:05
NBA Jam I.E.	DV	8:05
Need for Speed	DV	8:05
Night of the Hockey	DV	9:05
NHL Powerplay '96	US	11:45
Night, Int'l. Controller	DV	12:05
Olympic Soccer	DV	8:45
Outlaw	DV	4:05
Paradise Dragon 2	DV	8:05
Panther, Deluxe	DV	8:05
Puzzle Beach Golf	DV	10:05
Pro Road	DV	8:45
Puzzle Bubble 2	JF	10:05
Race Driver	JF	3:05
Rayman	DV	8:05
Real Road	DV	8:05
Robotics	DV	8:05
Saga Rally	DV	9:05
Shogun's Triple Threat	US	7:05
Shogun's War	DV	8:05
Shining Warden	DV	8:05
Shockers	DV	8:05
Shogun's Assault	DV	6:05
Saga 2000	DV	8:05
Sonic Wings	JF	12:05
Sonic Warriors	US	9:05
Saga 2000	DV	8:05
Saga 2000	DV	8:45
Street Fighter 2	JF	12:05
Street Fighter: Alpha	DV	8:05
Saga 1945	DV	8:05
Saga 2000	DV	8:05
Thunderhead 2	DV	8:05

SUPER NINTENDO

Big Sky Trooper	DV	79.95
Brain Lord	US	99.95
Broken 2	US	99.95
Chrono Trigger	US	79.95
Demon's Dagger	US	134.95
Dragon Drift in Miami	US	89.95
Earth Force	US	89.95
Final Fight 2	JF	129.95
Final Fight 2	JF	129.95
Hole in One	US	79.95
Inside of Time	DV	109.95
Imperial Storm	US	79.95
King Arthur & Knights of	DV	109.95
Legend of the Dragoon	DV	69.95
Legend of the Dragoon	US	114.95
Lord of Darkness	US	89.95
Lord of Darkness	US	139.95
Mario RPG	US	79.95
Mad Dancers Fire: Master	US	119.95
Mad Dancers Fire: Master	US	124.95
Olympic Summer Games	US	79.95
PGA Tour 96	US	69.95
Real Romance	US	99.95
Remembrance of 3 Kings	US	139.95
Secret of Evermore	DV	109.95
Secret of Evermore	US	109.95
Skylanders	DV	99.95
Super Action Alliance	DV	99.95
Super Mario Kart	DV	49.95
Super Punch Out	DV	49.95
Super Punch Out	US	49.95
Super Street Fighter 2	JF	99.95
Super Street Fighter 2	JF	99.95
Terramania	DV	109.95
Ultimate Mario	US	79.95
Ultimate Attack	US	74.95
Ultimate: The Final Frontier	US	79.95
Wipeout	DV	49.95
Wipeout	US	79.95
Yakuza 3	DV	109.95
Yakuza 3	US	109.95

MEGA DRIVE

Light Crusader	DV	119.95
Olymp. Summer G. 96	US	109.95
Phantasy Star IV	DV	119.95
Story of Thor	DV	119.95
Worms	DV	99.95

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





final FANTASY VII

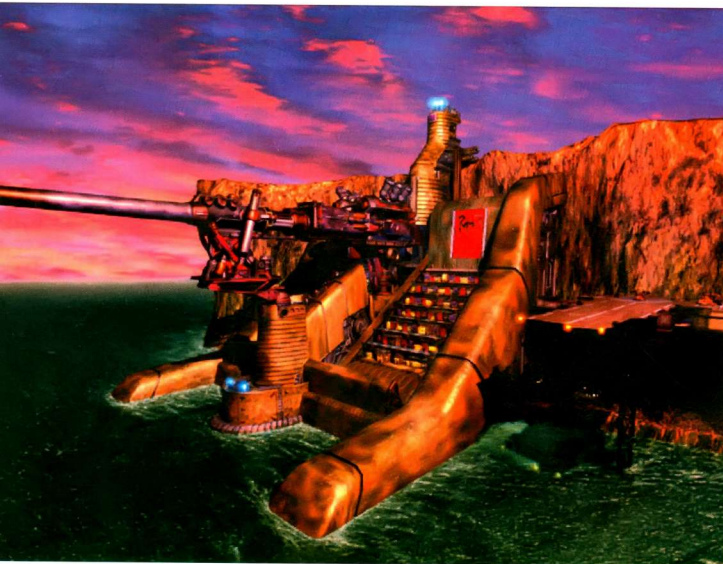
Square dreht auf – Teil 2

Kaum ein anderes Spiel wird von der Fangemeinde derart sehnstchtig erwartet, wie *Final Fantasy VII*. Rechtzeitig zum dies-jährigen Weihnachtsfest soll es in Japan noch erscheinen – eine wahrhaft große Herausforderung.

A von M. Anton

Angesichts des enormen finanziellen Aufwandes, den Square in Sachen Hard- und Software für die Produktion des Rollenspiel-Spektakels betreibt, wird deutlich, wie wichtig das Projekt für die Firma ist: Auf rund 80.000 \$ pro Programmierer und gar 230.000 \$ je Grafiker belaufen sich die Investitionskosten für leistungsfähige Rechner und passende Grafik-Software – dieser finanzielle Kraftakt hat Square mit einem Schlag zum größten japanischen Abnehmer von SGI-Rechnern und *SoftImage*-Programmen gemacht. Entsprechend hoch sind natürlich auch die Erwartungen an den Erfolg des Produktes: Es wird gemunkelt, daß Verkaufszahlen von unter einer Million im Laufe der aufgehenden Sonne als ziemlich niedrig angesehen werden – insofern macht es natürlich schon Sinn, mit der Demo-Zugabe bei *Tobal No.1* das Interesse bei den potentiellen Käufern wachzuhalten. Höchstwahrscheinlich dürfte sich auch so mancher hartgesottene Rollenspieler das Prügelspiel nur deswegen gekauft haben, um endlich einen Hauch von *Final Fantasy* auf die PlayStation zu erleben – ein durchaus praktischer Doppelnutzen für die Company ...

→ final FANTASY VII



Um beeindruckende Szenarien zu generieren, scheut Square weder Kosten noch Mühen

Eine N64-Version von *Final Fantasy* ist eher unwahrscheinlich

Bei soviel Rechenleistung fallen natürlich auch entsprechende Mengen an Grafikdaten an, die zum Spieler transportiert werden müssen. In diesem Zusammenhang war der Wechsel zu CD-orientierten Systemen geradezu zwangsläufig, wobei sich die PlayStation als das geeignetste System erwies. Nach Angaben von Hironobu Sakaguchi benötigen die Grafiken von *Final Fantasy VII* rund 1.500 MByte, die auf zwei oder gar drei Silber-

scheiben verpackt werden müssen. Angesichts dieser enormen Datenmengen erscheint auch eine zukünftige N64-Version von *Final Fantasy* eher unwahrscheinlich: Selbst das 64DD-Zusatzlaufwerk mit seinen geplanten 60 MByte Kapazität würde nicht genügend Raum bieten. Die im Vergleich zu Modulsystemen doch etwas längeren Zugriffszeiten auf die CD hat Square erstaunlich gut in den Griff bekommen: Größere Ladezeiten bei



Vielleicht wird Sakaguchi-san das Lachen noch vergehen – immerhin ...

Szenenwechseln oder der Überblendung zu Zwischensequenzen sind kaum zu spüren, dort sorgt intelligente Programmierung für vorausschauende Zugriffe. Eine hervorragende Leistung, zumal die vorgerenderten Grafiken teilweise extrem detailliert und stellenweise auch animiert sind und dadurch doch den Transport erheblicher Datenmengen notwendig machen. Zusätzlich wird das CD-ROM auch durch die Ausgabe der stimmungsvollen Hintergrundmusik belastet, so daß an weitere Features wie etwa Sprachausgabe derzeit nicht zu denken ist.



... kommt die Anschaffung leistungsfähiger Rechner doch recht teuer

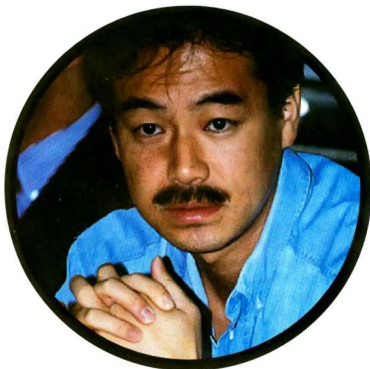


Der grimmig dreinschauende Herr gehört zu den Hauptfiguren



interview mit Hironobu Sakaguchi

„Wir hielten es für wichtig, die Zugriffszeit auf die CD zu optimieren.“



Hironobu Sakaguchi ist einer der Gründer von Square und hat sich als Produzent und Designer der Final Fantasy-Reihe einen Namen gemacht.

XL: Wie lange arbeiten Sie schon an Final Fantasy VII?

Hironobu Sakaguchi: Ungefähr seit acht Monaten. Das mag vielleicht gar nicht so lange erscheinen, aber wir haben eine Menge Ressourcen aktiviert. Wir haben wenigstens 100 Leute in unserem Hause, die sich bemühen, das Projekt im vorgegebenen Zeitrahmen fertigzustellen. Wir stehen, was die Ausgaben für SiliconGraphics-Rechner angeht, in Japan derzeit höchstwahrscheinlich auf Platz 1, und wir wurden kürzlich von Microsoft wegen unseres großen Umsatzes in Sachen Grafiksoftware belohnt.

XL: Einmal abgesehen von der Verbesserung in Sachen Grafik, was hat die 32-Bit-Technologie der PlayStation an Fortschritten beim Gameplay gegenüber früheren Versionen ermöglicht?

HS: Die Rechenleistungen dieser Hardware-Plattform sind wesentlich ausgefeilter, und so kann man als Programmierer natürlich mehr mit der Software anstellen. Außerdem ist das CD-ROM ein sehr entwicklerfreundliches Medium.

XL: Die Texte und Dialoge des Spiels basieren immer noch auf Schriftzeichen. War es jemals geplant, Sprachausgabe von der CD einzubauen?

HS: Wir hielten es für wichtig, die Zugriffszeit auf die CD während des Spiels zu optimieren, und dort kann man eben immer nur auf eine Stelle zugreifen. Wir haben versucht, die verschiedenen Aktionen des Spielers vorherzusehen und vorauszukalkulieren, in dieser Rechnung war dann für zusätzliche Sprachausgabe kein Platz mehr. Mit dem DVD oder einem anderen zukünftigen Medium sollte das Problem jedoch zu lösen sein – vorausgesetzt, wir können damit auf zwei Stellen gleichzeitig zugreifen.

XL: Glauben Sie, daß Sprachausgabe die Persönlichkeiten der Charaktere besser vermitteln könnte?

HS: Ich glaube schon. Bis dahin könnte es aber auch die verbesserte Grafik erlauben, die Gefühle eines Charakters besser zu erkennen, so daß geschriebener Text in vielen Fällen immer noch ausreichen würde.

XL: Fasziniert Sie als Spieleentwickler die Aussicht auf ein beschreibbares Speichermedium, wie etwa Nintendos 64DD?

HS: Eigentlich schon, allerdings kommt es ganz darauf an, welche Art von Spiel man entwickeln möchte. Mit der Final Fantasy-Serie möchten wir einen interaktiven Film machen, und zwar in dem Sinne, daß sich der Spieler in den Film versetzen und ein Teil von

ihm werden kann. Das bedeutet auch, daß die Qualität der Grafik sehr wichtig ist.

XL: Square hat einige Talente aus Hollywood und Leute aus der Filmindustrie angeheuert. Diese Leute sind doch eigentlich mehr auf das Erzählen linearer Geschichten spezialisiert und nicht unbedingt auf interaktive Unterhaltung. Was können sie also zum Thema Spiele beitragen?

HS: Bei den meisten Leuten, die von Hollywood zu Square kamen sind, handelt es sich um Computergrafiker, die nicht nur für die zeichnerische, sondern auch für die programmiertechnische Seite der Kunst zuständig sind. Diese Leute kamen mit dem Frust auf der Seele zu Square, daß Filme eben nicht interaktiv sind. Programmierer wollen aber Interaktivität: Sie tun das was sie tun, um letztendlich interaktive Unterhaltung zu produzieren. Und sie hoffen, durch ihren Wechsel in die Spieleindustrie endlich auch diese Seite ihres Traumes erfüllen zu können.

XL: Es wird gehofft, daß Final Fantasy VII auch viele Einsteiger ins Rollenspiel-Genre lockt. Wurde das Gameplay denn ein wenig vereinfacht, um solchen Neulingen ein Stück entgegenzukommen?

HS: Ja, es sind einige Elemente enthalten, die auch das Interesse von Nicht-Rollenspielern wecken sollen. Einige Teile des Spiels enthalten beispielsweise Renn-Elemente und andere genrefremde Bestandteile.

XL: Warum sind Rollenspiele in Japan eigentlich populärer als anderswo?

HS: Das dürfte sich wohl spätestens zu Weihnachten ändern, wenn Final Fantasy VII erscheint (lacht). Ich denke, daß in Japan die Manga- und Anime-Kultur das Rollenspielgenre erhält und pflegt.

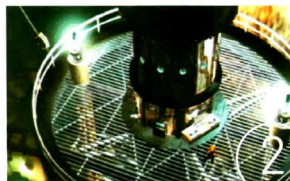


Bild 1: In den diversen Dörfern gibt es jede Menge Gelegenheit für Einkäufe und andere Entdeckungen

Bild 2: Flexible Kameraperspektiven bringen die räumliche Tiefe der Schauplätze bestens zur Geltung

Bild 3: Auch während der Kämpfe zeigt die PlayStation, was sie kann



→ final FANTASY VII



Bild 1: Auge in Auge mit dem Feind
Bild 2: Düstere Schauplatz: ein heruntergekommenes Dorf
Bild 3: Was verbirgt sich wohl hinter dieser einladenden Tür?
Bild 4: Eine etwas zu groß geratene Krabbe stört die Helden
Bild 5: Geheimnisvolle Technik muß genauer erforscht werden

Über die Anzahl der verfügbaren Charaktere hüllt man sich in Schweigen

Leichte Irritationen gibt es immer noch, wenn es um die Anzahl verfügbarer Charaktere im Spiel geht: Normalerweise legt man bei Square ja sehr großen Wert auf die Charakterbeschreibungen – im allgemeinen finden sich deren Lebensläufe schon in den allerersten Pressemitteilungen über ein

kommendes Spiel. Bislang schweigt man sich allerdings in dieser Hinsicht noch aus, nur die drei Charaktere aus der Demo sind bekannt: Cloud, der schwertschwingende Held, Barret mit der 'integrierten' Wumme als Mann fürs Grobe und die Magierin Aerith sind mit Sicherheit eine gute Grundausstatt-

ung einer jeden Abenteuer-Party. Aber eben nur eine Grundlage, insbesondere wenn man sich das breite Figurenspektrum des direkten Vorgängers auf dem SNES anschaut: Vierzehn teilweise extrem unterschiedliche Charaktere mit individuellen Eigenschaften und einer eigenen Lebensgeschichte boten genü-



Chocobo-Ställe im Wandel der Zeiten (rechts, unten)



Im direkten Vergleich

Während sich an den Kampfsequenzen relativ wenig geändert hat und die technischen Fähigkeiten der PlayStation allenfalls durch die Polygondarstellung erkennbar sind, ist die Darstellung der übrigen Örtlichkeiten optisch wesentlich opulenter geworden. Die folgenden Sequenzen zeigen die Entwicklung bekannter Lokalitäten wie etwa der Shops oder der Chocobo-Ställe im Verlauf der *Final Fantasy*-Zeiten.

Auch das Erscheinungsbild der Shops wurde ordentlich aufpoliert (rechts, oben)





Idyllische Landschaften (Bild 6) stehen in *Final Fantasy VII* ebenso auf dem Programm wie Ausflüge in frostige Eisdungeons (Bild 7)

Oben: Die Portraits der Helden



gend Raum für Abwechslung in der Truppenzusammenstellung. Falls sich in diesem Punkt nicht noch einiges ändert, dürfte die eine oder andere leichte Enttäuschung zumindest bei Fans der Saga schon vorprogrammiert sein. Allerdings kann eine gute und komplexe Story, die sich in der epischen Breite an den Vorgängern orientiert, noch für Entschädigung sorgen – und bis Weihnachten ist ja noch ein wenig Zeit ... ■



Der Wechsel zur PlayStation hat Squares Genrehorizont erweitert

Auf neuen Wegen

Mit Squares Wechsel zur PlayStation hat sich der Genrehorizont der Company beträchtlich erweitert. War das Unternehmen in der 16-Bit-Welt bislang auf Rollen- und Strategiespiele abonniert, bringt die neue Plattform auch neue Genres in das Angebotspektrum. Das Prügelspiel *Tobal No.1* war das erste „square-untypische“ Spiel, weitere werden folgen. Derzeit in Arbeit ist beispielsweise *Zauver*, ein 3D-Weltraum-Shooter, der ein wenig an *Starblade* erinnert. Viel ist über das Spiel noch nicht bekannt, man munkelt jedoch von einer rollenspielähnlichen, nichtlinearen Hintergrundstory, deren Verlauf von den Entscheidungen des Spielers abhängt.

Ebenfalls Neuland betritt Square mit den geplanten PC-Spielen. Neben der Umsetzung von PSX-Spielen sollen auch ältere SNES-Titel zu neuen Ehren gelangen.



Baller-Fans müssen sich gedulden: *Zauver* ist erst zu 10 % fertiggestellt



Daytona USA Championship Circuit Edition



Bei der Markteinführung des Saturns vor zwei Jahren war *Daytona USA* neben *Virtua Fighter* das wichtigste verkaufsfördernde Argument. Nie zuvor bot ein Videospiel derart ausgereifte Rennspiel-Action für den heimischen Bildschirm. Der zweite Teil soll diesen Erfolg noch bei weitem übertreffen.

preview saturn

Hersteller: Sega
Entwickler: AM2
Genre: Rennspiel
Erhältlich: ab November



Mit *Daytona USA CCE* bekommt Sega Rally harte Konkurrenz aus dem eigenen Lager

A von M. Häntsch
Is die Arcade-Spezialisten von AM3 Anfang dieses Jahres eine Saturn-Version ihres Automaten-Hits *Sega Rally* abliefern, die an die technische Perfektion des Originals herankommt, war das fast ein Schlag ins Gesicht der Programmierer von AM2. Schließlich war ihre Saturn-Umsetzung von *Daytona USA* meilenweit vom Automaten-Vorbild entfernt. Durch die ungünstige Situation, für eine neue, bisher kaum erprobte Hardware-Plattform ein Referenzspiel entwickeln zu müs-

sen, hatten sie Kompromisse beim Grafikaufbau und der Auflösung gemacht. Ungewollt wurde dadurch eine Diskussion entfacht, ob der Saturn überhaupt die nötige Performance hat, realistische 3D-Grafik darzustellen, wenn nicht einmal das Vorzeigeprogrammerteam von AM2 diese Hardware beherrscht. Bis heute sitzt dieser Stachel tief, und die pflichtbewußten Software-Spezialisten von AM2 waren nie müde, immer wieder eine komplett überarbeitete *Daytona*-Version für den Saturn





Das jüngste AM2-Spiel bietet zwei ganz neue Strecken



Die drei Strecken des ersten Teils werden komplett überarbeitet



Die Pit-Stops sind grafisch sehr aufwendig dargestellt

anzukündigen, die mit dem Automaten-Vorbild mithalten kann und das „Konkurrenz-Produkt“ von AM3 in den Schatten stellen wird.

Noch Ende dieses Jahres soll *Daytona USA Championship Circuit Edition* auf den Markt kommen. Gegenüber dem ersten Teil wartet diese Version mit einigen zusätzlichen Features auf. So stehen diesmal neben den drei bekannten zwei ganz neue, exklusiv für die Saturn-Version kreierte Strecken zur Auswahl. Außerdem soll das ohnehin schon recht umfangreiche Sortiment von Rennwagen weiter aufgestockt werden.

Die wichtigste und von den meisten Spielern sehnsüchtig erwartete

Neuerung ist aber sicher der Zweispieler-Splitscreen-Modus, der endlich die aus der Spielhalle bekannten Renn-Duelle auch im heimischen Wohnzimmer ermöglicht. Da dieser Modus in der sehr frühen Version noch nicht enthalten ist, können wir leider keine Bilder davon präsentieren oder etwas über die technische Qualität sagen. Aber schon jetzt ist zu erkennen, daß sich AM2 sichtlich Mühe gibt, die Fehler des ersten Teils auszumergen. So wird es kaum noch Probleme im Grafikaufbau geben und die berühmten Pop-Up-Effekte, die in der Vorgängerversion noch ganze Bergeketten verschwinden ließen, sollen ein für alle Mal der Vergangenheit angehören. Mit einer Bildwiederholungsrate von 30 Frames pro Sekunde erreicht *Daytona USA CCE* fast Arcade-Niveau. Auch die Soundkulisse wird komplett überarbeitet. Dröhnende Motorengeräusche und neu komponierte Soundtracks (ohne den unsäglichen Gesang) sorgen für das typische Daytona-Feeling und versetzen den Spieler in einen wahren Geschwindigkeitsrausch.

Saturn-Besitzer dürfen sich auf ein weiteres technisch brillantes Rennspiel freuen, das das Niveau der Heimkonsolen sicher noch näher an die Qualität der Spielhallen-Vorbilder heranführt. ■



Die vier bewährten Fahrperspektiven bleiben höchstwahrscheinlich auch in dieser Version beibehalten

info



Der angekündigte Strecken-Editor wird in der fertigen Version nicht enthalten sein. Wahrscheinlich war AM2 nicht bereit, für ein bisher kaum erprobtes Feature Abstriche im Bereich der Präsentation zu machen oder die sehr knapp bemessene Entwicklungszeit durch unausgereifte Ideen zu überschreiten.



Star Gladiator

Nach dem rundum gelungenen zweiten Teil der *Street Fighter Alpha*-Serie präsentiert Capcom ein weiteres Beat 'em Up der Extraklasse.



preview playstation

Hersteller: Virgin
Entwickler: Capcom
Erhältlich: ab November

info

Eine der Besonderheiten die *Star Gladiator* bietet, ist das sogenannte „Plasma Combo“-System. Jedem der Charaktere steht eine Vielzahl dieser Schlagkombinationen zur Verfügung, die der Spieler verschiedenen Baumdigrammen (s. Bild) entnehmen kann.



S von K. Kock
Star Gladiator ist Capcoms erstes Prügelspiel, das mit zeitgemäßer 3D-Grafik aufwartet. Im Land der aufgehenden Sonne hat der gleichnamige Automat längst eine große Fangemeinde, ab November dürfen auch PlayStation-Fans in den Ring steigen, um sich mit intergalaktischen Haudogen zu messen. Derer sind zehn am Start, jeder verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten. Die Amazone June besticht beispielsweise durch Wendigkeit, ihre Schlagkraft läßt jedoch zu Wünschen übrig. Der Magier Gore vermag dagegen seine Körpergröße während eines Fights drastisch zu verändern, wohingegen der geflügelte Zelkin seinen Widersachern sogar aus der Luft zusetzt. Ein keulenschwingender Dinosaurier ist ebenso



mit von der Partie, wie der äußerst finstere Endgegner Bilstein.

Spielerisch bringt Capcoms 3D-Erstling frischen Wind ins Genre. Neben einem ausgefeilten Combosystem – das mittlerweile zum festen Bestandteil eines jeden Capcom-Prüglers avanciert ist – wartet *Star Gladiator* unter anderem mit spektakulären Gegenattacken auf, die in dieser Form bis jetzt in keinem artverwandten Titel geboten werden.

Natürlich darf auch ein breites Arsenal an Special-Moves nicht fehlen: Im Gegensatz zu „realistischen“ 3D-

Das erste 3D-Beat-'em-Up der japanischen Kult-Software-Schmiede



Neben diversen Special-Moves können die galaktischen Gladiatoren auf halsbrecherische Würfe zurückgreifen



Beat-'em-Ups wie beispielsweise Segas *Virtua Fighter 2*, malträtieren sich Capcoms Gladiatoren mit Schwertern, Keulen, messerscharfen Jo-Jos und Explosivgeschossen.

Neben dem obligatorischen Story- und dem Versus-Modus bietet *Star Gladiator* eine sehr interessante Trainingsoption. Ungeübte Spieler haben so die Möglichkeit, die Charaktere kennenzulernen, während Profis die Gelegenheit nutzen, sich komplizierte Combos anzueignen.

Doch nicht nur in puncto Spieltiefe haben sich die Entwickler Gedanken gemacht, sondern auch in grafischer



Auch die spektakulären grafischen Effekte sorgen während der Auseinandersetzungen für Atmosphäre



Hinsicht schickt sich Capcom an, auf Sonys 32-Bitter neue Maßstäbe zu setzen. Die Polygon-Fighter wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet und blendend animiert. Neben spektakulären Glowing-Effekten sorgt Light-Source-Shading auf den abwechslungsreichen Kampfschauplätzen für Atmosphäre. Auch der Soundtrack unterstreicht den sehr positiven Gesamteindruck, die musikalische Unternehmung könnte einem Science-Fiction-Streifen entsprungen sein.

Es scheint, als wäre Capcom auf dem besten Wege, auch im heißumkämpften Genre der 3D-Beat-'em-Ups für Furore sorgen. Wie es aussieht, steht die PlayStation-Umsetzung dem erfolgreichen Arcade-Original in nichts nach. Welche Features die fernöstlichen Prügelspielspezialisten bis zur Fertigstellung noch in *Star Gladiator* einbauen werden, ist nicht bekannt.

Die beeindruckende technische Präsentation ergibt in Verbindung mit dem überzeugenden Gameplay jedoch bereits zum jetzigen Zeitpunkt ein Programm, daß sich nicht nur die zahlreichen Prügelspiel-Fans unter den PlayStation-Usern unbedingt vormerken sollten. ■

info



Neben *Street Fighter EX* (s. Arcade-Rubrik) arbeitet Capcom zur Zeit an *Street Fighter III*. Die langersehnte Fortsetzung des Kult-Prüglers wurde mit der neuen CPS-III-Hardware in Szene gesetzt.

Dark Savior



Klasse statt Masse, das scheint das Motto des Entwickler-Teams **Climax** zu sein. Bislang ist es nur durch zwei Spiele in der 16-Bit-Welt angenehm aufgefallen, doch nun schicken sich die Herrschaften an, auch die Konsolen der nächsten Generation zu erobern – mit altbewährtem Spielprinzip ...

Hersteller: Sega
Entwickler: Climax
Genre: Action-Adventure
Erhältlich: ab Dezember



info



Dark Savior kann auf zwei prominente Vorfahren zurückblicken: Im Jahre 1993 sorgte Climax mit *Landstalker* auf dem Mega Drive für Furore, zwei Jahre später erschien *Ladystalker* für das SuperNES. Während das MD-Abenteuer hierzulande offiziell erschien, blieb die Nintendo-Variante den japanischen Spielern vorbehalten.

Won M. Anton
 as lange währt, wird endlich gut: Der Startschuß zur Entwicklung von *Dark Savior* fiel schon im Dezember 1994, jetzt ist das Spiel – zumindest in seiner japanischen Fassung – endlich fertig. Die Gründe für die Verzögerung (Immerhin war als erster Erscheinungstermin Mai '96 genannt.) sind zahlreich: Einarbeitung in die neue Hardware mit ihren Möglichkeiten und Tücken sowie die theoretische und praktische Erarbeitung einer dreidimensionalen Welt forderten ihren zeitlichen Preis. Ein halbes Jahr wurde allein in die Entwicklung des variablen Kamerasystems investiert, weiterhin mußten über 300 Schaulplätze entworfen und modelliert werden. Erschwerend kam hinzu, daß sich Climax als relativ kleines Unternehmen natürlich keinen großen SGI-Fuhrpark wie beispielsweise Square leisten kann.

Vom Spielprinzip her orientiert sich *Dark Savior* recht stark an *Landstalker*, seinem Vorgänger auf dem Mega Drive: In einer überwiegend in isometrischer Perspektive dargestellten Welt erlebt der Held des Spiels gefährvolle Abenteuer im Kampf gegen das Böse. Dabei erwarten ihn nicht nur zahlreiche Rätsel und Kämpfe, sondern auch so manche knifflige Geschicklichkeits-

übung. Die 3D-Welt schreit natürlich geradezu nach Sprungeinlagen, die ein hohes Maß an Joypad-Beherrschung verlangen. Damit angesichts solcher akrobatischen Elemente der Frust nicht zu schnell ansteigt und gleichzeitig auch noch ein hoher Wiederspiel-Wert gegeben ist, wurde eine Story entwickelt, die das Geschehen von drei verschiedenen Seiten und in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zeigt. Ein genauer Erscheinungstermin für Deutschland steht noch nicht fest, mit etwas Glück landet das Spiel aber noch unter dem Weihnachtsbaum. ■

Ein Klassiker im neuen Design



Variable Perspektiven erlauben dem Helden und Spielern eine bessere Orientierung in der isometrischen Welt

 ELECTRONIC ARTS®



STOP THE WAR BEFORE IT BEGINS



<http://www.strike-net.com>



SATURN-VERSION ERHÄLTLICH AB FRÜHJAHR 1997. SOVIET STRIKE IST EIN WARENZEICHEN VON ELECTRONIC ARTS. ELECTRONIC ARTS IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON ELECTRONIC ARTS. SEGA SATURN UND SEGA SIND WARENZEICHEN VON SEGA. PLAYSTATION UND PS-SYMBOL SIND WARENZEICHEN VON SONY ENTERTAINMENT INC.

Black Dawn

Eine Hubschrauber-Kampfsimulation, die im Gegensatz zum strategielastigen *Thunderhawk* ihren Schwerpunkt klar auf Action setzt, fehlt vielen Spielern sicher noch zu ihrem Glück. Mit *Black Dawn* soll diese Lücke geschlossen werden.

Hersteller: Virgin
Entwickler: Black Ops
Genre: Action
Erhältlich: ab November

O von M. Häntschi
 m Cockpit eines mit diversen Waffensystemen ausgerüsteten Kampfhubschraubers geht es in den Einsatz gegen Terroristen, die ihrerseits mit Flugzeugen, Panzern und Hubschraubern angreifen. Zur Auswahl stehen 32 Missionen in acht abwechslungsreichen Einsatzgebieten, wie dem südamerikanischen Dschungel, der antarktischen Eiswüste oder einer Großstadt. Die Missionsaufgaben erstrecken sich von der Evakuierung von Geiseln bis hin zur Zerstörung feindlicher Truppenverbände und verlangen dem Spieler ein hohes Maß an Geschick und Reaktionsvermögen ab. Eher typisch für Action-Spiele, können während des Fluges Power-Ups wie stärkere Schüsse, Raketen und Panzerungen aufgelesen werden.

Grafisch gibt sich *Black Dawn* vielversprechend. Black Ops versucht, die ganze Hardware-Power der PlayStation auszunutzen, und entwirft realistische 3D-Landschaften, die in ansprechender Geschwindigkeit vorbeiziehen und ein gutes Fluggefühl vermitteln sollen. Besonders aufwendig gestaltet sich auch die Arbeit an der Soundkulisse, die mit Sprachausgabe, mächtigen Explosionsgeräuschen und einer hollywoodreifen Hintergrundmusik aufwartet. Vier verschiedene Blickwinkel erlauben jedem Spieler die Wahl seiner bevorzugten Flugperspektive, und die mehrfache Funktionsbelegung der Joypad-Buttons verspricht ein komplexes Gameplay.

Freunde actionlastiger Kampfsimulationen dürfen sich auf ein technisch eindrucksvolles Spiel freuen, das sicher auch hohen Erwartungen gerecht wird. ■



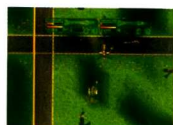
Die Cockpit-Perspektive bietet gegenüber den anderen Ansichten keine zusätzlichen Display-Anzeigen



**Technisch
brillante
3D-Action
mit exoti-
schen
Szenarien**



Der Vorrat an Treibstoff und Waffen kann während des Fluges immer wieder ergänzt werden



Im fertiggestellten Spiel soll auch ein Zweispieler-Modus integriert sein, der beiden Spielern gleichzeitig die Kontrolle über ihre eigenen Hubschrauber gewährt.

Black Dawn erscheint Anfang nächsten Jahres auch für den Saturn.

VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

SNES	Sega Saturn	Umbauten+Kit	PC CD ROM	Sony Playstation
Action Instinct Dt 99 Asterix & Obelix PV 119 Breath of Fire 2 Dt 109 Bicer Mice from Mars Dt 109 Bomberman 2 Dt 69 Bomberman 3 Dt 99 Bomberman 4 Jp 179 Batman Forever Dt 99 Civilisation US 144 Chrono Trigger GV 109 Donkey Kong 2 Dt 129 Donald in Maui Mail. Dt 99 Demolition Man Dt 129 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 109 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 Jp 179 Primal Rage Dt 99 PTO II US 129 Pinocchio Dt 129 Rock'n Roll Racing Dt 89 Super Turrican 2 Dt 69 Syndicate Dt 69 Sim City Dt 79 Secret of Evermore Dt 109 Secret of Mana 2 Jp 129 Superstar Soccer deluxe Dt 199 Super Mario RPG US 139 Street Racer Dt 119 Terranica Dt 119 Time Cop Dt 109 Theme Park Dt 89 Tetris & Dr. Mario Dt 89 Urban Strike Dt 89 Ultimate MK Dt 119 Waterworld Dt 109 Wormes Dt 119 Weapon Lord Dt 129 WWF Wrestlemania Dt 119 Yoshi's Island Dt 119 Gebrauchtspiele schon ab 19 Action Replay 3 Dt 89	Alien Trilogy US 119 Bomberman JP 149 Blood Omen US 119 Burn Cycle US 119 Command & Conquer US 119 Congo US 119 Deadly Skies Dt 99 Destruction Derby Dt 99	SNES 60 Hz Umbau 89 Sony PSX Bausatz 79 R6B Umbau U 64 incl. Colarbooster 79 Saturn 60 Hz Umbau 99 Sonstige Umbauten/Rep. auf Nachfrage	ATF 89 AH - 64 Longbow 89 America 1861-1865 94 Bad Mojo 79 Brain dead 13 79 Chronicles of sword 89 Civilization 2 89 Command & Conquer 89	Alien Trilogie Dt 89 Andreotti Racing Dt 94 A-Train (A IV Evolution) Dt 94 Addidas Power Soccer Dt 94 Beyond the Beyond US 119 Blazing Dragons Dt 94 Burning Road Dt 94 Casper Dt 94 Crash Bandico US 119 Cronicles of Sword Dt 94 Dark Forces US 119 Darkstalker Dt 89 Destruction Derby 2 Dt 49 Die Hard Trilogie US 119 F1 Formula One Dt 97 Final Doom PV 99 Flight Force Joystick US a.Anfr. Hexen Dt 99 Horned Owl US 119 In The Hunt Dt 94 Jack is Back Dt 94 Jumping Flash 2 US 119 King of Fighters 95 US 119 Legacy of Kain US 119 Madden 97 Dt 94 Myst Dt 94 Nasca Racing US 119 NHL Powerplay Hockey Dt 94 NFL Quarterbackclub Dt 94 NHL Face Off Dt 94 Need for Speed Dt 94 Olympic Games Dt 89 Olympic Soccer Dt 89 Onside Soccer Dt 94 Pete Sampras Tennis Dt 94 Poed Dt 94 Pro Pinball the Web Dt 94 Project Overkill Dt 94 Panzer General Dt 94 Return Fire Dt 94 Ridge Racer Revolution Dt 94 Soviet Strike US 119 Streetracer deluxe Dt 94 Starfighter 3000 Dt 94 Skeleton Warrior Dt 89 Streetfighter Alpha Dt 94 Syndicate Wars Dt 94 Shell Shock Dt 79 Strike Point US 119 Toshinden 2 Dt 94 Time Commando Dt 94 Tekken 2 Dt 99 Track & Field Dt 94 Tunnel B1 Dt 94 Ultimate HK 3 Dt 109 Wing Commander 3 Dt 99 Lernrad schon ab 99 Negon Pad 89 RGB Kabel 39 Padverlängerung 25 Control Pad 39 Infratrot Pad 89
Unzensurierte deutsche Version jetzt im Handel - aber wie lange ??? RESIDENT EVIL PSX Dt nur 89,90 DM Solange der Vorrat reicht				
3 DO Captain Quazar US 119 Caspar Dt 99 Chees War US 119 Cyberbia US 109 Deadalus Encounter US 139 F2-2-2 US 129 Gender Wars Dt 69 Hind 69 Onside Soccer 79 Quake 79 Return Fire 79 Ripper 89 Silent Hunter 79 Speed Rage 79 Starfighter 3000 79 Syndicate Wars 89 TFX Eurofighter 79 Urban Runner 79 Warcraft 2 + Data 99 Witchaven 2 79 Z 79 Zork Nemesis 89 Storm 79				
Nintendo 64 499,- ohne Spiel Bomberman 64 JP Crusin USA US Ultimate MK 64 US Waveracer JP Wayne Gretzky Hockey US Shadow of Empire JP				
Game Boy Game Boy Pocket 139 Hugo 59 Diverse Spiele ab 29				
Game Boy Game Boy Pocket 139 Hugo 59 Diverse Spiele ab 29				

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Sony-Grundgerät
mit Total NBA
nur 439,90

SPEZIALUMBAU
PSX
ohne Vorbooten
nur 109,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

Verkauft & Verleihen

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

Verkauft & Verleihen

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 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequemer per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen!

VIRTUA FIGHTER 3

F I G H T E R



Die Kämpfer und verschiedenen Szenarien sind an Detailreichtum kaum noch zu übertreffen

Auf der ECTS, die vor kurzem in London stattfand, wurde Segas neues High-End-Beat-'em-Up erstmals dem europäischen Publikum vorgestellt.

D von K. Kock
ie Sensation ist perfekt. Nachdem Sega vor knapp drei Jahren mit *Virtua Fighter* das Beat-'em-Up-Genre revolutioniert hat, können sich japanische Prügel-Fetischisten seit einigen Wochen am dritten Teil der Serie erfreuen. Das neueste Werk von Segas Vorzeige-Programmierer-Team AM2 stellt nicht nur einen weiteren Software-



AKIRA YUKI



JACKY BRYANT



PAI CHAN



SHUN DI



Die virtuellen Kämpfer beherrschen sogenannte Counterattacks, mit deren Hilfe gegnerische Hiebe schnell gekontert werden können

Meilenstein dar, *Virtua Fighter 3* ist zudem das erste Arcade-Projekt, das mit Hilfe des brandneuen Model-3-Boards in Szene gesetzt wurde. Diese Hardware ist der Model-2-Technologie – die unter anderem durch Hits wie *Daytona USA*, *Sega Rally*, *Virtua Fighter 2* und *Fighting Vipers* bekannt wurde – Quantensprünge voraus. Segas neueste Errungenschaft ist zudem die momentan leistungsfähigste Arcade-Hardware überhaupt. Neben grafischen Features wie Gouraud-, Fix- und Flat-Shading können die Entwickler auf eine große Palette an Effekten zurückgreifen. Durch fortgeschrittene Light-Source-Shading-Technologie ist es beispielsweise möglich, gleichzeitig mit bis zu vier verschiedenen positionierten Lichtquellen zu arbeiten. Dank Polygon-Transparenzen in 32 Stufen lassen

sich eindrucksvolle Nebel- und Wasser-Effekte verwirklichen, während der integrierte Z-Buffer 3D-Grafikfehler von vornherein ausschließt – ein ähnlicher Chip sorgt im Nintendo[®] für einwandfreie Optik.

Das Herzstück des Model 3 bildet ein Power-PC-603C-Chip. Bei Einsatz aller möglichen Effekte ist dieser Prozessor in der Lage, sogar im True-Color-Modus sage und schreibe eine Million texturierte Polygone zu berechnen – und das bei einer Hi-Res-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten. Doch auch akustisch hat Segas neue Vorzeige-Hardware einiges zu bieten. Musik und Geräusche können in 64 Stimmen dank einer hohen Sampling-Rate von 44,1 kHz in glasklarer CD-Qualität reproduziert werden.

Die Entwickler haben sich das gewaltige technische Potential der neuen Hardware geschickt zunutze gemacht. Die zwölf Kämpfer bestehen aus Unmengen von Polygonen und wurden mit feinen Texturen überzogen, die ihnen ein unglaublich realistisches Äußeres verleihen. Je nach Kampfschauplatz weht beispielsweise sogar die Kleidung der Akteure im Wind. Zudem wartet *Virtua Fighter 3* mit den wohl beeindruckendsten Animationen auf, die jemals in einem 3D-



Dank der überlegenen technischen Performance des Model-3-Boards sind spektakuläre grafische Effekte möglich



KAGE MARU



SARAH BRYANT

Beat-'em-Up bestaunt werden durften. So bewegt sich die leichtfüßige Pai sehr geschmeidig, während beim Auftritt des gigantischen Sumo-Wrestlers Taka-Arashi der Boden erzittert.

Auch das Design der verschiedenen Kampfschauplätze ist höchst interessant. Beispielsweise erwartet der jamaikanische Kickboxer Jeffry McWild seine Mitstreiter auf einer im Ozean gelegenen Sandbank, während sich Main-Character Akira Yuki auf der chinesischen Mauer mit den anderen Kämpfern mißt. Der spielerisch größte Unterschied zu genverwandten Titeln sind zweifellos die unebenen 3D-Arenen. So beeinflussen unter anderem Treppenstufen und schroffes Felsgestein die Topographie der Szenarien. Während eines Kampfes kön-





LAU CHAN



JEFFRY MCWILD



AOI UMENOKOJI



WOLF HAWKFIELD



Der gewaltige Sumo-Ringer Taka-Arashi ist einer der beiden Newcomer. Er ist zwar etwas träge, dafür umso kräftiger

Kickboxer Jeffry McWild empfängt seine Kontrahenten auf einem Eiland. Gerät einer der Kämpfer ins tiefe Wasser, droht das „Ring-Out“

nen sich so je nach Standort Vorteile für den jeweiligen Fighter ergeben, was dem teilweise recht hektischen Kampfgeschehen eine taktische Note verleiht.

Zusätzlich zu den zehn Kämpfern, die sich bereits beim Vorgänger die Ehre gaben, sind zwei Newcomer mit von der Partie. Neben dem sehr schwergewichtigen Sumo-Ringer Taka-Arashi ist die zierliche Aoi am Start. Die fernöstliche Aikido-Expertin ist zwar nicht sehr kräftig, ein breites Spektrum an Griffen und Würfen macht sie jedoch zu einer ernstzunehmenden Gegnerin.

Doch auch die bereits bekannten Polygon-Kämpfer haben dazugelernt. Neben einer





LION RAFAELE

TAKA-ARASHI

VIRTUA FIGHTER 3

F I G H T E R

Reihe neuer Spezial- und Konterattacken hat der Spieler nun die Möglichkeit, dank eines vierten Buttons in die dritte Dimension auszuweichen. Die präzise Steuerung ermöglicht komplizierte Schlagkombinationen genauso wie schnelles Reagieren auf gegnerische Attacken.

Vorerst wird AM2s neuester Geniestreich jedoch leider nur Arcade-Fans vorenthalten bleiben. Über eine Umsetzung für den haus-eigenen 32-Bitter hüllt sich Sega bis zum jetzigen Zeitpunkt noch in Schweigen. Zwar kursieren diverse Gerüchte über eine geplante Hardware-Erweiterung für den Saturn, angesichts der technisch ungleich höheren Performance des Model-3-Boards dürfte eine 1:1-Konvertierung jedoch nur schwer möglich sein.

Mit dem dritten Teil der legendären *Virtua Fighter*-Reihe schreibt Sega Prügelspielgeschichte. Die grandiose technische Präsentation und die phäno-menale Spielbarkeit macht *Virtua Fighter 3* im heißumkämpften 3D-Beat-'em-Up-Genre zum Arcade-Referenztitel und zu einem Qualitätsmaßstab, an dem sich zukünftige Konkurrenzprodukte messen lassen müssen. ■



info

Einige ausgewählte japanische Beat-'em-Up-Fans hatten bereits vor dem Release des Automaten im Rahmen einer Präsentation die Möglichkeit, *Virtua Fighter 3* ausgiebig probeweis zu spielen. AM2-Oberhaupt Yu Suzuki nahm höchstpersönlich an dem Spektakel teil. Er erklärte die zahlreichen neuen Features und machte die Testspieler auf Besonderheiten aufmerksam.

Mittlerweile steht der Automat hoch-offiziell in fernöstlichen Spielhallen, und es scheint, als wäre AM2s neuester Streich auf dem besten Wege, einer der erfolgreichsten Arcade-Titel aller Zeiten zu werden.

Genre-Überblick

32-Bit-Beat-'

In diesem Monat nimmt **neXt Level** eines der interessantesten Videospiele-Genres unter die Lupe ...

Bereits Mitte der achtziger Jahre erfreuten sich Spielhallengänger und Besitzer der damals populären Heimcomputer, wie z. B. Commodore C64, an Beat 'em Ups. Wer kennt sie nicht, Klassiker wie *International Karate*, *Way of the Exploding Fist* oder Konamis *Yie Ar Kung Fu*? Diese beinahe antiken Prügelspiel-Vorreiter zeichneten sich nicht nur durch eine für damalige

Schon in den achtziger Jahren waren Prügelspiele populär

Verhältnisse phantastische Grafik aus, sondern auch durch die neuartige Spielidee waren diese Games eine willkommene Abwechslung zu anderen Genres. Im Jahre 1987 brachte Capcom einen recht unscheinbaren Automaten unter dem Titel *Street Fighter* in die Arcades. Neben zwei anwählbaren Charakteren bot dieses Game bereits eine gewisse Anzahl an Special-Moves. Zwar war das Game nicht besonders erfolgreich, eine Umsetzung für NECs PC-Engine folgte dennoch. Vier Jahre später präsentierte Capcom die Fortsetzung *Street Fighter II* wartete nicht nur mit generalüberholter Grafik auf, vor allem das phantastische Gameplay machte dieses Spiel zu einem der erfolgreichsten Automaten aller Zeiten. So kam es auch, das hierzu-lande pünktlich zur Markteinführung des Super Nintendos eine 16 MBit starke Konvertierung von *Street Fighter II* in den Regalen der Kaufhäuser stand. Aufgrund des sensationellen weltweiten Erfolges von *Street Fighter II*

Erst vor kurzem feierten die Rollenspielexperten Square mit *Tobal No.1* ihren Prügelspiel-Einstand



gelang Capcom der Durchbruch, und auch das Beat-'em-Up-Genre erlebte einen ersten Boom. Andere Hersteller wie beispielsweise Atari versuchten ebenfalls sich ihren Platz im Spiele-Olymp zu sichern.

Die diversen Umsetzungen der Digi-Keilerei *Pit Fighter* waren zwar nicht von Erfolg gekrönt, den amerikanischen Automatenhersteller Williams inspirierte sie jedoch einige Jahre später zu einer Reihe in Deutschland verbotener Prügelspiele, in denen ebenfalls digitalisierte Charaktere in den Ring stiegen. Nachdem unzählige Varianten des *Street Fighter II*-Themas ihren Weg auf Segas und Nintendos 16-Bitter gefunden hatten, gingen den Software-

Street Fighter 1 war noch nicht besonders erfolgreich ...

Entwicklern langsam aber sicher die Ideen aus.





Das Charakterdesign ist von Prügelspiel zu Prügelspiel unterschiedlich. Während beispielsweise Sega bei der erfolgreichen *Virtua Fighter*-Reihe auf Realismus setzt, steigen bei Capcoms *Darkstalkers*-Serie sehr viel bizarre Kreaturen miteinander in den Ring.



em-Ups

Der erste Teil der *Virtua Fighter*-Reihe läutete das Zeitalter der 3D-Prügelspiele ein



Mit dem Arcade-Automaten *Virtua Fighter*, der Ende 1993 in die Spielhallen kam, revolutionierte Sega das Genre. Die neuartigen Polygon-Kämpfer sahen nicht nur sehr viel plastischer aus, sie verfügten auch über wesentlich realistischere Bewegungsabläufe als die Protagonisten aller anderen Beat-'em-Ups. Erst nach der

Markteinführung der neuen 32-Bit-Konsolen erlebte das Prügelspiel-Genre auch im Heimbereich einen zweiten Frühling. Die Saturn-Umsetzung von *Virtua*

Fighter stand dem Original in nichts nach und hatte besonders im Land der aufgehenden Sonne einen Riesenerfolg. Doch das erste

Konkurrenzprodukt ließ nicht lange auf sich warten. Mit *Battle Arena Toshinden* – bei dem die Kämpfer erstmals in die dritte Dimension ausweichen konnten – demonstrierte der japanische Software-Riese Takara die Hardware-Fähigkeiten der PlayStation auf ein-

drucksvolle Art und Weise. Software-Gigant Namco – durch die derzeit reaktivierten Evergreens wie *Pac-Man* und *Galaga* bekannt – versuchte, mit den beiden hervorragenden Versionen von *Tekken* die PSX-Fangemeinde für sich zu gewinnen. Doch Sega ließ sich nicht so leicht vom 3D-Prügelspiel-Thron stoßen. Mit *Virtua Fighter 2* setzte Sega sowohl im Arcade- als auch im Konsolenbereich neue Maßstäbe. Bis jetzt ist AM2s Meisterwerk in Japan das populärste Saturn-Game überhaupt. Auch das brandneue *Fighting Vipers* dürfte es schwer haben, diesen Erfolg zu übertreffen.

Segas *Virtua Fighter* war ein echter Software-Meilenstein

Inzwischen erfreuen sich japanische Arcade-Freaks am dritten Teil der *Virtua Fighter*-Reihe, der in dieser Ausgabe ausführlich vorgestellt wird. Dank des nagelneuen Model-3-Boards ist dieses Game in techni-

scher Hinsicht sämtlichen artverwandten Titeln um Längen voraus. Doch die Konkurrenz schläft nicht. Gerüchten zufolge arbeitet Segas

Erzrivale Namco zur Zeit an einer neuen, noch leistungsfähigeren Hardware, um den dritten Teil der *Tekken*-Serie zu realisieren. Das 64-Bit-Arcade-System der fernöstlichen Prügelspielspezialisten SNK steht ebenfalls kurz vor der Fertigstellung, während Capcom mit der Entwicklung des CPS-3-Boards befaßt ist. Der Fantasy-Prügler *Red Earth* (Arbeitstitel: *Warzard*) und *Street Fighter III* sollen die ersten beiden Titel sein, die mit dieser Hardware in Szene gesetzt werden. Überraschenderweise handelt es sich bei beiden Games um 2D-Prügelspiele, offenbar bleiben einige der renommiertesten Beat-'em-Up-Entwickler ihren Grundsätzen treu ... ■

Früher noch extrem kantig, werden die Kämpfer heutzutage immer plastischer



X-Men: 32-Bit-Keilerei mit Superhelden

„Get ready to rumble!“

Mittlerweile sind Sonys PlayStation und Segas Saturn seit über einem Jahr auf dem deutschen Markt erhältlich. Zusätzlich zu den zahlreichen, offiziell erschienenen Prügelspielen gibt es einige Importspiele, die sich Genre-Anhänger auf keinen Fall entgehen lassen sollten. Diese Seiten bieten auch 32-Bit-Neueinsteigern die Möglichkeit, einen Einblick in den ständig wachsenden 32-Bit-Beat-'em-Up-Markt zu bekommen.

Genre-Überblick

32-Bit-Beat-'

Titel	System	Hersteller	Jahr	2D/3D
Battle Arena Toshinden	PlayStation	Takara	1995	3D
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	Takara	1996	3D
Battle Arena Nitoushinden	PlayStation	Takara	1996	3D
Battle Arena Toshinden S	Saturn	Sega	1996	3D
Battle Monsters	Saturn	Naxat	1996	2D
Criticom	PlayStation/Saturn	Vic Tokai	1996	3D
Darkstalkers	PlayStation	Capcom	1996	2D
Dragonball Z	PlayStation/Saturn (Import)	Bandai	1996	2D
Fatal Fury 3	Saturn (Import)	SNK	1996	2D
Fatal Fury Real Bout	Saturn (Import)	SNK	1996	2D
Fighting Vipers	Saturn	Sega/AM2	1996	3D
Galaxy Fight	PlayStation/Saturn	Sunsoft	1996	2D
Golden Axe - The Duel	Saturn	Sega	1995	2D
Iron & Blood	PlayStation/Saturn	Acclaim	1996	3D
Killing Zone	PlayStation	Naxat	1996	3D
King of Fighters '95	PlayStation/Saturn (Import)	SNK	1996	2D
Outlaws of the Lost Dynasty	Saturn (Import)	Data East	1995	2D
Pretty Fighter X	Saturn (Import)	Imagineer	1995	2D
Primal Rage	PlayStation	Time Warner Interactive	1996	2D
Ranma 1/2	PlayStation (Import)	Bandai	1995	2D
Rise 2 - Resurrection	PlayStation/Saturn	Mirage	1996	2D
Samurai Shodown III	PlayStation/Saturn (Import)	SNK	1996	2D
Street Fighter Alpha	PlayStation/Saturn	Capcom	1995	2D
Street Fighter Alpha 2	PlayStation/Saturn	Capcom	1996	2D
Street Fighter - The Movie	PlayStation/Saturn	Capcom	1995	2D
Tekken	PlayStation	Namco	1995	3D
Tekken 2	PlayStation	Namco	1996	3D
Tobal No.1	PlayStation (Import)	Square/Dream Factory	1996	3D
Vampire Hunter	Saturn	Capcom	1996	2D
Virtua Fighter	Saturn	Sega/AM2	1994	3D
Virtua Fighter 2	Saturn	Sega/AM2	1995	3D
Virtua Fighter Kids	Saturn	Sega/AM2	1996	3D
Virtua Fighter Remix	Saturn	Sega/AM2	1995	3D
X-Men	Saturn	Capcom	1996	2D
Zero Divide	PlayStation	Zoom	1995	3D



Die technisch weit fortgeschrittenen 32-Bit-Konsolen ermöglichen den Software-Firmen unter anderem pixelgenaue Umsetzungen von Arcade-Hits wie (z. B.: Segas *Virtua Fighter*, Namcos *Tekken* oder Capcoms *Vampire Hunter*



em-Ups

Kämpfer	Andere Versionen	Kommentar	Wertung
8 + 2 15 15 15 12 8 10 20 10 + 3	B. A. Toshinden S (Saturn) B. A. Toshinden Ūra (Saturn) - - - Automat (1994) - Arcade/Neo • Geo (1995)	erster Polygon-Prügler für Sonys PlayStation überzeugende Fortsetzung des Klassikers originelles Remake mit Niedlich-Grafik gute Saturn-Umsetzung des PSX-Hits unnötig brutale Digi-Prügelei die Kämpfer können Special-Moves dazulernen solide Umsetzung des Arcade-Titels lediglich für Anime-Fans interessant dritter Teil von SNKs „Southtown“-Serie	• •
16 8 + 4 8 10 16 7 24 11 12	Automat/Neo • Geo (1996) Automat (1995) Automat/Neo • Geo (1994) - PC-CD-Rom (1996) - Automat/Neo • Geo (1995) Automat (1995) 14	die zusätzliche ROM-Cartridge sorgt für kurze Ladezeiten neuester Saturn-Beat'em-Up-Hit von AM2 mäßige Umsetzung des einfallslosen Sunsoft-Automaten gutes Gameplay und spektakuläre Super-Special-Moves gelungenes Schwertkampspektakel mit Rollenspieler-Touch interessanter Special-Modus, aber mäßige Technik auf dem Saturn gehört ein ROM-Modul zum Lieferumfang mäßige Umsetzung des Data-East-Automaten leichtbekleidete Manga-Schönheiten, aber wenig Spieltiefe	• •
7 8 + 1 17 14 12 18 14 8 + 8 10 + 15	Automat (1994) - PC-CD-Rom (1996) Automat/Neo • Geo (1995) Automat (1995) Automat (1996) Automat (1995) Automat (1995) -	prähistorische Prügelei mit Digi-Dinosauriern mäßiges Beat'em Up rund um die Kult-Anime-Serie unspektakuläre Keilerei mit Render-Robotern dritter Teil des SNK-„Katana“-Klassikers viele neue Ideen und ein hohes Maß an Gameplay gelungene 32-Bit-Konvertierung des Arcade-Hits lieblose Filmumsetzung mit Digi-Kämpfern erstes 3D-Prügelispiel aus dem Hause Namco phantastisches Sequel des PSX-Hits	• •
8 + versteckte Kämpfer 14 8 + 1 10 + 1 10 + 1 8 + 1 10 + 2 8 + 2	- Automat (1995) Automat (1993) Automat (1995) Automat (1996) PC-CD-Rom (1996) Automat (1995)/PSX (1996) -	gutes Gameplay und ein interessanter Adventure-Modus gelungene Fortsetzung des <i>Darkstalkers</i> -Automaten Klassiker unter den 3D-Beat'em-Ups perfekte Umsetzung von AM2s Geniestreich unterhaltsame Neuauflage des Saturn-Hits grafisch aufgepepptes Remake riesengroße Spites und spektakuläre Specials die Kämpfe werden via Sprachausgabe kommentiert	• •

Street Fighter Alpha 2



Hersteller: Virgin
Entwickler: Capcom
Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 18 + 3 Kämpfer
Preis: ca. DM 130
Erhältlich: als Import

Info



Während die PSX-Version (siehe Test XL 10/96) mit nur drei Spiel-Modi aufwartet, wird den Saturn-Usern neben dem Arcade-, Versus- und Trainings-Modus auch ein Survival-Modus geboten. Zudem kann sich der geneigte Spieler eine Galerie mit 100 SF-Gemälden anschauen. Hierzulande wird *SF Alpha 2* im November erhältlich sein.

Button-Belegung: Im Options-Menü lassen sich neben dem Zeitlimit u. a. auch die Knöpfe frei belegen.

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

M von C. Henning
 it einer kleinen Verzögerung dürfen Saturn-Besitzer nun auch in den Ring des jüngsten *Street Fighter*-Spektakels steigen. Die wohl populärste 2D-Prügelspiel-Saga hat mit *Street Fighter Alpha 2* erneut einen würdigen Namensträger hervorgebracht, dessen PlayStation-Version wir in der vergangenen Ausgabe bereits vorgestellt haben. Doch die Saturn-Variante hat einiges mehr zu bieten. So wird dem Spieler ein gehaltvoll programmiertes Intro und drei versteckte Kämpfer geboten.



Der Russe Zangief hat sich im Laufe der Zeit noch einige Muskeln hinzu trainiert

Neben den 18 Fightern, die sich auch auf der PSX-Scheibe tummeln, integrierten die Entwickler noch zusätzlich Evil Ryu und die Veteranen Chun-Li und Zangief mit ihren Moves aus *Street Fighter II - Champion Edition*. Zu den wirklich neuen Kämpfern zählen der stock-schwingende Söldner Rolento sowie das japanische Schulmädchen Sakura und der alte Kung-Fu-Meister Gen.

Ganz im Stil der bekannten Vorgänger verfügt jeder Kämpfer über eine stattdliche Palette akrobatischer Spezialattacken. Die schon aus dem ersten *SF Alpha* bekannten Shadow-Moves finden im Sequel ebenfalls Verwendung, sobald der entsprechende Energiebalken aufgefüllt ist.

Im Vergleich zur PlayStation-Version hat sich einiges getan. Die ohnehin schon sehr guten Hintergründe wirken auf dem Saturn durch mehrere parallaxtisch scrollende Ebenen noch lebendiger, ebenso wie die Kämpfer, die genauso viele Animationsphasen besitzen wie das großartige Automatenvorbild. Jede Stage wird mit stillvollen CD-Rhythmen unterlegt, die zusammen mit den brachialen Soundeffekten eine dichte Straßenkampf-Atmosphäre liefern.

Street Fighter Alpha 2 führt die gereifte Tradition der erfolgreichen Vorgänger fort, ohne dabei antikiert zu wirken. Ken, Chun-Li, Sagat und Co. wissen immer noch die Massen zu begeistern, und das beweisen sie auf eindrucksvolle Art, denn auf dem Silberling befindet sich das bis dato beste 2D-Beat-'em-Up für die Next-Generation-Konsolen. ■

XL-Wertung

85%

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	99,90
Pad	59,90	99,90
Padverlängerung	24,90	99,90
Negcon dt.	89,90	99,90
Memorycard	49,90	99,90
Memorycard Plus	89,90	99,90
Link-Kabel	49,90	99,90
RGB-Kabel	39,90	99,90
Gamebuster dt.	89,90	99,90
Lenkrad + Pedale	149,90	99,90
Alien Trilogie e.PAL	89,90	99,90
Total NBA 96 dt.	99,90	89,90
Andretti Racing dt.	89,90	99,90
Time Commando dt.	89,90	99,90
Decent dt.	89,90	99,90
Return Fire dt.	99,90	99,90
Road Rash dt.	89,90	109,90
Magic Carpet dt.	89,90	99,90
FORMEL 1 dt.	109,90	99,90
Need for Speed dt.	89,90	99,90
Street Fighter Alpha	89,90	99,90
Resident Evil PAL	89,90	99,90
Olympic Games dt.	89,90	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90	99,90
Final.... dt.	89,90	99,90
Po'ed dt.	99,90	99,90
A-Train dt.	99,90	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90	99,90
NHL Powerplay us.	119,90	99,90
Crash Bandicoot us.	119,90	99,90

GUT INFORMIERT IN DIE ZUKUNFT

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

Video Nr.4 ab 4. Oktober

auf dem Video ansehen:

Crash Bandicoot,

Sony Strike,

Samurai Warriors 3,

Final Fantasy 7, u.v.m.

60 MIN *** VHS

SOFORT BESTELLEN

NUR 19,90 DM



Folgende spielbare Demos sind auf dem oben

abgebildeten Magazine Ausgabe 10:

Tekken 2, Pinball, Fade to Black u.a.

Ab 11.10 Ausgabe 11 bei uns erhältlich !!!

Voraussichtlich mit-spielbaren Demos von:

Crash Bandicoot, Broken Sword, Die Hard u.a.



24,90 DM

zgl. Versandk. 9,- DM



Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

inkl. Demo CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von

24,90 DM

zgl. Versandk. 9,- DM

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / Jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Gun Griffon dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Trilogie dt.	89,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
Fighting Viper Jp.	129,90
Destruction Derby dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragoon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay us.	109,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

NINTENDO 64 US. AB

ANFANG OKTOBER LIEFERBAR

Internetadresse: <http://members.aol.com/gamesstores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandk. 10,90 DM

0201 / 777235

Tunnel B1



Flackerndes Mündungsfeuer, helles Scheinwerferlicht und gleißende Explosionsherde – besonders in den actionreichen Szenarien zeigt sich die beeindruckende visuelle Pracht



Rechts und links oben im Bild werden die aufgesammelten Waffen angezeigt

S von T. Hellwig
pätstens seit *Turrican* und *Indiana Jones* von Factor 5 weiß die Branche, daß Action-Kost aus Deutschland sehr hochwertig sein kann. Es gibt hierzulande zwar nach wie vor nur sehr wenige Programmier-Teams, doch die Qualität der Produkte kann sich mittlerweile international sehen lassen. Derzeit schaut man gespannt auf die darmstädter Software-Schmiede Neon, die durch ihr aktuelles Projekt von sich reden macht.

Ursprünglich sollte ein actiongeladenes Spiel namens *Vanished Powers* auf den Markt kommen, in dem sich Kampfschauplätze am Boden und in der Luft abwechseln. Ocean entschied jedoch, die Szenarien auf zwei unabhängige Spiele zu verteilen. So arbeitete Neon einerseits an dem Hubschrauber-Shooter *Viper*, ihr vorrangliches Interesse galt jedoch der Fertigstellung von *Tunnel B1*. Und damit macht Neon ihrem Namen alle Ehre: Atemberaubende Lichteffekte zeugen von hohem technischen Know-how.

Auf der Flucht aus einem futuristischen Gefängnis durchstreift man im wendigen Gleiter riesige Level-Labyrinth. Dabei erinnert das Fahrgefühl deutlich an *wipEout* – das Gefährt läßt sich komfortabel steuern. Wilde Rasereien werden jedoch von massiven Eisentoren verhindert. Diese versperren zunächst den weiteren Weg, doch sind Lichtschranken zum Öffnen der Tore meist in greifbarer Nähe. Häufig verstecken sich dahinter große Kisten, bewacht von feindlichen Geschützen. Diese Granatwerfer und auch die später hinzukommenden Panzer und Hubschrauber des Gegners lassen sich mit einem Maschinengewehr bekämpfen. Durch das Zerschneiden gewisser Kisten kann die Feuerkraft ausgebaut und zusätzlich enorm wirksamere Waffen aufgenommen werden. Je nach Missionsziel geht man auf die Suche nach bestimmten Gegenständen oder Feinden.

Hersteller: Laguna/Ocean
Entwickler: Neon
Genre: Action
Spieler: 1
Level: 5 (große)
Preis: ca. DM 110
Erhältlich: Ende Oktober

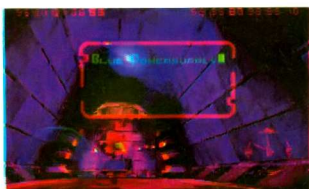
Info



Die Pad-Belegung wirkt zunächst kompliziert, entpuppt sich jedoch schon nach kurzer Zeit als sehr praktisch und durchdacht. Die Steuerung des flinken Gleiters sowie der Einsatz der vielen Waffensysteme über die L- und R-Tasten geht gut von der Hand. Schon Ende November '96 wird eine Saturn-Umsetzung folgen.
Memory-Card: Beendete Missionen lassen sich auf einem Block sichern.



Das gebrochene Licht wird durch sogenannte Lens-Flare-Effekte dargestellt. Explosionen erhellen das Innere des Tunnels



Vor jeder Mission werden primäre und sekundäre Ziele bekanntgegeben



Diese Screenshots lassen erahnen, welch ungeheure Lichteffekte das Spiel bietet

Anhand einer aufrufbaren Levelkarte muß am Ende lediglich noch der Übergang zur nächsten Mission gefunden werden.

Die monatelange Tüftelei hat sich offensichtlich gelohnt. Was Neon aus der PlayStation holt, sucht seinesgleichen: Aufwendige Texturen lassen die großen Mauer-Labyrinth äußerst realistisch erscheinen. Die zügige Fahrt durch Gewölbe, unter Brücken hindurch und vorbei an dicken Steinmauern fordert die 3D-Engine der Konsole bis aufs Letzte. Und doch sind erstaunlicherweise so gut wie keine PSX-typischen Blitzer zu bemerken. Selbst sehr nahe Objekte strafen den PlayStation-Kritiker Lügen, denn von den üblichen groben Aufpixelungen in 3D-Games, wie z. B. *Alien Trilogy*, ist dank der technischen Fähigkeiten der Deutschen nichts zu sehen. Geradezu überwältigend und für alle folgenden Titel maßgebend sind insbesondere die Lichteffekte. Zahlreiche, im Sichtfeld des Piloten erkennbare Echtzeit-Lichtquellen bilden eine phantastische Kulisse, die sich mit jeder Bewegung des Gleiters verändert und eine traumhafte Atmosphäre vermittelt. Explosionen erstrahlen in gleißendem Schein, die Wände des Tunnel spiegeln das gebrochene Licht nahezu authentisch wider. Auf dem Bildschirm sind diese Lens-Flare-Effekte deutlich zu sehen. Stellen sich mehrere Feinde und am Boden positionierte Geschütze zum Kampf, so entsteht beim Beschuß ein wahres Feuerwerk mit herrlichen Transparenzeffekten, Lichtblitzen, flackern dem Mündungsfeuer und vielen kleinen Explosionen. Und das schönste ist, daß weder Gegner noch Kisten oder Extras wegploppen.

Der Reiz dieser Grafikorgie wird durch die grandiose musikalische Leistung (von Chris Hülsbeck) und die vorherrschende Spannung verstärkt. Monumentale Orchester-Klänge sor-



Hoch fliegen kann der wendige und dank Boost sehr schnelle Gleiter bedauerlicherweise nicht, also muß man sich den Weg aus dem Gefängnis-Labyrinth per Feuerkraft ebnen

gen für eine filmreife Unternehmung. Die Soundeffekte wie u. a. auch die Sprachausgabe und die Musik lassen sich zudem in ihrer Lautstärke individuell regulieren.

Aufgrund der umfangreichen Szenarien und der berauschenden Atmosphäre ist der Dauerspaß insgesamt recht hoch angesiedelt. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad tut ein übriges. Und doch könnte das Gameplay ein wenig mehr Abwechslung vertragen, denn außer der Suche nach dem Levelausgang, beschränkt sich das Geschehen auf den gezielten Einsatz pyrotechnischer Argumente. Alles in allem setzt *Tunnel B1* zwar in grafischer Hinsicht Maßstäbe, reiht sich in Sachen Action aber nahtlos in die Riege bekannter Shoot 'em Ups ein. Wer *wipEout* oder *Descent* mag, wird auch bei *Tunnel B1* voll auf seine Kosten kommen. ■

feindkontakt



In den ersten Missionen treiben sich vornehmlich kleinere Gleiter und schwebende Panzer sowie die etwas gefährlicheren Hubschrauber herum. Später sind es deutlich härtere Gegner.

XL-Wertung

85%

Blam! Machinehead



Im Kampfgetümmel mit mehreren Gegnern kann die Übersicht leicht verloren gehen. Besonders eindrucksvoll wirken dabei die gewaltigen Explosionseffekte



Dieser, durch einen Schlüssel aktivierbare, Terminal kann ganze Berge einebnen

Hersteller:	Centre Gold
Entwickler:	Core Design
Genre:	Action
Spieler:	1
Level:	15
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	im Handel

O von M. Häntsch
 In Anlehnung an die Storylines amerikanischer B-Filme der 50er Jahre, übernehmen in *Blam! Machinehead* Computerviren die Rolle der menschenbedrohenden Aliens. Hollywoodgerecht stellt sich Dr. Kimberly Stride im Cockpit eines mit verschiedenen Waffensystemen ausgerüsteten Gleiters dieser Gefahr entgegen. In der komplett aus texturierten Polygonen kreierte virtuellen Welt kann sich ihr Gleiter auf dem Boden frei bewegen. Mit Hilfe von versteckten Schlüsseln lassen sich Terminals aktivieren, die durch Terraforming oder einfaches Öffnen von Toren vorher unerreichbare Gebiete zugänglich machen. Eine einblendbare Karte hilft dabei, den Überblick in den sich ständig ändernden Leveln zu behalten. Die Suche nach den Schlüsseln und den passenden Terminals wird durch einen ständigen Kampf mit den Bewohnern dieser bizarren Welt begleitet, die in Form von Hubschraubern, Spinnen und diverser mutierter Geschöpfe angreifen. Dabei ist es notwendig, die landschaftlichen Besonderheiten wie Berge oder Brücken als Deckung zu nutzen, um nicht ins Kreuzfeuer der Aggressoren zu geraten. Gegner und verstreute Container hinterlassen nach ihrer Zerstörung Energie und Extrawaffen wie Raketen und Granaten, die eine gute Ergänzung zur Hauptwaffe, ein Maschinengewehr mit unbegrenzter Munition, sind.

Die Mischung aus der flüssig scrollenden 3D-Landschaft, einer Techno-Soundkulisse mit Explosionsgeräuschen samt Geschrei und die sehr aggressiven Gegner erzeugt eine echte

Streßsituation beim Spieler. Leider wirkt die virtuelle Landschaft nicht sehr realistisch, weil die Texturen zu grob ausfallen und die Blicktiefe stark begrenzt ist, so daß der Überblick manchmal komplett verloren geht. Besondere Schwierigkeiten bereitet auch die gewöhnungsbedürftige Steuerung und das eigenartige Fahrverhalten des Gleiters. Sind diese Einstiegsprobleme erst überwunden, offenbart sich ein recht interessantes, aber technisch etwas unausgereiftes 3D-Spiel mit recht hohem Schwierigkeitsgrad. Wer bereit ist, diese Hürden zu nehmen, darf sich auf tagelange Action in skurrilen Szenarien freuen. ■

info



Zwischen den Missionen stimmen die auf SGI-Rechnern gerenderten FMV-Sequenzen auf die folgende Aufgabe ein.

Kommenden Monat erscheint eine Saturn-Version.

Memory-Card: Erfolgreich abgeschlossene Missionen lassen sich auf einem Block abspeichern.

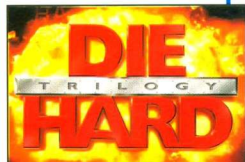
XL-Wertung

75%





CRASH BANDICOOT



DIE HARD TRILOGY



TEKKEN II

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card **DM 30,-**
monatlich
bei 24 Monaten

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

► ARJAY-FINANZIERUNG ◄

Effektiver Jahreszins: 13,9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
Oben genannte Felder sind Beispiele. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich

PLAYSTATION

Grundgerät dt	399,00
Umbau für Import-CD's	129,90
Der Umbausatz dt	89,90
Game Buster dt	89,90
Joypad (Sony)	59,90
Joypad (ASCII)	69,90
Joypad NeGcon (Namco)	79,90
Joypad (ASCII)	119,90
Lenkrad (Mad Catz)	159,90
Memory Card	49,90
Memory Card (8MEG)	84,90
RGB-Scart-Kabel	49,90
A-Train dt	99,90
Actua Golf dt	99,90
Alien Trilogy dt	99,90
Andretti Racing dt	89,90
Blam! Machinehead dt	89,90
Broken Sword dt	99,90
Chronicles o.t. Sword dt	89,90
Crash Bandicoot dt	109,90
Cronikles o.t. Sword dt	89,90

SATURN

Grundgerät dt	429,00
Game Buster	89,90
Game Buster PC-Karte	89,90
Adapter für Import-CD's	59,90
Joypad (Sega)	44,90
Joyboard (Sega)	89,90
Lenkrad (Sega)	129,90
Mission Stick	149,90
Umbau dt./us./jp	79,90
Actua Golf dt	99,90
Alien Trilogy pal	99,90
Athlete Kings dt	99,90
Blackfire dt	89,90
Blam! Machinehead	89,90
Bubble Bobble dt	89,90
Bust a Move 2 dt	79,90
Crusader no Remorse dt	99,90
Darius II dt	89,90
Diskworld dt	89,90
Dragonheart dt	99,90
Exhumed dt	99,90

ARJAY ONLINE

GAMES



INTERNET

Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice und mehr.
<http://www.arjay-games.de>

NINTENDO 64

Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.

SUPER NES

Schlümpfe - Teil II dt.	139,90
Tetris Attack dt	89,90
Terranigma dt	119,90
Umbau 50/60Hz	99,90

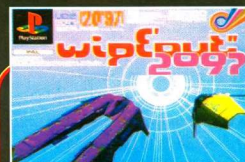
GAME BOY

Game Boy Pocket 129,90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den USA und Japan auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



WIPEOUT 2097



BEYOND THE BEYOND



SUPERMAN

PLAYSTATION

Darkstalkers dt	89,90
Davis Cup Tennis dt	89,90
Die Hard Trilogy dt	89,90
Dragonheart dt	89,90
Ecstatica dt	99,90
Formula 1 dt	109,90
Gun Law-Horned Owl dt	99,90
Iron & Blood dt	89,90
John Madden 97 dt	89,90
Jumping Flash 2 dt	89,90
Killing Zone dt	89,90
Notor Toon G.P. dt	89,90
Myst dt	89,90
Namco Museum Vol 2 dt	89,90
NFL Quarterback Club dt	99,90
Offensive dt	99,90
PGA Tour Golf 97 dt	89,90
Power Play Hockey dt	84,90
Project Overkill dt	99,90
Puzzle Bobble dt	69,90
Raging Skies dt	89,90
Raven Project dt	89,90
Resident Evil pal/dt	89,90
Sampras Tennis dt	89,90
Space Hulk dt	89,90
Swagman dt	89,90
Tekken II dt	109,90
Time Commando dt	89,90
Toshinden II dt	99,90
Tunnel B1 dt	99,90
Virtual Golf dt	99,90
Williams Arcade Clx dt	69,90
Wipe Out 2097 dt	99,90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

SATURN

Eurosoccer 96 dt	99,90
F1-Racing dt	89,90
Open War dt	109,90
Gun Griffon dt	99,90
Ironman dt	89,90
John Madden 97	89,90
Mr. Bones dt	99,90
Night Warriors dt	99,90
Nights & Analogstick dt	149,90
NBA Action dt	99,90
NFL Quarterback Club dt	99,90
NHL - Hockey 97 dt	99,90
Offensive dt	99,90
Olympic Games dt	84,90
Olympic Soccer dt	84,90
Panzer Dragon Zwei dt	109,90
Power Play Hockey dt	99,90
Pro Pinball - The Web dt	89,90
Project Overkill dt	99,90
Sampras Tennis dt	99,90
Sega Rally dt	109,90
Sega Flash dt	99,90
Space Hulk dt	99,90
Story of Thor 2 dt	99,90
Swagman dt	89,90
Three Dirty Dwarves dt	89,90
Tomb Raider dt	109,90
Tunnel B1 dt	99,90
Virtua Fighter Kids dt	89,90
Virtua Fighter II dt	119,90
Virtual Golf dt	99,90
World Series Baseball dt	99,90
World Wide Soccer dt	109,90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

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

Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP N' RUN®

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

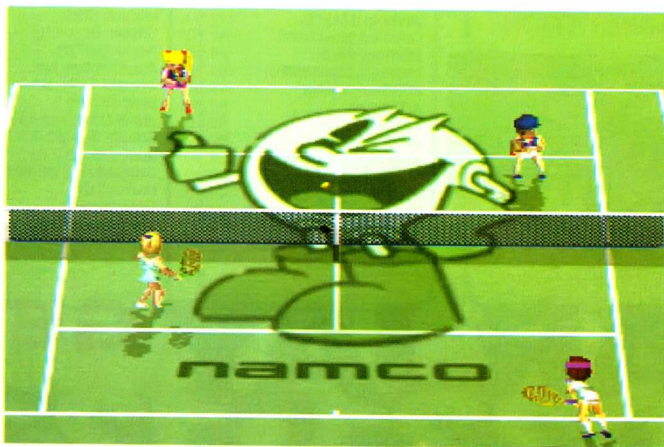
Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerung, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

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

Namco Tennis: Smash Court

Hersteller: Namco
Genre: Sport
Spieler: 1-4 (simultan)
Level: 10 Plätze
Preis: ca. DM 120
Erhältlich: als Import



Die Cartoon-Sportler beherrschen neben allen 'üblichen' Schlägen auch einige besonders effektive Special-Moves, die ein realer Tennisspieler niemals ausführen könnte



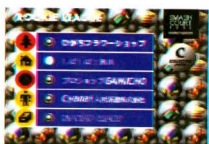
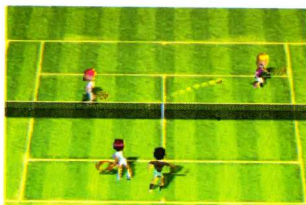
von M. Häntsch

or zwei Jahren grassierte ein wahres Tennis-Fieber auf den 16-Bit-Konsolen. Nach dem beeindruckenden *Pete*

Sampras Tennis, das den Sprung vom Mega Drive auf die PlayStation stilgerecht vollzogen hat, wechselt jetzt auch eines der beliebtesten Tennisspiele des Super Nintendos ins 32-Bit-Lager. Im Gegensatz zu Codemasters' extrem realistischer Sportsimulation setzt Namco den Schwerpunkt von *Namco Tennis: Smash Court* mehr in den Bereich des Fun-Sports.

In den für ein Tennisspiel üblichen Options-Menüs kann zwischen Einzel- und Doppel-matches sowie einer Turnierserie gewählt werden, wobei der Computer die fehlenden Mitspieler übernimmt. Zur Auswahl stehen 24

verschiedene Tennis-Cracks, die Hälfte davon weiblich. Alle besitzen individuelle Stärken und Schwächen. Erst auf dem Tennis-Court werden die besonderen Eigenheiten dieses Spiels augenscheinlich. Knallbunte Farben und verspielt gestaltete Hintergrundgrafiken stehen im Kontrast zur ansonsten recht konservativen Darstellung dieser Sportart. Unter den zehn anwählbaren Plätzen befinden sich einige recht exotische Lokalitäten. So wird beispielsweise das deutsche Turnier in einem Schloß auf Teppichboden und das thailändische auf einem Steinplatz vor einem buddhistischen Tempel ausgetragen. Am feinen Sandstrand von Tahiti begleiten sogar drei Tänzerinnen das Match. Natürlich gibt es auch 'Standard-Tennisplätze' wie Hartplatz, Gras- und Sandplätze, die weniger



Im Tennis Club Mode ist es möglich, die Courts nach eigenen Vorstellungen zu modifizieren. So können durch die Platzierung von Felsen oder Bäumen am Spielfeldrand die Laufwege während des Matches beschränkt werden.

Am 29.11. erscheint die PAL-Version für 100 DM auf dem Markt.

Memory-Card:
Der Turnier-Modus läßt sich auf einem Block abspeichern.

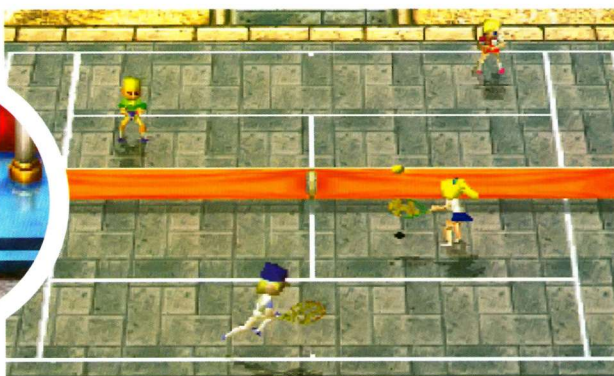
Muster: ECS, Hamburg,
Tel.: 040 - 33 03 60

vom eigentlichen Spielgeschehen ablenken.

Trotz des überzeichneten Comicstils sind die Spielerfiguren aus Polygonen gestaltet und bewegen sich flüssig animiert über die Plätze. In typisch japanischer Zeichentrick-Tradition sind die Sportler verniedlicht dargestellt, mit überdimensionalen Köpfen und poppigem Outfit. Auch die Soundkulisse ist diesem Stil angepaßt und überrascht mit Süddeckelklängen und Walzer-Musik. Das Publikum kommentiert jede Spielphase mit gebanntem Raunen, Applaus und bei verunglückten Aktionen sogar mit Gelächter.

Hat man sich erst einmal von diesem schrillen ersten Eindruck erholt, kann die technisch ausgereifte Steuerung genossen werden, die trotz ihrer Komplexität leicht von der Hand geht. Je nach Wahl des Joypad-Buttons und der Position des Spielers zum Ball können praktisch alle gängigen Schläge ausgeführt werden. Auch Lobs, Stoppbälle oder Volleys lassen sich nahezu problemlos cross oder longline spielen und mit Hilfe des Steuerkreuzes beliebig anschnellen. Die einzigen Schwächen dabei sind das Fehlen einer Zielhilfe beim Aufschlag und die nur sehr schwierig spielbaren Überkopfbälle. Während des Matches scrollt der Bildschirm abschnittsweise flüssig und behält dabei den Ball immer im Zentrum des Blickfeldes. Leider sind die Ausmaße des festgelegten Ausschnitts zu klein gewählt, so daß während des Aufschlags vom retournierenden Spieler am unteren Spielfeldrand nur der Hinterkopf zu sehen ist. Eine Option, die die Änderung der Perspektive oder der Größe des Bildschirmausschnitts erlaubt, wäre sicher von Vorteil gewesen.

So befindet sich das Erscheinungsbild des Spiels eher auf 16-Bit-Niveau, was aber nicht über den hohen Unterhaltungswert hinwegtäuschen sollte. Denn *Namco Tennis: Smash Court* ist trotz seiner ausschweifenden Spielereien eine kompetente Tennissimulation und überzeugt mit einem guten Gameplay und seinem umfangreichen Turnier-Modus. Besonders im Duell mit mehreren menschlichen Gegenspielern, bietet das für eine Tennissimulation ungewöhnliche Ambiente einen hohen Unterhaltungswert. Aber auch der Einzelspieler-Modus sorgt mit seinem ansteigenden Schwierigkeitsgrad für Langzeitmotivation. ■



Selbstverständlich können auch Mixed-Doppel gespielt werden. Auf diesem extrem harten Steinboden gestaltet sich das Spielgeschehen außergewöhnlich schnell



Am Sandstrand von Tahiti versinken ungenau geschlagene Bälle im Meer

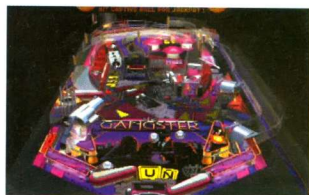


Die kleinen Comiccharaktere bejubeln jedes gewonnene Match

Tilt!

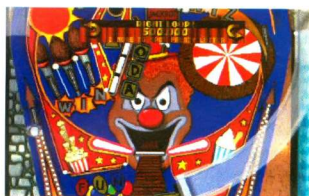


Einer der sechs verschiedenen Tische nimmt sich dem Thema Science-fiction an. Die ansonsten recht dürftigen Soundeffekte sind bei diesem Flipper gut gelungen



Im Multiball-Modus rollen bis zu drei Kugeln gleichzeitig über das Spielfeld

werden von passenden Musiken begleitet – die Soundeffekte sind jedoch eher kläglich ausgefallen. Jeder Flipper bietet zahlreiche Features und geläufige Elemente. Dazu gehören zusätzliche Flipperbacks, Skill Shots, Jet Bumpers und vieles mehr. Wer keinen zweiten Controller besitzt, kann wahlweise mit bis zu drei Freunden nacheinander auch über ein einziges Pad spielen.



Optisch bewegt sich die CD trotz abschaltbarer Hochauflösung und gewaltiger Farbenpracht eher im Mittelklassebereich – die Abgrenzung der Aufbauten zum bunten Untergrund ist nicht gut gelungen. Und auch spielerisch kann *Tilt!* nicht mehr überzeugen als vergleichbare Flipper (*Pro Pinball*, *True Pinball*). Das Rollverhalten des Balles entspricht besonders dann nicht den physikalischen Gesetzen, wenn er mit einer Backe gestoppt wird. Insgesamt dürfte interessierten Fans die Wahl zwischen den erhältlichen Spielen schwerfallen, denn alle haben deutliche Vor- und Nachteile. Der beste Weg ist allemal, die verschiedenen Angebote probezuspielen. ■

Hersteller:	Virgin
Entwickler:	NMS
Genre:	Flipper
Spieler:	1-4
Level:	6 Tische
Preis:	ca. DM 90
Erhältlich:	im Handel

D von T. Hellwig
Die Auswahl an Flippersimulationen für den 32-Bit-Markt wird ständig größer: Aktuell wirbt Virgin mit ihrem neuesten Produkt *Tilt!* um die Gunst der Kugel-Fans. Gleichzeitig für PlayStation und Saturn sind nun zwei außergewöhnlich umfangreiche Flipper-CDs in Deutschland erschienen.

Jeweils satte sechs völlig unterschiedliche Tische bieten die beiden identischen Versionen an. Wahlweise kann eine realistisch wirkende 3D- oder eine aus 16-Bit-Tagen bekannte 2D-Perspektive gewählt werden. Erstere zeigt den Tisch, wie man ihn aus der Spielhalle gewöhnt ist – das komplette Feld läßt sich überschauen, allerdings ist der hintere Teil des Flippers recht klein geraten. Die zweidimensionale Darstellung zwingt zur Unterteilung der Spielfläche, die somit mehrere Bildschirme hoch ist, erfreulicherweise aber sehr zügig scrollt – wohlgemerkt, ohne zu ruckeln. Eine ausreichende Übersichtlichkeit wird man allerdings vermissen.

Die verschiedenen Themen, wie z. B. Gangster, Monster, Fantasy oder Science-fiction,



Hinter einigen Zielen verbergen sich kurze hübsch gerenderte Zwischensequenzen



Die Flipper wurden auf einem SGI-Rechner gerendert. Das klingt zunächst sehr gut, ist aber letztendlich im direkten Vergleich zur Konkurrenz beinahe unmerklich. Der große Vorteil von *Tilt!* ist der Umfang: sechs Tische hat nicht jede CD zu bieten. Nachteilig ist hingegen die schlechte Übersicht.

Speicheroptionen: Der Saturn schluckt 12 Blöcke, die PlayStation einen, um die Highscores abzulegen.

info

XL-Wertung

75%

Hersteller: Sega
Entwickler: Appaloosa Interactive
Genre: Action
Spieler: 1-3 (simultan)
Level: 15
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

Three Dirty Dwarves



F von C. Henning
 reunden zünftiger Digital-Straßenprügeleien wird mit *Three Dirty Dwarves* ein weiterer Titel für ihre CD-Sammlung geliefert. Das skurrile Gerangel erlaubt drei Spielern gleichzeitig in die Rollen der drei Zwerge zu schlüpfen. Mit Schrotflinte, Baseballschläger und Bowlingkugel bewaffnet, müssen 15 Level von Mutanten, Ratten und anderen Feinden gesäubert werden, bevor der finale Oberboss zum Showdown einlädt. Die Stages scrollen horizontal von links nach rechts und führen unter anderem durch düstere Straßenschluchten, verschmutzte Hinterhöfe und andere ungemütliche Orte.

Im Gegensatz zu seinen Genreverwandten bietet *Three Dirty Dwarves* weder eine Energieanzeige, noch verfügen die drei Charaktere über mehrere Leben. Sobald alle Zwerge ausgeschaltet wurden, ist das Spiel vorbei. Aber wenn auch nur einer der Helden überlebt, kann er seine Kameraden durch Berührung beliebig oft wieder zum Leben erwecken. Dies ist auch im

Einspieler-Modus möglich, denn die beiden anderen Zwerge trotten der ausgewählten Spielfigur hinterher. Von besiegten Gegnern hinterlassene Totenschädel-Icons ermöglichen zusätzliche Aktionen wie zum Beispiel eine schnell ausgeführte Schlag-/Sprung-/Schuß-Combo des Schrotflintenträgers. Wenn es darum geht, einem k. o. gegangenen Kumpanen wieder auf die Beine zu helfen, tritt trotz guter Spielbarkeit oft Hektik auf.

Die humorvolle Grafik fällt speziell durch die gelungenen Animationen des Helden-Trios und der übrigen Sprites auf. Der comichaft Zeichnistil der zum Teil parallaxen Backgrounds fügt sich nahtlos in die Aufmachung des Programms ein. Jeder Level wird von stilechter Heavy-Metal-Musik und amüsanten Soundeffekten begleitet.

Bei *Three Dirty Dwarves* dominiert der Humor. Das kann zwar über das Hektik-Manko nicht hinwegtrösten, dennoch werden Fans an der lustigen Action-CD Gefallen finden. ■

XL-Wertung

70%

info



Appaloosa, die Väter von *TDD*, begeisterten bereits mit *Ecco the Dolphin* auf dem Mega Drive. Wenig später wurde das Wasser-Abenteuer für das Mega-CD umgesetzt und avancierte zu einem der besten Titel.

Saturn-Speicher: Im internen RAM-Speicher kann ein Spielstand gesichert werden, der sechs Blöcke einnimmt. Zudem erlaubt ein Paßwortsystem den Wiedereinstieg.



Ratten sind zwar nicht lebensbedrohlich für die Zwerge, jedoch setzen sie sich an deren Körpern fest und verlangsamen damit die Bewegungsabläufe enorm. Einige Absprachen sind wichtig, denn die gesammelten Totenschädel müssen sich die drei Helden teilen

Impact Racing



Das Blickfeld wird von zahlreichen Anzeigen umrahmt. Neben der verbleibenden Zeit und einem Tacho findet man eine Aufführung der erspielten Waffen sowie einen Radar-Schirm



R von C. Henning
rennspiellebhaber, die einen Saturn ihr eigen nennen, konnten sich bisher wahrlich nicht über eine unzureichende Anzahl Top-Titel beklagen, haben doch Spiele wie *Daytona USA* oder *Sega Rally* das Genre nachhaltig geprägt. Funcom stellt die fahrerischen Kompetenzen der Spieler bei *Impact Racing* ein wenig in den Hintergrund, denn auf den drei Strecken ist wie bei der PSX-Version (siehe XL 8/96) Action pur angesagt.

Eine Stadt, ein schneebedecktes Gebirge und ein Canyon bei Nacht bilden die Kulissen für gnadenlose Rennen. Jeder der fünf zur Verfügung stehenden Wagen ist serienmäßig mit Frontlasern und einem Minenabwurfschacht ausgestattet, was die Jagd nach Bestzeiten interessanter gestalten soll. Wenn eine vorgegebene Anzahl der Konkurrenzfahrzeuge abgeschossen wurde, erhält der Spieler Einlaß in einen Bonustunnel, in dem Raketen, Laser-Upgrades und andere Waffen erspielt werden können. Obwohl die gegnerischen Boliden das eigene Fahrzeug ebenfalls unentwegt beschießen, ist das knapp bemessene Zeitlimit beinahe der gefährlichere Feind. Allerdings hinterlassen zerstörte Autos neben Munition auch kleine Zeitkapseln, die dem Spieler noch einige Sekunden Schonfrist vor dem entgültigen Time-Out liefern.

Speziell ist *Impact Racing* mit der PSX-Version identisch, die Saturn-Scheibe trumpft lediglich durch ein neuartiges Unverwundbarkeitsextra sowie eine Außenperspektive auf. Jedoch fehlt ein Fahrzeug und einige Sprachsamples. Hinsichtlich der Grafik wird dem Spieler nichts Neues geboten. Besondere Effekte gibt es nicht, und an einigen Stellen sind Grafikfehler zu erkennen. Die Rennen werden von leiser Technomusik untermalt.

Die wenig innovativen Strecken werden nach der dritten Wiederholung langweilig. Wie eingangs erwähnt, können sich Genre-Fans nicht über fehlende Top-Hits beklagen und sind daher auch kaum auf diesen Silberling angewiesen. ■

XL-Wertung

65%

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

info

Jeder der fünf Boliden verfügt über Front- und Heckschuttschilder sowie eine individuelle Beschleunigungsrate und Höchstgeschwindigkeit.

Saturn-Speicher: Im internen Saturn-Speicher können drei Spielstände auf acht Blöcken gespeichert werden, die sowohl Extrawaffen als auch Bestzeiten sichern.

Paßwort-System: In regelmäßigen Abständen der Spieler ein Paßwort, das ebenfalls den gesamten Spielstand beinhaltet.

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

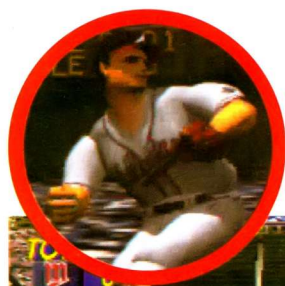


Die wenigen Zeitboni gehören zu den wichtigsten Extras bei *Impact Racing*

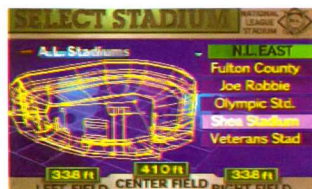


Versuche, die Gegner von der Straße zu rammen, kosten sehr viel Schild-Energie





World Series Baseball 2



Die enorm umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten erlauben auch die Beeinflussung der Wetterbedingungen: Bälle rollen nicht so weit aus und die Spieler laufen langsamer

15 originalgetreue Stadien laden zu Playoffs und anderen Spielarten ein

D von T. Hellwig
Die jährlich neu aufgelegten Versionen erfolgreicher Sportspiele machen es dem User keinesfalls einfach, sich in dem Gewirr der Endlos-Serien zurechtzufinden. Denn nicht immer bringt das neueste Upgrade auch das bessere Gameplay. Doch *World Series Baseball 2* gehört eindeutig in die Sparte der gelungenen Fortsetzungen der Sega-Sports-Reihe.

Es ist schon beinahe eine Tradition, die bestehenden Features kräftig auszubauen. So trumpt *WSB 2* mit 28 originalen Teams der amerikanischen Ost- und West-Liga und 15 fein säuberlich nachgebauten, gerenderten Stadien auf. Alle der weit über 500 Spieler besitzen authentische Profile, selbst die Fotos der Cracks sind integriert. Die obligatorischen Spielmodi wie Exhibition, All-Star und Playoffs werden durch einen Practice-Modus und das Homerun Derby

ergänzt. Bis zu vier Baseball-Begeisterte pitchten im Derby nacheinander um die Wette – der weiteste Abschlag gewinnt. Zudem lassen sich Teams und einzelne Spieler nach Lust und Laune editieren sowie etliche Tabellen und Statistiken vor und nach einem Spiel abrufen. Die Fülle der detaillierten Optionen ist eine Welt für sich.

Spielerisch hat sich seit den guten alten Mega-Drive-Zeiten nicht viel geändert: Der augenscheinlichste Unterschied liegt darin, daß die Sportler und Schauplätze aus Polygonen bestehen. In Sachen Steuerung wurde offensichtlich darauf geachtet, den Fan wie gewohnt nicht zu überfordern und einen zügigen Ablauf des Matches zu gewährleisten. Auch die Kameraführung sowie die grafische Darstellung der Stadien ist einwandfrei. Dank mehrerer Schwierigkeitsgrade und dem Zweispieler-Modus ist für ausreichend Dauerspaß gesorgt.

Was den deutschen Fan eventuell enttäuschen könnte, ist die nicht abstellbare englische Sprachausgabe, die aber durchaus motiviert. Eine abrufbare FMV-Sequenz mit Highlights aus der Vergangenheit dieser Sportart und der gerenderte Vorspann runden das Ereignis gekonnt ab. Besitzer des ersten Teils sind nicht so sehr angesprochen, doch Neueinsteiger erhalten mit *WSB 2* ein rundherum gelungenes Game mit allem, was der Sport zu bieten hat. ■



Die Möglichkeit, eigene Spieler zu erschaffen, bietet Fans viel kreativen Freiraum

Hersteller: Sega
Genre: Sport
Spieler: 1-4 (2 sim.)
Level: 28 Teams
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: Ende Oktober

Info



Baseball-Games haben bei Sega und Co. eine lange Tradition. Alle Konsolen und Handhelds werden Jahr für Jahr mit verbesserten Folgetiteln bedacht. Nachdem *WS Baseball* (s. Bild) bereits diverse Lorbeeren erntete, schickt sich nun *WSB 2* an, den Erfolg fortzuführen – und die Aussichten stehen sehr gut.

Saturn-Speicher: Alle zu sichernden Daten benötigen zusammen 12 Blöcke.

XL-Wertung

85%

Battle Arena Toshinden 2

Geheime Charaktere:

Die Charaktere Uranus und Master können angewählt werden, nachdem Ihr im Titelscreen L1, L2, ▲, R1, R2 und ■ gedrückt habt. Vermillion und Sho können angewählt werden, nachdem Ihr wiederum im Titelschirm, diesmal allerdings auf Controller 2, folgendes drückt: ▲, R2, R1, ▲, L2, L1. Drückt danach im Charakterauswahlbildschirm Select, um die Geschwindigkeit des Zufalls-Icons zu verringern!

Defcon 5

Verstecktes Spiel:

Begebt Euch zu Beginn des Spiels per Limo-System in die Verwaltungsebene 2! Von dort fahrt Ihr in die sechste Ebene und benutzt den Fahrstuhl zur Kommandozentrale. Sucht ein VOS-Terminal und ruft über die Option „Kommunikation“ den Modus „interne Gespräche“ auf! Bestätigt per ✱ Button! Nun erscheint eine Meldung („Kein Zugang zum Kommunikationssystem“). Drückt ▲ und der versteckte Oldie-Hit Asteroids kommt zum Vorschein!

Destruction Derby

Foto der Programmierer:

Halte während des Ladevorgangs L1 + links + ● gedrückt! Nach dem Psygnosis-Logo erscheint ein Foto des Reflections-Teams.

Formel 1

Geheime Strecke:



Startet ein Rennen im Modus „Meisterschaft“, brecht es ab und ruft das Hauptmenü auf! Klickt Euch nun bis ins Menü mit den Optionen „Übungsunden“, „Qualifikation“ und „Rennen“! Halte dann Select gedrückt



und gebt folgendes ein: links, ●, ●, ▲, ▲, ●, oben, rechts! Die Meldung „Bonus Track activated“ erscheint.



Startet nun erneut ein Rennen, brecht es wieder ab und ruft danach wieder das Hauptmenü auf!



Über die Option „Einzelnes Rennen“ kann nun die sechs Kilometer lange und hoch interessante Strecke Frameout City im Streckenauswahlmenü angewählt werden. Dieser Cheat läßt sich nach erneutem Abbruch des Rennens (oder danach) zusammen mit allen anderen Daten auf der Memory-Card abspeichern.

Gex

Drückt während des Spiels Pause und haltet R1 gedrückt, solange Ihr einen der folgenden Cheats eingibt!

Unverwundbarkeit:

✱, ■, unten, unten, oben, unten, rechts

Eisstrahl:

●, ●, links, unten, ●, oben, rechts

Stromschlag:

rechts, links, rechts, ●, ▲, rechts, ●, unten, rechts

Supersprung:

✱, ●, oben, oben, unten, rechts, rechts

99 Leben:

oben, ●, ▲, unten, rechts, ■, unten

Flammenwerfer:

✱, oben, rechts, oben, rechts, rechts

Levelanwahl:

Ruft das Item-Menü auf und haltet R1 während der Eingabe des Cheats gedrückt! (Die Dome-Karte muß zu sehen sein.) Drückt nun ✱, ■, ✱,

rechts, oben, links, ●, ●, unten, unten!

NBA Shoot Out

All-Star-Teams:

Wählt den Exhibition-Bildschirm an! Drückt nun R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2 und ein neues Menü erscheint, in dem Ihr das Eastern- und das Western-All-Star-Team auswählen könnt!

Sidewinder (jap.)

Außenansicht:

Halte im Flugzeugauswahl-Screen alle L- und R-Tasten gleichzeitig gedrückt, und sucht Euch einen Fighter aus! Sobald „Now Loading“ erscheint, laßt Ihr die Tasten wieder los. Die Außenansicht Eures Flugzeugs könnt Ihr im Spiel nun über Select anwählen.

Street Fighter Alpha

Geheime Charaktere:

Um die neuen Kämpfer Akuma, Bison und Dan benutzen zu können, müßt Ihr das Fragezeichen im Charakterauswahl-Screen anwählen und die jeweilige Kombination drücken.

Akuma:

L2 gedrückt halten, links, links, links, unten, unten, unten, ▲ + ■

Bison:

L2 gedrückt halten, links, links, unten, unten, links, unten, unten, ▲ + ■

Dan:

L2 + R2 + Select gedrückt halten, ▲, ■, ✱, ●, ▲

Total NBA '96

All-Star-Team anwählen:

Ruft die Game Options auf und gleich danach den Exhibition-Modus! Drückt nun R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2! Unterhalb der Option „QTR LENGHT“ erscheint „ALL STARS OFF“, schaltet auf „ON“, und Ihr dürft mit dem All-Star-Team spielen!

Twisted Metal

Zusatzinformation:

Es kann im Wettstreit eine jeweils aktuelle Liste der noch im Rennen befindlichen Gegner auferufen werden. Drückt dazu Start, ■, ✱!

Darius 2

Gebt die folgenden Cheats im Hauptmenü ein!

Levelanwahl:

Z, unten, L, oben

Dauerfeuer:

B, oben, L, rechts

5 Continues:

C, R, rechts, unten

Neue Schwierigkeitsgrade:

L, rechts, unten, links

Guardian Heroes

Debug-Menü:

Drückt im Optionsmenü A, Y, C! Im Set-up-Menü könnt Ihr nun die Parameter verstellen und alle Gegner im Versus-Modus bekämpfen.

Panzer Dagoon

Unverwundbarkeit:

Gebt im Titelbildschirm L, L, R, R,

oben, unten, links, rechts ein! Es erscheint „Scenic Mode“ auf dem Bildschirm, und der Drache ist ab sofort unverwundbar.

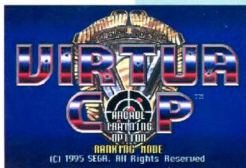
Theme Park

Mehr Geld:

Gebt den Namen „DEAD“ ein und drückt während des laufenden Spiels A + B + C gleichzeitig!

Virtua Cop

Ranking-Modus zu Beginn:



Startet ein Spiel, laßt Euch gleich zu Beginn erschießen und danach die Zeit im Continue-Screen verstreichen!

Haltet im darauffolgenden Sega-Logo-Screen die Taste C gedrückt, während Ihr oben, unten, links, rechts, oben, unten, links, rechts, oben, unten, links, rechts eingibt!

Virtual Hydlide

Gebt eines der folgenden Paßwörter ein, und Ihr findet die entsprechenden Gegenstände im Spiel irgendwo auf dem Friedhof!



Magical Sword / Dark Sword:
SWORD / ARMOR

Plate Armour:
HYDLIDE

Saturn

Game Buster Codes

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

Battle Monsters (jap.)

F60119C4 C305 Hauptcode
16036A14 00FF unendl. Energie
Player 1

Blue Seed (jap.)

F601048A C305 Hauptcode
302EA5A0 0014 +
302EA5A4 0014 unendl. Leben
Charakter 1

302EA5A1 000A +
302EA5A5 000A unendl. Stärke
Charakter 1
302EA5A2 000A +
302EA5A6 000A unendl.
Verteidigung
Charakter 1

302EA5A3 000A +
302EA5A7 000A unendl.
Wendigkeit
Charakter 1

302EA5AC 0001 Card 1
auswählen

302EA5AD 0002 Card 2
auswählen

302EA5AE 0003 Card 3
auswählen

302EA5AF 0004 Card 4
auswählen

302EA5B0 0005 Card 5
auswählen

302EA5B1 0006

302EA5B2 0007

302EA5B3 0008

302EA5B4 0009

Greatest Nine (jap.)

F6000914 C305 +
B6002800 0000 Hauptcode
16081364 0000 unendl. Bälle
16081362 0000 unendl. Schläge
D602047E 4A0B Schlüsselcode

Pretty Fighter X (jap.)

F60184D2 C305 Hauptcode
16068D26 0F60 unendl. Energie
Player 1
16068F0A 0060 stoppt
Countdown

06000234 0000 +
06000238 0000 +
0600023C 0000 +

06000328 0000 Schlüsselcodes

Layer Section (jap.)

F6000914 C305 +
B6002800 0000 Hauptcode
360DC1D7 0001 Debug-Menü

160EAC28 0063

160EAC88 7FFF

160EAD28 0063

160EAD88 7FFF

D60100A0 4D0B

Shining Wisdom (jap.)

F6010284 C305 Hauptcode
3600613F 0001 sofort Gold-
handschuhe
36006140 0001 sofort Silber-
handschuhe
36006141 0001 sofort Box-
handschuhe

36006142 0001 sofort Affen
36006143 0001 sofort Metall-
handschuhe

36006144 0001 sofort grüne
Stiefel

36006145 0001 sofort blaue
Stiefel

36006146 0001 sofort geflügelte
Helme

36006147 0001 sofort
Judoanzüge

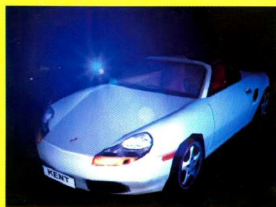
36006148 0001 sofort Autos

unendl. Leben
Player 1
Unverwundbar-
keit Player 1
unendl. Leben
Player 2
Unverwundbar-
keit Player 2
Schlüsselcode

S o n y

von M. Hänsch

Das Londoner In-house-Entwicklungsteam von SCE zeichnete letztes Jahr für den Basketball-Hit *Total NBA* verantwortlich und unterstrich damit auch Sonys Kompetenz im Software-Bereich. Juan Montes, Kopf der 30 Programmierer und Designer umfassenden Entwicklungsabteilung, ist sich sicher, diesen Erfolg mit seinen jüngsten Projekten wiederholen zu können.



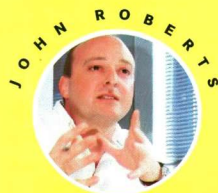
Porsche Challenge

Entertainment

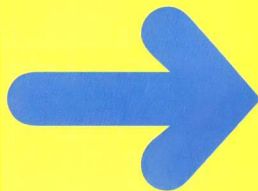
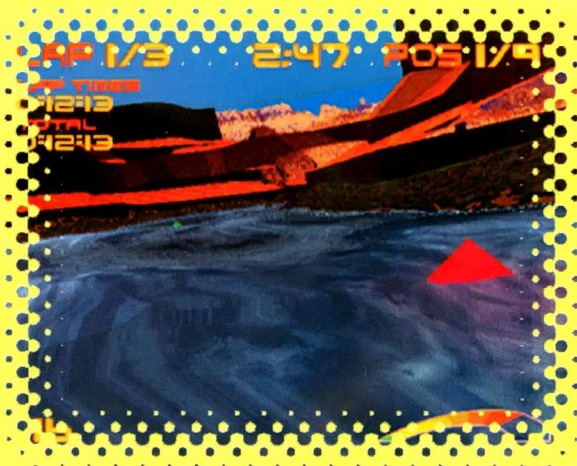
Computer

Die neue Macht im Software-Business

Als Ergänzung zur Hardware-orientierten Produktpalette von Sony wurde 1994 ein Software-In-house-Entwicklungsteam gegründet, dessen Aufgabe es ist, Referenztitel für die PlayStation zu produzieren. Diese sollen die Grenzen des technisch Machbaren tangieren und somit die Power der Konsole demonstrieren. Unter diesem Aspekt wirkt es ein wenig befremdlich, daß Sony eine so große Verantwortung auf die Schultern einiger junger Hochschulabsolventen legt und ihnen dabei totale kreative Freiheit einräumt. Juan Montes, General-Manager der Software-Entwicklung, zeigt sich mit den bisherigen Resultaten zufrieden und erklärt, daß schon mit *Total NBA* ein spezieller Stil umgesetzt wurde, den er auch bei den kommenden Software-Titeln beibehalten möchte: eine Mixtur aus größtmöglichem Realismus, guter Spielbarkeit und maximaler Ausnutzung der PlayStation-Hardware. Dabei gilt der Spielbarkeit sein Hauptinteresse: „Sobald man das Gameplay vergißt, bleibt nichts weiter als eine Ansammlung hübscher Bilder übrig.“ Auch im Bereich der



Rapid Racer



Porsche Challenge

Produktionsorganisation hat SCE einen sehr eigenen Stil. Montes erklärt diesen Aspekt näher: „Jeder könnte die Idee für den nächsten Spiele-Hit haben. Deshalb setze ich jeden Monat eine Diskussionsrunde an, bei der gewöhnlich zwölf bis 15 Personen teilnehmen. Die Runde ist sehr offen und nicht nur auf Programmierer und Designer beschränkt. Man sollte den natürlichen kreativen Prozeß in einer Firma nicht unterdrücken.“ Er vertraut dabei nicht in erster Linie auf die erfahrendsten Leute, sondern auf diejenigen, die eine Leidenschaft für Spiele und einige gute Ideen haben. „Es ist wichtig, starke Teams aufzubauen, in denen jeder Einzelne zählt und die Verantwortungsbereiche klar definiert sind, ohne dadurch Hierarchien zu schaffen.“

Alleine die Grundausrichtung des Teams nach finanziellem Erfolg und der Perfektionierung seiner Produkte widerlegt den Eindruck, daß eine Insel des Kommunismus im Musterkonzern des japanischen Kapitalismus blüht.

Zur Zeit sind zwei Rennspiele in der Entwicklung: *Porsche Challenge* basiert auf dem neuen Boxer aus der weltbekannten Sportwagen-Schmiede in Zuffenhausen bei Stuttgart und *Rapid Racer* folgt dem zur Zeit aktuellen Trend von Rennspielen zu Wasser a la *Waverace 64*. Obwohl an beiden Titeln schon seit Monaten gearbeitet wird, sind sie noch weit von ihrer Fertigstellung entfernt. Ein großer Erfolg von Montes und seinem Team war die Sicherung einer offiziellen Porsche-Lizenz. Durch diesen Kontrakt können die Designer sehr eng mit dem einflußreichen Sportwagenhersteller zusammenarbeiten, um eine möglichst realistische Darstellung des neuen Boxers sowohl in optischer als auch technischer Hinsicht zu erreichen. Das Ergebnis ist ein unglaublich detailliertes



Ein besonderes Feature von *Porsche Challenge* sind die mittels Motion-Capturing digitalisierten Fahrer mit individueller Gestik und unterschiedlichem Fahrverhalten

Modell des Wagens, das sogar im Spiel eine Qualität erreicht, wie man sie sonst nur aus vorgerenderten Sequenzen kennt. Laut Produzent Pascal Jerry werden für jedes Fahrzeug ca. 400 bis 500 Gouraud-schattierte und texturierte Polygone benutzt, ohne dadurch den Spielfuß zu hemmen. Mit einem ähnlich hohem Aufwand sollen auch die 24

Eine Mischung aus größtmöglichem Realismus und perfektem Gameplay

Strecken gestaltet werden, unter denen sich Porsches berühmte Teststrecke in Stuttgart befindet. Das fertige Spiel wird einen Zweispieler-Splitscreen-Modus enthalten, der durch einige besondere Features für hohen Spielspaß sorgen soll. Ein intelligentes Catch-up-Feature ermöglicht dabei zurückliegenden Fahrern eine höhere Endgeschwindigkeit und verzeiht auch einige Fahrfehler. Trotzdem kann der Führende dadurch nicht seine Position verlieren, sondern nur durch eigene Fehler. Außerdem sollen unzählige weitere Extras und versteckte Abkürzungen integriert werden.

Der zweite Titel, *Rapid Racer*, setzt voll auf den jüngsten Trend von Wasser-Rennspielen, den Sony früh erkannt und ernstgenommen hat. Montes erklärt: „Bei *Rapid Racer* haben wir alleine sechs Monate an den Wasserbewegungen gearbeitet, um einen möglichst realistischen Eindruck zu erzielen. Konsequenterweise besteht das Wasser auch nicht aus Sprites, die sich alle in dieselbe Richtung bewegen. Wir studierten genau, wie Gegenstände ins Wasser eintauchen und welche Wirkung das auf das Wasser hat. Am Anfang konzentrierten wir uns zu sehr auf diese Effekte, so daß der Prozessor stark beansprucht wurde. Später fanden wir effektive

weitere Wege, einen ähnlichen hohen Realismusgrad zu erreichen.“

Das Ergebnis all dieser Experimente ist eine Reihe komplexer Wasserkurse mit äußerst komplizierten Wellen- und Gischteffekten. All dies wird den Spielern bei der Steuerung seines Bootes beeinflussen. So wird das Boot, wenn es durch Wellen oder das Kielwasser eines Konkurrenten fährt, abgebremst. Zusätzlich zu den ausgefeilten Wassereffekten bietet *Rapid Racer* ähnliche Features wie *Porsche Challenge*. Die Fahrzeuge werden mit detaillierten Texturen überzogen und alle 18 Rennstrecken verfügen über versteckte Abkürzungen und einige Cheat-Modes. Aber da sich die Strecken noch in einer sehr frühen Entstehungsphase befinden, ist es schwer, etwas über das endgültige Erscheinungsbild zu sagen. Möglicherweise ist Sony gezwungen, für den Realismus Abstriche im Bereich der Ästhetik zu machen. Erst die fertige Version wird darauf eine Antwort geben können.

Wie es aussieht, hat sich Sonys Schachzug, ein junges, unerfahrenes Team zu engagieren bezahlt gemacht. *Total NBA* war ein Hit und wenn sich nur die Hälfte des Realismus und der technischen Perfektion auf *Rapid Racer* und *Porsche Challenge* übertragen lassen, sollten auch diese beiden Titel absolute Bestseller werden. Dies wird laut John Robert (Senior Producer) auch gelingen: „Ich bin sehr glücklich mit unserer Situation. Wir können viel Zeit und Geld für unsere Produktionen aufwenden, so daß wir nicht gezwungen sind, Kompromisse zu machen. Dies würde nur unserem Ruf schaden.“

Während SCE Japan mit seinen technisch reizvollen, spielerisch aber schwachen Titeln wie *Jumping Flash* und *Motor Toon GP* eher durchwachsene Erfolge erzielt hat, entwickelt sich das Londoner Team zu einem wichtigen Produzenten innovativer und technisch ausgereifter Software. Dies sind sicher gute Aussichten für Sony und die PlayStation. ■

Rapid Racer



Sonys In-house-Team hat alleine sechs Monate an der Perfektionierung der Wasserbewegungen gearbeitet

Saturn- GAME-GUNS

Lichtpistolen sind auf dem Videospielektor schon lange vertreten. Sogar die gängigen 8-Bit-Systeme wurden von Lightphasern und Zappern unterstützt. Sega wartet angesichts ihrer Spielhallenerfolge, *Virtua Cop 1* und 2, selbstverständlich ebenfalls mit militanten Steuergeräten auf.



Virtua Gun
Hersteller: Sega
ca. 150 DM/90 DM

Die offizielle Sega-Gun wird im Bundle mit *Virtua Cop* für ca. 150 DM angeboten, ist aber auch separat erhältlich und schlägt dann mit nur 90 DM zu Buche. Das futuristische Design ist der Spielhallen-Version nachempfunden worden: Außer dem empfindlichen Abzug befindet sich noch ein Start-Knopf am vorderen Ende des Laues. Während die japanische *Virtua Gun* in edlem Schwarz gehalten ist, fällt die europäische Variante durch ihre spielzeug-blaue Farbe auf. Der Griff ist ergonomisch geformt und liegt sowohl in der linken als auch in der rechten Hand sehr gut. Trotz ihres protzigen Äußeren ist die Waffe sehr leicht, und dank einer robusten und qualitativ guten Verarbeitung läßt sie den Spieler auch nach etlichen längeren Gangsterjagden nicht im Stich. ■

inkompatibel

Die Lichtpistolen sind mit folgenden TV-Geräten inkompatibel.

100-Hz-Fernseher
PAL-plus-Fernseher
Schwarzweiß-Fernseher
Flüssigkristall-Fernseher
Projektionsgeräte



The Enforcer
Hersteller: Light Systems
ca. 80 DM

Durch sein schlichtes Design erinnert der blaue „Verstärker“ eher an eine echte Automatik als das Sega-Gerät. Der Start-Knopf ist links oberhalb des Griffes angebracht und deshalb mit der rechten Schußhand am besten zu erreichen. Das Kabel ist zirka um ein Drittel kürzer als das der *Virtua Gun*, und die Anschlußbuchse ist nicht so robust verarbeitet. Dafür ist der Abzug ebenso sensibel wie der des Konkurrenzmodells, er bewährt sich auch bei Schnellfeuergefechten. Obwohl das Griffstück bei weitem nicht so handlich ist wie das der *Virtua Gun*, bleiben schmerzende Krämpfe in der Hand aus.

The Enforcer ist durch den etwas günstigeren Preis eine durchaus passable Alternative zur Sega-Waffe. ■



Classic Video games

Klassiker oder alle Kamellen? – Teil 2

„Frisch emuliert ist halb gewonnen“, sagen sich immer mehr Marketing-Strategen der Videospiel-Branche. Nachdem Namco den Anfang machte, sprang nun Williams auf den rasanten Recycling-Zug der Altlasten auf, doch auch Sega läßt sich nicht lumpen: Unzählige Klassiker werden ausgegraben, von denen jedoch nicht alle diese Bezeichnung wirklich verdienen.



Auf der Williams Arcade's Greatest Hits-CD finden sich in dem Museums-Teil zahlreiche interessante Infos: Fotos der Automaten, Konzept-Zeichnungen, Artworks und Bildschirmfotos des 1985 gnadenlos gefloppten *Joust 2*. Da der Automat nicht mehr die alte Williams-Arcade-Hardware nutzt, befindet sich das Spiel leider nicht auf der CD.



Absolute Highlights der CD sind die ausführlichen Text-Infos und Anekdoten zu den Spielen und die Video-Interviews mit den Programmierern. Eugene Jarvis (*Robotron*, *Smash TV*, *Cruis'n USA*) berichtet z. B. von der chaotischen Entstehung von *Defender* (1980): „Morgens um vier Uhr am Tag, als das Spiel auf der AMOA-Messe präsentiert werden sollte, hatten wir eine Version fertig. Und dann hielten alle das Spiel für einen Flop. Niemand traute sich, das Ding zu spielen. Ich glaube, alle hatten Angst vor den vielen Buttons.“ Als zweiter Flop wurde seinerzeit *Pac-Man* gehandelt! Als zukünftiger Mega-Hit wurde Namcos *Rally X* angesehen.



Der ultimative Hand-Augen-Koordinationstest: *Robotron: 2084* (1982). Am Automaten wurden Bewegungs- und Schußrichtung unabhängig voneinander mit zwei Sticks gesteuert

I von J. Eggebrecht
m Gegensatz zum leidlich begeisternden Namco Museum Vol.1 und seinem sterilen Japano-Outfit ist die zweite große Kollektion mit musealem Hintergrund über jeden Zweifel erhaben: Williams Arcade's Greatest Hits, das dieser



Der Mega-Erfolg *Defender* machte Williams 1980 vom Flipper-Hersteller Nummer 2 zu einer der wichtigsten Spielautomaten-Firmen der Welt

Tage auch in Deutschland erscheint, enthält sechs perfekt emulierte Williams-Klassiker (*Defender*, *Defender 2*, *Robotron: 2084*, *Joust*, *Sinistar*, *Bubbles*). Spielerisch gibt es absolut keine Unterschiede zu den Spielhallen-Originalen. Auch der Museumsanteil hält diesmal, was man sich als Fan davon verspricht – von nostalgischen Fotos seltener Gehäuse-Varianten bis hin zu köstlichen Video-Interviews mit den Machern der Spiele, die Anekdoten zuhauf parat haben, ist Williams Arcade's Greatest Hits ein Traum für Fans der Spiele aus den frühen 80ern. Im Gegensatz zu dem mittlerweile nur kurzfristig wirkenden Charme der Namco-Spiele sind die Williams-Automaten in der Riege der ganz frühen Klassiker die eindeutig sehr viel besseren und wirklich zeitlosen Spiele. *Robotron*-Schöpfer Eugene Jarvis hat nicht ganz Unrecht mit der Feststellung, daß sein Action-Gemetzel bei

längerer Spielzeit in eine Zen-Erfahrung ausarten kann und *Defender* und der Nachfolger *StarGate* (der aus Copyright-Gründen nun *Defender II* heißt) noch immer zu den herausforderndsten Videospielen aller Zeiten gehören. Im Fall *Defender* wird die PSX-Umsetzung der (komplizierten)



Joust (1982) war das dritte Zweispieler-Spiel überhaupt. Die Programmierer mußten mit 96 K Speicher auskommen

Original-Steuerung zwangsläufig nicht ganz gerecht: Der Automaten-Stick diente nur der vertikalen Steuerung, ganze fünf Buttons sorgten für die übrigen Funktionen (Schub, Umdrehen, Feuer, Smartbomb, Hyperspace). Jarvis und Co hielten das Spiel für so schwierig, daß sie ursprünglich nicht mehr als fünf Level programmieren wollten. Glücklicherweise änderten sie ihre Meinung in letzter Sekunde – der offizielle Weltrekord im Dauerspielen liegt bei 16 Stunden (mit einem Credit!).

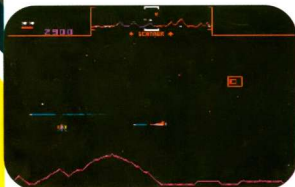
Besser als die erste Kollektion, derzeit in deutschen Ländern aber noch nicht erhältlich, sind die Teile 2 und 3 des *Namco Museums* geraten. Auf der zweiten, bei uns



Das Kultspiel *Sinistar* (1982) wurde u. a. von R. J. Mical, Mitentwickler von *Amiga*, *Lynx* und *3DO* programmiert

im November erscheinenden CD, finden sich neben dem bekannten Klassiker *Xevious*, der Urvater aller vertikalscrollenden Shoot 'em Ups, auch die Insider-Perlen *Gaplus* und *Mappy*. *Gaplus* ist der nahezu unbekannte dritte Teil der *Galaxian*/*Galaga*-Reihe und glänzt neben hartem Schwierigkeitsgrad durch unendliche Formationen von Gegnern und dem netten Feature, Feinde einsaugen und als Extrawaffen nutzen zu können. *Mappy* ist die grafisch schlichte Hatz einer diebischen Maus durch ein Katzen-gefülltes Museum – immer auf der Suche nach Käse und Kunst. Ein simples Spielprinzip und

exzellente Level bestechen in dem in Japan kultisch verehrten Klassiker. Die CD-Füller *CutieQ*, *Grobda* und *Dragonbuster* bieten zwar vom frühen *Breakout*- bzw. *Combat*-Verschnitt bis hin zu einem der ersten Arcade-Adventures viel Abwechslung, sind aber ganz und gar keine Klassiker und er-



Um erfahrenen Spielern eine Herausforderung zu bieten, enthält *Defender II*/*StarGate* (1981) einen Level-Warp

weisen sich im Test als ziemlich öde. In der hiesigen Vol.2-Variante soll *CutieQ*, für das in Japan ein zusätzlicher Paddle-Controller angeboten wird, durch das spielerisch brillante *Super Pac-Man* ersetzt werden.

Namcos dritter Museums-Streich glänzt mit dem Buddel-Spaß *Dig Dug*, dem phantastischen *Ms. Pac-Man* und dem Überraschungs-Knaller *Phozon* (ein ungewöhnliches Geschicklichkeitsspiel um Atome und Moleküle). Neben dem aus heutiger Sicht leidlich langweiligen *Galaxian* winkt aber auch spielerische Katastrophen-Kost in Form von *Pole Position 2*. Gefüllt wird die CD mit *Tower of Druaga*, einem tristen Action-Adventure. Auch für Vol.3 ist ein



Bubbles (1982) ist das am wenigsten bekannte Spiel der Kollektion. Aufgabe dabei ist es, ein Spülbecken zu säubern!

Deutschland-Release geplant (1997), dem aber wohl *Tower of Druaga* aufgrund der Japano-Texte zum Opfer fallen wird.

Angesichts der bisher vorgestellten Sammlungen scheint das Klassiker-Fieber PlayStation-Besitzern vorbehalten zu sein. Damit auch Sega-Fans der ersten Stunde nicht im Regen stehen, startete Sega in Japan unlängst die *Sega Ages*-Reihe auf dem Saturn mit einem der ersten Klassiker aus der Feder Yu Suzukis: *Space Harrier* – ein Pseudo-3D-Ballerer recht primitiver Machart, der 1985 durch famose Grafik und die erste Automaten-Hydraulik zum Hit



CutieQ (1979), ein Mix aus Flipper und Ataris *Breakout*



Dragonbuster (1984), ein vorisintflutliches Action-Adventure



Gaplus (1984) bietet ein originelles Extrawaffensystem



Grobda (1984) ist eine Variante von Ataris *Panzerschlacht Combat*



Mappy (1982), eines der ersten Plattform-Spiele, ist in Japan Kult



Xevious bot 1982 geradezu atemberaubende Grafik



Dig Dug (1982) hat auch heute noch zahlreiche Fans



Ms. Pac-Man (1981), die Fortsetzung des Klassikers



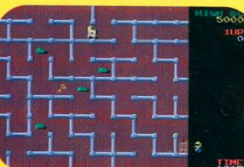
Selbst mit *neGcon* ist *Pole Position 2* fast unspielbar schwierig



Namcos Antwort auf Taitos *Space Invaders*: *Galaxian* (1979)



Phozon (1983) entpuppt sich als originelles Geschicklichkeitsspiel



Tower of Druaga (1984), einer der unbekannten Namco-„Klassiker“



Neben Segas *Hang On* löste vor allem *OutRun* einen Rennspiele-Boom aus, der noch heute anhält – und das nicht nur dank flottem Ferrari und Pixel-Blondine als Beifahrerin

wurde. Im Gegensatz zu Namco und Williams scheint man überzeugt, daß die Automaten-klassiker der zweiten Hälfte der 80er Jahre dem japanischen Kunden genug wert sind, um einzeln auf CD gebrannt zu werden (in Japan zum Niedrig-Preis von 3.800 Yen, der übliche Preis für Spiele beträgt 5.800 Yen). Im Fall von *Space Harrier* geht diese Rechnung für Fans auch auf, der nächste *Sega Ages*-Streich, die chaotische Jagdflieger-Ballerei *Afterburner* (inklusive magenverdrehenden 360-Grad-Rollen) ist allerdings dafür bekannt, wenige echte spielerische Qualitäten zu bieten. Erst auf das für Oktober angekün-



Deutlich besser als die 32X-Variante: *Space Harrier* aus der *Sega Ages*-Reihe

digte Autorennen *OutRun* freuen sich Spielhallen-Freunde der damaligen Zeit, löste es doch den seit 1986 noch immer anhaltenden Boom der Rennspiele aus. Segas Klassiker sind angesichts Hardware-technisch ganz knackiger Anforderungen auch keine simplen Emulationen im Sinne von Williams

und Namco, dennoch könnte eine Emulation kaum perfekter sein. Nur eines vermißt man in den *Sega Ages*: Es werden keinerlei Hintergrundinfos geboten, nur das nackte Spiel wird präsentiert. Da dem deutschen Kunden darüber hinaus nicht allzu große Toleranz bezüglich Umfang und Spieltiefe zugetraut wird, entschied sich Sega, hierzu-lande zum Jahresende einen Komplett-Sampler mit allen drei Perlen des Sprite-Zoom-Zeitalters herauszubringen.

Während alle bisher vorgestellten Oldie-Sammlungen mehr oder weniger überzeugen können, fallen andere Werke eindeutig in den



Afterburner glänzte seinerzeit vor allem durch die Automaten-Hydraulik

Bereich der überflüssigen Kamellen, zum Beispiel die kuriose Klassiker-Kompilation der verbliebenen Firma Irem und einige andere Absonderlichkeiten nach dem Motto: „Wenn’s kein Klassiker ist, kann man es trotz-dem als solchen vermarkten!“ Doch dazu mehr im nächsten Teil ... ■





Highlights in XL 5/96:

Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit Formel-1-Chieftentwickler Martin Donnelly, das Neon-Team unter der Lupe.
Spiel des Monats: adidas Power Soccer (PSX)
PlayStation: Battle Arena Toshinden 2, Formel 1, Resident Evil, Ridge Racer Revolution, Total NBA '96
Saturn: Panzer Dragoon Zwei, wipEout, Vampire Hunter
SuperNES: Super Mario RPG
Arcade: Virtua Fighter 3, Street Fighter Alpha 2, Star Gladiator, Virtua On
Zubehör: Game Buster für PSX und SAT

5/96 DM 4,90



Highlights in XL 8/96:

Specials: Heart of Darkness, N64-Interviews mit Shigeru Miyamoto (Super Mario 64) und Paradigm Simulation (PilotWings 64)
Spiel des Monats: A-Train (PSX)
PlayStation: Motor Toon Grand Prix 2, Fade to Black, Destruction Derby 2, Return Fire, Pro Pinball – The Web
Saturn: NIGHTS, Exhumed, The Story of Thor 2, Euro '96, Metal Black, Athlete Kings
Arcade: Super GT 24h, Soul Edge Version II, Sonic – The Fighters
Zubehör: Saturn-Joypads

8/96 DM 4,90



Highlights in XL 6/96:

Specials: Das Lucas-Evangelium – Rebel Assault 2 (PSX), Interview mit Howard Lincoln (Chairman Nintendo of America), Capcom-Interview (Resident Evil und Darkstalkers), Messe-Report ECTS, Silicon-Graphics (Teil 1)
Spiel des Monats: Panzer Dragoon Zwei (SAT)
PlayStation: Tekken 2, Resident Evil, Darkstalkers, True Pinball
Saturn: King of Fighters '95, Shellshock, Golden Axe
SuperNES: Kirby's Ghost Trap
Arcade: Dead or Alive, Last Bronx, Soul Edge, Virtua Fighter Kids
Zubehör: PlayStation-Joypads

6/96 DM 4,90



Highlights in XL 9/96:

Specials: N64-Report: „Quo Vadis, Nintendo?“, Interview mit Howard Lincoln (Chairman Nintendo of America), Interview mit dem Sonic Team (NIGHTS-Entwickler), Acclaim-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (N64)
N64: PilotWings 64
PlayStation: Formel 1, NHL Powerplay '96, Burning Road, Sampras Extreme Tennis, King of Fighters '95, Space Hulk
Saturn: NIGHTS, The Need for Speed, Story of Thor 2, Gun Griffon, Space Hulk
Arcade: Last Bronx (mit AM3-Interview), Virtua Fighter 3, Gunblade, Xevious 3D/G
Zubehör: Memory Disk Drive (PSX)

9/96 DM 4,90



Highlights in XL 7/96:

Specials: wipEout 2097, E3-Messe-Report aus Los Angeles, Interview mit David Perry, SiliconGraphics (Teil 2)
Spiel des Monats: Super Mario RPG (SNES)
PlayStation: Jumping Flash 2, Sampras Extreme Tennis, International Track & Field, Po'ed
Saturn: Earthworm Jim 2, Spot goes to Hollywood, Mega Man X3
SuperNES: Super Bomberman 4, Goemon 5
Arcade: War Gods, Batman Forever, NBA Jam Extreme
Zubehör: Memory Card Plus, neGoon-Pad (PSX), 8 MEG Back-Up-Cartridge (SAT)

7/96 DM 4,90



Highlights in XL 10/96:

Specials: Tomb Raider, der Action-Überflieger von Core Design, Square-Report: Final Fantasy VII, Interview mit Tom Kalinske (Sega of America), Classic Videogames
Spiel des Monats: Fighting Vipers (SAT)
N64: Interview mit David Dienstbier (Turok – Dinosaur Hunter)
PlayStation: Andreotti Racing, Sim City 2000, Street Fighter Alpha 2, Tobal No.1, wipEout 2097, Soviet Strike
Saturn: Alien Trilogy, Athlete Kings, Exhumed, Sega Worldwide Soccer, Virtua Fighter Kids, Soviet Strike
Arcade: Virtua Fighter 3, Dynamite Keiji
Zubehör: Rennspiel-Zubehör

10/96 DM 4,90

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestell-Coupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum, Unterschrift

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung ☐ bar
 (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

Adresse: neXt-Level-Heft-Shop, Friedensallee 41, 22765 Hamburg

Kombi-Angebot:
 Die ersten drei XL-Ausgaben für nur 10,- DM

5-7/96 DM 10

CAPS JE 29,95 DM
RUCKSÄCKE JE 29,95 DM



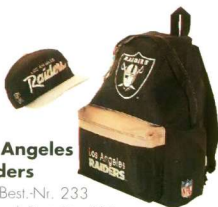
Orlando Magic
Cap Best.-Nr. 237
Rucksack Best.-Nr. 238



New York Yankees
Cap Best.-Nr. 245
Rucksack Best.-Nr. 246



Dallas Cowboys
Cap Best.-Nr. 231
Rucksack Best.-Nr. 232



Los Angeles Raiders
Cap Best.-Nr. 233
Rucksack Best.-Nr. 234



Phoenix Suns
Cap Best.-Nr. 239
Rucksack Best.-Nr. 240

AMERICAN SPORTS!



Chicago White Sox
Cap Best.-Nr. 265
Rucksack Best.-Nr. 264



Chicago Bulls
Cap Best.-Nr. 261, Rucksack Best.-Nr. 260

SPRECHENDE WECKER JE 69,95 DM



Super-Mario-Wecker
Best.-Nr. 431



Star-Trek-Wecker
Best.-Nr. 432

SHOPSERVICE

Zahlen per Kreditkarte
- einfach und bequem



RUCKSÄCKE UND CAPS

Titel	Bestell-Nummer	Cap	263
Cleveland Indians		Rucksack	262
Cap	228	Washington Redskins	
Rucksack	229	Cap	267
New York Knicks		Rucksack	266
Cap	268		
Rucksack	230		
Mighty Ducks of Anaheim			
Cap	280		
Rucksack	281		
Seattle Supersonics			
Cap	241		
Rucksack	242		
San Francisco 49er			
Cap	243		
Rucksack	244		
Charlotte Hornets			
Cap	247		
Rucksack	248		
San Jose Sharks			

Neu im Angebot zum Schulanfang
sind folgende Teams als Schollbag
erhältlich:

Orlando Magic	270
Chicago Bulls	271
Charlotte Hornets	272

Warner Brothers Looney Tunes
Characters als Schollbag in zwei
Farben erhältlich:

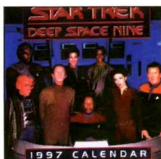
Rot mit Characters	273
Grün mit Characters	274

Schollbags: 49,90 DM

KALENDER 1997



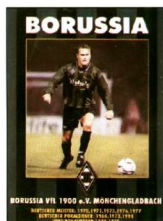
Star Trek
Next Generation
Best.-Nr. 1044



Star Trek
Deep Space Nine
Best.-Nr. 1045



FC Bayern München
Best.-Nr. 1027



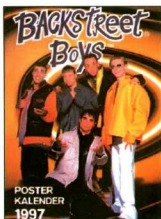
Borussia
Mönchengladbach
Best.-Nr. 1030

HOL SIE DIR JETZT!

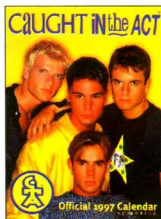
KALENDER (DANILO)

Preis pro Kalender beträgt 19,90 DM

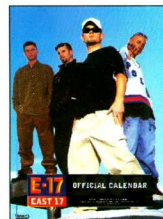
Titel	Bestell-Nummer
Baywatch	1000
Bon Jovi	1001
East 17	1002
Beavis & Butt-Head	1005
NFL Quarterback	1006
Harley Davidson	1007
Michael Jackson	1013
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	1021
Formel Eins (Autorennen)	1022
Kelly Family	1025
FC Bayern München	1027
Werder Bremen	1028
FC Kaiserslautern	1029
Bor. Mönchengladbach	1030
FC Schalke 04	1031
VFB Stuttgart	1032
Star Trek	1033
Caught in the Act	1034
Céline Dion	1039
Madonna	1040
Disney Toy Story	1041
Disney Characters	1042
X-Files	1043
Next Generation	1044
Deep Space Nine	1045
Voyager	1046
Backstreet Boys	1047
Kommissar Rex	1048
Verbotene Liebe	1049
Car & Driver	1060
Tom Cruise	1061
Brad Pitt	1062
J.C. Van Damme	1063
Kim Basinger	1064
Sharon Stone	1065
Cindy Crawford	1066
Claudia Schiffer	1067



Backstreet Boys
Best.-Nr. 1047



Caught in the Act
Best.-Nr. 1034



East 17
Best.-Nr. 1002

PMS SHOP BESTELL-COUPON

Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis
Versandkosten*				Gesamt			

JA, hiermit bestelle ich aus dem PMS-Shop

☐ Euro-Scheck zur Verrechnung,
(unbedingt Kartennummer angeben!)

☐ Visa ☐ Eurocard

Bankinstitut

Kreditkartennummer

Gültig bis

Kreditkarteninhaber

☐ per Nachnahme, nur im Inland,
Versandkosten DM 8,-,
zzgl. Nachnahmegebühr DM 7,-
(insg. DM 15,-)

Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen
eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmög-
lich nach Vorablage. Mit Erscheinen dieser
Ausgabe verlieren alle anderen Preisdienste ihre
Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel
nicht angenommen. Die Ware bleibt bis
zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Fir-
ma.

Versandkosten
Inland: Es fallen einmalige
Versandkosten von DM 8,- an.
Ausland: Versandkosten DM 20,-

Wir versenden per Paketservice!

* Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Coupon einsenden an:
ProMailShop, Postfach 1217,
85554 Kirchheim, Fax 089-904 807 22



International Superstar Soccer Deluxe
begeisterte bereits die SNES-Besitzer



FIFA Soccer '97 wird von EA mit gewohnt
reichhaltigen Optionen präsentiert

FIFA Soccer '97, International Superstar Soccer Deluxe

System: Mega Drive
Hersteller: Electronic Arts/Konami
Erhältlich: November

Die beiden Fußballspiele waren eigentlich schon zum Start der diesjährigen

Terranigma

System: SNES
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Enix
Erhältlich: Ende November

Die Firma Enix hat sich schon mit den SNES-Titeln *Actraiser* und *Illusion of Time* einen Namen in der Rollenspiel- und Adventure-Szene gemacht und wird demnächst erneut für Furore sorgen. In feinstem *Zelda*-Manier kämpft sich ein tapferer Held durch fünf verzauberte Türme, bevor er auf einer Oberwelt seinem Volk zur Rettung eilt. Selbstverständlich dürfen sich Genre-Fans schon auf zahlreiche Waffen und Gegenstände sowie Zaubersprüche und Ausrüstungen freuen.

Für *Terranigma* machte man sich bei Nintendo of Europe die Mühe, die Bildschirmtexthe komplett einzudeutschen. Wie beispielsweise schon bei *Illusion of Time* und *Secret of Mana*, wird das Modul zusammen mit einem Spieleberater ausgeliefert werden. Zudem soll der 32-MBit-Hammer noch eine Batterie zur Speicherung mehrerer Spielstände enthalten. ■



**Enix entführt den Spieler bei Terra-
nigma in eine abenteuerreiche Welt**

Bundesligasaison angekündigt, bis heute hat sich allerdings keiner der beiden Hersteller dazu durchringen können, sein Programm in die Kaufhausregale zu stellen. Als neuer Termin wurde nun das Weihnachtsgeschäft '96 angegeben. *FIFA Soccer '97* soll die Reihe solider EA-Sports-Titel auch in diesem Jahr mit zahlreichen neuen Features und

Einstellungen weiterführen. *International Superstar Soccer Deluxe* war die letzte Auftragsarbeit des deutschen Entwickler-Teams Factor 5, bevor es nach Amerika ins sonnige Kalifornien übersiedelte. Das Vierspieler-Simultanspektakel gehört zu den am dringlichsten erwarteten Sportspielen für das Mega Drive. ■



Der Super-FX-Chip erlaubt pfeilschnelle Polygongrafik auf dem Super Nintendo

Winter Gold

System: SNES
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Funcom
Erhältlich: Ende Oktober

Die bevorstehende kalte Jahreszeit bringt unter anderem auch ein neues Sportspiel für Nintendos 16-Bitter mit sich. Das Modul beherbergt einen Super-FX-Chip, der für den flüssigen Ablauf der Polygongrafik sorgen wird.

Winter Gold enthält sechs der gängigen Schnee-



und Eissportarten wie zum Beispiel Skiweitsprung, -abfahrt oder Bobfahren. Darüber hinaus sind auch extravagante Disziplinen wie zum Beispiel Snowboarding mit in der Partie. Bis zu acht Spieler können sich abwechselnd an dem frostigen Spektakel beteiligen. Aufgestellte Bestleistungen werden von einem Batteriespeicher für die Nachwelt festgehalten. Um auf das Siegereckchen zu gelangen, müssen Rekorde gebrochen werden, die in den vergangenen Jahren aufgestellt wurden. ■



Die sechs Wintersportarten erfordern zum einen gute Reflexe und zum anderen auch Fingerfertigkeit, denn die verschiedenen Stunts beim Trick-Ski sind nicht sehr einfach. Winter Gold bedient sich insgesamt sechs offizieller Disziplinen der Olympischen Spiele

Kirby Superstar

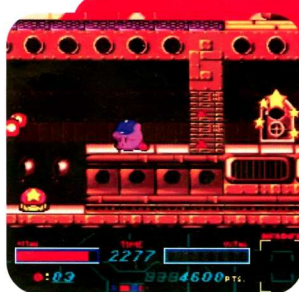
System: SNES
Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL
Erhältlich: als Import

Das jüngste Abenteuer des rosa Knubbelhelden ist seit kurzem in Amerika erhältlich. Auf saten 32 MBit bietet die Cartridge sechs unterschiedliche Spiele, rund um den niedlichen Sympathieträger. Selbstverständlich sind die übrigen bekannten Charaktere aus den vorangegangenen Spielen ebenfalls mit von der Partie. Vor allem die jün-



geren Semester sollten sich Kirby Superstar schon einmal gut vormerken, denn es könnte zum besten Kirby-Spiel aller Zeiten avancieren. Nintendo of Europe ließ bislang noch keinen offiziellen Deutschland -

Veröffentlichungstermin für die höchstinteressante Jump&Run-Compilation verlautbaren. Wahrscheinlich muß sich die eingefleischte Kirby-Fangemeinde hierzulande noch bis zum kommenden Jahr gedulden und sich die Wartezeit mit Donkey Kong Country 3 - Dixie's Double Trouble verüßen. ■



Kirbys neueste Abenteuer erfreuen sich in Japan bereits größter Beliebtheit



Hier präsentieren wir schon einen kleinen Vorgeschmack auf Kirbys bevorstehende Abenteuer. Bedauerlich, daß Nintendo of Europe diesen äußerst vielversprechenden Titel vorraussichtlich nicht mehr in diesem Jahr veröffentlichen wird



Video- und Computerspiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13

Fax: 089-488 07 4

Munich Software Center
... wer sonst!

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

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

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

In Zusammenarbeit mit Playcom

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
3DO
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

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

LADEN PASSAU
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

O.I.T.

Order in Time

Laden und Versand
in Stuttgart

Silberburgstraße 17.1
70178 Stuttgart
(S. Feuersee)

**N64
AB SOFORT
LIEFERBAR!**

ORDER IN TIME
GOES INTERNET:

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

FON: 0711-613758
ODER 0711-616485

VERSAND

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

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern

Laden: Schützenstr. 20
67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND

Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr

Playstation

Playstation Grundgerät	389 DM
Umbau Playstation	115 DM
Game Buster	85 DM
Memory Card 8 Meg	85 DM
Memory Card orig.	45 DM
Memory Card + Controller orig.	85 DM
NeCon Pad	89 DM
Controller orig.	55 DM
A IV - Evolution Global	99 DM
Crash Bandicoot US	109 DM
Crash Bandicoot PAL	109 DM
Chronicles of the Sword	89 DM
Die Hard Trilogy	89 DM
Formel 1	99 DM
Myst	89 DM
NHL Powerplay Hockey	89 DM
Olympic Games	85 DM
Pete Sampras Tennis	89 DM
Raging Skies	89 DM
Ridge Racer Revolution	89 DM
Resident Evil	89 DM
Wipeout 2097	99 DM
Tekken 2	99 DM



Saturn

Saturn Grundgerät	399 DM
Saturn incl. Sega Rally	469 DM
Arcade Racer Lenkrad	119 DM
Game Buster	85 DM
Controller	45 DM
Universalsadapter	39 DM
Allen Trilogy PAL	89 DM
Die Hard Trilogy	89 DM
Discworld	85 DM
Defcon 5	69 DM
Exhumed	89 DM
Iron Storm US	115 DM
Ghen War	89 DM
Need for Speed	89 DM
Nights PAL incl. Controller	135 DM
Olympic Games	79 DM
Power Play Hockey	89 DM
Road Rash	94 DM
Shining Wisdom	85 DM
Spot Goes Hollywood	89 DM
True Pinball	89 DM
Tomb Raider	89 DM
Virtua Cop und Gun	135 DM

Formel 1 & Mad Catz Lenkrad
225 DM

Nintendo 64
US-Version

incl. Umbau

Playstation Saturn Rally Pack

Riesenauswahl an
Importspielen !!

An-& Verkauf

550 DM

469 DM

580 DM

Händleranfragen erwünscht

Fax: 0621-5296387

Versandkosten: DM 7 + Nachnahme (Post/UPS). Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns Versand. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Retouren: Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND

0621-5296265

GAMES ISLAND

berlin

UFO GAMES

ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH

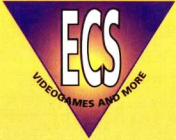
SONY
SATURN
SUPER NES
NINTENDO
MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME BOY
GAME GEAR
NEO-GEO CD
3DO
PC

Es lohnt sich, anzurufen!

UFO GAMES

Bundesallee 72
12161 Berlin
Tel./Fax:
030/859 36 35

hamburg



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

Nintendo⁶⁴
Sega Saturn
Sony PlayStation
Neo-Geo CD
3DO
SNES
PC-Spiele
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

hamburg

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

Moislunger Allee 40 a
23588 Lübeck
Nur Versand!
Händleranfragen erwünscht!
0 45 1 - 8 71 75 55

hamburg



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

NINTENDO 64

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

SEGA SATURN

SATURN kpl. u. SEGA Rallydt. DM 459,95
Blam! Machinehead dt. DM 88,00
Bust a Move 2: The Arcade dt. DM 69,00
Crusader No Regret dt. DM 69,00
Daytona USA Championship Edt. dt. DM 89,95
Die Hard Trilogy dt. DM 89,00

Exhumed	dt. DM 87,95
Fighting Vipers	dt. DM 89,00
Hexen	dt. DM 79,95
In the Hunt	dt. DM 88,00
Mr. Bones	dt. DM 84,00
Nights+3D-Analog-Pad	dt. DM 138,00
Powerplay Hockey	dt. DM 89,00
Soviet Strike	dt. DM 94,00
Space Hulk	dt. DM 89,95
Streitfighter Alpha 2	dt. DM 92,00
Syndicate Wars kpl.	dt. DM 89,00
Tomb Raider	dt. DM 89,00
Tunnel B 1	dt. DM 89,00
Virtua Cop 2	dt. DM 89,95

SONY PLAYSTATION

Memory Card 120 Blocks	dt. DM 77,95
A-Train	dt. DM 98,00
Baphomet's Fluch kpl.	dt. DM 89,95
Blam! Machinehead	dt. DM 86,00
Chronicles of the Sword	dt. DM 89,00
Crash Bandicoot	dt. DM 98,00
Crusader No Regret kpl.	dt. DM 69,00
Die Hard Trilogy	dt. DM 89,00
Destruction Derby 2	dt. DM 89,00
Ecstasia	dt. DM 94,00
Final Dxm	dt. DM 89,00
Hexen	dt. DM 88,00
In the Hunt	dt. DM 88,00
MX Trilogy	dt. DM 89,00
Myst	dt. DM 89,00
Project Overkill	dt. DM i.V.
Resident Evil-uncut-kpl.	dt. DM 89,00
Sim City	kpl. dt. DM 97,95
Soviet Strike	kpl. dt. DM 88,00
Syndicate Wars	kpl. dt. DM 84,00
Tekken 2	dt. DM 98,00
Tomb Raider	dt. DM 86,00
wipEout 2097	dt. DM 98,00

SUPER NINTENDO

POWER STATION	dt. DM 179,00
Lufia	dt. DM i.V.
Pinocchio	dt. DM 119,95
Lost Vikings 2	dt. DM 99,00
Terranigma+Sp.berater kpl.	dt. DM 109,00

SEGA MEGA DRIVE

Atari Classics	dt. DM 49,00
Disney Collection	dt. DM 49,95
Int. Superstar Soccer DeLuxe	dt. DM 79,00
Pocahontas	dt. DM 84,95
Worms	dt. DM 84,95

PC CD ROM

Alfa Twin-autom. Joystickumschalter
und 2-Spieler Adapter dt. DM 39,00
Daggerfall kpl. dt. DM 74,00
Flottenmanöver Win95 kpl. dt. DM 74,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln > DM 150,- liefern
wir ohne Versandkosten
Vorbereitungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die
aktuellen Vergünstigungen durch Kartenzahlung
und Einkaufsvorteile! Fragen Sie deshalb nach!

Lieferung erfolgt per Post. Nachname
unverzichtbar. Spalte und Inhalt vorbehalten

hamburg



SÖHNKE STORBECK

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

SONY PLAYSTATION
•
SEGA SATURN
•
3 DO
•
NEO-GEO
•
DEM NÄCHST
NINTENDO 64
•
PANASONIC M2

Umbauten • Zubehör • usw.

hamburg

Game Castle

Das Videospieldepot
in Hamburg!

Inzahlungnahme von Spielen

- Super Nintendo
- Nintendo⁶⁴
- Sony PlayStation
- Sega Saturn
- Panasonic 3DO
- Neo-Geo CD
- Sega Mega Drive
- Game Boy
- PC-Games
- Zubehör

Telefon: 040 / 390 50 62

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

flensburg




Fordern
Sie unsere
kostenlose
Preisliste
an!



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

SPIELEVERSAND

0461/94000088

Rennspiel-Action auf dem Nintendo⁶⁴

Volle drei Monate mußte die Welt auf ein neues N64-Spiel warten – dafür steht mit **Waverace 64** jetzt ein wahres Rennspielspektakel vor seinem Release. Der ausführliche Test in XL 12/96 wird zeigen, ob Nintendo mit seinem dritten 3D-Knaller an die herausragenden Qualitäten von *Super Mario 64* und *PilotWings 64* anknüpfen kann. Nachdem nun endlich der offizielle Termin für die Markteinführung des N64 in Deutschland feststeht (März 1997), rückt Nintendo's Traumkonsole auch für europäische Spieler in greifbare Nähe. Um dieses geschichtsträchtige Ereignis angemessen zu würdigen, folgt in der kommenden XL eine Vorstellung der in der Entwicklung befindlichen und geplanten Software-Titel für das N64.



Waverace 64 (N64)



Star Gladiator (PSX)



Destruction Derby 2 (PSX)

Top-Titel für die PlayStation

32 bit

Das beeindruckende *Star Gladiator* vom Prügelspiel-Experten Capcom verspricht den Einzugs des perfekten Gameplays in die 3D-Welt. Der ausführliche Test wird dieses Versprechen hoffentlich mit harten Fakten untermauern können. Außerdem folgen spektakuläre Bilder und handfeste Infos zu *Destruction Derby 2*, der Fortsetzung von Psygnosis' aggressivem Rennspiel. Jeder, der sich vom defensiven Verkehrsverhalten gelangweilt fühlt, darf dabei seinen archaischen Trieben freien Lauf lassen.

impressum

Chefredaktion: Reza Abdolali (VISDP), Klaus-Dieter Hartwig

Redaktion: Michael Anton, Frederic Berg, Marco Häntsch, Thomas Hellwig, Christian Henning, Klaus Kock

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht

Grafikleitung: Britta Jakobsen

Grafik: Heinke Vogt, Nicole Bischof

Textkorrektur: Thomas Hellwig

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Gremilza (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 88
Fax: 040 - 39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abobetreuung: Regina Steiner, AVC,
Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 0451 - 490 42 26
Fax: 0451 - 490 42 03

Titelartwork: © Sega 1996

© 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

32 bit



Virtua Cop 2 (SAT)

Virtua Saturn

Saturn-Fans, die im Besitz einer Virtua Gun sind, warten sicher schon sehnsüchtig auf eine Fortsetzung der actionreichen Gangster-Jagd. In XL 12/96 folgt endlich ein Test von *Virtua Cop 2*, das schon in den Spielhallen auf der ganzen Welt für Furore sorgte.

neXt Level 12/96 erscheint am 13.11.96

Und auf dieser Seite, stehen die SONDERANGEBOTE!

Jetzt auch Versand nach Österreich per Nachnahme! (DM 1.-
ÖS 7.-)

Tel.: 0049-89-480 29 13

MEGA DRIVE

Lightcrasher d	69 90
Megaturian d	29 90
Micromachines 2 d	49 90
Mighty Max d	29 90
Mr. Nutz d	39 90
Mutual League Hockey d	29 90
Mythic Defender d	29 90
NBA TE d	29 90
NFL Quarterback d	29 90
NHL '93 d	39 90
NHL '96 d	89 90
Normy's Beach Babe	19 90
Offtarget d	29 90
Olympic Summer Games d	89 90
Paws of Fury	29 90
Pete Sampras d	39 90
PGA Tour Golf '96	89 90
Phantom 2040 d	29 90
Phobos d	29 90
Pirate of Dark Water d	49 90
Piffard d	39 90
Primal Rage d	29 90
Pro Move Soccer d	19 90
Psycho Pinball d	39 90
Puggsy d	39 90
Punisher d	29 90
Radical Rex d	29 90
Ranger X d	29 90
Real Monsters d	39 90
Revolution X d	29 90
Risky Woods d	39 90
Ristar d	39 90
Rabacop vs Terminator d	29 90
Rocket Knight Adv. d	29 90
Schlümpfe eu	39 90
Shadow of Beast 2 d	39 90
Shaq Fu d	49 90
Skeleton Crew d	29 90
RoboNetik d	49 90
Dschungelbuch d	79 90
Skitchin d	19 90
Slam Master d	39 90
Smash TV	19 90
Soleil komp. deutsch	39 90
Sonic & Knuckles d	39 90
Sparkster d	29 90
Spat goes to Hollywood d	39 90
Sylvester & Tweety d	39 90
Syndicate d	29 90
Talmi's Adventure d	29 90
Tazmanian 2 d	39 90
Tiny Toons d	39 90
Toe, Jam & Earl 2 d	29 90
Toughman Boxing	29 90
Tournament Fighters d	69 90
Toy Story d	29 90
Two Crude Dudes	29 90
Vermilion	39 90
Wani Wani World I	29 90
Warlock d	49 90
Warspeed d	29 90
Whac a Critter d	19 90
Worms d	89 90
Winterchallenge	19 90
World Cup USA d	39 90

Wrestlemania Arcade d	49 90
Xenon 2 d	29 90
Zero the Kamikaze d	29 90
Zombies d	29 90
Zoop d	49 90

SATURN

Saturn d	429 90
Saturn + Sega Rally d	499 90
Joypad (JS105a)	29 90
Action Replay - Ga. Buster	89 90
Adapter us/ip	69 90
Alien d	79 90
Alien eu	89 90
Blackfire d	89 90
Bubble Bobble Coll. d	79 90
Bug d	29 90
Bust a Move d	69 90
Big Hurt d	79 90
Bombberman jp	129 90
Clockwork 2 d	79 90
Creature Shock jp. d	79 90
Daytona d	49 90
Defcon 5 d	79 90
Digital Pinball d	49 90
Destruction Derby d	79 90
Discworld d	79 90
FIFA '96 d	79 90
Galaxy Fight d	89 90
Galactic Attack d	79 90
Gheowar' d	89 90
Guardian Heroes us	69 90
Horde d	39 90
Iron Storm us	109 90
Johnny Bazookatone d	69 90
Lemmings d	89 90
Loaded d	89 90
Magic Carpet	69 90
Mansion of Hidden Souls d	79 90
Mystaria d	49 90
Need For Speed d	99 90
NHL Allstars d	49 90
Nights + Analog Pad d	149 90
NBA TE d	49 90
Olympic Soccer d	79 90
Panzer Dragoon d	49 90
Panzer Dragoon 2 d	89 90
Primal Rage d	89 90
Pro Pinball d	99 90
Puzzle Bobble 2 jp	129 90
Pubble Beach Golf d	89 90
Rayman us	79 90
Revolution X d	99 90
Rise of Robots 2	79 90
Roadrash d	79 90
Romance of 3 Kingdoms d	129 90
Sega Rally d	49 90
Shellshock d	69 90
Shining Wisdom d	89 90
Shinobi X	49 90
Story of Thor 2 d	89 90

Streetfighter Alpha d	69 90
Striker	89 90
Toshinden d	99 90
True Pinball d	69 90
Ultimate MK 3 d	69 90
Virtua Cop m. Gun d	149 90
Virtua Fighter Kids jp	99 90
Virtua Fighter Remix d	49 90
Virtua Gun d	89 90
Virtua Racing d	69 90
Wipe Out d	69 90
Worms d	89 90
World Advanced Military Zip	99 90
World Cup Golf d	69 90
WWF Arcade Game	69 90

SUPER NES

Action Replay MK3	89 90
Super Gameboy d	69 90
Joypad/Dauerfeuer	19 90
Megamaster Joystick	39 90
J. Verlängerung	49 90
5 Spieler Adapter	19 90
50/60 Hz Adapter	29 90
Infrared Pad Hyperbeam	39 90
Actraizer 2 eu	49 90
Adventure Island 2 d	49 90
Art of Fighting d	49 90
Asterix eu	49 90
Asterix & Obelix d	89 90
Atlantick eu	39 90
Battlestrik 2 d	49 90
Battletoads Double Dragon	49 90
BC Kid d	39 90
Beavis & Butthead d	39 90
Big Hurt Baseball d	49 90
Big Sky Trooper d	49 90
Biker Nice from Mars d	69 90
Blackhawk eu	89 90
Bombberman 3 eu	49 90
Bobby d	49 90
Bugs Bunny eu	69 90
Clayfighter 2 eu	59 90
Claymates eu	39 90
Crazy Chase d	39 90
Cuthroat Island	39 90
Cybernator eu	49 90
Daze before Christmas d	49 90
Death Space Nine d	99 90
Dirt Trax FX d	99 90
Donald Duck d	139 90
Donkey Kong Country eu	89 90
Drapzone eu	39 90
Dschungelbuch eu	49 90
Echtworm Jim 2 eu	69 90
Fever Pitch Soccer d	69 90
Flashback d	69 90
Flintstones eu	69 90
Flintstone Movie	69 90
Frantic Flea d	49 90
Ghoul Patrol d	29 90

Habereke Popoito d	29 90
Hulk d	39 90
Humans d	39 90
Hungry Dinosaurs d	69 90
Hurricanes d	69 90
Illusion of Time d	119 90
Izzy's Quest d	79 90
James Pond 3 d	39 90
John Madden '95 d	49 90
Judge Dredd eu	49 90
Justice League d	49 90
King Arthurs World d	69 90
Kirby's Dream Course d	79 90
Looney Tunes Factory d	39 90
Mario Allstars d	59 90
Mario Buster Fussball	49 90
Marikart us	69 90
Megalomania eu	49 90
Megatron X eu	49 90
Metroid d	59 90
Mickey & Minnie d	89 90
Micro Mania 2 eu	89 90
Mighty Max d	39 90
Mr. Nutz d	49 90
NFL Europe 96 d	99 90
NFL Quarterback d	39 90
N. Verlängerung	49 90
NHL '93 d	49 90
Olympic Summer Games d	99 90
On the Ball d	39 90
Pagemaster eu	39 90
PGA '96 d	39 90
Pinocchio d	129 90
Pop'n Twinbee d	49 90
Powerdrive d	49 90
Primal Rage d	69 90
Prince of Persia eu	49 90
Protector of the Ancients d	49 90
Punch Out d	39 90
Radical Rex d	49 90
Ramona 1/2 d	99 90
Return of Jedi	79 90
Revolution X d	49 90
Rin Saber eu	69 90
Schlümpfe eu	49 90
Shaq Fu d	69 90
Simcity eu	69 90
Soulblazer eu	49 90
Sonic Blastman d	69 90
Spiderman Separation d	69 90
Spinnyz World eu	49 90
Spirou eu	99 90
Stargate d	49 90
Star Trek Next Gener. d	99 90
Star Trek Deep Space 9 d	99 90
Streeteracer eu	49 90
Strutace FX eu	79 90
Tetris & Dr. Mario d	69 90
Thompson d	119 90
Timeslip eu	29 90
Time Cop eu	69 90
Tiny Toons d	39 90
Tim in Tibet eu	89 90

Tom & Jerry d	69 90
Toy Story eu	119 90
Turbo Toons d	49 90
Turrican 2 eu	49 90
Urban Strike d	59 90
Vortex d	39 90
Warlock d	39 90
Waterworld d	79 90
Weaponlord eu	79 90
World Heroes eu	49 90
World Master Golf d	49 90
WWF Wrestlingmania d	99 90
WWF Raw inkl. Video d	49 90
Zelda d	69 90
Zombies d	39 90

Nemco Museum Vol 1 d	99 90
Need For Speed d	79 90
NBA Live d	89 90
NBA TE	59 90
NBA in the Zone d	79 90
NFL Gameday d	99 90
NHL Face off d	99 90
Olympic Soccer d	89 90
Olympic Summer Games d	79 90
Panzer General d	79 90
Parodius d	79 90
PGA '96 d	69 90
Primal Rage d	89 90
Pro Pinball d	89 90
Philosoma d	79 90
Puzzle Bobble 2 d	69 90
RAN Soccer d	79 90
Resident Evil d unzens.	89 90
Returnline us	109 90
Rise of the Robots 2 d	79 90
Road Racer Revolution d	99 90
Road Rash d	79 90
Shell Shock d	69 90
Shockwave d	79 90
Slam & Jam d	89 90
Space Hulk d	89 90
Starblaster Alpha d	89 90
Starfighter Alpha d	69 90
Striker d	89 90
Tekken dt	99 90
Tekken 2 jp	149 90
Thempork d	89 90
Thunderhawk eu	59 90
Toshinden 2 d	89 90
True Pinball	89 90
Twisted Metal d	89 90
View Point d	89 90
Wipeout d	79 90
Wing Commander 3 d	89 90
World Cup Golf d	59 90
Worms d	79 90
WWF Arcade d	79 90
Zero Devide d	69 90

PLAYSTATION

Playstation d	379 90
Playstation inkl. Umbau	459 90
Mad Catz Lenkart & Ped.	159 90
Action Repl. - Ga. Buster	-89 90
Antennen Kabel	49 90
Asici Pad d	69 90
Joypad d	55 90
Joypad Dauerfeuer	29 90
Just a Pad	39 90
J. Verlängerung	19 90
Link-Kabel	39 90
Memory Card	45 90
Memory Card 8 fachs	79 90
Multi Tap d	65 90
RGB Kabel	39 90
Tasche für Playstation	29 90
Adidas Power Soccer	89 90
Alien Trilogy eu	89 90
Alien Trilogy d	79 90
Air Combat d	59 90
Aigle Warrior	79 90
Assault Rippers d	79 90
Chestermass 3d	79 90
Cyberled d	89 90
Cyberia d	89 90
Defcon 5 d	69 90
Destruction Derby d	89 90
Descent d	69 90
Disc World komp. deutsch	89 90
Extreme Pinball d	79 90
Fade to Black d	79 90
Fifa Soccer 96 d	49 90
FORMULA ONE d ca. 13.9.	99 90
Galaxy Fight d	69 90
Galaxian 3 d	89 90
Gex d	89 90
Gex d	89 90
Gunsling d	89 90
Hi Octane d	39 90
Impact Racing d	39 90
Inter. Track & Field d	79 90
Johnny Bazookatone d	99 90
Jupiter Strike d	79 90
Lemmings 3d	89 90
Lone Soldier d	79 90
Magic Carpet d	79 90

LIEFERBEDINGUNGEN
Dieses Angebot ist ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt und kann nur bei einer Bestellung über 100,- DM in Anspruch genommen werden. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen des Herstellers. Die Lieferung erfolgt ausschließlich nach Vorlage eines gültigen Nachweises über die Zahlung der Rechnung. Die Lieferung erfolgt ausschließlich nach Vorlage eines gültigen Nachweises über die Zahlung der Rechnung. Die Lieferung erfolgt ausschließlich nach Vorlage eines gültigen Nachweises über die Zahlung der Rechnung.

Info-Gutschein !!!
Dieser Gutschein ist nur bei einer Bestellung über 100,- DM in Anspruch zu nehmen.
Name: _____
Anschrift: _____
System: Nintendo 64
Tag: _____
Stempel: _____

**Game
ZONE**

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 • 81667 München

Laden und Versand

10.00-18.30
Samstag: 10.00-13.00



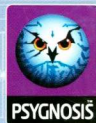
PlayStation and the PlayStation Family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1999 Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. "Wipeout" and "Wipeout 2097" are trademarks of Psygnosis Ltd.

wipeout[™] 2097[™]



50K A-G RACING

FEEL THE RUSH



DER SOUND VON WIPEOUT 2097 (INCL. PRODIGY, LEFTFIELD, CHEMICAL BROTHERS) - JETZT AUF CD IM HANDEL!