

next Level

NEXT

LEVEL

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



Sonys neues
Maskottchen

**Crash
Bandicoot**



Sonics
Nachfolger

NiGHTS



Spiel des
Monats

**Super
Mario 64**



X-PLAIN
VERLAG



Quo Vadis, Nintendo?



Noch ist die

Bikes, Ketten, Keulen und Beulen

**ROAD
RASH™**



Road Rash ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. • The Need for Speed ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Road Rash ist ein eingetragtes Warenzeichen von Pincochi Magazines, Inc. und wird von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Dieses Produkt wird von keinem der genannten Automobilhersteller unterstützt oder gesponsert. • Electronic Arts ist ein eingetragtes Warenzeichen von Electronic Arts. • Sega Saturn ist ein Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

Bahn frei...

Heiße Duelle, Sportwagen-Power



ROAD & TRACK® präsentiert

The *NEED* for *SPEED*™

<http://www.ea.com/> Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 10-44, Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55

spiel des monats

Super Mario 64 (Nintendo⁶⁴)

 Seite **12**
XL rubriken

Seite 34 **Arcade**

Interview mit dem Programmiererteam AM3, dazu aktuelle Automaten Spiele im Überblick

Seite 92 **PC-Teil**

Spieleneuheiten aus dem PC-Bereich


XL specials

Seite 22 **Reportage**

Wird sich Nintendo im harten Kampf um Marktanteile gegen die 32-Bit-Konkurrenz behaupten können? neXt Level deckt Stärken und Schwächen des Systems auf

Seite 68 **Interview**

XL sprach mit dem Sonic-Team über deren neueste Schöpfung *NiGHTS*

Seite 52 **Software-Reportage**

Neue Software-Titel von Acclaim



Händlerregister	97
Impressum	98
neXt month	98
read.me	8
Spiel des Monats	12
Zubehör	91



PilotWings 64 (N64)



Crash Bandicoot (PSX)



Formel 1 (PSX)



NIGHTS (SAT)

64-bit-level

behind the scenes20

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

tests

Super Mario 64 (N64)	12
PilotWings 64 (N64)	30

32-bit-level

behind the scenes38

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

news40

Die kommende Software im 32-Bit-Sektor

previews

Andretti Racing (PSX)	61
Battle Arena Nitoushinden (PSX)	59
Blazing Dragons (PSX + SAT)	60
Crash Bandicoot (PSX)	54
Virtua Cop 2 (SAT)	57
Virtua Fighter Kids (SAT)	58

tests

Burning Road (PSX)	72
Formel 1 (PSX)	74
Gun Griffon (SAT)	80
King of Fighters '95 (PSX)	82
Konami Open Golf (PSX)	86
NHL Powerplay '96 (SAT)	70
NIGHTS (SAT)	64
Olympic Soccer (PSX)	84
Sampras Extreme Tennis (PSX)	85
Shining Wisdom (SAT)	79
Space Hulk (PSX + SAT)	83
Story of Thor 2 (SAT)	78
The Need For Speed (SAT)	73
Top Gun: Fire At Will (PSX)	81
Virtual Golf (PSX)	87

tactics88

Tips und Tricks für PlayStation und Saturn -
Game-Buster-Codes für PlayStation

16-bit-level

news94

Die kommende Software im 16-Bit-Sektor

MANCHE
FÜR D
ANDERE
DEN H

RESIDENT

© Capcom Co., Ltd. 1995, 1996. All rights reserved. PlayStation

TÖTEN

CAPCOM®



IE LIEBE.
FÜR
GHSCORE.

EVIL für PlayStation.

and PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



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.

Import-Konsole richtig anschließen

Ich habe ihre Artikel über das Nintendo⁶⁴ aufmerksam gelesen und nun eine Frage an sie: Ich plane, mir gleich nach dem amerikanischen Verkaufsstart ein Nintendo⁶⁴ aus den USA zu bestellen, da ich gute Verbindungen in die Staaten habe und außerdem das Gerät weitaus billiger sein wird, als wenn ich eine Import-Konsole hier in Europa kaufen würde. Nun habe ich aber das Problem, wie ich denn nun das Nintendo⁶⁴ überhaupt an den Fernseher oder Monitor bzw. an das Stromnetz (Die Amerikaner haben ja einen anderen Stecker und 110 Volt.) anschließend kann. In welcher Konfiguration werden überhaupt Konsolen in den USA ausgeliefert (mit RGB-Kabel)? Muß ich dann die Konsole umbauen lassen, oder genügt einfach ein neues RGB-Kabel und ein anderer Netzadapter? Und wo bekomme ich diese her?

Claus Skrepek, A-Sollenau

XL antwortet:

Beim Import technischer Geräte kann unter Umständen eine Zusatzsteuer des Zolls aufgeschlagen werden. Daß die US-Version des N64 einen RGB-Ausgang besitzt, ist unwahrscheinlich – die japanischen Geräte verfügen nicht darüber. Sofern ein Multinorm-TV vorhanden ist, genügt ein SNES-AV- oder SVHS-Kabel zum Anschluß. Ansonsten bieten diverse Händler (u. a. Wolfsoft, Tel.: 02622 – 83517) einen kompletten Umbau für durchschnittlich 100 DM an.

Deutsche Preise zu hoch?!

Hi, neXt Level-Team, mir gefällt euer neues Videospielmagazin sehr gut. Ich habe mir vor ein paar Wochen eine PlayStation gekauft und bin damit wirklich sehr zufrieden. Nun möchte ich mir auch noch das Nintendo⁶⁴ zulegen, denn ich bin von der Konsole und seiner Software voll und ganz überzeugt. Aber ich habe auch noch eine Frage: In den USA kosten

der Saturn und die PlayStation jeweils 199 \$. Aber hier in Deutschland kostet die PlayStation 399 DM und der Saturn 449. Woher kommt der Preisunterschied?

Michael Meiser, Schiffweiler

XL antwortet:

Die preisliche (letztendlich recht geringe) Differenz kann auf Einfuhrzölle und die Mehrwertsteuer zurückgeführt werden. Preisunterschiede zwischen deutschen und ausländischen Konsolen gab es auch schon zu Zeiten der SNES- und Mega-Drive-Einführung.

Grafikauflösung und Monitoranschluß

Ich lese ihr Magazin seit seiner Entstehung und bin sehr zufrieden damit. Ich habe schon viele Videospiel-Magazine ausprobiert, aber keines wollte mir so recht gefallen. Nun habe ich endlich eine unvoreingenommene und tolerante Zeitschrift mit frischen Ideen gefunden. Der eigentliche Grund für mein Schreiben ist jedoch eine Frage zum Thema Grafikauflösung in Videospielen. Sie schreiben in ihren Berichten, daß es sich bei diesem und jenem Spiel um eine 1:1-Umsetzung aus der Spielhalle handelt. Ganz stimmt das jedoch meistens nicht. Die Auflösung ist geringer! Die Bildschirmfotos in neXt Level 7/96 von *Cruis'n USA* für das Nintendo⁶⁴ zeigen doch eindeutig, daß die Grafikauflösung geringer ist als in der Spielhalle. Warum wird dann von einer 1:1-Umsetzung gesprochen? Solche Spiele würden doch wesentlich besser in 640 x 480 Pixeln aussehen als in der niedrigeren Auflösung, die zusätzlich noch etwas verwaschen wirkt. Ich gebe Dave Perry vollkommen recht, wenn er meint, daß es nicht in erster Linie auf die Frames pro Sekunde, sondern vielmehr auf die Grafikauflösung ankommt. Wenn z. B. der *Cruis'n USA*-Automat in der Spielhalle wirklich eine Ultra64-Platine besitzt, zeigt es doch eindeutig, daß es ohne weiteres möglich wäre, Konsolenspiele auch in der höheren Auflösung



GRUNDGERÄT JP RGB-60Hz



KIRBYS AIR RACE



FORMULA 1 - AB 6. SEPTEMBER

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

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter II
+ Sega Rally
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.- Forderungen 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
Joyboard (ASCII)	119.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	84.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	99.90
Adidas Power Soccer dt	94.90
Alien Trilogy pal	99.90
Andretti Racing dt	89.90
Beyond the Beyond dt	89.90
Blazing Dragons dt	89.90
Casper dt	99.90
Chronicles 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
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt./us./jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Blazing Dragons dt	89.90
Bubble Bobble dt	89.90
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90
Eurosoccer 96 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 jp RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.

Neuheiten, Lieferumfang und aktueller Preis standen bei Drucklegung noch nicht fest.

SUPER NES

Umbau 50./60Hz	99.90
Umbausatz 50./60Hz	69.90

NEO GEO CD

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

ALLGEMEINES

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

ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



TEKKEN 2



DER UMBAU & DER UMBAUSSATZ



RESIDENT EVIL

PLAYSTATION

Darkstalkers dt	89.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90
Formula 1 dt	109.90
Galaxian III dt	89.90
Iron Man dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol 1 dt	99.90
Namco Museum Vol 2 dt	99.90
Namco Museum Vol 3 jp	149.90
NFL Quarterback Club dt	89.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Pro Pinball - The Web dt	89.90
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Return Fire dt	99.90
Ridge Racer Revolution dt	99.90
Silverload dt	89.90
Space Hulk dt	89.90
Skeleton Warriors dt	84.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Time Command dt	89.90
Tekken II us	119.90
Top Gun - Fire at Will dt	89.90
Toshinden II dt	89.90
Track & Field dt	99.90
Warhammer dt	89.90

SATURN

FIFA-Soccer 96 dt	99.90
Gun Griffon dt	99.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
Need for Speed dt	99.90
Night Warriors dt	109.90
NFL Quarterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Power Play Hockey dt	89.90
Rayman dt	89.90
Road Rash dt	99.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	119.90
Shining Wisdom dt	109.90
Shockwave Assault dt	109.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Tilt! dt	89.90
Toshinden Remix dt	109.90
Ultimate Drei dt	89.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Virtual Golf dt	89.90
WipeOut dt	* 49.90

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

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

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 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. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware)
Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

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

zu programmieren. Ich verstehe es nicht, warum selbst die simpelsten Spiele in der niedrigen Auflösung laufen, wenn es auch anders gehen würde. Besonders bei Rennspielen wären 640 x 480 Pixel wünschenswert. Die Rennspiele in der Spielhalle leben doch hauptsächlich von der höheren Auflösung, da wesentlich mehr Details dargestellt werden können und auch die Grafik wesentlich sauberer und weniger pixelig wirkt – alles in allem also realistischer.

Weiter würde mich interessieren, warum keiner der großen Konsolenhersteller jemals daran gedacht hat, auch Videoanschlüsse für Computermonitore einzubauen. Es wäre doch wesentlich angenehmer, ein Spiel auf einem Monitor mit einem exakteren Bild und 70 Hz zu spielen, als auf einem meist verwaschenen Fernsehbild mit flimmernden 50 Hz! Ich arbeite und spiele auf einem Power Macintosh mit 75 Hz – ich weiß also, wovon ich spreche. Es besteht wirklich Handlungsbedarf!

Claus Skrepek, A-Sollenua

XL antwortet:

Videoanschlüsse für Computermonitore wären aufgrund der geringen Nachfrage bzw. Anwendungsmöglichkeiten und der erhöhten Produktionskosten nicht sinnvoll und keinesfalls rentabel.

Videospiele und Gewalt

Es geht um das Thema Computerspiele und Gewalt. Wer kann sich noch die an die TV-Movie Titelstory „Porno, Nazis, Gewalt im Computer: unglaublich! ... damit spielen Kids!“ erinnern, in der Spieler als sexsüchtige Hobbybrutalos dargestellt wurden?

Das Grauen wächst leise, aber es ist nicht das Grauen aus dem Computer, sondern es ist das Grauen in unserer gesamten Gesellschaft. Die Computer-Freaks sind nur die Sündenböcke. Unser morbides Establishment sucht nach jemandem oder etwas, was es für seinen gesamten Verfall verantwortlich machen kann. Ich denke, daß die Gewalt, die in Computerspielen dargestellt wird, Aggressionen abbaut, und daß die Feinde in solchen Spielen auch gleichzeitig die Feinde des normalen Lebens verkörpern. Sie verkörpern die vielen Autoritäten und auch die Scheinautoritäten, die unser Leben vermiesen. Außerdem sind doch Zustände wie Krieg, Haß und Kampf etwas ganz natürliches und auch für einen Neuaufbau immer wieder notwendig. Heute werden diese Dinge nun einmal auf dem Bildschirm ausgetragen. Die Eltern sollten froh sein, daß ihre Kinder ihre Aggressionen am Computer abbauen und nicht auf der Straße.

Dreamer of Decadence & Amiga Emperor

wertungserklärung

Die Bewertungen unserer Spieletests erfolgen nach dem Prozentsystem und zwar in Abstufungen von jeweils fünf Prozent.

Folglich ergeben sich daraus 21 differenzierte Wertungen. Eine feinere Unterteilung, beispielsweise in einprozentige Schritte, halten wir nicht für sinnvoll, denn sie ließe sich nicht plausibel erklären (Was würde z. B. den Unterschied zwischen 80 und 81 % ausmachen?). Ein Spiel wird schließlich nicht nach 100 möglichen Kriterien bewertet.

Untergeordnete Prozentwertungen für Grafik und Sound erscheinen uns nicht objektiv, zumal diese für die letztendliche spielerische Qualität eines Produktes oftmals nicht relevant und mitunter schlicht Geschmacksache sind. Klassisches Beispiel dafür: *Tetris*.

Sollten Grafik und/oder Sound besonders positiv oder negativ auffallen und somit die Gesamtwertung des Spiels beeinflussen, finden sich Informationen darüber im Text oder im Info-Kasten. Dort sind auch alle weiteren

wichtigen Merkmale des Spiels und ggf. Querverweise aufgeführt.

Wir verzichten auf eine Kaufempfehlung in Form eines Gütesiegels, da diese Entscheidung letztlich jeder für sich selbst treffen muß. Als Übergang in die „Spitzenklasse“ der Videospiele kann aber die 85%-Grenze angesehen werden.

Obwohl in der Regel nur ein Autor einen Text verfaßt, entscheidet die gesamte Redaktion über die entsprechende Wertung, um eine objektive Beurteilung zu gewährleisten. Sofern eine Veröffentlichung in Deutschland geplant ist, testen wir den betreffenden Software-Titel auch erst kurz vor dem jeweiligen Erscheinungstermin.

Anstatt Spiele, die kurz vor Redaktionschluß in Japan erschienen sind, einer oberflächlichen und hastigen Bewertung zu unterziehen, halten wir es für wichtiger, einen Titel ausführlich unter die Lupe nehmen zu können.

gratulation

Die glücklichen Gewinner des Discworld-Wettbewerbs aus neXt Level 8/96 heißen:

1. Preis Ugur Ister, Unterschleißberg

2.-4. Preis

Robert Kleßen, Weilmünster

Patrice Nadin, Düsseldorf

Christian Hub, Massbach

5.-9. Preis

Nicolas Levebre, CH-Zürich

Oliver Kayser, Hannover

Tim Stremlau, Lohmar

David Pachali, Krahne

10.-19. Preis

Fatih Tosunlu, Offenbach

Dominik Debelt, Kraichtal 3

Oliver Bark, Berlin

Claudius Brauer, Berlin

Taner Sönmez, Niederkassel

Kazim Yilmaz, Eschweiler

Hans Meier, Kraichtal

Marko Rodner, Hüttersdorf

Uwe Lege, Mülheim / Ruhr

Thomas Gebert, Mulf.-Hollenbach

20.-30. Preis

Daniel Plaga, Bensheim

Lutz Tornzig, Werder / Havel

Jan Sawinski, Varel

R.-E. Gonzalez, Köln

Edward Balais, Gütersloh

Tobias Klein, Bisingen

Samuel Trzoska, Papenburg 2

Robert Schuck, Marxheim

Florian Maier, Stetten

Alexander Nitsch, Berlin

Markus Majer, Sachsenheim

Benjamin Lohaus, Bockstedt

Thomas Schmidt, Schwelm

Die glücklichen Gewinner der Blitz

Competition aus neXt Level 8/96 heißen:

Willy M. Wenner, Mainbernheim

Konstantin Orlow, Nordenhamm

Ingmar Fiskus, Mannheim

Johannes Hauber, Nehresh. / Dehlingen

Sebastian Fricke, Bad Lauterberg

Björn Kunow, Berlin

Detlev Georg, Berlin

Jörg Hauke, Berlin

May Aurin, Hamburg

Peter Malcherzyk, Berlin

Tobias Wabnitz, Heide

Liane Scazzari, Dietzenbach

Prayoon Stubenrauch, Berlin

Georg Blomberger jun., Wackersberg

Ines Dittrich, Berlin

Karin Wiczorek, Hilchenbach

Angelika Georg, Berlin

Joachim Hesse, Runkel

Marc Kayser, Hannover

Jochen Brinkmann, Mettingen

Irina Pütz, Köln

Benjamin Fuhrmann, Westerland / Sylt

Peggy Steckert, Glöthe

Dieter Fenchel, Dietzenbach

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

Saturn

Saturn ohne Spiel	419.90
Saturn mit Sega Rally	469.90
Game Buster	99.90
Advanced Military Commander 2	99.90
Alien Trilogy us	109.90
Alone In The Dark 2	89.90
Bakky Bakki Animal	69.90
Bombberman jap	109.90
Blazing Dragons	89.90
Bust-A-Move 2	79.90
Darius Golden jap	99.90
Dark Saviour us	109.90
Darkstalkers 2 jap	59.90
Daytona USA dt	49.90
Athlete Kings	79.90
Destruction Derby	79.90
Discworld	99.90
Exhumed	99.90
F1 Live Information	89.90
Fatal Fury 3 jap	129.90
Fighting Vipers jap 26. August	129.90
Game Gun	89.90
Gradius Deluxe Pack jap	109.90
Gungnir	79.90
Guardian Heroes	79.90
Gunbird jap	49.90
Hang On 95	84.90
Impact Racing	89.90
Iron Storm us	109.90
Jonny BazookaTone	29.90
High Velocity us	89.90
King Of Fighters jap	99.90
Langresser 3 jap	109.90
Lodrunner jap	99.90
Mystaria	79.90
NBA Action	79.90
Nights jap & Special Controller	139.90
Off Road Interceptor	79.90
Olympic Games	79.90
Panzer Dragoon dt	49.90
Panzer Dragoon 2 jap/dt	49.90
Parodius Deluxe dt	64.90
Primal Rage	99.90
Powerplay Hockey us	109.90
Return Fire us	89.90
Road Rash	89.90
Romance IV us	109.90
Scorchers us	79.90
Sega Rally dt	99.90
Shanghai	79.90
Shellshock	89.90
Shining Wisdom	79.90
Sim City 2000	89.90
Skeleton Warriors	89.90
Sam n Jam 96 us	109.90
Sonic Wings jap	79.90
Shockwave Assault	59.90
Steam Gear Mash jap	89.90
Street Fighter Alpha	89.90
Story Of Thor	69.90
Ulti	89.90
The Need For Speed	89.90
Thunderhawk 2	89.90
Toshinden Remix	89.90
True Pinball	109.90
Ultimate 3 us!!!	94.90
Victory Goal 96	129.90
Virtua Cop inkl. Gun	99.90
Virtua Fighter Remix	99.90
Virtua Fighter	79.90
Virtua Fighter Kids	79.90
Virtua Racing	79.90
WWF Wrestlingmania dt/us	79.90
Wing Arms	89.90
Wipeout	89.90
Worms	89.90
X-Men	89.90
Xyap	39.90
Virtua Stick	149.90
Mission Stick	109.90
Lenkrad	89.90
Memory Card 8MB	39.90
MPEG-Karte	39.90
Konverter für Importspele	29.90
Sechs-Button-Pad Dauerfeuer	29.90

PlayStation

PlayStation	389.90
Game Buster	79.90
Alien Trilogy	99.90
Alone In The Dark 2	99.90
Arcade Greatest Hits us	99.90
Bottom Of The Ninth us	99.90
Bust-A-Move 2 us	89.90
Cronicles Of The Sword	99.90
Die Hard Trilogy	99.90
DiscWorld 4 (dt. Texte)	89.90
Extreme Pinball	94.90
Gate To Hell	69.90
Fifa Soccer 96	99.90
Formel 1	129.90
Jumping Flash 2 jap	129.90
King Of Fighters 95 jap	129.90
Kings Field Hintbook	89.90
Loaded	89.90
Magic Carpet	89.90
Marathon GP 2 jap	129.90
Myst	94.90
Namco Museum 1	139.90
Namco Museum 3 jap	69.90
NBA In The Zone	89.90
NHL Live 96	89.90
NHL Face Off	79.90
Off Road Interceptor	89.90
Olympic Summer Games	149.90
Overblag 2	89.90
Panzer General	89.90
Po ed	89.90
Powerplay Hockey	89.90
Primal Rage	99.90
Resident Evil us/dt	99.90
Resident Evil Hintbook	49.90
Return Fire	89.90
Ridge Racer Revolution	94.90
Road Rash	99.90
Tekken dt	139.90
Tekken 2 jap	89.90
The Need For Speed	89.90
Thunderhawk 2	149.90
Top Gun	94.90
Toshinden 2	89.90
Total NBA 96	89.90
Track & Field	89.90
True Pinball	89.90
Shellshock dt	89.90
Shockwave Assault	89.90
Skeleton Warrior	89.90
Slam n Jam 96 us	89.90
Starlighter 3000	99.90
Street Fighter Alpha	89.90
X-Com	89.90
Memory Card	49.90
Viewpoint	89.90
Warhammer	89.90
Wipeout	89.90
Wing Commander III	99.90
Worms	89.90
Joypad	79.90
Memory Card Plus	89.90
Namco neGon Joypad	89.90
Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen)	139.90
Racing Controller	89.90
Ascii Joyboard	109.90
RGB-Kabel	39.90

Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario	749.00
---------------------	--------

Jaguar

Jaguar + Cybermorph	199.90
Jaguar Spiele	ab 99.90

Super Nintendo

Action Replay Pro Mark 3	89.90
International Superstar Soccer 2	109.90
Boogerman dt	49.90
FIFA Soccer 96	99.90
Final Fight 3	99.90
Front Mission 2 jap	99.90
Gopman V jap	129.90
Kirby's Ghost Trap	49.90

Kirby's Dream Course	59.90
NBA Live 96	99.90
Mad Max	99.90
Mario Kart	99.90
Mega Man X3	109.90
PGA Tour Golf 96	79.90
Asterix & Obelix dt	59.90
Toshi	109.90
Restposten ab	49.90

SNES Rollenspiele

RoboRex	89.90
Bahmut Lagoon jap	199.90
Big Sky Trooper us	89.90
Brainlord	89.90
Brashid us	109.90
Breath Of Fire 2 dt	109.90
Lord Of Darkness	89.90
Dragon View	89.90
Dragon Warrior V (enix) us	139.90
Dragons Quest VI jap	139.90
Earthbound	139.90
Final Fantasy III us	139.90
Final Fantasy III Hint Book	49.90
Kirby Arthur	89.90
Lufia	109.90
Lufia 2 us	109.90
Paladins Quest us	109.90
Romance VI us	89.90
Ruins Of Virtus 2 us	89.90
Secret Of Evermore dt	109.90
Secret Of Mana 3 jap	109.90
Secret of the stars us	109.90
Super Mario RPG	109.90
Suikoden	109.90
Chrono Trigger us	129.90
Chrono Trigger Hint Book	39.90
Illusion Of Time dt	99.90

Mega Drive

Action Replay Pro 2	89.90
Sechs-Button-Pad	29.90
Comix Zone dt	69.90
Desert Strike	69.90
Earthworm Jim 2	89.90
FIFA Soccer 96	89.90
J. League Soccer 2 jap	49.90
Landstalker	49.90
Light Crusader dt. Texte	199.90
Nigel Mansell dt	89.90
NBA Live 96	89.90
NHL 96 dt	89.90
Norden NFL 95/96	29.90
PGA Tour 96	89.90
Phantasy Star IV dt	109.90
Pete Sampras 96	89.90
Story Of Demons	109.90
Super 3D Marks	89.90
Theme Park	24.90
Toy Story	79.90
Vectorman dt	59.90
Worms	89.90

Mega CD

CDX Pro	59.90
Lunar Eternal Blue	99.90
Lunar Hint Book	49.90
diverse Spiele ab	29.90

32X

Choplax dt	49.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	49.90
FIFA Soccer 96	49.90
Metal Head	49.90
NBA Jam dt	39.90
Stellar Assault	49.90
T-Mek	49.90
Virtua Fighter dt	49.90
WWF Raw	39.90
Motherbase	49.90

Neo Geo CD

Pulstar	79.90
Samurai Shodown 3	79.90

Sega Buch • Tips und Tricks 1996 • Hilfe zu über 30 Saturn- und Mega Drive-Spielen • für nur 17.90!!!

Zeitschriften

Game Fan	17.00
PlayStation + CD engl.	25.00

Versand

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

Großhandel

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

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

Fon: 0711 - 613758 oder 616485



SUPER MARIO 64

DER BEGINN DES 64-BIT-ZEITALTERS

Syon K.-D. Hartwig
 elten wurde ein Spiel mit soviel Spannung erwartet, und selten hing soviel von einem einzigen Spiel ab. Nachdem selbst treue Nintendo-Fans mit Hinhalteparolen und dem Jonglieren mit technischen Daten der Hardware kaum noch begeistert werden konnten, lag es allein

im Zweidimensionalen lag, wirkte sein Sprung in die dritte Dimension recht gewagt.

Doch diesen Sprung hat er, um es vorwegzunehmen, mit Bravour gemeistert. Vom ersten Augenblick an wird man unweigerlich in den Bann gezogen – *Super Mario 64* wird nicht nur zur Entdeckungsreise für das Nintendo-



Obwohl der weltberühmte Schnauzbarträger aus Polygonen besteht, hat er nichts von seinem Charme aus 2D-Zeiten eingebüßt – ganz im Gegenteil

an Mario (bzw. Shigeru Miyamoto und seinem Team), den Erfolg des N64 zu garantieren. Da jedoch seine Jump&Run-Domäne bislang allein



Maskottchen, sondern auch für den Spieler. Denn niemals zuvor wurden die Möglichkeiten einer 3D-Umgebung so konsequent ausgenutzt und zu Ende gedacht.

In dem beschaulichen Schloßgarten, in dem das Abenteuer beginnt, kann man sich zunächst mit dem 3D-Stick vertraut machen. Dabei ist es erstaunlich, wieviel Spaß es allein bereitet, ohne bedrohliche Gegner oder eine bestimmte Zielsetzung mit der Steuerung und den zahlreichen Moves herumzuspielen. Bei sacher Bewegung des Sticks schleicht Mario auf Zehenspitzen vorwärts, drückt man den Stick



Hersteller:	Nintendo
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Level:	15 Welten
Preis:	ca. DM 180
Erhältlich:	als Import

Info



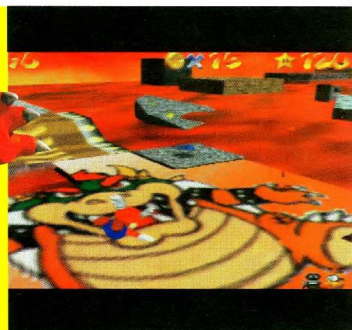
„It's me, Mario!“ meldet sich der Klempner mit unverkennbarem italienischen Akzent zu Wort. Anschließend kann man mit einem ‚virtuellen Handschuh‘ den Kopf verzerren. Ein reiner Gimmick, der bereits einen Einblick in die Leistungsfähigkeit der Hardware gibt.

Speicherkapazität: 64 MBit
Batteriespeicher: Auf der internen Batterie lassen sich vier Spielstände verewigen.

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



Nur wer 120 Sterne gefunden hat, kann Yoshi einen Besuch abstatten



In der Lava-Welt kann Mario sogar das Innere eines Vulkans erkunden



extra-power



Sobald die Extra-Blöcke aktiviert sind, kann Mario eine Flugmütze bekommen, sich in Terminator-Mario verwandeln oder sich in winzige Partikel auflösen

bis zum Anschlag, rennt er, was das Zeug hält. Bereits zu Beginn fällt auf, daß sich *SM64* gravierend von anderen Spielen unterscheidet. Man ist nicht gezwungen, einem vorgegebenen Weg zu folgen, sondern genießt in einer „virtuellen Welt“ völlige Bewegungsfreiheit. Dort kann Mario beinahe alles machen, was auch in einer realen Umgebung möglich wäre: Bäume erklettern, ins Wasser springen, schwimmen oder tauchen und vieles mehr. Eingeschränkt wird er nur



Das Äffchen hat es zwar primär auf Marios Mütze abgesehen, später erweist es sich dennoch als nützlich

von physikalischen Gesetzen. Z. B. wird er beim Erklimmen einer Steigung immer langsamer, bis er schließlich, sobald es zu steil wird, auf dem Bauch oder Hosenboden den Hang wieder hinunterrutscht.

Ein weiteres Novum bei *Super Mario 64* ist die Perspektive. Die „Kamera“ bewegt sich frei hinter Mario her, zudem läßt sich der Blickwinkel mit Hilfe der vier gelben C-Buttons nahezu beliebig justieren. So kann man bestens die Länge von Sprüngen abschätzen oder schauen, was den Klemperer

hinter der nächsten Ecke erwartet. Zudem läßt sich die Umgebung sogar aus Sicht des Klemperers erkunden.

Das eigentliche Spiel beginnt dann im Inneren des Schlosses. Zahlreiche Türen laden zur Erkundung der 15 verschiedenen Welten ein. Mit der Beschreibung dessen, was Mario dort erwartet, ließe sich problemlos das gesamte Heft füllen. Eis-, Lava-, Wüsten- und Wasser-Welten sind ja an sich noch nichts



Der Hase hält nicht nur einen Stern parat, sondern weist auch den Weg zu einem versteckten Level-Eingang

Revolutionäres. Überragend und für andere Game-Designer geradezu beschämend ist hingegen die Fülle von Ideen, die Miyamoto und sein Team in der über zweijährigen Entwicklungsphase in *SM64* haben einfließen lassen. Die Wurzeln reichen sogar noch viel weiter zurück. Denn erstmalig spielte Miyamoto mit dem Gedanken, ein 3D-Mario zu designen, als Argonaut den Super-FX-Chip für das SNES entwarf. Offenbar wurden seit dieser Zeit Ideen für ein 3D-Jump&Run gesammelt.





Das Koopa-Wettrennen wird von mitreißender Banjo-Musik begleitet



Die stets zum Level passenden Musikstücke tragen enorm zur Atmosphäre bei



Obwohl viele Gegner aus alten 2D-Marios schon bekannt sind, hat SM64 durch die 3D-Umgebung spielerisch fast nichts mehr mit den Vorgängern gemein



Prinzipiell geht es darum, in jeder Welt sechs Sterne (plus einen Bonusstern) auf unterschiedlichste Art und Weise zu ergattern, z. B. durch das Besiegen eines Endgegners, das Erreichen einer unzugänglichen Stelle, das Gewinnen eines Wettrennens, das Lösen eines Rätsels usw. Häufig ändert sich danach der Aufbau des Levels, neue Objekte und Gegner tauchen auf, und neue Extras eröffnen unbekannte Wege. In dieser Hinsicht erinnert das Spieldesign an *Zelda* oder *Super Metroid*. Obwohl *SM64* recht einfach beginnt, ist später die perfekte Beherrschung der Steuerung und in hohem Maße Gehirnakrobatik erforderlich, um alle Sterne zu sammeln und Yoshi zu finden.

Angesichts der Fülle an Aufgaben und Abwechslung ist es kaum zu glauben, daß das Modul nur 64 MBit umfaßt. Zwar glänzt die Grafik nicht mit so bunten Hintergründen wie

andere Next-Generation-Spiele, dafür erkennt man umso mehr die Liebe zum Detail. Der Polygon-Mario wirkt fast lebensecht. Ein Effekt, der durch seine simulierte Atmung und das Blinzeln noch verstärkt wird. Die Grafik, so unscheinbar sie auf den Bildern auch erscheinen mag, ist sensationell. Kein Geflackere der Polygone, fast kein störendes Ploppen und keine groben Pixel bei nahen Objekten, keine Verzerr-Effekte großer Polygone – *Super Mario 64* gleicht eher einem Zeichentrickfilm, über dessen Handlung man völlige Kontrolle hat, als einem herkömmlichen Videospiel.

Die Musiken sind traditionell weniger pompös, sondern passend zur kinderfreundlichen Präsentation eher lustig ausgefallen. Besonders die Remix-Versionen klassischer Mario-Stücke vermitteln einen wunderbaren Nostalgie-Effekt. Erste Güte sind jedenfalls die

über den wolken



Neben der Flugmütze gibt es für Mario noch andere Möglichkeiten, sich in die Lüfte zu erheben. In einem Level kann er eine Eule aus einem Baum scheuchen und dann mit ihrer Hilfe fliegen. In fast allen Welten können zudem Kanonen aktiviert werden, die den Latzhosen-träger an zuvor unerreichte Orte schießen



Koopa-Panzer lassen sich als Surfbretter zweckentfremden



Der Spiegelsaal gewährt einen Blick auf Kameramann Lakitu



Vor allem dank der sensiblen Steuerung macht das rasante Wetrutschen einen Riesenspaß

Soundeffekte – Marios Aktionen sind mit akustischen Kommentaren unterlegt, von Juchzern bei Sprüngen über „Here we go!“ bis hin zum finalen „Mamma mia!“ bei seinem Ableben.

Super Mario 64 ist weit mehr als eine einfache Fortsetzung der Erfolgsserie. Wer das Spiel einmal in Bewegung gesehen und das Pad in

den Händen gehalten hat, kann sich der Faszination nicht entziehen. Auch wer sonst mit Jump&Runs im allgemeinen und Mario im speziellen nichts am Hut hat, wird seine Aversionen schnell vergessen. Das Nintendo“-Debüt ist so beeindruckend inszeniert, daß die Verzögerungen mehr als vergessen sind. Miyamotos Team ist es gelungen, ein Spiel zu schaffen, das wirklich den Beginn einer neuen Generation des Game-Designs markiert. Sicherlich wird es in Zukunft Spiele geben, die noch besser sind, zum jetzigen Zeitpunkt findet sich jedoch weder auf anderen Konsolen noch auf ungleich teuren High-End-PCs etwas Vergleichbares. ■

XL-Wertung

100%



Marios Kampf gegen Bowser ist wohl das Spektakulärste, was sich jemals auf einer Konsole abspielte. Dreimal treffen die beiden im Laufe des Spiels aufeinander

Bowsters Achillesferse: Mario muß sich von hinten anschleichen, ihn greifen und herum-schleudern. Dazu muß man mit zunehmendem Tempo den Stick rotieren



Bowser gibt alles und greift unter anderem mit (transparenten) Flammen und Schockwellen an. Eng wird es, wenn er beginnt, die Plattform zu zerstören

Auch wenn Bowser nur wenige Zentimeter an der ‚Kamera‘ vorbeisegelt, sieht man keine groben Pixel. Ein witziges Detail: Bowsters Augen blicken ständig in Marios Richtung

MARIO VS. BOWSER

Superheld-Chips

Time Commando ist ein Warenzeichen von Adeline Software. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. PlayStation und  sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation. Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44, Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40 55.

Mindestens haltbar bis: Ende 1999



TIME COMMANDO™



Genuß pur :

- 1> **Reißen Sie die Verpackung auf**
- 2> **Probieren Sie mal**
- 3> **Genießen Sie die Xtra-3DMotion™**
- 4> **Bereiten Sie sich auf eine Zeitreise vor**

Zutaten:

Zusätzen:
Zeitzonen <Urzeit, Mittelalter, Aztekenreich, Wilder Westen, Samurai-Japan,
Römisches Reich, Gegenwart & Zukunft> fortschrittliche Grafik-Technologie,
Schrotflinten, Gewehre, Schwerter, Keulen, Laser, Granaten, Steine, Fäuste,
Fuße, Kampfstrategien, ohne künstliche Farbstoffe



http://www.ea.com/



Time Commando ist diesen Sommer für PlayStation und PC CD erhältlich





Super Mario 64

für zu Hause

Das Dankeschön an alle neXt-Level-Abonnenten!

Die **sensationellen Erfolge** beim

Japan-Start haben es bewiesen:

Die Spiele des **Nintendo⁶⁴** stellen alles bisher

dagewesene in den Schatten. Alle Welt will

Super Mario 64 und Co. sehen –

neXt-Level-Leser haben jetzt die

Gelegenheit dazu!

Jeder, der jetzt neXt Level für **zwölf**

Monate abonniert, erhält das **brandheiße**

Nintendo⁶⁴-VHS-Video!

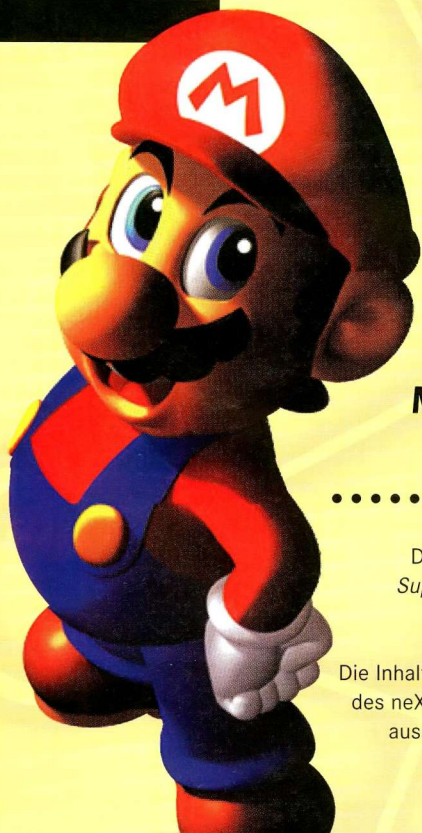


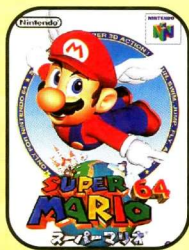
[Infos zum Video](#)

Das 30minütige VHS-Video zeigt die Welten des einmaligen *Super Mario*-Abenteuers (Test ab Seite 12) und fliegt mit den *PilotWings* (Test ab Seite 30) durch die Lüfte.

[Garantie](#)

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





Nintendo⁶⁴-Video



Nintendos neue 64-Bit-Konsole erscheint in den USA erst am 30. September 1996. Ein Veröffentlichungs-

stermin für Europa bzw.

Deutschland ist bislang noch nicht bekannt.

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

zu Hause anzuschauen – und das mindestens fünf Wochen bevor die erste N64-Konsole in den USA oder in Europa offiziell über den Ladentisch geht.



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

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

Als Dankeschön für mein Interesse erhalte ich das 30minütige Nintendo⁶⁴-VHS-Video.

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

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/Lastschriftverfahren

PLZ _____

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

In Japan bricht das Nintendo[®] derzeit alle Verkaufsrekorde – vor allem dank Super Mario 64, das unangefochten den Titel „Spiel des Monats“ erringen konnte. Aber wie sieht Nintendos Zukunft aus? In unserer Titelstory zeigen wir die Stärken und Schwächen Nintendos im Kampf um die Next-Generation-Krone auf. ■



Pro Baseball King (Imag.)



Blade and Barrel (Kemco)

believe the hype

Am Sonntag, den 23. Juni 1996, kam das Nintendo[®] nach zahlreichen Verzögerungen endlich auf den Markt. Obwohl in Japan vor dem Release begehrt Hard- und Software Übernachtungen vor den Geschäften keine Seltenheit sind, waren die charakteristischen Warteschlangen im Tokioter Technik-Mekka Akihabara an diesem Tag rar. Das lag jedoch allein daran, daß Nintendo dank generalstabsmäßiger Planung das N64 nicht nur in den klassischen Verkaufsstellen für Videospiele anbot. Folglich brach das N64 auch ohne Massenaufläufe alle Rekorde. Bereits am ersten Tag gingen fast 300.000 Einheiten für jeweils 25.000 Yen (ca. 375 DM) über den Ladentisch, die gesamte Erstlieferung von einer halben Million Geräte war bereits am vierten Tag ausverkauft. Zusätzlich erwarb jeder Käufer ein Super Mario 64-Modul, etwa 60 % nahmen zudem PilotWings 64 mit nach Hause. Weniger Zuspruch fand dagegen das für den westlichen Markt ohnehin relativ unbedeutende Shogi-Spiel von Seta mit 10 %. (Vielleicht liegt es ja daran, daß Yoshiharu Habu im März erstmals in dieser Saison verloren hat ...) Insgesamt brachte das Gerät einen Umsatz von 300 Millionen DM – ein netter Betrag in lediglich vier Tagen. Bis zum Ende des laufenden Bilanzjahres (März 1997) will Nintendo allein in Japan 3,4 Millionen Geräte verkaufen, in den USA sollen noch einmal 1,4 Mio. hinzukommen. Zum Vergleich: Sega hat diesen Monat verkündet, in Japan die Drei-Millionen-Marke überschritten zu haben – nach 1 3/4 Jahren. Es scheint also, als hätten die Verzögerungen Nintendo nicht geschadet – zumindest in Japan, denn im Westen sieht die Lage für Nintendo-Fans weniger rosig aus. In den USA sollen am 30. September 500.000 Geräte in den Handel gebracht werden, eine zweite Lieferung erfolgt angeblich erst Anfang 1997. Da sich Amerika nach der E3



Lange Warteschlangen gab es zum N64-Start nur selten zu sehen



jedoch ebenfalls im N64-Fieber befindet – selbst der Nachrichtensender CNN und das renommierte Time-Magazine berichteten ausführlich über die neue Konsole – ist davon auszugehen, daß die Startauflage wie in Japan bereits nach kurzer Zeit vergriffen sein wird. Somit würde Nintendo das diesjährige Weihnachtsgeschäft kampffrei der Konkurrenz überlassen. Zudem häufen sich im Internet derzeit die Gerüchte, daß der Europa-Release des N64 erst 1997 erfolgen werde. Das soll zumin-

dest Japans Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi in einem firmeninternen Memo verkündet haben. Theoretisch wäre es dem 69-jährigen Nintendo-Oberhaupt tatsächlich zuzutrauen, daß er den westlichen Markt derart vernachlässigt. In der Vergangenheit hat er oftmals bewiesen, daß ihm der Heimatmarkt ungleich wichtiger ist. Denkbar ist jedoch auch, daß er die Konkurrenz lediglich in Sicherheit wiegen will. Klarheit wird wohl die Pressekonferenz am 9. September bringen, wenn die offizielle Deutschland-Präsentation des N64 stattfindet. Es ist zu wünschen, daß dann endlich Tacheles geredet wird. Denn irgendwann wird auch der geduldigste Nintendo-Jünger das Warten leid sein – vor allem, wenn den SNES-User nur noch wenige Spiele erwarten. ■

n64-japan-import

Wer sich heute schon ein N64 zulegen will, muß tief in die Tasche greifen: 1.000 bis 1.500 DM kostete die Import-Konsole kurz nach dem Release, mittlerweile bieten einige Händler das N64 inkl. Super Mario 64 für rund 800 DM an. (Zum Vergleich: PlayStation und Saturn kosteten zum Japan-Start ca. 40.000 Yen, hierzulande waren Preise von 2.000 DM anfangs keine Seltenheit). Wer sich von den Kosten nicht abhalten läßt, benötigt zusätzlich einen Netzteiladapter für 100 Volt und – falls kein NTSC-tauglicher Multinorm-Fernseher vorhanden ist – einen NTSC-/PAL-Konverter. Wer RGB bevorzugt, muß sich sein N64 umbauen lassen. Möglich ist das z. B. bei Wolfsoft in Neuwied (Tel. 02622/83517). Kostenpunkt inkl. Kabel, Color-Booster und HiFi-Anschluß: ca. 100 DM. Wir erhielten unsere Geräte von ARJAY in Köln (Tel. 0221-121067) und ECS in Hamburg (Tel. 040-330360). ■

things to come

Super Mario 64 rechtfertigt – wie von Nintendo versprochen – allein den Kauf eines Nintendo⁶⁴. Dennoch müssen sich Sega und Sony wohl keine großen Sorgen über die Zukunft machen. Denn Nintendo hat mit den Start-Titeln den Maßstab derart hochgeschraubt, daß die in absehbarer Zeit folgenden Spiele den Ansprüchen kaum gerecht werden können. Selbst Hiroshi Yamauchi äußerte sich dahingehend, daß in diesem Jahr wohl nicht einmal drei Titel an *SM64* heranreichen werden. Sicherlich hatte er dabei die haus-eigenen Produkte *Waverace 64*, *StarFox 64* und *Super Mario Kart R* im Blick. Laut Nintendo setzt man ja eher auf Qualität als auf Quantität. Wirft man jedoch einen Blick auf die neuen Software-News aus Japan, wird wohl auch das N64 nicht von der üblichen Flut mittelmäßiger Spiele verschont bleiben. Kommenden Monat will Nintendo das japanische Dream-Team bekanntgeben – man darf gespannt sein, ob sich darunter die ersehnten Highlights befinden. ■

Titel:	Genre:	Hersteller:
Blade and Barrel ¹	Shoot 'em Up	Kemco
Bomberman 64	Action	Hudson Soft
Cu-On-Pa (Endorfun)	Puzzle	T&E Soft
Doraemon	Jump&Run	Epoc
Dynamite Soccer	Sport	Imagineer
Jibenko	RPG	Hudson Soft
Pro Baseball King	Sport	Imagineer
Rave Racer ²	Rennspiel	Namco
Super Mario RPG 2 ²	RPG	Nintendo
Super Power League	Baseball Sport	Hudson Soft
Top Gear Rally	Rennsport	Kemco
Wonder Project J 2	RPG	Enix
?	Rennspiel	Imagineer

Im Westen sind zudem noch folgende Titel geplant:

Clayfighter 3	Beat 'em Up	Interplay
Donkey Kong 64 ²	Jump&Run	Rare
Hexen 64	Action	Apogee
Quake	Action	ID Software
World Ch. Wrestling	Beat 'em Up	T*HQ

¹ *Blade and Barrel* ist der japanische Titel von *Ultra Combat* (GT Interactive).

Entwickler ist das Dream-Team-Mitglied Software Creations

² angeblich in Arbeit, aber noch unbestätigt



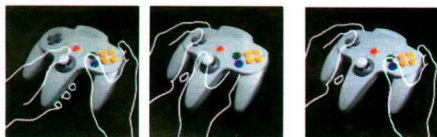
Doraemon (Epoc)



Cu-On-Pa (T&E Soft)

die revolution

Seit der ersten erfolgreichen Heimkonsole, dem Atari VCS 2600, hat die Entwicklung der Hardware zahlreiche Generationen durchlebt. Rückblickend ist es kaum noch vorstellbar, daß die Spieler damals begeistert waren, wenn sich einfarbige, abstrakte Klötzchen über den Bildschirm bewegten und der Lautsprecher ein oder zwei fiepende Geräusche von sich gab. Heute müssen es schon photorealistische Grafiken und pompöse CD-Musiken sein. Eins hat sich jedoch in allen Jahren im Prinzip nicht geändert: Das „Eingabemedium“. Der fossile VCS-Joystick unterscheidet sich in seiner grundlegenden Funktion kaum von den PlayStation- und Saturn-Joy pads – von der Button-Inflation einmal abgesehen. Zwar gab es immer wieder Exoten wie Lenkräder, Trackballs, Lichtpistolen oder Mattels Datenhandschuh-Flop für das NES. Da deren Anwendung auf wenige Spiele beschränkt blieb, fanden sie jedoch nie große Verbreitung. Ausnahmen bildeten lediglich Computer-spiele mit Maussteuerung und (zumeist unpräzisen) Analogsticks.



Der Nintendo⁶⁴-Controller läßt sich je nach Belegung des Spiels auf drei verschiedene Arten nutzen

Erscheinung kommen sogar Joypad-ungeübte erstaunlich schnell und gut mit der Steuerung von *Super Mario 64* und *PilotWings 64* zurecht. Die Möglichkeiten, die sich dadurch ergeben, hat offenbar auch Sega erkannt: Der Analog-Controller für *NIGHTS* wurde ganz offensichtlich nach der Shoshinkai entwickelt. Darüber hinaus ermöglicht das N64-Pad drei verschiedene Einsatzmöglichkeiten (s. Abb.) für die Spieleentwickler. Sowohl *SM64* als auch *PW64* nutzen die erste Variante, konfigurieren läßt sich die Padbelegung allerdings nicht. ■

Nachdem Nintendo seinerzeit mit dem SNES-Joy pad die L- und R-Buttons einführte und etablierte, bringt der N64-Controller eine weitaus bedeutendere Revolution mit sich. Der Analogstick (*3D-Stick*) ermöglicht eine Steuerung, wie sie in dieser Präzision noch nie zuvor gab. Trotz der komplizierten

Funktion kaum von den PlayStation- und Saturn-Joy pads – von der Button-Inflation einmal abgesehen. Zwar gab es immer wieder Exoten wie Lenkräder, Trackballs, Lichtpistolen oder Mattels Datenhandschuh-Flop für das NES. Da deren Anwendung auf wenige Spiele beschränkt blieb, fanden sie jedoch nie große Verbreitung. Ausnahmen bildeten lediglich Computer-spiele mit Maussteuerung und (zumeist unpräzisen) Analogsticks.

n64: preise und peripherie

Wer in Japan für 25.000 Yen ein Nintendo⁶⁴ erwirbt, erhält neben dem Gerät ein Netzteil und einen grauen Controller. Das N64 ist etwas kleiner als sein 16-Bit-Vorgänger (ca. 26x19x7 cm) und 880 g leicht. Das Netzteil wird in einen Schacht auf der Rückseite des Gehäuses gesteckt. Der Video-Ausgang entspricht dem des Super Nintendo. Eine Handvoll Yen spart Nintendo dadurch, daß kein Antennenkabel beiliegt. Offiziell heißt es, in Japan besitze die Zielgruppe ohnehin ein Super Famicom (SNES) und somit auch das notwendige Kabel. Im Gegensatz zum SNES liefert das Nintendo⁶⁴ jedoch kein RGB-Signal, sondern lediglich AV und SVHS.

Auf der Unterseite befindet sich ähnlich wie beim SNES ein *Extension Slot*, der einmal die Verbindung zum DD 64 bilden wird. Ebenfalls im Zusammenhang mit dem für 1997 angekündigten Digital Drive wird der *Memory Slot* auf der Oberseite Verwendung finden: Er bietet vermutlich Platz für eine ein oder zwei MByte RAM-Erweiterung. Als Peripherie sind bislang farbige Joy pads im Angebot (blau, gelb, grün, rot, schwarz). Kostenpunkt: 2.500 Yen (ca. 40 DM). Im Joy pad gibt es einen Schacht für Memory Cards, genannt Controller Paks, die für 1.000 Yen (ca. 15 DM) zu haben sind. Für *Mario* und *PilotWings* sind sie nicht nötig, da beide Module einen Batteriespeicher enthalten. Lediglich das *Shogi*-Spiel unterstützt derzeit die Memory Card. Laut Nintendo lassen sich Spielstände verschiedener Spiele speichern. Die Menge wird nicht wie bei der PlayStation durch Blöcke, sondern wie beim Saturn-Speicher vom Umfang der gespeicherten Daten bestimmt. Die Preise der Spiele entsprechen mit 9.800 Yen denen der SNES-Module. ■



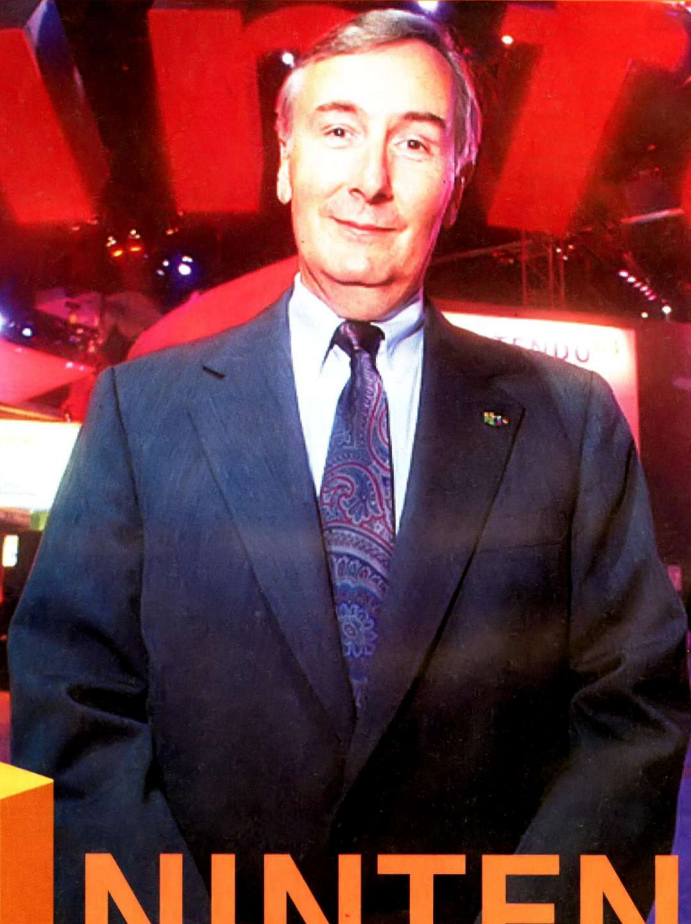
Der Memory-Slot bleibt bis zum Release des DD64 ungenutzt



Die winzige Memory Card wird in einen Schacht im Joy pad gesteckt



QUO VA



NINTEND

NINTENDO

64

DIS,

REPORT

Nintendo of America's Chairman Howard Lincoln auf der E3 in L.A.

von C. Henning

Nach einer endlos erscheinenden Wartezeit ist das Nintendo⁶⁴ nun endlich zumindest in Japan offiziell erhältlich. Die Resonanz auf das neue Wundergerät ist überwältigend, und die westliche Welt fiebert dem 30. September entgegen, wenn die ersten 500.000 US-Geräte ausgeliefert werden. Die Konkurrenz fragt sich indessen, wie Big Ns Siegeszug noch zu stoppen sein könnte. Das Nintendo⁶⁴ besitzt die leistungsfähigste Hardware, die jemals für den Heimgebrauch erschaffen wurde. Spiele wie *Super Mario 64* sucht man bei Sony und Sega vergeblich – dennoch sind aus beiden Lagern diverse Kritikpunkte zu vernehmen. Nutzen wir also den Anlaß, um zehn Gründe für und zehn gegen den Erfolg des N64 aufzuführen. Sicherlich wird der eine oder andere Punkt für kontroversen Gesprächsstoff sorgen.



oo?

Zehn Gründe für den Erfolg des Nintendo⁶⁴

1 Super Mario 64

Allein dieser Titel rechtfertigt den Kauf des N64. Die Frucht zweijähriger Entwicklungsarbeit hat sich zum Nonplusultra im dreidimensionalen Spieldesign entwickelt. Anstatt ein-

Verwendung für den damals 24jährigen Industrie-Designer bei Nintendo zu haben. 1981 lieferte Miyamoto dann mit *Donkey Kong* seinen ersten Geniestreich ab. Mit weiteren Bestsellern wie *Mario Bros.* avancierte er zum

oder Kelloggs führt, legt ihr Hauptaugenmerk auf die finanzstärkste Käuferschicht – die Eltern. Nintendo möchte bis März '97 fünf Millionen N64-Einheiten produziert haben.



Man war sich einig: Super Marios 64-Bit-Debüt war ohne Zweifel das unumstrittene Highlight der diesjährigen Electronic Entertainment Expo in Los Angeles

fach die bewährten Mario-Elemente in eine Pseudo-3D-Perspektive zu übernehmen, haben sich Nintendos Spitzenprogrammierer unter der Leitung von Shigeru Miyamoto die Mühe gemacht, etwas völlig Neues, Revolutionäres zu schaffen.

Mario ist mit unzähligen Attributen ausgestattet, die jedermann nach kurzer Zeit beherrscht. Der Spieler kann die Figur erstmalig in einem Videospiel völlig frei bewegen. Im Titelbild, in dem sich das Gesicht des Helden beliebig verzerren lässt, deutet sich schon das hohe Erforschungspotential an, das im weiteren Verlauf des Spiels noch zu einer grundlegenden Eigenschaft von *SM64* werden soll. In beeindruckenden Welten mit zahllosen, imposanten technischen und spielerischen Aspekten, brillanten Puzzle-Einlagen, wunderlichen Herausforderungen und einer bekömmlichen Prise unverkennbaren japanischen Humors zeigt das Spiel seine eigentliche Stärke. Ob *Super Mario 64* nun wirklich das erfolgreichste Videospiel der Welt wird, sei dahingestellt, auf jeden Fall ist es eine großartige Glanzleistung, die maßgeblich zum Erfolg der Konsole beitragen wird.

2 Shigeru Miyamoto

Shigeru Miyamoto ist einer der wichtigsten, wenn nicht sogar der wichtigste Nintendo-Mitarbeiter. 1977 wurde er von Hiroshi Yamauchi aufgrund eines Freundschaftsdienstes für dessen Vater angestellt – ohne eigentlich eine konkrete

besten Videospielerdesigner der Welt. Seine Spiele verkauften sich weltweit bislang über 100 millionenmal. Es war Miyamotos unglaubliches Trio, *Super Mario World*, *F-Zero* und *PilotWings*, das den Erfolg des Super-Nintendos vor fast sechs Jahren bekräftigte. Er und die anderen internen Nintendo-Entwickler sind der Garant dafür, daß die Crème de la crème der Videospiele exklusiv auf dem N64 zu finden sein wird.

3 Die große Finanzstärke

Unabhängigen Schätzungen zufolge beläuft sich Nintendos Bankguthaben auf zirka vier Milliarden US-Dollar. Das ermöglicht ein riesiges Marketing-Budget. In Amerika werden pro N64-Konsole, die noch in diesem Jahr den Handel erreichen, ca. 100 Dollar allein für Werbezwecke aufgewendet. Die großangelegte Werbekampagne, die von TV- über Print-Werbung bis hin zu lukrativen Werbeverträgen mit Firmen wie dem Kabelsender Nickelodeon

4 Nintendo: Ein Name, dem man vertraut

Mitte der achtziger Jahre, als Nintendo mit dem NES eine Beinahe-Monopolstellung auf dem 8-Bit-Sektor innehatte, wurde der Name Nintendo zum Synonym für einen gesamten Industriezweig. Noch heute verwenden viele nicht-videospielende Erwachsene diesen Firmennamen als Äquivalent für Videospiele im Allgemeinen. Da Nintendo vornehmlich auf ein junges Publikum zielt, werden die Eltern die meisten Käufe tätigen. Hinter ihnen steht eine ganze Generation, die mit Big Ns 8- und 16-Bit-Plattformen großgeworden ist und wohl kaum auf das N64 verzichten möchte.

Die Zahl der stetig auf das N64 Wartenden, geht in die Millionen. Zwanzig Mio. Amerikaner besitzen mittlerweile ein SNES, und diese verbrachten vier bis fünf Jahre damit, darüber mit Mega-Drive-Besitzern zu debattieren, welche die bessere Konsole ist. Wenn es Nintendo gelingt, nur 10% von diesen SNES-Usern vom N64 zu überzeugen, sind Sonys und Segas gemeinsame Erfolge schon überboten.

5 64 Bit vs. 32 Bit

Die Nintendo⁶⁴-Hardware ist dem Saturn und der PlayStation im direkten Vergleich haushoch überlegen. Die echte 64 Bit RISC-CPU ist mit 93,75 MHz getaktet. (Der Saturn arbeitet mit zwei 32 Bit RISC-CPU's von Hitachi und ist lediglich mit 28

Hiroshi Yamauchi

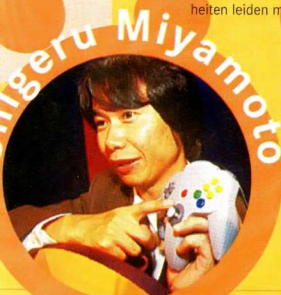


MHz getaktet. Die R3000A RISC-CPU der PlayStation ist mit 33 MHz getaktet.) Hinzu kommen beim N64 noch unterschiedliche technische Feinheiten, die den Prozessor entlasten, wie zum Beispiel Z-Buffering, tri-lineare Mip-Mapping-Interpolation, perspektivenkorrigierendes Texture-Mapping und Anti-Aliasing.

Einem Nintendo-Sprecher zufolge entspricht die Hardware-Power des N64 zehn Intel-Pentium-Chips. Und in der Tat sehen *Super Mario 64* und *PilotWings 64* im Vergleich zu allem, was bis dato auf einer 32-Bit-Konsole oder gar auf einem Pentium-PC mit 3D-Grafik-Beschleuniger erhältlich ist, vom rein technischen Standpunkt aus betrachtet sogar sehr überlegen aus. Kurz: Die Technologie des Gerätes ist schlichtweg beeindruckend. Es wird mit brillanten Grafiken und vielen Polygonen fehlerfrei jongliert. Wer die beste Hardware zu Hause haben möchte, kommt am Nintendo[®] nicht vorbei.

6 Nintendos Dream-Team-Politik

Durch die Beschränkung der Third-Party-Lizenzen, die exklusiv an Mitglieder des Dream-Teams vergeben werden, hofft Nintendo, nur erstklassige Software für ihr neues Wunderkind anbieten zu können. Nintendos hoher Qualitätsanspruch, der mit jeder neuen Konsolengeneration anstieg, ist mittlerweile legendär. Es gab zwar in der Vergangenheit zweifelsohne auch schlechte Spiele für Nintendo-Konsolen, doch will man sich laut Nintendo ganz bestimmt nicht auf die Quantität, sondern auf die Qualität verlassen. Viele mittelmäßige Titel ließen damals das Atari 2600 sterben, und Nintendo möchte sicherlich nicht, daß ihr 64-Bit-Baby an ähnlichen Kinderkrankheiten leiden muß.



7 Das revolutionäre Control-Pad

Der analoge Joystick ist ein Quantensprung im Vergleich zum altgedienten 8-Wege-Digital-Pad. Er bringt nie dagewesene Spielerlebnisse in die Welt der Heim-Videospiele.

Obwohl Sony und Sega auch mit Analog-Steuerungen aufwarten, kann nur Nintendo die Spiele-Designer überzeugen. Man erwartete beim N64 zunächst eine halbseidene Gradwanderung à la PlayStation oder Saturn, in der die analoge Steuerung nicht vollends zur Geltung kommen würde, doch dies ist beim N64-Pad definitiv nicht der Fall.

8 Vier Joypad-Anschlüsse

Jeder, der schon einmal Mehrspieler-Games gespielt hat, wird zustimmen, daß diese um einiges unterhaltsamer sind als Ein- oder Zweispieler-Programme. Durch die serienmäßige Ausstattung des N64 mit vier Joypad-Anschlüssen, zeigt Nintendo, daß man sich der Bedeutung des Vierspieler-Potentials im klaren ist. Die bunten Joypads schlagen gerade mal mit 30 Dollar (45 DM) zu Buche,



Trotz allen Fortschritts haben die Cartridges gegenüber den Compact Discs viele Vorteile

und viele Spiele, wie zum Beispiel *Super Mario Kart R*, *Wayne Gretzky 3D-Hockey* und *NBA Hang Time*, unterstützen diese Option. Saturn- und PlayStation-Entwickler arbeiten an ähnlichen Konzepten, jedoch ist der Kauf eines teuren Adapters unablässig, was Nintendo zusätzliche Pluspunkte in Sachen Kundenfreundlichkeit einbringt.

9 Module haben viele Vorteile gegenüber CDs

CD-ROM-Spiele benötigen in der Regel zirka eine Minute, um von der Hardware eingelesen zu werden. Modul-Programme können theore-

tisch sofort gespielt werden. Außerdem gibt es keine lästigen Ladezeiten zwischen einzelnen Levels. Des weiteren sind die Cartridges langlebiger als CDs. Dennoch ist es bemerkenswert, daß Nintendo überhaupt noch an der Modul-



Die Welt von Nintendo nimmt immer größere Ausmaße an

Basis festhält. Ein Grund dafür ist z. B. die Ersparnis von mindestens 50 Dollar Produktionskosten für das Laufwerk und somit zirka 100 Dollar im Endverkauf, weil die Kosten so nicht auf den Ladenpreis aufgeschlagen werden müssen. Außerdem wäre ein Spiel wie *Super Mario 64* auf CD niemals möglich gewesen, da Mario an Atmosphäre einbüßen würde und Ladezeiten den Spielfluß hemmen würden.

Zukunftsansichten:

10 Das Disk Drive 64

Mit diesem Zusatzlaufwerk erschließen sich für den Spieler vollkommen neue Möglichkeiten und für die Entwickler neue Varianten der Spielkonzipierung. Mit dem DD 64 lassen sich sehr große Datenmengen vom User speichern, was insbesondere beim ersten DD 64-Titel, *Zelda 64*, für eine erneute Revolution der interaktiven Unterhaltungselektronik sorgen dürfte. Zudem wäre mit dem DD 64 auch der Zugang ins Internet gebnet.



Zehn Gründe für den Mißerfolg des Nintendo⁶⁴

1 Terminverschiebungen

Das Nintendo⁶⁴ war bereits für das Weihnachtstfest '95 angekündigt, wurde dann jedoch erst in den April dieses Jahres, daraufhin bis Weihnachten '96, verschoben. Diese Verspätungen kamen Nintendos Mitbewerbern zugute. Erstens hatten Sony und Sega über ein Jahr Zeit, PlayStation und Saturn auf den Weltmärkten zu etablieren und eine ansehnliche Palette guter Spiele zu präsentieren, die sich auf den ersten Blick deutlich von den Programmen älterer Konsolengenerationen abheben. Zweitens konnten beide Firmen ihre Produkte zu einem hohen Preis absetzen.



Zudem griffen viele aus der enttäuscht wartenden Nintendo-Fangemeinde des N64 zu PlayStation oder Saturn.

Es gibt einen historischen Präzedenzfall, der dem momentanen Stand der Dinge entspricht: die 16-Bit-Ära. Die SNES-Verzögerung verhalf Segas Mega Drive zu hohen Marktanteilen. Es endete schließlich damit, das Nintendo über die Hälfte ihrer Marktanteile verlor, trotz der



PilotWings 64 hatte einen guten Start

überlegenen Hardware. Diesmal hat Nintendo gleich zwei harte Mitbewerber gegen sich: Sega kündigte an, man wolle eine Million Saturn-Konsolen bis Ende 1996 in den USA verkauft haben. Sony ließ verlautbaren, selbst diese Zahl noch übertrumpfen zu können. Nintendo kann während dieser Zeit aufgrund der Lieferengpässe nur maximal 500.000

Einheiten verkaufen. Deshalb wird Big Ns, Marktführerschaft zwangsläufig noch etwas auf sich warten lassen.

Nintendos strikte Qualitätskontrollen dürften zu weiteren Software-Versäumnissen führen. Oberhaupt Hiroshi Yamauchi hat schon vormals Erscheinungstermine verschoben, um seinen Entwicklern mehr Zeit zu geben.

2 Nintendo ist der teuerste Anbieter

Als der Saturn noch mit 749 DM (399 Dollar) und die PlayStation mit 549 DM (299 Dollar) etikettiert waren, hörte sich der Preis des N64 von höchstens 499 DM (249 Dollar) sehr

verlockend an. Doch jetzt, da Sega und Sony ihre Geräte für 400 - 450 DM (199 Dollar) anbieten können, befindet sich Nintendo plötzlich in der unangenehmen Position des teuersten Anbieters. Hinzu kommt noch, daß Sega und Sony ihre Konsolen mit jeweils einem für sie günstigen CD-Spiel anbieten können (ca. 3 \$ pro CD).

Nintendo dagegen müßte pro Modul jeweils mit dem Zehnfachen der Kosten rechnen. Kauft man sich ein N64 mit *Super Mario 64* müssen schon 320 Dollar entrichtet werden. Diese Preisgestaltung läßt sich mit Nintendos Ziel, Eltern zum Kauf des N64 zu bewegen, nicht so recht vereinbaren.

Die meisten N64-Spiele werden für zirka 70 bis 80 Dollar über die amerikanischen Ladentheken gehen. Durch die hohen Chip-Kosten ist es Nintendo nicht möglich, mit den anderen Anbietern preislich im Spiele-Markt zu konkurrieren. Man darf ebensowenig außer Acht lassen, daß es viele Eltern nicht verstehen, mit dem teuren N64 eine bessere Konsole gekauft zu haben und daher lieber zu den preiswerteren Angeboten von Sega und Sony greifen werden.

3 Braucht man wirklich 64 Bit?

Untersuchungen haben gezeigt, daß die meisten Kinder unter zwölf Jahren 16-Bit-Titel nicht von Next-Generation-Spielen unterscheiden können. Viele sind beispielsweise mit einem simplen Lizenzprodukt à la *MM Power Rangers* auf dem SNES ebenso zufrieden, wie sie es mit einem qualitativ weitaus hochwertigeren

geren *WaveRace 64* wären. Das freut natürlich die Eltern, die dadurch viel Geld sparen.



4 Qualität oder Quantität?

Super Mario 64 ist unbestritten ein Meilenstein in der Videospiegelgeschichte, der die interaktive Unterhaltung neu definiert hat. Aber es ist auch das Produkt zweieinhalbjähriger Arbeit, unbegrenzter Entwicklungseresourcen, der Erfahrung von Miyamoto, und es



Auf der E3: Der Preissturz von PlayStation und Saturn kam überraschend

basiert auf dem erfolgreichsten Videospielden aller Zeiten.

Es gibt nicht den leisesten Hinweis darauf, daß es in absehbarer Zeit ein gleichwertiges Spiel geben wird. Hiroshi Yamauchi würde sich nach eigener Aussage glücklich schätzen, wenn nur drei Spiele in diesem Jahr halbwegs an *SM64* heranreichen könnten. Viele Drittanbieter nahmen nach dem E3-Auftritt von *Super Mario 64* beschämt zur Kenntnis, daß sie ihre Projekte noch einmal von Grund auf überdenken müssen.

Abgesehen von *PilotWings 64*, welches ebenso wie *Super Mario Kart R* von einem gewissen Nostalgie-Faktor profitiert, *Wave Race 64* und *Shadows of the Empire*, bietet der Großteil der N64-Software, wie zum Beispiel *Ultimate Doom* und *Killer Instinct 2*,

keine bemerkenswerten Verbesserungen gegenüber herkömmlichen 32-Bit-Spielen. Nintendos „Qualität-statt-Quantität“-Strategie wird sich in einem kleinen Software-Angebot niederschlagen. Auf die Masse wirkt ein reichhaltiges Spiele-Angebot erfahrungsgemäß interessanter, zudem wissen viele Eltern meistens gute von schlechten Spielen nicht zu unterscheiden.

5 Drittanbieter meiden Module

Module kosten in der Herstellung ein vielfaches dessen, was bei CD-Produktionen anfällt. Zudem bedürfen Cartridges einer



Obwohl bekannt ist, daß Spiele wie Super Mario 64 auf keinem anderen Speichermedium möglich sind, meiden zahlreiche Drittanbieter Module und ziehen CDs vor

Fertigungszeit von zirka drei Monaten, während die Erstellung der CDs nur wenige Tage in Anspruch nimmt. Daraus resultiert ein großes Risiko, Module zu vertreiben, da für die Produktion hohe Vorrauszahungen erforderlich sind, die möglicherweise nicht wieder eingenommen werden können. Zudem bedarf es guter Marketingkenntnisse, um die zukünftige Marktentwicklung frühzeitig erkennen zu können. Eine Unterschätzung bedeutet Einnahmenverluste – wird der Markt über-



schätzt, bleibt die Ware in den Regalen liegen. Nachdem sich die Entwickler an den Speicherkomfort der CD gewöhnt haben, ist es für sie schwer, wieder zu den Modulen zurückzukehren. Jedem dürfte mittlerweile klar sein, daß lange Full-Motion-Video-Sequenzen oder CD-Musikstücke auf dem N64 aufgrund des mangelnden Speicherplatzes kaum realisierbar sind. Spiele wie *Resident Evil*, das viele

vorgereifere Hintergründe enthält, würden auf dem N64 garantiert nicht für unter 150 DM zu haben sein. Sogar ein simpler Horizontalscroller wie *Guardian Heroes* ist größer als 272 MBit (34MB). Das entspricht ungefähr dem vierfachen der ersten N64-Titel. Ohne Rücksicht auf finanzielle Verluste haben mehrere Entwicklungsfirmen Millionen Dollar in weiterentwickelte Technologien investiert. Man ist der Meinung, daß sich Spiele ohne eine gehörige Portion Multimedia

nicht verkaufen würden. Diese Vorhaben lassen sich aber leider nicht mit den Modulen aufgrund ihrer beschränkten Speicherkapazität vereinbaren.

Nintendo behauptet, sie könnten auf die Unterstützung von Drittanbietern verzichten. Aber diese Behauptung hat bereits Ataris Jaguar zu Fall gebracht. Ein weiteres Problem ist die Befürchtung vieler Third-Parties, Nintendo könnte (wie eh und je) ihre Lizenznehmer maßlos übervorteilen. Ein Beispiel: Ende 1994 brachte Shiny Entertainment ihren *Earthworm Jim* in Form eines 16-MBit-SNES-Moduls auf den Markt. Nur zwei Wochen später zauberte Nintendo plötzlich das 32-MBit-starke *Donkey Kong Country* aus dem Hut und bot es zu einem günstigeren Preis an. David Perrys Ärger dürfte für jeden nachvollziehbar sein.

Nintendo kontrolliert von der Cartridge-Produktion bis zu den Lizenzgebühren jede Instanz des Softwareangebots. Bei jedem Schritt streicht Big N ordentliche Profite ein. Umgekehrt bedeutet das natürlich, daß

Nintendo die eigenen Module am preiswertesten anbieten kann, da in der Produktion weniger Ausgaben kalkuliert werden müssen.

Sehr viele Spieleentwickler können die Hardware-Möglichkeiten der 32-Bit-Konsolen noch nicht vollkommen ausloten, geschwehe denn nutzen. Der 64-Bit-Sektor ist dagegen gänzlich unerforscht und hält noch zahlreiche Überraschungen für die Entwickler bereit. Um großartige 3D-Spiele zu entwickeln, bedarf es weit mehr, als nur der Erfahrungen im 2D-Bereich. Das betrifft sowohl das Character-Design als auch den Levelaufbau und spielerische Elemente. Allein die Kameraführung wirft viele neue Probleme auf, die sich selbst bei *Super Mario 64* nicht gänzlich bewältigen ließen. Es wird somit noch einige Zeit dauern, bis sich die Programmiererteams mit der neuen Hardware vertraut gemacht haben.

6 Traum-Team oder Alptraum?

Bei dem Gedanken, eine Firma in ein Dream-Team zu integrieren, kämen wohl ausschließlich Square, Namco, Konami, Capcom oder Psygnosis in Frage. Aber in Nintendos „Dream-Team“ finden sich Software-Häuser wie z. B. Angel Studios, Software Creations oder GameTek. Man darf also gespannt sein, mit welchen „traumhaften“ Titeln uns diese Firmen in Zukunft überraschen werden.

7 Versteht es Nintendo noch immer, ihre Hauptzielgruppe anzusprechen?

Eine der stärksten Waffen Nintendos ist der Firmenname selbst, galt er doch in den achtziger Jahren als Synonym für den gesamten





Jeder Schritt Nintendos wird besonders in der Launch-Phase des N64 von der Konkurrenz mit Argusaugen verfolgt

Industriezweig. Doch Nintendo sollte sich nicht auf den geernteten Lorbeer ausruhen. Nintendo sprach vornehmlich die 8 bis 13jährigen an. Heutzutage sind diese Kinder jedoch schon ein paar Jahre älter und bringen den niedlichen Nintendo-Videospielen nicht unbedingt denselben Enthusiasmus entgegen, wie noch vor einigen Jahren. Die heutigen 8 bis 13jährigen haben zudem völlig unterschiedliche Interessengebiete im Vergleich zu ihren großen Brüdern.

8 Sega und Sony

Die für den amerikanischen Markt geradezu lächerliche Menge von 500.000 Nintendo-"Einheiten" wird viele Eltern in der Weihnachtssaison in den Wahnsinn und gleichzeitig in die wartenden Arme von Sega und Sony treiben. Diese leiden garantiert nicht unter Lieferengpässen und können die Nachfrage mühelos decken. Und wenn erst einmal eine Next-Generation-Konsole im Haus ist, lassen sich nur wenige Eltern zum Kauf eines Zweitgeräts überreden.

Die PlayStation hat den Vorteil, daß die Eltern im täglichen Leben des öfteren auf diverse Sony-Artikel stoßen, auf denen das geläufige Firmenlogo prangt. Einer solchen Konkurrenz sah sich Nintendo nichteinmal im harten 16-Bit-Kampf mit Sega ausgesetzt. Trotz der anfänglichen Komplikationen im 32-Bit-Rennen will Sega einen ähnlichen Marketingapparat für 1996 aufbauen wie Nintendo. Zusätzlich hat Sega Nintendo etwas voraus: eine ganze Sammlung spielhallenbewährter Top-Titel von AM2 und AM3. Selbst wenn die Saturn-Version von *Virtua Fighter 3* Hardware-bedingte Einbußen hinnehmen muß, gilt das Spiel als Erfolgsgarant.

Mit jeweils einem neuen *Sonic*-Titel auf dem Mega Drive und dem Saturn sowie *NIGHTS* (ebenfalls Saturn) steht außer Frage, ob Sega Nintendo nicht auf die leichte Schulter nimmt. Ebenso wie Sony, die mit

Gewinne erzielt hat. Das DD 64, welches immerhin mindestens mit 100 Dollar zu Buche schlagen wird, dürfte da kaum eine Ausnahme machen. Trotz der zahlreichen Features, die es zu bieten hat, ist es „kein Weg, den ich einschlagen würde“, warnt Segas Ex-Manager Tom Kalinske, dem das 32X-Desaster wohl noch immer schwer im Magen liegt.



Sony präsentiert dieses Jahr *Crash Bandicoot* und zeigt sich optimistisch

Wenn das DD 64 ein Mißerfolg werden sollte, hat Nintendo keine Alternative zu den Cartridges zu bieten, und kann zudem ihre Online-Pläne nicht realisieren. Im Falle eines Ausverkaufs avanciert das DD 64 zu einem unverzichtbaren Peripheriegerät, das den Nintendo64-Preis im Prinzip um einige 100 DM in die Höhe treibt. Erinnert man sich an die Tatsache, daß Nintendo ihr Famicom Diskettenlaufwerk seinerzeit nicht mit genügend Software versorgte und deshalb dem guten Stück kein langes Leben vergönnt war, überdenken selbst eingefleischte Videospiele den Kauf des Accessoires ein zweites Mal.

Crash Bandicoot noch einen Jump&Run-Helden als Maskottchen etablieren möchte.

9 DD 64: Nintendos 32X?

In der gesamten Videospielesgeschichte gab es noch nie eine Peripherie, die große



10 Nintendo ist zu eng an Japan gebunden

Ein Nintendovertreter sagte einmal, man könne bei Nintendo of America nicht mal auf die Toilette gehen, ohne vorher eine entsprechende Genehmigung aus Japan einzuholen. Kein Konsolenhersteller ist so eng an seine japanische Mutterfirma gebunden wie Nintendo. Während Sega vergleichsweise selten Anweisungen aus Japan bekommt, besitzt Sony sogar noch größere Freiheiten. Besonders, nachdem viele SCE Japan-Manager mehrere Büroräume in Amerika bezogen haben. Nintendos Markteingriffe nehmen also durch den engen Japan-Kontakt mehr Zeit in Anspruch und verlangsamen damit die Reaktionszeit. ■



Nintendos Weg an die Spitze war auch in der Vergangenheit steinig

Howard Lincoln im Interview

?: Am Tag der N64-Präsentation auf der E3 setzte Sony den Preis für die PSX auf 199 \$ herab. Ein Tag später zog Sega nach. Was könnte Ihrer Meinung nach die Ursache dafür sein?

Howard Lincoln: Ich schätze, die Verantwortlichen fürchten sich vor uns. Sie hatten die Gefahr erkannt, die für sie vom N64 ausgeht und unternahmen vor der Veröffentlichung noch einen verzweifelten Versuch, ihren Hals zu retten. Die Unterschiede zwischen 32- und 16-Bit-Spielen sind wirklich nicht besonders groß. Deshalb liegt der reelle 32-Bit-Preis wohl eher bei 149 \$. Der Zeitpunkt, den Sony für die Preissenkung gewählt hat, signalisiert uns Panik und Verzweiflung. Wegen Sega hätten sie den Preis nicht senken müssen, deshalb ist die einzige logische Erklärung die Angst vor dem Nintendo⁶⁴. Oder aber sie haben ganz einfach den Verstand verloren.

?: Was meinen Sie mit Ihrer Aussage, es bestehe kein besonders großer Unterschied zwischen 32- und 16-Bit-Spielen?

HL: Es gibt einfach keine grundlegenden Unterschiede zwischen *Donkey Kong Country* und den Spielen, die Sega und Sony anbieten.

?: Die Kunden zahlen einen höheren Preis für 32 Bit. Glauben Sie, das erklärt, weshalb der 32-Bit-Markt noch immer kleiner ist als der 16-Bit-Markt?

HL: Ich glaube nicht, daß wir uns schon im 32-Bit-Zeitalter befinden, denn die Qualität der Spiele ist nicht besser als die unserer Software. Deshalb können sich Segas und Sonys gemeinsame Absätze nicht in einem einzigen Monat mit den SNES-Verkäufen messen. Der 32-Bit-Markt befindet sich in einer Zwickmühle. Sega und Sony haben erkannt, daß es keinen ausreichenden 32-Bit-Markt geben wird, sobald das N64 und andere 64-Bit-Konsolen auf dem Markt sind. Darum haben sie verzweifelt das einzige getan, was sie tun konnten. Das ist meine Meinung, die Sega und Sony sicherlich nicht teilen werden.

?: Aber ohne Zweifel hat die preiswerteste Konsole einen großen Vorteil. Segas Ex-Manager, Tom Kalinske, ist sogar der Meinung, daß der Preis der wichtigste Faktor überhaupt ist.

HL: Dem kann ich mich nicht anschließen. Der wichtigste Faktor im Videospiele-Markt sind gute Videospiele.

?: Befürchten Sie, daß es nicht genügend Spiele für das N64 geben wird?

HL: Wir wissen, daß Sega und Sony mehr Titel anzubieten haben als wir. Uns ist auch klar, daß wir nicht mit den 4000 Titeln des PC-Marktes konkurrieren können. Es wird ein mehr als angemessenes Software-Angebot für das Nintendo⁶⁴ geben. Allerdings werden wir den Markt nicht mit aberhunderten von Spielen überschwemmen.

?: Warum nicht?

HL: Wir glauben nicht, daß jede Softwarefirma in der Lage ist, 64-Bit-Spiele für das Nintendo⁶⁴ zu entwickeln. Ich bin mir ziemlich sicher, daß wir das Richtige tun. Der größte Fehler, den wir machen

könnten, wäre, den Markt schnell mit möglichst vielen Spielen zu bevölkern, nur um hinterher sagen zu können: „Seht her, wir haben genauso viele Spiele wie Sega und Sony.“ Es ist mir vollkommen egal, ob wir weniger Spiele als Sega und Sony haben. Was mich kümmert, ist die Frage, ob unsere Spiele gut sind oder nicht. Wir möchten uns nicht in eine Situation bringen, in der wir nur mit mittelmäßigen Spielen aufwarten können.

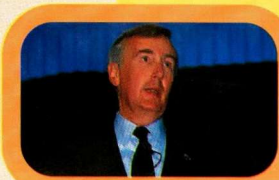
?: Peripherie-Geräte wie Mega-CD oder 32X brachten nicht den gewünschten Erfolg. Warum glauben Sie, wird das DD 64 erfolgreich sein?

HL: Es hängt alles von der Software ab. Der Grund, weshalb wir viel Zeit und Geld in die Entwicklung des DD 64 investiert haben, ist daß wir das Gerät mit guter Software unterstützen wollen, von der wir Ihnen aber noch nichts erzählt haben.

?: Haben Sie vor, so viele N64 wie möglich zu verkaufen, um später vollständig von Modulen auf Disks umzusteigen?

HL: Nein, nicht im geringsten. Ich sehe das DD 64 nicht als alternatives Medium für Module an. Ich betrachte beide Geräte als kompatibel, mit denen wir den Entwicklern viele neue Software-

Möglichkeiten erschließen können. Module sind keine Zwischenlösung. Durch die Optionen, die uns beschreibbare magnetische Disks geben, können wir eine neue Art Videospiel erfinden. Wir sind uns zwar noch nicht sicher, was das genau sein wird, aber Herr Miyamoto wird das garantiert für uns herausfinden. Wir werden uns weiterhin auf Cartridges verlassen. Wäre *Super Mario 64* mit irgendeinem anderen Medium möglich gewesen, hätten wir wahrscheinlich auf dieses zurückgegriffen, aber das war es nicht.



„Der wichtigste Faktor im Videospiele-Markt sind gute Videospiele“

?: Um ein N64-Spiel zu entwickeln, das genauso gut ist wie *SM64*, benötigt man also zwei Jahre Zeit, das beste Designer-Team, vollständigen Zugang zu den Hardware-Designern und unbegrenzte finanzielle Ressourcen. Werden Drittanbieter nicht benachteiligt?

HL: Könnte sein. Aber seit die Entwickler *Super Mario 64* auf der E3 gesehen haben, erwarte ich viele Anrufe von Leuten, die gerne auf dem N64 entwickeln möchten. Ich glaube nicht, daß wir boykottiert werden. Nachdem wir *SM64* vorgestellt haben, wird niemand mehr sagen können, er wüßte nicht wie er ein solches Spiel in einer 3D-Umgebung mit den gegebenen Mitteln entwickeln solle, denn gerade hat es ihnen jemand gezeigt.

?: Wirtschaftlich ist es sicher verständlich, daß ein Hardware-Hersteller gleichzeitig auch sein größter eigener Software-Anbieter ist. Sie möchten natürlich, daß die Nintendo-eigenen Spiele die besten sind. Aber auch Sie können nicht alle Wünsche der Kunden befriedigen und sind deshalb auf die Hilfe anderer angewiesen. Wie wollen Sie die notwendige gegenseitige Unterstützung zwischen Nintendo und den Entwicklern im Gleichgewicht halten?

HL: Hinter den Kulissen wird vieles untereinander ausgetauscht. Firmen wie Paradigm unterstützen N64-Spiele-Entwickler wo sie nur können. Wir möchten keine mittel-mäßigen Spiele von den Drittanbietern, sondern erfolgreiche N64-Titel.

PilotWings 64



Hersteller: Nintendo
Entwickler: Paradigm Sim.
Genre: Simulation
Spieler: 1
Level: 36 Missionen
Preis: ca. DM 180
Erhältlich: als Import



Vier verschiedene, zum Teil sehr große Inseln warten darauf, erkundet zu werden. Dazu stehen insgesamt sieben unterschiedliche 'Fluggeräte' zur Verfügung

info

Die Missionsbeschreibungen und die Wertungen sind in japanisch gehalten, daher ist nicht auf Anhieb erkennbar, welche Faktoren sich auf die Punktevergabe auswirken. Letztendlich lassen sich die Inhalte aber in der Regel nach kurzer Zeit durch Ausprobieren herausfinden.

Speicherkapazität: 64 MBit
Batteriespeicher: Die interne Batterie ermöglicht das Speichern von zwei Spielständen.

Muster: ARJAY, Köln, Tel.: 0221 / 121067

O von K.-D. Hartwig
 Obwohl der Nintendo⁶⁴-Start fast ganz im Zeichen von *Super Mario 64* steht, sollte der zweite Titel, *PilotWings 64*, nicht unterschätzt werden. Nachdem *PilotWings* Anfang der 90er Jahre die 16-Bit-Ära von Nintendo einleitete und mit der cleveren Verwendung der Mode-7-Grafik überzeugte, dürfte auch der Nachfolger nicht so schnell in Vergessenheit geraten.

Zwar hat man am Erfolgsrezept festgehalten, indem die Grundelemente des Vorgängers übernommen wurden, doch schon nach wenigen gespielten Minuten wird deutlich, daß dies auf keinen Fall ein Nachteil ist, denn um einen lauwarmen Aufguss des Vorbildes handelt es sich mit Sicherheit nicht. Grund dafür sind zwei entscheidende Komponenten: Einerseits konnte Nintendo mit Paradigm Simulation einen absoluten Profi in Sachen Flug- und Militärsimulationen für sich gewinnen, zum anderen bürgt die



Schüsse ins Wasser resultieren in spektakulären Wasserfontänen



Richtige Militärmissionen wie bei PilotWings hat der 64-Bit-Nachfolger nicht zu bieten. Einziger Angriff auf den Mech (mit Irokesenhaarschnitt!) ist auf Action ausgelegt



Projektleitung von Shigeru Miyamoto ein weiteres Mal für die gewünschte Qualität.

Mit verschiedenen Fluggeräten (anfangs stehen Drachenflieger, Raketenrucksack und Gyrocopter zur Verfügung) muß der Spieler unterschiedliche Missionen erfüllen, zum Beispiel Ringe durchfliegen, Ziele abschießen oder bestimmte Objekte fotografieren. Abschließend ist noch eine möglichst perfekte Landung erforderlich, bevor es zur Punktevergabe geht. Kriterien sind dabei zumeist Zeit, Landeanflug, Punktgenauigkeit der Landung und andere Faktoren. Ist die erforderliche Punktzahl erreicht,



Eine originale Mission: Der Ball muß schnellstmöglich in die Zielmarkierung gestoßen werden

kommen neue Missionen dazu, die dem Spieler mehr Können abverlangen.

Das Hauptaugenmerk bei PilotWings 64 liegt unweigerlich bei der Grafik. Schließlich hatte Nintendo versprochen, mit dem N64 nahezu die Power einer Silicon-Graphics-Workstation für 250 Dollar ins heimische Wohnzimmer zu bringen. Und die hohen Erwartungen werden nicht

enttäuscht: Schier unlaublich ist der Effekt, daß zu keiner Zeit einzelne grobe Pixel zu sehen sind – selbst dann nicht, wenn man sich den photo-realistischen Texturen extrem nähert. Weit entfernte Berge poppen nicht abrupt ins Bild, sondern werden ganz sanft aufgebaut, und nur gelegentlich trübt leichtes Ruckeln die Optik.

Dies ist allerdings ein verzeihliches Makel, denn jede der vier Inseln ist aufwendigst designet. Besonders die vierte Landschaft – die USA in Miniaturausgabe – begeistert durch unendlich viele Details. Neben markanten Punkten des Landes, z. B. die Freiheitsstatue, der Grand Canyon oder Mount Rushmore, entdeckt man auf seinen Rundflügen eine kleine verfallene Westernstadt, Graceland, oder auch Scheunen und Lagerhallen, in die man sogar hineinfliegen kann. Besonders spektakulär inszeniert ist der Shuttle-Start auf Cape Canaveral oder die allgegenwärtige Brandung des Meeres an den Stränden. Doch nicht allein die unglaubliche Detailfülle verleitet dazu, die eigentlichen Missionen zu ignorieren und einfach nur die Gegend zu erkunden. Wie bei Mario ist es auch hierbei die Steuerung, die begeistert. Alle Fluggeräte lenken sich natürlich unterschiedlich, eins haben jedoch alle gemein: Von ganz sachten Kurskorrekturen bis hin zu den waghalsigsten Flugmanövern, reagiert die Analogsteuerung extrem sensibel auf jegliche Lenkbewegungen. Fast selbstverständlich nimmt man zur Kenntnis, daß auch Gravitation, Wind und sogar das unterschiedliche Gewicht der Piloten das Flugverhalten beeinflussen.

Wer die drei Standardflieger gut unter Kontrolle hat, kann durch das Erreichen der erforderlichen Mindestpunktzahl in den

missionen



Anfangs stehen nur drei Missionen zur Auswahl, nach erfolgreicher Absolvierung der einzelnen Abschnitte wächst die Anzahl auf bis zu 36. Ein weiterer Bonus sind die 16 Birdman-Flüge



Die Übersichtskarten der Inseln können stufenlos gezoomt und gedreht werden



Bei den phantastischen Szenarien fällt es schwer, sich allein auf das Missionsziel zu konzentrieren. Der realistische Eindruck wird durch die authentischen Soundeffekte noch verstärkt. Nur bei allzu großer Detailfülle stört leichtes Ruckeln die ansonsten makellose Optik



Um an Höhe zu gewinnen, muß der Drachenflieger eine Thermik ansteuern. Die Aufwinde sind durch transparente Luftwirbel exzellent in Szene gesetzt



Mit Hilfe der vier C-Buttons läßt sich der Blickwinkel jederzeit verstellen

features



Auf jeder Insel ist ein Stern versteckt. Wer ihn berührt, wird direkt in eine Birdman-Mission 'gewarpt'



Zielt man beim Human Cannonball vor Mount Rushmore arg daneben und trifft Mario, verwandelt sich dieser in Wario



In den Fotomissionen gilt es, vorgegebene Motive möglichst genau im Bild festzuhalten. Dies erweist sich aufgrund der instabilen Flugbahn des Drachenfliegers als gar nicht so einfach

Missionen drei weitere Spielvarianten freilegen: Zielschießen mit einem Human Cannonball (wenig aufsehenerregend, aber recht kurzweilig), Fallschirmspringen (Formationsflug plus Landung) und Jumble Hopper (mit Sprungstiefeln die Inseln überqueren). Schließlich gibt es noch den Birdman, mit dem sämtliche Landschaften unter verschiedenen Witterungsbedingungen erkundet werden können – ohne Aufgabenstellung oder Treibstoffbegrenzung. Jede Mission wird zudem von eigenen Musiken unterlegt, die thematisch gut zum Inhalt passen: Während beim Drachenflieger eher ruhige



Beim Fallschirmspringen macht sich der Windeinfluß besonders stark bemerkbar



Musiken erklingen, sind die Gyrocopterflüge mit schnelleren Rythmen unterlegt. Besonders gelungen sind vor allem die Soundeffekte: Heulender Wind, rauschende Brandung, tosende Wasserfälle und Verkehrslärm in den Großstädten erklingen nicht nur in perfektem Stereosound, sondern auch in der Lautstärke entsprechend zu der jeweiligen Entfernung der Geräuschquelle.

Insgesamt ist PilotWings 64 eine ungewöhnliche Mischung aus realistischem Flugsimulator und Nintendos fesselndem Game-Design. Packende Action sucht man zwar weitestgehend vergebens, so daß das Spiel sicherlich nicht jedermanns Sache ist. Langweilig ist es dennoch keineswegs. Ähnlich wie Super Mario 64 übt das Spiel eine unglaubliche Faszination aus – es ist fast so, als würde der Traum vom Fliegen am heimischen Bildschirm Wirklichkeit. PilotWings 64 gewährt einen faszinierenden Einblick in die Hardware-Power des Nintendo⁶⁴. Bedenkt man, daß die Fähigkeiten des N64 von den ersten beiden Spielen noch lange nicht ausgereizt werden, läßt sich heute nur erahnen, was in Zukunft noch alles möglich sein wird. ■

XL-Wertung

90%

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

A.B. GAMES

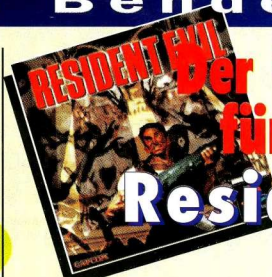
Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospiele
und Geräten

Das haut
Dich um!

TEKKEN II

PlayStation (dt) **109,95**
Unbedingt vorbestellen!!!



PlayStation
dt - unzensiert -
US-Version lieferbar 129,95

99,95

Wegen großer Nachfrage -
unbedingt vorbestellen!!!

Euer PSX Fitnessprogramm 1996:

Wer geht da denn
noch ins Freibad?

Pete Sampras Tennis ... (dt)* 99,95
Po'ed ... (dt)* 99,95
Burning Road ... * 139,95
Power Play Hockey ... (dt)* 99,95
A-Train ... (dt)* 99,95
Space Hulk ... (dt) 99,95
Andretti Racing 97 ... (dt)* 99,95

Toshinden II ... (dt) 99,95
Track & Field ... (dt) 99,95
Olympic Games ... (dt) 99,95
Die Hard Trilogy ... (us)* 129,95
Chronicles of the Sword (dt)* 99,95
Fade to Black ... (dt) 99,95
Rock'n'Roll Racing II ... (dt)* 99,95

Komplette kostenlose Sony PSX Preisliste anfordern!

 Shining Wisdom (dt) 99,95
Alien Trilogy (us)* 129,95
Gungriffon (dt) 99,95
Discworld (dt)* 99,95
Heart of Darkness (dt)* ... 99,95
Athletic Kings (dt)* 99,95

 Lufia II (us)* 149,95
Olympic Summer Games . 129,95
Nintendo 64 .call

Was Ihr sonst noch braucht:

Sony PlayStation (dt) 389,-
Sega Saturn (dt) 419,-
Lenkrad Sony 149,95
neGcon - Controller Sony 99,95
Action Replay Sony, Saturn, SNES je 99,95
Memory Card 8-Meg Sony (120 Speicherplätze) ... 89,95

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

Bestellen geht so einfach !!

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

... KEIN CLUB ...



UMK III

Saturn (dt)

Nur begrenzte Stückzahl lieferbar - schnell zugreifen!!!!



Da kommt was auf Euch zu...!!
Syndicate Wars, Blood Omen, Crash Bandicoot, Tunnel B1, Raven Project, Project Overkill, Horned Owl, X-Men, wipEout 2097, Beyond the Beyond, Return Fire, Sim City 2000, Top Gun, Duke Nukem 3D, Soviet Strike, NHL Hockey, Rebell Assault II... **CALL FOR MORE!!!**



Super Rennspiel -
unbedingt vorbestellen!!!

* SPIELE MIT "RP" SIND BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR! BITTE NACHFRAGEN!
Anzahlmengenpreise: der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstehenden Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!!
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN

Phone: 0451 - 871 75 55

A.B. Games • Moislinger Allee 40a • 23588 Lübeck • Nur Versand

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

Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565



Last Bronx – Das Interview mit AM3

Nach dem passend zur Olympiade erschienenen *Decathlete* arbeitet Segas Amusement Machine Research & Development Department No. 3 an einem weiteren, sehr vielversprechenden Projekt.

Last Bronx ist der Titel des 3D-Prüglers, den wir bereits in der Juni-Ausgabe kurz vorgestellt haben. neXt Level präsentiert das Interview mit Akinobu Abe, dem Director von AM3, und Norimasa Yatsuzuka, seines Zeichens Public Relations Officer, über den potentiellen Arcade-Hit.

Und auch ein weiterer Automat aus dem Hause Sega geht in diesem Monat in Japan an den Start. *Gunblade N. Y.* ist mit Sicherheit nicht nur etwas für Freunde schneller 3D-Action. Zudem präsentiert Erzrivale Namco ein Remake ihres legendären Shoot-'em-Up-Klassikers *Xenious*, das in diesen Tagen in die Arcades kommen dürfte.



Im Gegensatz zu Segas *Virtua Fighter*-Reihe setzt AM3 bei ihrem ersten Polygon-Prügler auf bewaffnete Charaktere. Ob *Last Bronx* AM3s *Fighting Vipers* das Wasser abgoben kann? Wir sind jedenfalls gespannt ...



XL: Was hat Sie veranlaßt, ein recht außergewöhnliches 3D-Prügelspiel wie *Last Bronx* zu produzieren?

AA: Als wir den Entschluß faßten, die Arbeit an *Last Bronx* aufzunehmen, waren gerade Beat 'em Ups wie *Virtua Fighter*, *Tekken* und *Street Fighter 2* aktuell. Wir wollten ein neues Prügelkonzept erschaffen, bei dem den Kämpfern beispielsweise Waffen zur Verfügung stehen. Zudem ließen wir uns beim Design der verschiedenen Kampfschauplätze vom Tokioter Stadtbild inspirieren, was dem Spiel eine sehr eigene Atmosphäre verschafft.

XL: Was sind Ihrer Meinung nach die Stärken von *Last Bronx*?

AA: Wir haben es geschafft, die bewaffneten Charaktere sehr realistisch zu animieren. Da sich die Waffen unter anderem in ihrer Länge stark unterscheiden, war es sehr schwer, das Gameplay gut auszubalancieren. Unserer

Meinung nach, ist uns mit *Last Bronx* jedoch ein phantastisch spielbares 3D-Beat-'em-Up gelungen. Zusätzlich zu den diversen Nahkampfwaffen können die Kämpfer ihren Widersachern sogar mit explosiven Projektilen zusetzen. Doch *Last Bronx* bietet noch ein weiteres interessantes Feature: Es ist möglich, beispielsweise Faustschläge nur anzutuscheln, um den Gegner blitzschnell mit einer anderen Attacke auf die Bretter zu schicken.





Die aus einer Vielzahl von Polygonen bestehenden Charaktere verfügen über sehr authentische Bewegungsabläufe. Sogar die Special-Moves wirken erschreckend realistisch

XL: Über welche Art von Waffen verfügen die Charaktere?

AA: Wir haben uns für sowohl traditionelle als auch moderne chinesische und japanische Waffen entschieden. Neben einem Bo (Anm. d. Red.: ein japanisches Holzschwert) setzen sich die Protagonisten mit Kampfstäben, Sai-Gabeln und Schlagstöcken zur Wehr. Das große Waffenarsenal beinhaltet sogar einen überdimensionalen Hammer. Wir hoffen, daß sich nicht nur aufgrund des abwechslungsreichen Character-Designs viele Beat-'em-Up-Fans für *Last Bronx* interessieren werden.

XL: Haben Sie *Last Bronx* unter Rücksichtnahme auf eine eventuelle Saturn-Umsetzung konzipiert?

NY: Unser Ziel war es, Segas Automaten-Hardware Modelk 2 so gut es geht auszunutzen. *Last Bronx* ist also nicht unbedingt für eine Umsetzung auf den Saturn prädestiniert.

XL: Verfügen die Kämpfer in *Last Bronx* über genauso viele Moves wie die



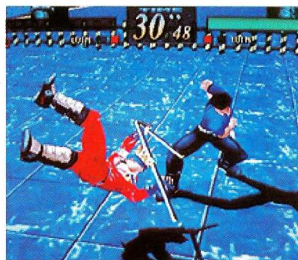
Beim Design der Charaktere haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben



Charaktere aus Segas Vorzeige-Prügelspiel *Virtua Fighter 2*?

AA: Wenn man alle Schläge, Tritte und Special Moves zusammenzählt, hat *Last Bronx* die Nase vorn. Dafür gibt es bei *Virtua Fighter 2* zehn Kämpfer, während wir uns auf eine Riege von acht Charakteren beschränkt haben. In dieser Beziehung sind die beiden Spiele also ungefähr gleichauf.

XL: Wir danken für das Gespräch. ■



Zarte Gemüter, aufgepaßt! Bei *Last Bronx* geht es nicht gerade zimperlich zu

Virtua Fighter 3 - Update

Hersteller: AM 2

Auf der „Tokyo Toy Show“, die vor kurzem in der japanischen Landeshauptstadt stattfand, gab sich Yu Suzuki, seines Zeichens Oberhaupt von Segas AM2, ein überraschendes Stelldichein. Er nutzte die Gelegenheit, um den zweiten neuen Charakter vorzustellen, der in *Virtua Fighter 3* erstmals in den virtuellen Ring steigen soll. Die japanische Aikido-Kämpferin Umenokoo Jiao haben wir bereits in der Mai-Ausgabe vorgestellt. Der Newcomer trägt vorläufig den Namen Takaarashi. Bei diesem Kämpfer handelt es sich um einen traditionellen Sumo-Wrestler, gegen den selbst der muskulöse Jeffry schmächtig wirkt. Zwar hat AM2 zur Zeit noch Probleme, dem japanischen Koloß zu realistischen Bewegungsabläufen zu verhelfen, Yu Suzuki war jedoch zuversichtlich. Zudem gab das AM2-Oberhaupt bekannt, daß *Virtua Fighter 3* einen vierten Button nutzen wird, mit dessen Hilfe sich die Charaktere in den Raum hineinbewegen können. In ausgewählten japanischen Arcades stehen bereits zu 60 % fertiggestellte Testautomaten zum Probespiel bereit. Ob Segas erstes Model-3-Projekt das 3D-Beat-'em-Up-Genre revolutionieren wird? Wir bleiben in Sachen *Virtua Fighter 3* jedenfalls am Ball. ■



Yu Suzuki, das Oberhaupt von AM2, stellt den neuen *Virtua Fighter* vor

Gunblade

Hersteller: Sega/AM3

Neben dem 3D-Polygon-Prügelspektakel *Last Bronx* arbeitet AM3 zur Zeit an *Gunblade N. Y.*, einem vielversprechenden First-Person-Shooter. Ähnlich wie bei Segas *Virtua Cop*, steht der Spieler, einzig und allein bewaffnet mit einer Lichtpistole, einer übermächtigen Feindesschar gegenüber. Doch er ist nicht etwa zu Fuß unterwegs, sondern rast im Sitz eines hypermodernen Kampfhelikopters mit atemberaubender Geschwindigkeit durch die Häuserschluchten von New York. In den diversen Spielabschnitten lauern bis an die Zähne bewaffnete Gegner hinter jeder Ecke. Zwar wird nichts grundlegend Neues geboten – wie



beispielsweise das Fußpedal bei Namcos genrevervandtem *Time Crisis*, mit dem der Akteur jederzeit aus seiner Deckung hervorschnellen kann – Freunde schneller Action werden bei Segas *Gunblade N. Y.* jedoch mit Sicherheit auf ihre Kosten kommen. Eine Saturn-Umsetzung dieses explosiven Titels ist bislang noch nicht angekündigt. ■



Gunblade N. Y. bietet rasante Verfolgungsjagden mit motorisierten Gegnern



Ein hypermoderner Helikopter sorgt im futuristischen New York für Ordnung



AM3s erster First-Person-Shooter geizt nicht mit spektakulären Effekten



Xevious 3D/G

Hersteller: Namco

Vor knapp dreizehn Jahren sorgte Namco mit dem Shooter *Xevious* für Furore, gefolgt vom Nachfolger *Salvalou*, der Ende der Achtziger Jahre erschien. Vor kurzem hielt das langerwartete *Xevious 3D/G* Einzug in fernöstliche Spielhallen. Ähnlich wie bei dem 2D-Shoot-em-Up-Klassiker *Raiden*, stehen dem Spieler drei verschiedene Standard-schußvarianten wie beispielsweise ein Lock-on-Laser zur Verfügung, die sich im Laufe des Gefechts beliebig ausbauen lassen. Sämtliche Objekte bestehen aus Polygonen,



Wie schon seine beiden Vorgänger bietet der neueste Namco-Shooter heiße Action



Das stark ausbaufähige Bonuswaffensystem ist nur eines der interessanten Features, die Namcos neuester Shooter bietet

die zusätzlich mit Texturen belegt wurden, was dem Spiel ein ansprechendes Äußeres verleiht. Namcos Automaten-Hardware System 11 sorgt dabei für die benötigte Prozessor-Power. Besitzer von Sonys PlayStation dürfen sich freuen, eine Umsetzung von *Xevious 3D/G* kommt voraussichtlich Ende des Jahres auf den Markt. ■

Graf-Zeppelin-Str. 20

24941 Flensburg

ManiaX

MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

Spieleversand

0461/94000088

Neuheiten

SONY PLAYSTATION



STREETFIGHTER ALPHA
NHL FACE OFF
RISE 2
OLYMPIC SOCCER
OLYMPIC GAMES
ARCADE GREATEST GAMES
RESIDENT EVIL

JE DM **84,95**

SEGA SATURN



EURO 96 SOCCER
OLYMPIC SOCCER
OLYMPIC GAMES
NIGHT WARRIORS
SHELLSHOCK
DISCWORD
VIRTUA GOLF

JE DM **89,95**

SNES

DONALD IN MAUI MALLARD
BREATH OF FIRE 2
FINAL FIGHT 3
TOY STORY

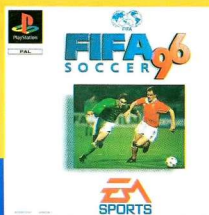
JE DM **129,95**

SONDERANGEBOTE

DAYTONA USA – SATURN
JUDGE DREDD – SNES
UNIRALLEY – SNES
KID CLOWN – SNES
WORLD CUP GOLF – PSX
WIPEOUT – PSX
WARHAWK – PSX
STRIKER 96

JE DM **69,95**

WEITER 5000 SPIELE AUF ANFRAGE



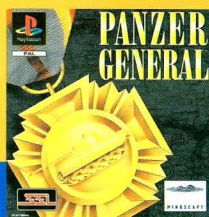
FIFA SOCCER 96

FÜR SATURN UND PLAYSTATION
NUR DM **69,95**



STAR TREK NEXT GENERATION

FÜR SNES
NUR DM **79,95**



PANZER GENERAL

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **84,95**



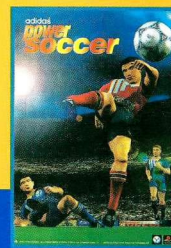
TRACK & FIELD

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **99,95**



PINOCCHIO

FÜR SNES **129,95**
GAME BOY **59,95**



ADIDAS POWER SOCCER

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **99,95**

VERSANDKOSTEN: 7,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR ■ AUSLAND 18,- DM
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ■ FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN!
TELEFON 04 61/9 57 40-88 ■ TELEFAX 04 61/9 57 40-87

behind the scenes 32bit behind the scenes

von K.-D. Hartwig

Noch immer gibt es in Deutschland keine bedeutende Videospiele-Messe. Die halbherzige Branchenpräsenz auf der Nürnberger Spielwarenmesse und der „Computer“ in Köln lassen kaum erahnen, daß Deutschland nach Japan und den USA der wichtigste Markt für Video- und Computerspiele ist.

Ein kleiner Lichtblick soll die CeBIT HOME werden, die in diesem Jahr erstmalig in Hannover stattfindet (28.8.-1.9.96). Sowohl Sony als auch Sega werden anwesend sein und ihre aktuellen und kommenden Software-Highlights präsentieren. Nintendo wird zwar mit Abwesenheit glänzen, dafür haben eine ganze Reihe Software-Firmen, z. B. BMG, Mindscape und Virgin, ihre Teilnahme angekündigt.



Sega bietet im Rahmen der *hot price*-Serie diverse Saturn-Spiele für 50 DM an

goodbye

Tom Kalinske verläßt Sega of America. Der Präsident von SoA hatte Segas Geschicke seit sechs Jahren gelenkt und mit dem Genesis (Mega Drive) Nintendo die Spitzenstellung im US-Markt abgenommen.



Ein herber Rückschlag folgte jedoch 1994/95 mit dem 32X-Debakel. Kalinske verläßt Sega in Richtung Edutainment Technologies

LLC, bleibt allerdings Mitglied im Vorstand von SoA. Sein letzter Arbeitstag als Präsident ist ironischerweise der 30. September – der Erstverkaufstag des Nintendo⁶⁴.

Neuer Präsident wird Shiochiro Irimajiri, der seit 1993 bei Sega arbeitet und zuletzt „Representative Director“ von Sega Enterprises, SoAs Mutterkonzern war. Außerdem verstärkt Bernhard Stolar die Führungsriege. Sein vorheriger Arbeitgeber: Sony Computer Entertainment America.

Bei SCEA dreht sich das Management-Karussell weiter. Nachdem (Ex-)Präsident Steve Race bereits vor einigen Monaten die Segel streichen mußte, wurden nun mit Jim Whims und Angelo Pezzani zwei Vice-Präsidenten vor die Tür gesetzt. Auch bei SCEA nehmen Japaner in Zukunft wichtigere Positionen ein. Offenbar ist man bei Sega und Sony in Japan nicht ganz zufrieden mit den Leistungen der US-Niederlassungen. Die Vermutung liegt nicht fern, daß die Veränderungen im Hinblick auf Nintendos Next-Generation-Debüt erfolgen.

Inzwischen hat sich auch der Wechsel an der Spitze von Sega Deutschland vollzogen. Marketing Manager Torsten Oppermann, der vor seiner Zeit bei Sega Redakteur bei den Zeitschriften ASM und GAMERS war, verließ Sega auf eigenen Wunsch in Richtung Hasbro. Sein Nachfolger ist Andreas von Gliszczynski, der zuvor in Diensten von Philips Media und Hudson Soft stand. ■

saturn online

Der Internet-Anschluß für den Saturn (Sega Saturn Netlink), über den wir in den vergangenen Ausgaben berichteten, wird auch in Deutschland erhältlich sein. Per 28.8er Modem können sich Saturn-Besitzer ab Frühjahr 1997 in den Cyberspace beamen.

Eine weitere gute Nachricht für Saturn-Fans: Seit dem ersten August bietet Sega eine ganze Reihe älterer Saturn-Spiele zum empfohlenen Verkaufspreis von 50 DM an, z. B. die ersten Teile von *Clockwork Knight*, *Virtua Fighter* und *Panzer Dragoon* sowie *Daytona USA* und *Victory Goal*. In Zukunft sollen noch weitere Spiele im Rahmen dieser *hot price*-Serie angeboten werden. ■

hardware update

SNKs Prügelspiel *King of Fighters '95* wurde bekanntlich in Japan zusammen mit einer Cartridge ausgeliefert, um eine perfekte Automatenumsetzung und kurze Ladezeiten zu ermöglichen. Im August wird es nun zusammen mit *Real Bout Fatal Fury* eine 8 MBit RAM-Erweiterung für 8.800 Yen geben, die theoretisch von allen zukünftigen Spielen genutzt werden kann, z. B. *Samurai Shodown 3* und *KoF '96*. Auch Capcom soll schon Interesse angemeldet haben.



Die PlayStation-Hardware hingegen wird eher abgespeckt. Sony Computer Entertainment soll ihre Third-Parties gebeten haben, im kommenden Jahr keine Link-Spiele mehr zu entwickeln, da das Link-Kabel weltweit nur wenige Abnehmer gefunden hat. Offensichtlich plant Sony, zukünftig den Anschluß und somit Kosten bei der Hardwareproduktion einzusparen. Vielleicht bekommen PSX-User dann häufiger Mehrspieler-Optionen per Splitscreen geboten. ■

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

Coole Preise

Importsiele 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 99 Bomberman 2 Dt 69 Bomberman 3 Dt 99 Bomberman 4 Jp 179 Batman Forever Dt 99 Civilisation US 129 Chrono Trigger US 144 Donkey Kong 2 GV 109 Donald in Maui Mall. Dt 129 Demolition Man Dt 99 Earth Worm Jim Dt 129 Final Fantasy 3 US 149 Final Fight 3 Dt 109 Front Mission 2 Jp 149 FIFA Soccer '96 Dt 119 Hebereke Popon 2 Dt 99 Jungle Strike DV 109 Lufia 2 US 139 Mega Man X3 Dt 99 Mario Kart Dt 69 Mechwarrior 2 Dt 109 Mega Man 7 Dt 109 NHL Hockey '96 Dt 119 NBA Live '96 Dt 119 Operation Starfish Dt 59 Parodius 3 Jp 179 Primel Race Dt 99 PTO II US 129 Pinocchio Dt 129 Rock'n Roll Racing Dt 89 Super Turrican 2 Dt 59 Syndicate Dt 69 Sim City Dt 79 Secret of Evermore Dt 109 Secret of Mana 2 Jp 199 Superstar Soccer deluxe Dt 129 Super Mario RPG US 139 Street Racer Dt 59 Time Cop Dt 109 Theme Park Dt 109 Tetris 2 Dt 119 Tetris & Dr. Mario Dt 89 Urban Strike Dt 89 Waterworld Dt 109 Wormes Dt 119 Weapon Lord Dt 129 WWF Wrestlemania Dt 119 Yoshi's Island Dt 119 Gebrauchtsiele schon ab 19 Action Replay 3 Dt 89 SuperNES gebraucht Dt 99	Alien Trilogy US 119 Bomberman Jp 149 Blood Omen US 119 Command & Conquer US 119 Congo US 119 Deadly Skies Dt 99 Defcon 5 Dt 79 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 A-Train (a TV Evolution) Dt 94 Adidas Power Soccer Dt 94 Blazing Dragons Dt 94 Casper Dt 94 Cronicles of Sword Dt 94 Cyberia Dt 89 Darkstalker Dt 89 Die Hard Trilogy US 119 F1 Formula One Dt 89 Fade to Black Dt 94 Hangbinger US 119 Hardball 5 US 119 In The Hunt US 119 Jumpin' Flash 2 Jp 139 Kings Field 3 Jp 139 King of Fighters 95 Jp 139 Legacy of Kain US 119 Lone Soldier Dt 79 Moto Toon 2 Jp 139 Myst Dt 94 NHL Powerplay Hockey Dt 94 NBA In the Zone Dt 94 NFL Quarterbackclub Dt 94 NHL Face Off Dt 94 Need for Speed Dt 94 Olympic Games Dt 89 Onside Soccer Dt 94 Pete Sampras Tennis Dt 94 Poed Dt 94 Pro Pinball the Web Dt 94 Pro Wrestling 96 Dt 149 Project Overkill Dt 94 Panzer General Dt 94 Return Fire Dt 94 Ridge Racer Revolution Dt 94 Road Rash Dt 94 Romance of 3 Kingdom US 119 Space Hulk Dt 94 Streetracer deluxe Dt 94 Space Griffon US 119 Starfighter 3000 Dt 94 Skeleton Warrior Dt 89 Streetfighter Alpha Dt 94 Syndicate Wars Dt 94 Shell Shock Dt 89 Toshinden 2 Dt 94 Top Gun US 119 Total NBA Dt 94 Tekken 2 Jp 139 Track & Field Dt 94 Williams Arcade Classic Dt 79 Wing Commander 3 Dt 99 Lenkrad schon ab 99 Negcon Pad 89 RGB Kabel 39 Negcon Pad 89 Padverlängerung 25 Control Pad 89 Infrarot Pad 39
Unzensurierte deutsche Version jetzt im Handel - aber wie lange ??? RESIDENT EVIL PSX Dt nur 79,90 DM Solange der Vorrat reicht				
3 DO Captain Quazar US 119 Caspar Dt 99 Chees War US 119 Cyberia US 109 Deadalus Encounter US 139 D Dt 129 Deadly Skies US 119 Death Keep US 119 Dragon Lore Dt 109 Demo CD 4 US 19 4 Spiele Paket US 69 Flying Nightmare Dt 109 FIFA Soccer Dt 99 Killing Time Dt 109 Monster Manor GV 75				
Nintendo 64 1299.- incl. 2 Games				
Decathlete Jp 119 Don Pachi Jp 119 Earthworm Jim 2 Dt 99 Fatal Fury US 119 FIFA Soccer Dt 99 F 1 Live Information Dt 99 Golden Axe of Duell Dt 99 Gradus deluxe Jp 129 Hang On GP 95 Dt 99 Iron Storm US 119 King of Fighter 95 Jp 149 Military Commander 2 Jp 119 Mystaria Dt 99 NHL Powerplay Dt 119 Nights mit Pad Jp 139 Night Warriors US 119 Olympic Games Dt 99 Olympe Games Dt 99 Primel Race Dt 99 Panzer Dragon 2 Dt 109 Panzer General Dt 99 Rayman Dt 94 Romance of III Kingdom US 129 Road Rash Dt 99 Sim City 2000 Dt 99 SEGA Rally Dt 99 Space Tennis Dt 99 Shell Shock Dt 99 Shining Wisdom Dt 99 Skeleton Warriors US 119 Streetfighter Alpha US 119 The Horde Dt 119 Theme Park Dt 99 Thunderhawk II Dt 99 Toshinden Dt 99 Ultimate Komat Dt 89 Vampire Hunter US 119 Victory Goal 96 Jp 119 Virtua Cop inkl. Gun Dt 139 Wing Arms Dt 99 Wrestling Jp 129 X-Men Dt 94 Action Replay m. Backup Dt 89 Back up Memory Card Dt 89 Control Pad US 39 Infrarot Controller - 2mal US 99				
Conquest of New World 87 Cyberia 2 89 Cyberstorm 79 Descent 2 79 Die Siedler 2 69 Duke NUKEM 79 Elisabeth 97 F1 Grand Prix 2 69 Gender Wars 79 Onside Soccer 79 Pole Position 89 Police Quest Swat 95 Rebel Assault 2 79 Return Fire 79 Ripper 89 Silent Hunter 79 Speed Racer 79 Starfighter 3000 79 TFX Outfighter 89 Urban Runner 79 Virtua Fighter 79 Warcraft 2 + Data 99 Witchaven 2 79 Zork Nemesis 89 Storm 89				
NEU • NEU • NEU • NEU • NEU Laden/Versand Danziger Str. 124 Ecke Greifswalder Str. Verkauft Sony-Grundgerät mit Total NBA nur 439,90 SPEZIALUMBAU PSX ohne Vorbooten nur 109,90 DM				
Jaguar Jaguar mit Spiel GV 189 Spiele auf Anfrage				

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU

Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

Verkauft & Verleiht

MARZAHN

Marzahner Promenade 47
neben A-Z

Verkauft & Verleiht

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

Ladenpreise können abweichen!



Bomberman

System: Saturn
Hersteller: Hudson
Erhältlich: als Import

Nun machen Hudsons Bomberman Männer endlich auch den Saturn unsicher. Stark aufgepeppte Optik – in bestimmten Spielmodi nutzt *Bomberman* sogar den High-Resolution-Modus von Segas 32-Bit-Hardware – und eine Menge einfallsreicher Features sollen dafür sorgen, daß *Bomberman* lange Zeit unterhält. Zudem bietet das Game einen Zehnspieler-Simultanmodus mit dem sich in einer, für *Bomberman*-Verhältnisse, riesigen Arena heiße Duelle ausfechten lassen. Videospielerkenner werden in der Riege der Charaktere einige alte Bekannte aus älteren Hudson-Spielen auffallen – unter anderem gibt sich der prähistorische Jump&Run-Held Bonk ein Stelldichein.

Die Nippon-Version von *Bomberman* ist bereits erhältlich, ein offizieller Deutschland-Release dagegen noch nicht geplant. ■

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



Neues von Square

Während nicht nur die PlayStation-Fangemeinde auf den potentiellen Rollenspiel-Überhammer *Final Fantasy VII* und das futuristische Polygon-Prügelspiel *Tobal No. 1* wartet, kündigte die japanische Software-schmiede zwei weitere vielversprechende PlayStation-Projekte an.

Bei dem ersten Titel sollen vor allem die Strategie-Fans unter den PSX-Usern auf ihre Kosten kommen. *Final Fantasy Tactics* verspricht großangelegte Schlachten mit den bekannten Charakteren aus der Rollenspiel-Reihe. Eine Release-Date wurde bislang jedoch noch nicht bekannt gegeben.

Das zweite Spiel, an dem Square zur Zeit mit Hochdruck arbeitet, trägt den Titel *Bushido Blade*. Bei diesem Game handelt es sich um ein reinrassiges 3D-Beat-'em-Up, in dem bewaffnete Charaktere aus dem mittelalterlichen Japan aufeinandertreffen. Im Land der aufgehenden Sonne kommt der Polygon-Prügler voraussichtlich Anfang nächsten Jahres auf den Markt. ■



Nach *Tobal No. 1* arbeitet Square an dem Polygon-Prügler *Bushido Blade*



Thunder Truck Rally

System: PlayStation
Hersteller: Sony
Entwickler: Psygnosis
Erhältlich: ab Oktober

Den Beweis dafür, daß die britische Softwareschmiede etwas für rasantere Rennspiele übrig hat, liefert spätestens das exzellente *Formel 1* (siehe S. 74). Neben dem zweiten Teil der futuristischen Hochgeschwindigkeitsraserei *wipEout* arbeitet Psygnosis zur Zeit an *Thunder Truck Rally*,



PS-Freaks, aufgepaßt! Ob beim rabieten 'Car Crushing' in der Arena oder bei der halbrecherischen Querfeldein-Raserei, *Thunder Truck Rally* bietet jede Menge Action



einem außergewöhnlichen Rennspiel.

Statt windschnittiger Formel-1-Boliden oder hypermoderner Antigravitations-Gleiter gehen bei diesem Game tonnenschwere Monster Trucks an den Start. Auf verschiedenen Querfeldeinstrecken darf der geeignete PlayStation-User seinem Bleifuß besten Gewissens freien Lauf lassen.

Flüssige und detaillierte 3D-Optik und ein hohes Maß an Spielbarkeit sollen *Thunder Truck Rally* zu einer interessanten Rennspiel-Alternative machen.

Für Freunde von 2D-Jump&Runs hält Psygnosis *Lomax in Lemmingsland* bereit. Bei diesem Titel fällt vor allem die gute Animation und liebevolle grafische Gestaltung auf. ■



Gekkamugentan Torico

System: Saturn
Hersteller: Sega
Erhältlich: als Import

Bei diesem Titel von Sega Japan handelt es sich um ein interaktives Adventure, das vorerst wohl nur fernöstlichen Saturn-Usern

vorbehalten bleiben wird. Zwei CDs gehören zum Lieferumfang, beide sind vollgestopft mit hochqualitativen Rendergrafik-Sequenzen. Ähnlich wie bei *Acclaims D*, das schon seit einiger Zeit für alle 32-Bitter erhältlich ist, ist es möglich, *Gekkamugentan Torico* in mehreren Handlungssträngen durchzuspielen.

Nicht nur das düstere Ambiente, vor allem die grafische Präsentation macht dieses Mammut-Adventure interessant. Der einzige Wehrmutstropfen ist jedoch, daß das Game komplett in japanischer Sprache gehalten ist. ■

Muster: King Games, Schweiz, Tel.: 0041 - 62 - 892 02 87



***Gekkamugentan Torico* bietet Render-Grafik vom Feinsten. Die dabei entstehende gewaltige Datenmenge findet auf zwei CDs Platz**



Sonic Wings Special

System: Saturn
Hersteller: Video System
Erhältlich: als Import

Neo-Geo-Usern dürfte die Shoot-'em-Up-Reihe unter dem Titel Aero Fighters bekannt sein, deren dritter Teil zu Anfang dieses Jahres in Übersee auf den Markt kam. Nun kommen auch Saturn-User in den Genuß eines Vertikal-Shooters der japanischen, hierzulande jedoch recht unbekannten Softwarefirma Video System. Sonic Wings Special ist der Titel des Games, das jedoch keineswegs eine weitere Fortsetzung der Ballerspiel-Reihe darstellt. Vielmehr handelt es sich um eine Compilation der drei bereits erhältlichen Neo-Geo-Umsetzungen. Neben den zwölf bekannten Charakteren bietet Sonic Wings Special die besten Level der Shoot-em-Up-Trilogie. Zwar gibt es auf Segas Saturn weitaus spektakulärere Action-Titel, Genre-Fans sollten dem exotischen Titel jedoch eine Chance geben. ■

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



Battle Arena Toshinden 2 Plus

System: PlayStation
Hersteller: Takara
Entwickler: Tamssoft
Erhältlich: ab Herbst (Import)

Zur Zeit arbeitet der fernöstliche Software-riesen Takara an Battle Arena Toshinden 2 Plus, einem Update des hierzulande vor kurzem auf den Markt gekommenen Polygon-Prügelhits. Neben neuen Fightern wartet die Silberscheibe voraussichtlich auch mit neuen Kampfschauplätzen auf. Battle Arena Toshinden 2 Plus ist jedoch nur für Besitzer des Originalspiels interessant, da es sich bei dem Update nicht um eine Stand-Alone-Version handelt. Im Land der aufgehenden Sonne kommt das Game im Herbst auf den Markt, eine US-Version, die mit etwa 30 US-Dollar zu Buche schlägt, soll folgen. Ob das aufgepeppt 3D-Beat-'em-Up auch hierzulande erscheint, steht noch nicht fest. ■

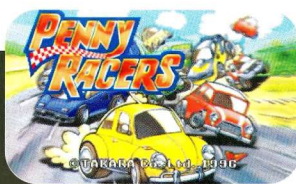
Penny Racers

System: PlayStation
Hersteller: Sony
Entwickler: Takara/Tamssoft
Erhältlich: ab November

Wer hätte das gedacht. Nachdem wir in der Juni-Ausgabe über das Importspiel Choro Q berichtet haben, gab Sony Interactive bekannt, Takaras/Tamssofts etwas anderes Rennspiel hierzulande auf den Markt zu bringen. Unter dem Titel Penny Racers dürfen PlayStation-User

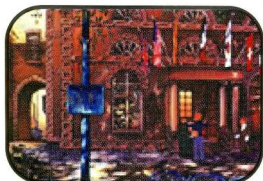
ab Ende November 13 haarsträubende Strecken unsicher machen. Zu diesem Zweck stehen recht unkonventionelle Rennwagen zur Verfügung, sogar ein Müllwagen ist anwählbar. Zwischen den Rennen kann sich der Spieler um ein Fine-Tuning der Boliden kümmern. Neben Steuerung, Bereifung und Motorenleistung kann sogar auf die Lackierung der Karosserie Einfluß genommen werden.

Besitzer von Sonys 32-Bitter dürfen sich mit Penny Racers auf ein wirklich ausgefallenes Rennspektakel freuen. ■





Baphomets Fluch bietet spannende Rätsel in bizarrer Atmosphäre

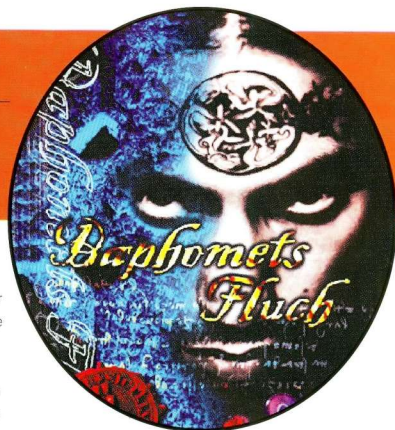


Auch die grafische Aufmachung des PSX-Adventures hat ihre Reize

Baphomets Fluch

System: PlayStation
Hersteller: Sony
Entwickler: Revolution Software
Erhältlich: ab September

Zur Zeit arbeiten die britischen Programmierer von Revolution Software an einem anspruchsvollen Krimi-Adventure, das zeitgleich mit dem PC-Release auch auf der PlayStation erscheinen soll. Die Geschichte dreht sich um einen amerikanischen Touristen, der in Paris nur knapp ein Bombenattentat überlebt und nun versucht, dessen Hintergründe aufzuklären. Schnell führt die Spur zu einem heute noch bestehenden Tempelorden, der laut einer Legende Hüter der Bundeslade ist und in Mafia-Manier versucht, politischen Einfluss auszuüben. Im Spiel tauchen immer wieder entsprechende historische Bezüge auf, die sicher zu einer Fülle von mysteriösen Rätseln führen. Besonders aufwendig gestaltet sich die



grafische Präsentation mit flüssigem Parallax-Scrolling und über tausend Animationsphasen für die Figur des Protagonisten. Gesteuert wird das komplett mit deutscher Sprachausgabe ausgestattete Baphomets Fluch wahlweise mit der Maus oder dem Joypad. ■

An- und Verkauf
von Gebrauchtspielen
& Konsolen

GAME PROFI

VIDEOSPIELE & MEHR!

Ständig neue
Angebote &
Importspele

PlayStation

Fade to Black	109,95
Track and Field	109,95
Gunship	109,95
Toshiden 2	109,95
NBA Live '96	109,95
Alone in the Dark 2	109,95
Sampras Extreme Tennis	109,95
Olympic Soccer	99,95
Shellshock	109,95
NHL Face Off	109,95
NFL Game Day	109,95
Alien Trilogy dt./engl.	109,95
Importe:	
Tekken 2 JP	169,95
Top Gun US	129,95
King of Fighters '95 US	159,95
Silverload US	129,95
Zubehör:	
Multi Tap	69,95
Joypad	59,95
Joypad 2	39,95
Memory Card plus	99,95
RFU-Adapter	49,95
Action Replay	99,95
NEG Conpad	99,95
Madcatz Lenkrad	159,95
Joypad	89,95

SEGA SATURN

Shining Wisdom	109,95
Panzer Dragon 2	109,95
Street Fighter Alpha	99,95
Ultimate 3	99,95
Worms	99,95
Alone in the Dark 2	109,95
Virtua Cop	159,95
Shellshock	109,95
Wipeout	99,95
Importe:	
NHL Powerplay '96	129,95
Slam N'Jam US	149,95
Nights + Joy Pad	159,95
Virtual Open Tennis US	99,95
Decathlete US	129,95
Fatal Fury US	139,95
Bombberman 10Player US	139,95
Skeleton Warriors US	99,95
Zubehör:	
Universal Adapter	59,95
Action Replay	99,95
RFU-Adapter	49,95
Joypad	44,95
Arcade Stick	89,95
Photo CD	59,95
Memo Card 8 Meg	69,95
Arcade Racer Lenkrad	129,95
Video Card	349,95

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Tot Story	149,95
Mega Man x3	139,95
Breath of Fire 2	139,95
Tim in Tibet	139,95
Cutthroat Island	149,95
Primal Rage	149,95
Power Rangers Fighting edit.	149,95
Power Rangers The Movie	139,95
Micro Machines 2	139,95
Donkey Kong 2	139,95
Batman Forever	99,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	149,95
Nigel Mansell	139,95
Secret of Evermore	129,95
Illusion of Time	129,95
Importe:	
Final Fantasy 3	149,95
Robotrek	139,95
Chrono Trigger	149,95
Zubehör:	
Controller	29,95
Super Key	49,95

MEGA DRIVE

Tot Story	119,95
Donald in MM.	109,95
Garfield	99,95
Light Crusader	99,95
Vector Man	99,95
Skeleton Crew	99,95
NHL '96	119,95
Fifa Soccer '96	119,95
NBA Live '96	119,95

Spieleberater

Ultimate 3	49,95
Resident Evil	39,95
Mario RPG.	49,95
Final Fantasy 3	49,95
Chrono Trigger	49,95

Kein Versand!

PC-Spiele
auf Anfrage



Ultra 64
lieferbar!

GAME PROFI
Erlstraße 34 Tel. 02131 - 21313
41460 Neuss Fax 02131 - 21921
Mo. - Fr. 12.00 - 18.30 H
Sa. 10.00 - 14.00 H

GAME PROFI
Ulmenstraße 3 Tel. 0171 - 414 8593
40476 Düsseldorf
Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 H
Sa. 10.00 - 14.00 H

GAME PROFI im PORST-Fachgeschäft
Kölnerstraße 37 Tel. 02181 - 9444
41515 Grevenbroich
Mo. - Fr. 9.30 - 18.30 H
Sa. 9.30 - 14.00 H

PSX-Link Treffen
jeden Mittwoch
in Düsseldorf ab 14.00 H!

Myth

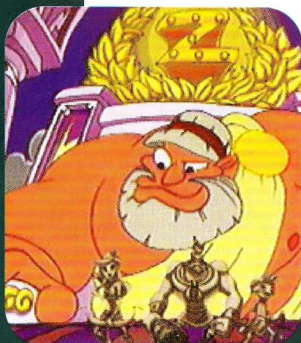
System: PlayStation/Saturn
Hersteller: Lucas Arts
Erhältlich: 4. Quartal '96

Mit Myth präsentiert LucasArts ein Action-Adventure, das die griechische Mythologie ordentlich auf die Schippe nimmt.

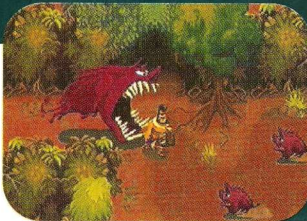
Bei diesem Titel ist es die Aufgabe des Spielers, eine zauberhafte Göttin aus den

Klauen von Hades, seines Zeichens Herrscher der Unterwelt, zu befreien. In über 40 verschiedenen barbarischen Welten müssen sich die Retter gegenüber Medusen, Zyklopen und anderen Sagenwesen behaupten.

Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten kommt Myth im Herbst auf den Markt, hierzu-lande müssen sich PlayStation- und Saturn-Besitzer noch ein wenig gedulden. ■



Nicht nur hinsichtlich der Storyline ist Myth ein ungewöhnliches Action-Adventure. Auch beim Character-Design waren die Entwickler sichtlich kreativ



3D Lemmings

System: Saturn
Hersteller: Sega
Entwickler: Psygnosis
Erhältlich: Im Handel

Nach knapp einem Jahr dürfen nun auch Saturn-User über das Schicksal der skandinavischen Wühlmäuse entscheiden. Über 100 unterschiedlichste Level warten darauf, geknackt zu werden: Dem Spieler stehen bestimmte Fähigkeiten in begrenzter Anzahl zur Verfügung, die er auf die blind drauflos-maschierenden Lemmings übertragen kann, um diese sicher zum Levelausgang zu führen. Eine ablaufende Zeitvorgabe verlangt dabei kombinatorisches Handeln und zielsicheres Einsetzen der gegebenen Möglichkeiten. Knobler-Fans erwartet mit Psygnosis' 3D Lemmings ein packendes Strategie-Vergnügen mit reichlich Dauerspaß. ■

Dark Forces

System: PlayStation
Hersteller: LucasArts
Erhältlich: 4. Quartal '96

Momentan arbeitet Lucas Arts an Dark Forces, das voraussichtlich im Oktober für Sonys Next-Generation-Konsole auf den Markt kommen wird. Bei diesem Spiel handelt es sich um einen reinrassigen First-Person-Shooter, mit einer dramatischen Star-Wars-

Storyline. Als Spezialbeauftragter der Rebellen ist es die Aufgabe des Spielers, eine neue geheimnisvolle Streitmacht des Imperiums ausfindig und unschädlich zu machen. Dark Forces bietet explosive 3D-Action in den Weiten des Todessterns und anderen Szenarien der Kultfilm-Trilogie. Die atemberaubende 3D-Grafik, ein toller Soundtrack und die beklemmende Atmosphäre sollen dafür sorgen, daß Dark Forces in seinem Genre neue Maßstäbe setzt. ■



Bei Dark Forces steht dem Spieler ein großes Arsenal an Feuerwaffen zur Verfügung. Das wird auch dringend benötigt, da sich Unmengen von Gegnern in den Levels breitgemacht haben



Supersonic Racers

System: PlayStation
Hersteller: Mindscape
Erhältlich: ab Oktober

Mit *Supersonic Racers* präsentiert Mindscape ein Rennspiel der etwas anderen Art. Keine geringeren als die Entwickler des erfolgreichen Mega-Drive-Moduls *Micro Machines 2* arbeiten zur Zeit an diesem sehr vielversprechenden Titel.

Supersonic Racers bietet nicht weniger als 40 verschiedene Strecken, auf denen sich bis zu acht ausgefallene Comic-Charaktere mit ihren Fahrzeugen via PlayStation-Link-Kabel



heiße Rennen liefern können – Sonys *Multi Tap* macht's möglich. Die einfallsreichen Tracks führen den Spieler an diverse Orte dieser Erde. Neben Hochgeschwindigkeitsduellen in der Wüste bietet das Spiel Querfeldein-Rasereien durch das Dickicht eines Regenwaldes. Sogar ein Geisterhaus samt umliegenden Friedhof findet als Rennstrecke Verwendung. Zudem werden Speedboat-Kurse und ein extrater-

restrischer Track geboten, der im Orbit eines fernen Planeten gelegen ist.

Die präzise Steuerung der Vehikel soll halbschwebende Manöver und somit langmotivierende Rennspielaction garantieren.

Eines steht fest, Besitzer von Sonys 32-Bitter dürfen ihre Konsolen schon einmal warmlaufen lassen. ■



Aufgepaßt! Crashes sind bei *Supersonic Racers* an der Tagesordnung



0521/64234

M.C. Game

0521/64234

SUPER NINTENDO

Boys Tournament US 129.95
 Big Sky Trooper DV 79.95
 Bogomarm DV 79.95
 Brain Lord US 79.95
 Breath of Fire 2 US 109.95
 Chrono Trigger US 139.95
 Duckies Kong Country 2 DV 119.95
 Dragon Ball Z III JP 69.95
 Dragon View US 89.95
 Earth Bound US 129.95
 Earthworm Jim 2 DV 119.95
 Feds JP 49.95
 FIFA Soccer DV 119.95
 Final Fantasy III US 139.95
 Frank Thomas Big Hurt DV 59.95
 Front Mission JP 79.95
 Ghost Patrol PV 49.95
 Hogane DV 59.95
 Illusion of Time DV 49.95
 Jungle Strike US 79.95
 King Arthur & Knights of Lolly Strike US 129.95
 Lady Strike US 129.95
 Legend of Zelda US 89.95
 Lord of Darkness US 89.95
 Lufia US 99.95
 Mario Baseball Feverpitch DV 109.95
 Mario Paint DV 69.95
 Mario RPG US 139.95
 Mad Davis Fish Master US 119.95
 Mega Man X 2 DV 99.95
 Mega Man X 3 US 119.95
 Micro Machines 2 DV 109.95
 NHL 96 DV 119.95
 Olympic Summer Games DV 104.95
 Prochoc DV 129.95
 PGA Tour 96 DV 119.95
 Power Rangers Movie DV 109.95
 Robokun US 99.95
 Romance of 3 Kingdoms US 139.95
 Secret of Evermore DV 109.95
 Secret of Mive DV 109.95
 Shenmue (H. Soud) DV 99.95
 Star Trek: Deep Space 9 DV 119.95
 Super Adventure Island 2 DV 49.95
 Super Mario All Stars DV 69.95
 Super Mario Kart DV 69.95
 Super Mario RPG DV 49.95
 Super Mario World DV 129.95

Super Turrican 2 DV 69.95
 Tethis & Dr. Mario DV 69.95
 Tetris 2 DV 119.95
 Theme Park DV 109.95
 Tiny Toons DV 49.95
 Utopia DV 129.95
 V.I. Challenge DV 49.95
 Unirally DV 49.95
 Wizardry V US 79.95
 WWF Arcade Game DV 99.95
 Yoshi's Island DV 109.95

MEGA DRIVE

Comic Zone DV 69.95
 Donald Duck in MWallio DV 99.95
 Earth Defense US 24.95
 Earth Soccer 96 DV 109.95
 Light Crusader DV 119.95
 Landstalker DV 59.95
 Story of Thor DV 129.95
 Mario Baseball Feverpitch DV 109.95
 Micro Machines 96 DV 49.95
 NBA Live 96 DV 109.95
 NHL 96 DV 109.95
 Olympic Summer G. 96 US 109.95
 Phantom Star IV DV 129.95
 Slammasters DV 39.95
 Sonic Compilation DV 119.95
 Story of Thor DV 119.95
 Star Trek - Deep Space 9 DV 109.95
 Super Skidmarks DV 99.95
 Theme Park DV 109.95
 Tiny Toons DV 109.95
 What's A Carter DV 49.95
 Whodunnit DV 24.95
 Worms DV 99.95
 WWF Arcade Game DV 99.95
 X-Men US 129.95

SEGA SATURN

Sega Saturn Kapsule DV 419.95
 Alone in the Dark DV 94.95
 Alone in the Dark 96 US 119.95
 Bad Boys DV 44.95
 Bandwheeler US 129.95
 Baywatch DV 99.95
 Baywatch 2 DV 99.95
 Baywatch 3 DV 99.95
 Baywatch 4 DV 99.95
 Baywatch 5 DV 99.95
 Baywatch 6 DV 99.95
 Baywatch 7 DV 99.95
 Baywatch 8 DV 99.95
 Baywatch 9 DV 99.95
 Baywatch 10 DV 99.95
 Baywatch 11 DV 99.95
 Baywatch 12 DV 99.95
 Baywatch 13 DV 99.95
 Baywatch 14 DV 99.95
 Baywatch 15 DV 99.95
 Baywatch 16 DV 99.95
 Baywatch 17 DV 99.95
 Baywatch 18 DV 99.95
 Baywatch 19 DV 99.95
 Baywatch 20 DV 99.95
 Baywatch 21 DV 99.95
 Baywatch 22 DV 99.95
 Baywatch 23 DV 99.95
 Baywatch 24 DV 99.95
 Baywatch 25 DV 99.95
 Baywatch 26 DV 99.95
 Baywatch 27 DV 99.95
 Baywatch 28 DV 99.95
 Baywatch 29 DV 99.95
 Baywatch 30 DV 99.95
 Baywatch 31 DV 99.95
 Baywatch 32 DV 99.95
 Baywatch 33 DV 99.95
 Baywatch 34 DV 99.95
 Baywatch 35 DV 99.95
 Baywatch 36 DV 99.95
 Baywatch 37 DV 99.95
 Baywatch 38 DV 99.95
 Baywatch 39 DV 99.95
 Baywatch 40 DV 99.95
 Baywatch 41 DV 99.95
 Baywatch 42 DV 99.95
 Baywatch 43 DV 99.95
 Baywatch 44 DV 99.95
 Baywatch 45 DV 99.95
 Baywatch 46 DV 99.95
 Baywatch 47 DV 99.95
 Baywatch 48 DV 99.95
 Baywatch 49 DV 99.95
 Baywatch 50 DV 99.95
 Baywatch 51 DV 99.95
 Baywatch 52 DV 99.95
 Baywatch 53 DV 99.95
 Baywatch 54 DV 99.95
 Baywatch 55 DV 99.95
 Baywatch 56 DV 99.95
 Baywatch 57 DV 99.95
 Baywatch 58 DV 99.95
 Baywatch 59 DV 99.95
 Baywatch 60 DV 99.95
 Baywatch 61 DV 99.95
 Baywatch 62 DV 99.95
 Baywatch 63 DV 99.95
 Baywatch 64 DV 99.95
 Baywatch 65 DV 99.95
 Baywatch 66 DV 99.95
 Baywatch 67 DV 99.95
 Baywatch 68 DV 99.95
 Baywatch 69 DV 99.95
 Baywatch 70 DV 99.95
 Baywatch 71 DV 99.95
 Baywatch 72 DV 99.95
 Baywatch 73 DV 99.95
 Baywatch 74 DV 99.95
 Baywatch 75 DV 99.95
 Baywatch 76 DV 99.95
 Baywatch 77 DV 99.95
 Baywatch 78 DV 99.95
 Baywatch 79 DV 99.95
 Baywatch 80 DV 99.95
 Baywatch 81 DV 99.95
 Baywatch 82 DV 99.95
 Baywatch 83 DV 99.95
 Baywatch 84 DV 99.95
 Baywatch 85 DV 99.95
 Baywatch 86 DV 99.95
 Baywatch 87 DV 99.95
 Baywatch 88 DV 99.95
 Baywatch 89 DV 99.95
 Baywatch 90 DV 99.95
 Baywatch 91 DV 99.95
 Baywatch 92 DV 99.95
 Baywatch 93 DV 99.95
 Baywatch 94 DV 99.95
 Baywatch 95 DV 99.95
 Baywatch 96 DV 99.95
 Baywatch 97 DV 99.95
 Baywatch 98 DV 99.95
 Baywatch 99 DV 99.95
 Baywatch 100 DV 99.95

Digital Pinball DV 99.95
 Dead Heat DV 119.95
 Defcon 2 US 99.95
 Earth Worm Jim 2 US 109.95
 Euro 96 Soccer DV 89.95
 F1 Challenge DV 89.95
 FIFA Soccer 96 DV 89.95
 Galaxy Fight DV 99.95
 Gebobbers DV 119.95
 Gex DV 84.95
 Ghen War US 109.95
 Gradus Deluxe Pack DV 109.95
 Guardian Heroes DV 84.95
 Gunbird JP 999.95
 Gunbird DV 84.95
 Hang On GP 96 DV 99.95
 Hi-Octane DV 69.95
 High Velocity US 109.95
 In the Hunt JP 139.95
 Iron Storm US 119.95
 Johnny Bazookatone JP 139.95
 King of Fighters 95 JP 119.95
 Lords Runner DV 89.95
 Magic Carpet DV 39.95
 Mansion o.t. Hi. Souls DV 129.95
 Mega Man X JP 104.95
 Metal Black JP 119.95
 Myst DV 89.95
 Theme Park DV 109.95
 NBA Action DV 89.95
 NBA Jam TE DV 89.95
 Need for Speed DV 89.95
 NHL All Star Hockey DV 99.95
 NHL Powerplay 96 DV 99.95
 Nights DV 129.95
 Panzer Dragoon DV 89.95
 Panzer Dragoon 2 DV 89.95
 Paradise Deluxe DV 89.95
 Pebble Beach Golf DV 89.95
 Powerball Baseball JP 89.95
 Rave Dreams DV 39.95
 Rayman DV 99.95
 Red Flash US 114.95
 Rockstar DV 89.95
 Rockstar 2 DV 89.95
 Rockstar 3 DV 89.95
 Rockstar 4 DV 89.95
 Rockstar 5 DV 89.95
 Rockstar 6 DV 89.95
 Rockstar 7 DV 89.95
 Rockstar 8 DV 89.95
 Rockstar 9 DV 89.95
 Rockstar 10 DV 89.95
 Rockstar 11 DV 89.95
 Rockstar 12 DV 89.95
 Rockstar 13 DV 89.95
 Rockstar 14 DV 89.95
 Rockstar 15 DV 89.95
 Rockstar 16 DV 89.95
 Rockstar 17 DV 89.95
 Rockstar 18 DV 89.95
 Rockstar 19 DV 89.95
 Rockstar 20 DV 89.95
 Rockstar 21 DV 89.95
 Rockstar 22 DV 89.95
 Rockstar 23 DV 89.95
 Rockstar 24 DV 89.95
 Rockstar 25 DV 89.95
 Rockstar 26 DV 89.95
 Rockstar 27 DV 89.95
 Rockstar 28 DV 89.95
 Rockstar 29 DV 89.95
 Rockstar 30 DV 89.95
 Rockstar 31 DV 89.95
 Rockstar 32 DV 89.95
 Rockstar 33 DV 89.95
 Rockstar 34 DV 89.95
 Rockstar 35 DV 89.95
 Rockstar 36 DV 89.95
 Rockstar 37 DV 89.95
 Rockstar 38 DV 89.95
 Rockstar 39 DV 89.95
 Rockstar 40 DV 89.95
 Rockstar 41 DV 89.95
 Rockstar 42 DV 89.95
 Rockstar 43 DV 89.95
 Rockstar 44 DV 89.95
 Rockstar 45 DV 89.95
 Rockstar 46 DV 89.95
 Rockstar 47 DV 89.95
 Rockstar 48 DV 89.95
 Rockstar 49 DV 89.95
 Rockstar 50 DV 89.95
 Rockstar 51 DV 89.95
 Rockstar 52 DV 89.95
 Rockstar 53 DV 89.95
 Rockstar 54 DV 89.95
 Rockstar 55 DV 89.95
 Rockstar 56 DV 89.95
 Rockstar 57 DV 89.95
 Rockstar 58 DV 89.95
 Rockstar 59 DV 89.95
 Rockstar 60 DV 89.95
 Rockstar 61 DV 89.95
 Rockstar 62 DV 89.95
 Rockstar 63 DV 89.95
 Rockstar 64 DV 89.95
 Rockstar 65 DV 89.95
 Rockstar 66 DV 89.95
 Rockstar 67 DV 89.95
 Rockstar 68 DV 89.95
 Rockstar 69 DV 89.95
 Rockstar 70 DV 89.95
 Rockstar 71 DV 89.95
 Rockstar 72 DV 89.95
 Rockstar 73 DV 89.95
 Rockstar 74 DV 89.95
 Rockstar 75 DV 89.95
 Rockstar 76 DV 89.95
 Rockstar 77 DV 89.95
 Rockstar 78 DV 89.95
 Rockstar 79 DV 89.95
 Rockstar 80 DV 89.95
 Rockstar 81 DV 89.95
 Rockstar 82 DV 89.95
 Rockstar 83 DV 89.95
 Rockstar 84 DV 89.95
 Rockstar 85 DV 89.95
 Rockstar 86 DV 89.95
 Rockstar 87 DV 89.95
 Rockstar 88 DV 89.95
 Rockstar 89 DV 89.95
 Rockstar 90 DV 89.95
 Rockstar 91 DV 89.95
 Rockstar 92 DV 89.95
 Rockstar 93 DV 89.95
 Rockstar 94 DV 89.95
 Rockstar 95 DV 89.95
 Rockstar 96 DV 89.95
 Rockstar 97 DV 89.95
 Rockstar 98 DV 89.95
 Rockstar 99 DV 89.95
 Rockstar 100 DV 89.95

Sin City 2000 DV 89.95
 Sonic Wings JP 129.95
 Skeleton Warriors US 99.95
 Storm in Japan US 119.95
 Street Fighter Alpha DV 89.95
 Strikers 1945 DV 129.95
 Theme Park DV 89.95
 Thunderhawk 2 DV 99.95
 The Horde DV 89.95
 True Pinball DV 109.95
 Vampire Hunter JP 79.95
 Victory Boating DV 84.95
 Virtus Fighter 2 DV 109.95
 Virtus Open Tennis JP 999.95
 WWF Arcade Game DV 89.95
 Winning Post US 119.95
 World Adv. Mil. Comm 2 JP 99.95
 World Series Baseball DV 89.95
 Worms DV 89.95
 X-Men DV 89.95

Sony Playstation Kapsule DV 379.95
 32 Lemmings DV 89.95
 A-Train (H. Texts) DV 89.95
 Action Power Soccer DV 94.95
 Backyard Boy DV 79.95
 Olympic Games DV 89.95
 Parodius Deluxe DV 89.95
 RCA Tour Golf 96 DV 89.95
 Philomina DV 69.95
 Power Serve (Tennis) DV 89.95
 Rival Racer DV 89.95
 Pro Pinball DV 89.95
 Rave Rave DV 89.95
 Ridge Racer DV 89.95
 Ridge Racer Revolution DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 2 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 3 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 4 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 5 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 6 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 7 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 8 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 9 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 10 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 11 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 12 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 13 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 14 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 15 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 16 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 17 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 18 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 19 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 20 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 21 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 22 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 23 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 24 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 25 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 26 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 27 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 28 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 29 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 30 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 31 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 32 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 33 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 34 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 35 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 36 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 37 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 38 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 39 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 40 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 41 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 42 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 43 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 44 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 45 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 46 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 47 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 48 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 49 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 50 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 51 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 52 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 53 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 54 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 55 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 56 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 57 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 58 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 59 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 60 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 61 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 62 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 63 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 64 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 65 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 66 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 67 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 68 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 69 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 70 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 71 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 72 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 73 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 74 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 75 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 76 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 77 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 78 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 79 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 80 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 81 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 82 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 83 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 84 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 85 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 86 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 87 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 88 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 89 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 90 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 91 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 92 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 93 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 94 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 95 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 96 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 97 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 98 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 99 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 100 DV 89.95

Galaxian 3 JP 139.95
 Gex DV 69.95
 Goal Storm DV 99.95
 Ground Stroke JP 79.95
 Gunship DV 94.95
 Habermas Popolito DV 69.95
 Hi-Octane DV 69.95
 Imped Racing DV 99.95
 Johnny Bazookatone DV 79.95
 Jupiter Strike DV 59.95
 Jumping Flash 2 JP 139.95
 Kings Field US 109.95
 Kings Field 2 JP 139.95
 King's Field III JP 144.95
 Lone Soldier DV 89.95
 Magic Carpet DV 89.95
 Metal Jacket JP 49.95
 Mickey's Wild Adventure DV 89.95
 Motorbikes Grand Prix 2 JP 139.95
 Namco Museum Vol. 2 JP 149.95
 Namco Museum Vol. 3 JP 144.95
 NBA Live 96 DV 89.95
 NBA in the Zone DV 89.95
 Need for Speed DV 89.95
 NHL Face Off DV 89.95
 Novostorm DV 89.95
 Olympic Games DV 89.95
 Olympic Games DV 89.95
 Parodius Deluxe DV 89.95
 RCA Tour Golf 96 DV 89.95
 Philomina DV 69.95
 Power Serve (Tennis) DV 89.95
 Rival Racer DV 89.95
 Pro Pinball DV 89.95
 Rave Rave DV 89.95
 Ridge Racer DV 89.95
 Ridge Racer Revolution DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 2 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 3 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 4 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 5 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 6 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 7 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 8 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 9 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 10 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 11 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 12 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 13 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 14 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 15 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 16 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 17 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 18 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 19 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 20 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 21 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 22 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 23 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 24 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 25 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 26 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 27 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 28 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 29 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 30 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 31 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 32 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 33 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 34 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 35 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 36 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 37 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 38 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 39 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 40 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 41 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 42 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 43 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 44 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 45 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 46 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 47 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 48 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 49 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 50 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 51 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 52 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 53 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 54 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 55 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 56 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 57 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 58 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 59 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 60 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 61 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 62 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 63 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 64 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 65 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 66 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 67 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 68 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 69 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 70 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 71 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 72 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 73 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 74 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 75 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 76 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 77 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 78 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 79 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 80 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 81 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 82 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 83 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 84 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 85 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 86 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 87 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 88 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 89 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 90 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 91 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 92 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 93 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 94 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 95 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 96 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 97 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 98 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 99 DV 89.95
 Ridge Racer Revolution 100 DV 89.95

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
 Händlerfragen erwünscht - Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD-ROM-Spielen - Ladenpreise können variieren

Slam 'n Jam 96

System: Saturn
Hersteller: BMG
Entwickler: Crystal Dynamics
Erhältlich: Im Handel

Nur kurz nach dem Erscheinen der PlayStation-Version bringt Crystal Dynamics ihre Basketball-Simulation ohne größere Veränderungen für Segas Saturn auf den Markt. Zur Auswahl stehen 30 Mannschaften, darunter Auswahlen aus den bekanntesten amerikanischen Großstädten, National-

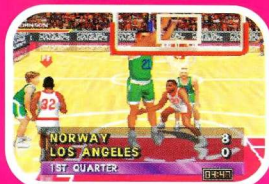


mannschaften aus Europa und Asien sowie natürlich ein All-Star-Team mit den Superstars Earvin 'Magic' Johnson und Kareem Abdul-Jabbar. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig in den Spielmodi, Freundschaftsspiel, Playoffs oder Saison auf Korbjagd gehen. Im Mittelpunkt stehen weiterhin ein dynamisches Paßspiel und actiongeladene Dunkings, die aus der ungewöhnlichen Hinterkorb-Perspektive gezeigt werden. Fans der schnellen US-Sportart kommen bei *Slam 'n Jam 96* mit Sicherheit auf ihre Kosten. ■



Crystal Dynamics' Basketball-Simulation bietet rasante Spielzüge und spektakuläre Dunkings. Auch die Animationen der Sportler wissen zu gefallen

SCOUTING REPORT					CRANK IN LEAD				
SHOOTING -		HIDE		2ND					
SHOOTING -		OUTSIDE		1ST					
DRIB				1ST					
BALL HANDLING				1ST					
DEFENSE				1ST					
					OVERALL	1ST			
STARTERS									
				HGT	SHOOT	DRIB	DEF	PT	
F	30	WAYNE	LINDSEY	6'7"	70-45	70	60	7	4
C	32	DEWE	WARRIOR	6'10"	64	70	68	58	6
P	23	K. ROSS	JANINA	7'0"	91	85	97	8	5
C	3	DOUGLAS	NEWTON	6'11"	75-57	89	52	7	6
G	47	MARC	ROSTON	6'9"	93-95	97	86	6	6
CONTINUE					QUIT GAME				
HOME - ALL-STARS									



The Chessmaster 3-D

System: PlayStation
Hersteller: Mindscape
Erhältlich: Im Handel

Mindscape's *The Chessmaster 3-D* bietet ein schwenkbares 3D-Brett sowie eine farbenprächige, übersichtlichere 2D-Perspektive und sechs meist verwirrende Figuren-Sets. Die Menüs erlauben standardmäßige Grundeinstellungen; darüber hinaus bietet das



Programm außer Technomusik leider nichts, was ein preislich vergleichbarer Schachcomputer nicht zumindest ebenso gut könnte (inkl. Speicherfunktion, diversen Anzeigen, Eröffnungsbibliothek, Lernoptionen und kom-

pletter Halbzugrücknahme bis zum Parteeinfang). Selbst ein passanter zum Brett stellt *The Chessmaster 3-D* keine wirklich hilfreiche Alternative zum herkömmlichen Schachcomputer dar. ■

Das Staunton-Set bietet in der 3D-Perspektive noch am ehesten Übersicht. Taktische Überlegungen lassen sich am 2D-Brett viel besser vollführen, zudem helfen die diversen Anzeigen



Pandemonium

System: PlayStation
Hersteller: Crystal Dynamics
Erhältlich: 4. Quartal '96

Vor kurzem besuchte die US-amerikanische Softwareschmiede der 32-Bit-Fangemeinde Gex, nun arbeiten Crystal Dynamics an Pandemonium, einem genreverwandten PlayStation-Title.

Ähnlich wie Crash Bandicoot, das wir ebenfalls in dieser Ausgabe vorstellen, präsentiert sich Pandemonium in zeitgemäßer 3D-Optik. Hinsichtlich der Storyline erinnert das Game jedoch mehr an J. R. R. Tolkiens „Herr der Ringe“ als an Sonys wildgewordenen Wüstenfuchs. Der interessierte Spieler erlebt zahlreiche Abenteuer an der Seite der magisch begabten Elfe



Nikki, und Fargus, einem verrückten Hofnarren. In zahlreichen großen Spielabschnitten müssen sich die beiden gegen finstere Feindkreationen behaupten und stets auf der Hut vor heimtückischen Fallen sein. Neben bekannten Jump&Run-Elementen bietet Pandemonium auch eine Menge interessanter und innovativer Features. PlayStation-User müssen sich jedoch noch bis zum Fest der Liebe gedulden, dann kommt dieser vielversprechende Titel voraussichtlich auf den Markt. ■

Test 'n' Take

Computer- & Videospiele

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

PlayStation 389,95

adidas Power Soccer dt 99,95
 A Train* da 99,95
 Blazing Dragons* dt 89,95
 Bust a Move 2* dt 59,95
 Chronicles of the Sword* da 89,95
 Cybela dt 79,95
 Destruction Derby dt 89,95
 Discworld (kompl./deutsch) dt 89,95
 Fade to Black dt 99,95
 FIA Formel 1*

Gunship

Jupiter Strike dt 49,95
 Magic Carpet dt 99,95
 NBA Jam T.E. dt 49,95
 NBA Live '96 dt 89,95
 Need for Speed dt 99,95
 NFL Game Day dt 99,95
 NFL Face Off dt 79,95
 Olympic Games* dt 79,95
 Philosuma dt 79,95

PowerPlay Hockey*

Post* dt 89,95
 Pro Pinball dt 89,95

Return Fire*

Road Rash dt 84,95
 Shell Shock dt 89,95
 Syndicate Wars dt 99,95

Theme Park

Toothshin 2 dt 79,95
 Tomb Raider* dt 89,95
 Total NBA dt 84,95

Track & Field

Twisted Metal dt 79,95
 View Point dt 59,95
 Warhawk dt 89,95

Wing Commander III

WWF Wrestlemania dt 49,95
 X-Men* dt 79,95
 Game Buster dt 89,95

Saturn 44,-

Alien Trilogy* us 64,95
 Bakko Bakko dt 89,95
 Cyberia* dt 89,95

Darius Golden

Destruction Derby* dt 89,95
 Discworld* dt 89,95

Euro Soccer (kompl./dt)

Golden Axe dt 89,95
 Guardian Heroes dt 89,95
 Gun* Griffin* dt 99,95
 Mystaria dt 99,95

Need for Speed

Nights* dt 84,95
 Olympic Games* dt 79,95
 Panzer Dragoon 2 dt 99,95

Road Rash*

SEGA Rally dt 89,95

Shining Wisdom

Sim City 2000 dt 99,95

Skeleton Warriors*

Streetfighter Alpha dt 89,95
 Themepark dt 89,95
 The Horde dt 89,95

True Pinball

Virtua Cop + Gun dt 139,95
 Virtua Fighter 2 dt 79,95

Virtual Open Tennis

Wing Arms dt 89,95
 Worms dt 99,95
 Virtual Open Tennis dt 89,95

Game Buster

Memory Card, 8 MBit dt 99,95
 Adapter (us/jal/dt) dt 49,95

SuperNintendo

Chrono Trigger us 149,95
 Donald in Maui Mallard* dt 129,95
 Mario RPG us 139,95
 Theme Park dt 89,95

Jaguar

Fight for Live dt 119,95
 Syndicate us 59,95
 Theme Park us 59,95
 Tempest 2000 dt 69,95
 WhiteMan + 4 Sp. Act dt 69,95

Resident Evil

99,95*

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

89,95

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

99,95



159,95



Lenkrad für Playstation



Vorsicht! Dieser gemeingefährliche Säbelzahniger ist nur einer der aggressiven Gegner, die der Hauptfigur von *Time Commando* in der Steinzeit auflauern

Time Commando

System: PlayStation
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Adeline
Erhältlich: im Handel

Mit *Time Commando* präsentiert Electronic Arts ein recht unkonventionelles PlayStation-Abenteuer. Besitzer von Sonys 32-Bitter, die schon immer einmal durch die Zeit reisen wollten, werden bei diesem Titel auf ihre Kosten kommen. In der Rolle des

Computerexperten Stanley, wird der Spieler ausgesandt, einen außer Kontrolle geratenen Großrechner zu deaktivieren. Bei diesem Vorhaben landet der Held zuerst in der Steinzeit, in der er sich mit Höhlenmenschen, Gorillas und blutrünstigen Säbelzahnigern herumschlagen muß. Darauf folgen unter anderem Stippvisiten ins antike Rom und ins mittelalterliche Japan. Sogar in den wilden Westen verschlägt es die ständig gepeinigten Titelfigur. *Time Commando* fällt vor allem aufgrund

seiner beeindruckenden grafischen Aufmachung aus dem Rahmen. Alle Akteure bestehen aus penibel texturierten Polygonen und verfügen über verblüffend realistische Bewegungsabläufe. Aufgrund des originellen Designs strahlt das Game eine sehr unheimliche Atmosphäre aus.

PlayStation-Fans, die auf Beat'em-Up-Action im High-Tech-Gewand stehen, werden sicherlich Gefallen an dem in kürze erhältlichen *Time Commando* finden. ■



Into the Shadows

System: PlayStation/Saturn
Hersteller: Scavenger
Erhältlich: 4. Quartal '96

Zusätzlich zu dem futuristischen Rennspiel *Scorcher*, hat die US-amerikanische Softwarefirma Scavenger ein weiteres heißes Eisen im

Feuer. *Into the Shadows* lautet der Titel des 3D-Action-Adventures, das vor allem durch seine beeindruckende 3D-Grafik auffällt. Neben wandelnden Skeletten – die aus Unmengen von Polygonen bestehen – und mittelalterlichen Schwert-

kämpfern tummeln sich noch zahlreiche andere skurrile Gestalten in den finsternen Dungeons von Scavengers neuestem Werk. Eines steht fest, Besitzer von Segas und Sonys 32-Bittern die diesem Genre nicht abgeneigt sind, dürfen sich mit *Into the Shadows* auf ein atmosphärisches Abenteuer freuen. ■





Nicht nur Fans der Star-Wars-Trilogie dürfen sich auf Rebel Assault 2 freuen

noch kein genauer Termin für den Release hierzulande genannt.

Ballblazer Champions, an dem Factor 5 ebenfalls fieberhaft arbeitet, erscheint im Land der unbegrenzten Möglichkeiten im Oktober. Kurz darauf werden sich auch

deutsche PSX Fans an dem Remake des PC-Klassikers erfreuen können:

Tunnel B1, der potentielle 3D-Überflieger der Darmstädter Entwicklerfirma Neon, hat sich terminglich verschoben. Der vielversprechende PlayStation-Titel, über den XL bereits in der Mai-Ausgabe ausführlich Bericht erstattet hat, kommt nach neuesten Informationen voraussichtlich ebenfalls erst im Oktober auf den Markt. ■

Mr. Bones

System: Saturn
Hersteller: Sega
Erhältlich: ab November

Mit Mr. Bones sorgt Sega für Action-Nachschub. Bei diesem gerenderten Grusel-Vergnügen dürfen Saturn-User ein erschreckend realistisch animiertes Skelett namens Mr. Bones bei seinen haarsträubenden Abenteuern begleiten. ■



Aufgeschoben ...

Sternenkrieger, die mit einer PlayStation ausgestattet sind, müssen sich leider noch ein wenig gedulden. Die Umsetzung des PC-Hits Rebel Assault 2 erscheint voraussichtlich erst Ende September in den USA. Da die vor kurzem nach San Francisco übersiedelte Kölner Software-Schmiede Factor 5 eine sehr aufwendige eingedeutsche Version plant, wurde bis jetzt



SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt. (pal)	399,00
Adidas Soccer (pal)	99,95
Controller (pal)	49,95
Memory Card (pal)	39,95
Mouse (pal)	49,95
Alien Trilogie (pal)	94,95
Assault Rigs (pal)	89,95
Cybersled (pal)	89,95
Destruction Derby (pal)	99,95
Schockwave Assault (pal)	99,95
Extreme Games (pal)	89,95
Fifa 96 (pal)	89,95
Klask The Blood (pal)	99,95
Krazy Ivan (pal)	89,95
NBA Jam T. Edition (pal)	89,95
NHL 96 (pal)	99,95
Philosoma (pal)	89,95
Resident Evil (pal)	99,95
Ridge Racer (pal)	99,95
Ridge Racer Revolution (pal)	99,95
Shellshock (pal)	99,95
Starblade Alpha (pal)	89,95
Defcon 5 (pal)	99,95
The Need of Speed (pal)	94,95
Tekken (pal)	99,95
Battle Arena Toshinden (pal)	89,95
Twisted Metal (pal)	89,95
War Hawk (pal)	89,95
Wing Commander III (pal)	99,95
Wipeout (pal)	94,95
World Cup Golf (pal)	99,95
WWF The Arcade Game (pal)	89,95
Boxers Road (ip)	114,95
Combat Nation (ip)	124,95
Exector (ip)	114,95
Playstation Umbau für US und JP Import	89,95

SONY PLAYSTATION

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



TW Datentechnik GmbH
Netzwerklösungen
Apollopassage 28
46483 Wesel

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

SEGA SATURN

Daytona USA (pal)	94,95
Theme Park (pal)	99,95
Sim City 2000 (pal)	94,95
Jonny Bazakatoone (pal)	99,95
Wing Arms (pal)	94,95
Hung on GP 95 (pal)	94,95
Pinball (pal)	99,95
Virtual Fighter Remix (pal)	99,95
Shellshock (pal)	99,95
Shinobi X (pal)	94,95
International Victory Goal (pal)	99,95
Chaos Control (ip)	129,95
Cyberia (us)	104,95
Guardian Heroes (ip)	129,95
Hang On (ip)	119,95
In the Hunt (ip)	119,95
King of the Fighters 95 (ip)	139,95
Street Fighter Zero (ip)	129,95
Virtual Fighter 2 (ip)	129,95
Golden Axe the Duell (ip)	104,95
Toshinden (ip)	89,95
Twin Bee Deluxe Pack (ip)	104,95
FIFA 96 (us)	109,95
Mystaria (us)	129,95
Sega Rally (us)	109,95
Thunderhawk II (us)	94,95
Virtual Cup + Gun (us)	139,95
Virtual Racing (us)	114,95
Wing Arms (us)	129,95
NHL Hockey All Star (us)	114,95
P R E I S H I T	
3 DO deutsch	449,95
* Spiele für weitere Systeme (3 DO, Saturn, Mega Drive usw.) auf Anfrage. * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen sind möglich. Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.	



Im Gegensatz zu seinen 16-Bit-Vorgängern präsentiert sich *Micro Machines V3* in gelungener 3D-Optik. Spielerisch hat sich jedoch nicht sehr viel geändert

Micro Machines V3

System: PlayStation
Hersteller: Codemasters
Erhältlich: ab Herbst

Zwei Jahre Entwicklungsarbeit stecken in *Micro Machines V3*, nun nähert sich Codemasters' erstes PlayStation-Rennspiel langsam der Fertigstellung. Auf sage und schreibe 50 ausgefallenen Rennstrecken darf sich der geneigte Spieler austoben. Zu diesem Zweck stehen ihm ganze 30 mindestens ebenso originelle

Vehikel zur Verfügung. Neben Formel-1-Flitzern stehen Buggies, Panzer, Power-Boats und sogar Helikopter im Fuhrpark von *Micro Machines V3*. Die ebenso schnelle wie detaillierte 3D-Grafik soll für die passende grafische Aufmachung sorgen, während die Vierspieler-Simultanooption Langzeitmotivation in der Gruppe verspricht. ■



WWF Wrestlemania - The Arcade Game

System: Saturn
Hersteller: Acclaim
Erhältlich: im Handel

Seit kurzer Zeit dürfen auch Saturn-User in den Ring steigen, um sich gegen US-amerikanische Profi-Rabauken zu behaupten. Neben Shawn Michaels, Bret Hart und The Undertaker fünf weitere Größen der World-Wrestling-Federation angetreten. Allen Kämpfern stehen neben dem obligatorischen

Arsenal an Schlägen, Würfen und Griffen durchschnittlich fünf spektakuläre Special-Moves zur Verfügung.

Die digitalisierte Grafik soll realistische Bewegungsabläufe gewährleisten, während die gelungene Soundkulisse echte Wrestling-Atmosphäre aufkommen lässt. Fans der rabiaten Show-Sportart, die auf der Suche nach einem unterhaltsamen Spiel dieses Genres sind, sollten unbedingt Ausschau nach Acclaims *WWF Wrestlemania - The Arcade Game* halten. ■



GAMERS POINT

PSX

Konsolent 379,00
 Lenrad LMP 159,85
 Mouse 49,85
 Action Replay 79,85
 Gamebaster 79,85
 Memory Card 44,85
 Memory Plus 84,85
 Multiplayer Tap 59,85
 Gun Enforcer 64,85
 Jovpad Original 54,85
 Jovpad Racton 69,85

A-Train 89,85
 Ace Combat 49,85
 Actua Golf 89,85
 Adidas P. Soccer 89,85
 Agile Warrior 79,85
 Alien Trilogy 89,85
 Aquanauts Holiday 89,85
 B. A. To ShinDen 2 94,85
 Beyond the Beyond 89,85
 Blam! Mashinehead 89,85
 Blazing Dragons 89,85
 Bottom of the 9th 89,85
 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
 Cyberspace 69,85
 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
 Exector 49,85
 Fade to Black 89,85
 Falcat 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 89,85
 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

PSX

Metal Jacket 49,85
 Mickys Wild Advent. 84,85
 Motor Toon GP 99,85
 Namco Classic Vol.2 99,85
 Namco Museum Piece 1 89,85
 NBA Live 96 84,85
 NFL Game Day Football 89,85
 NFL Quarterback Club 96 89,85
 Night Striker 49,85
 Off World Interceptor 79,85
 Olympic Games 84,85
 Olympic Soccer 89,85
 Panther General 89,85
 Philosaurs 59,85
 Poed 89,85
 Power Play Hockey 79,85
 Primal Rage 79,85
 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. 3 King, 89,85
 Shellschok 69,85
 Shockwave Assault 69,85
 Sidewinder 89,85
 Silverload 89,85
 Skeleton Warriors 79,85
 Siam & Jam 89,85
 Slayer AD & D 89,85
 Space Griffin 69,85
 Starwinder 89,85
 Steel Harbinger 89,85
 Street Fighter Alpha 89,85
 Street Racer 89,85
 T-Mek 89,85
 Tekken 99,85
 Tekken 2 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 99,85
 Victory Boxing 89,85
 Viewpoint 89,85
 Viper 89,85
 Virtual Golf 89,85
 Virtual Open Tennis 89,85
 Williams Arcade G. Hits 89,85
 X-Men: Children o. Atom 89,85
 Zeitgeist 49,85

NeoGeo

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

SAT

Super Ufo T. Jovpad 29,85
 UFO Infr. 8 B. Jovpad 79,85
 Jovpad Verlag. 210cm 19,85
 3D Lemmings 84,85
 Alien Trilogy 89,85
 Aquazone 94,85
 Baku Baku 59,85
 Black Fire 109,85
 Blazing Dragons 99,85
 Casper 94,85
 Clockwork Knight 2 49,85
 College Siam 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
 Endorfun 89,85
 F1-Live Information 84,85
 Fantastic Pinball 59,85
 Star Wars 49,85
 Virtua Racing D. 49,85
 WWF Raw 49,85

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
 Corpse Killer 99,85
 Cyberia 49,85
 Escape f. Monster Manor 49,85
 FIFA Soccer 49,85
 Flying Nightmares 49,85
 Gex 49,85
 Hell 49,85
 Immercenary 49,85
 Incredible Mashine 49,85
 Killing Time 49,85
 Mega Race 39,85
 Microcosm 29,85
 Myst 89,85
 Road Interceptor 49,85
 Out of this World 49,85
 Pataank 49,85
 Panzer General 49,85
 Poed 49,85
 Primal Rage 99,85
 Psychic Detective 99,85
 Quarantine 44,85
 Return Fire 2 69,85
 Return Fire 79,85
 Rise of the Robots 99,85
 Samurai Showdown 49,85
 Scramble Cobra 89,85
 Siam & 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 84,85
 World Cup Golf 39,85

32X

Chaoix 49,85
 Best 36 Holes 49,85
 Microcosm 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

Konsolle geb. 99,85
 Action Replay 3 79,85
 Ascii Jovpad 19,85
 Breath o. Fire 2 114,85
 Chrono Trigger 134,85
 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
 Kwikster Winkit 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 2 199,85
 Dynamite Headdy 49,85
 Ecco I. Dolphin 2 49,85
 König der Löwen 49,85
 Madden Football 49,85
 PGA Tour 96 69,85
 Sonic & Knuckles 39,85
 Sonic 3 39,85
 Yogi Bear 39,85

GB

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

JAG

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

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

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

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

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

Fax Bestellungen: 0721 - 811 752

Roonstraße 5, 76137 Karlsruhe

0721 - 826 338 0721 - 816 121

GAMERS
POINT

GAMERS
POINT

ACCLAIM

SOFTWARE-NEWS

Nachdem sich Acclaim ganz von den 16-Bitern verabschiedet hat, kann man sich nun verstärkt dem 32-Bit-Markt widmen. Zum Weihnachtsgeschäft wartet der Software-Riese mit einem ansehnlichen Repertoire Videospiele unterschiedlichster Genres auf.

Iron Man/X-O Manowar: In Heavy Metal
im Sept. für PSX, im Dez. für SAT

1

Iron & Blood: Warriors of Ravenloft
ab November für PSX und SAT

2

The Crow - City of Angels
im Dezember für PSX und SAT

3

Space Jam
im November für PSX und SAT

4

NFL Quarterback Club '97
im September für PSX und SAT

5

Caspar
im September für PSX und SAT

6

Dragon Heart
im Oktober für PSX und SAT

7

Bubble Bobble & Rainbow Island
im November für PSX und SAT

8

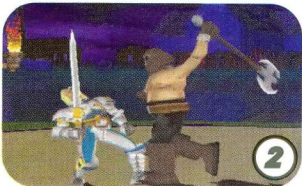
von C. Henning

Acclaim ist seit jeher bekannt für seine zahlreichen Lizenzverträge. So ist es nicht verwunder-



Zwei Comic-Helden verschiedener Verlage kämpfen erstmalig gemeinsam

lich, daß man sich auch bei den Spielen für PlayStation und Saturn namhafter Film- und Comic-Figuren bedient. Den Anfang macht *Iron Man/X-O Manowar: In Heavy Metal*. Die Acclaim- und Marvel-Comic-Helden liefern sich in dem 2D-Plattform-Actionspiel über sieben Stages einen verbitterten Kampf mit den Gangstern der Unterwelt. Alle Figuren wurden aufwendig gerendert und in die nicht minder



aufwendigen Hintergründe eingepaßt. Allein oder zu zweit muß der Weg in tropischen Dschungeln, Großstädten und sogar in der virtuellen Realität freigekämpft werden. Die Helden können ihre Laserwaffen über mehrere Stufen

verbessern und in einigen Stages sogar fliegen. Das Spiel wird hierzulande komplett mit deutschen Bildschirmtexten erhältlich sein, und bestimmt nicht nur Comic-Fans zu begeistern wissen.

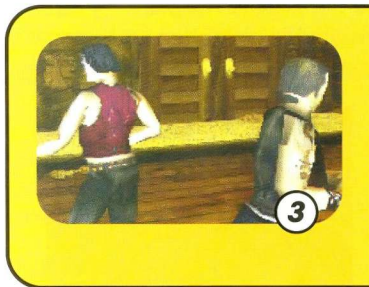
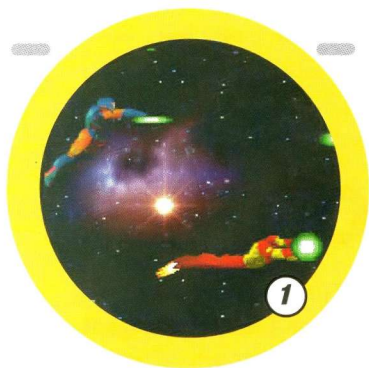
Ein weiterer vielversprechender Titel bietet sich mit der AD&D-Lizenz *Iron & Blood: Warriors of Ravenloft* an. Allerdings handelt es sich dabei nicht um ein RPG. Ganze 16 Kämpfer stehen in diesem 3D-Beat-'em-Up zur Auswahl. Darunter ein Werwolf, ein Henker sowie eine Bogenschützin. Spielerisch erinnert das Game in vielen Aspekten an *B. A. Toshinden*. So kann man sich zum Beispiel in die Tiefe abrollen, um dem Gegner in den Rücken zu fallen. Auch technisch erweist sich der Prügler mit seinen 225.000 Polygonen pro Sekunde als



verheißungsvoll.

Ebenfalls aus der Martial-Arts-Ecke kommt die Umsetzung des Films *The Crow - City of Angels*. PlayStation- und Saturn-User dürfen sich als Polygon-Krähe durch eine *Resident Evil*-ähnliche Umgebung kämpfen. Die Gegnerscharen lassen sich vornehmlich mit Karatetritten und Handkantenschlägen in die Flucht schlagen, doch auch Maschinenpistolen und Messer dienen dem düsteren Action-Helden bei der Verbrechensbekämpfung.

Als Alternative zu *Total NBA '96* oder anderen



Space Jam ist die Umsetzung des neuen Warner-Bros.-Kinofilms

Basketballspielen liefert Acclaim die Filmumsetzung *Space Jam*. Die bekanntesten Warner-Cartoon-Stars haben sich um Bugs Bunny versammelt, um gegen eine Dreier-Gang außerirdischer Mutanten Basketball zu spielen. Unterstützt werden sie dabei von keinem geringeren als Michael „Air“ Jordan himself. Zwischen den Korbwechseln locken kleine Zwischenspielen wie zum Beispiel ein *Micro Machines*-ähnlicher Trip durch die Galaxis.

Wie in jedem Jahr wird den Football-Fans eine Neuauflage des NFL Quarterback Clubs geboten. Die 97er-Version enthält sämtliche amerikanischen Footballteams mit allen bekannten Stars der National Football League. Zudem finden sich auf dem Silberling viele Optionsmöglichkeiten, und selbstverständlich gibt es auch unterschiedliche Spielmodi, von den Playoffs bis hin zu den Saisonspielen.

Eine verspätete Filmumsetzung für das etwas jüngere Publikum ist das Adventure um den freundlichen Geist *Caspar*. In der Rolle des Titelhelden müssen zahlreiche Rätsel in einem geheimnisvollen Anwesen gelöst werden. Das Programm wird mit deutschen Bildschirmtexten im Herbst hierzulande erhältlich sein.

Die digitalisierten Ritter aus *Dragon Heart* werden ihre blutigen Auseinandersetzungen in

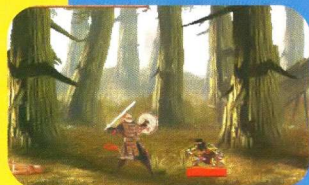
einem klassischen 2D-Platformer sowohl auf der PlayStation als auch auf dem Saturn austragen. Zu guter Letzt läßt Acclaim alle Nostalgieherzen höher schlagen. Mit der Taito-Lizenz *Bubble Bobble & Rainbow Island* wird einer der witzigsten Spielerien neues Leben eingehaucht, denn beide Zweispieler-Games gelten als Highlights des Geschicklichkeitsspielen.

In *Bubble Bobble* müssen 100 bildschirmgroße Level von



Hammer und Speer sind zur zwei von insgesamt 64 (!) gefährlichen Waffen von *Iron & Blood: Warriors of Ravenloft*

Bösewichtern gesäubert werden. Statt verheerender Feuerbälle spielen die beiden niedlichen Drachen Bub und Bob Luftblasen, in die die Feinde eingeschlossen werden. Die Abenteuer von *Rainbow Island* werden in der menschlichen Gestalt von Bub und Bob bestritten. Mit ausbaufähigen Regenbögen bewaffnet, durchlaufen die Helden sieben Welten mit jeweils vier Leveln. Um auf den Flair vergangener Tage nicht ganz zu verzichten, sind auf der CD neben der Remake-Version auch die Original-Spiele enthalten. ■



Wie auch auf der Leinwand gibt es bei *Dragon Heart* Schwerkämpfe en masse



Der Klassiker *Bubble Bobble* verspricht auch heute noch viele heitere Stunden



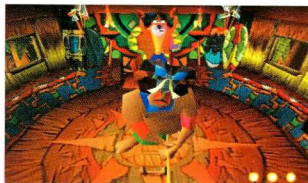
Caspar erscheint hierzulande komplett mit deutschen Bildschirmtexten

Crash Bandicoot



Hersteller: Sony
Entwickler: Naughty Dog
Genre: Jump & Run
Erhältlich: ab Oktober

Sega hat einen, Nintendo hat einen und nun hat endlich auch Elektronik-Gigant Sony einen Vorzeige-Jump&Run-Helden, der gleichzeitig die ehrenvolle Aufgabe erhält, der PlayStation als Maskottchen zu hohem Wiedererkennungswert zu verhelfen.



Der Ritt auf dem Wildschwein macht nicht nur Spaß, sondern gibt einen kleinen Einblick in die gelungene Grafik

info



Crash Bandicoot ist eine Lizenz einer Unterabteilung der Universal Studios, designt von dem amerikanischen Softwarehaus Naughty Dog. Sony wiederum sicherte sich die weltweiten Vermarktungsrechte der Figur.

N von C. Henning
 achdem das Jump&Run-Genre auf den 32-Bitern mit *Bug!*, *Rayman* und *Jumping Flash!* schon näher erforscht wurde, soll *Crash Bandicoot* nun der neue Genre-Star werden. Das designierte PSX-Aushängeschild fliegt weder durch die Lüfte, noch kriecht es durch Röhren. Statt auf Fabelwesen oder Klemptner berufen sich die Entwickler von Naughty Dog Software auf ein schräges Tier, das unter anderem durch seine Tornadoattacke an den tasmannischen Teufel von Warner Bros. Loony Toons erinnert. Sonys Jump&Run fällt in der Vorversion bereits durch seine gelungene Optik auf.

Das Spiel bietet momentan zwei mögliche Kameraperspektiven, die nicht beeinflusst werden können. In den meisten Levels schaut eine imaginäre Kamera dem Helden über die Schulter, während er in die Tiefe des Bildes läuft oder sich frontal auf den Spieler zu bewegt. In manchen



Abschnitten wird in die Seitenansicht geschwenkt, und der Bildschirm scrollt horizontal in sämtliche Richtungen. Die 3D-Stages werden in langgezogenen Trampelfaden dargestellt, die nach links und rechts wenig Platz zum manövrieren bieten.

Crashs Abenteuer bietet bislang drei Inseln, die jeweils in mehrere gefährvolle Level unterteilt sind. Überall lauern zahlreiche finstere Gesellen aus dem Tierreich, wie Stinktiere, Affen oder Fische, auf den coolen Helden. Gekonnte



Ripper Roo ist der zweite Endgegner, dem Crash das Handwerk legen muß. Bislang benötigt jeder Boß drei Treffer, damit er den Weg in den nächsten Level freigibt



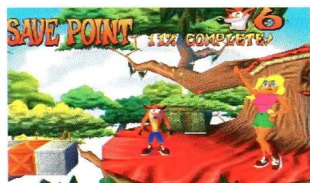
Warner Bros.' tasmanischer Teufel Taz stand bei der Kreation von *Crash Bandicoot* offensichtlich Pate



In manchen Leveln sind drei Bilder von Crashs Freundin Twana versteckt, die ...



... Crash in eine Horizontal-Bonusstage einladen. Bei erfolgreichem Abschluß ...



... winken Extraleben, und der bis dato erspielte Level-Stand wird abgespeichert

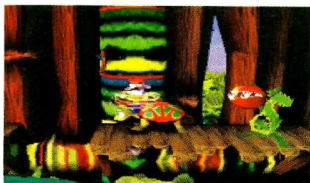


Zahlreiche traditionelle Jump&Run-Features, wie das Sammeln von Extras werden bei *Crash Bandicoot* nicht einfach nur übernommen, sondern mit eigenen Ideen vermischt

Wirbelattacken verschrecken nicht nur die Feinde, sondern zerstören auch Holzkisten, in denen nützliche Extras, wie schützende Talismänner, versteckt sind. Ständig trifft der Held auf riesige Abgründe, rollende Mühlensteine und andere gefährliche Hindernisse, die es



durch einen beherzten Sprung zu überwinden gilt. An einigen Stellen gabeln sich die Level in eine einfache und eine schwierige Route auf. Zu den bereits fertiggestellten Stages gehört unter anderem auch ein dreidimensionaler Flußlevel. Darin muß von einer Seerose zur anderen gesprungen werden, bevor die Pflanzen unter Crashs Gewicht nachgeben und mitsamt dem Helden in den Fluten des reißenden Flußes untergehen. Ebenfalls in 3D präsentiert sich das amüsante Keiler-Reiten. Auf dem Rücken eines rasenden Wildschweins reitet Crash Bandicoot durch ein kleines Eingeborenendorf und muß dort



Schildkröten und Piranhapflanzen sind erfahrenen Spielern schon bekannt



Auch die Level aus der Seitenansicht sehen sehr vielversprechend aus und halten zahlreiche gefährliche Fallen für den flippigen Crash und den Spieler bereit

preview playstation



Crash Bandicoot: Nasenbeutel (Bandikut), gehören zur Familie der Peramelidae und sind mit 17 Arten in ganz Australien und Neuseeland vertreten



zahllosen Dorfbewohnern und Stacheln ausweichen. In regelmäßigen Abständen fordern ein korpulenter Häuptling und andere gefährliche Oberbosse den verrückten Titelhelden zum Duell.

Bei der grafischen Aufmachung wird verstärkt auf dicht bewucherte Dschungellandschaften und verwilderte Maya-Tempel gesetzt. Mit sehr viel Liebe zum Detail haben die eifrigen Grafiker somit entscheidenden Anteil an der gelungenen Atmosphäre des Spiels.

Jeder Tempelstein und jede Eingaborenenhütt ist mit wunderschönen Verzierungen versehen. Die Inselflora bietet facettenreiche, brillante Farben, die mit zahlreichen Schatteneffekten und Gouraud-Shading eine imposante Umgebung liefern, in der Grafikbugs, wie Blitzer oder Polygonfehler, nahezu nicht existent sind.

Bisher sind lediglich eine Handvoll monotone Dschungelrhythmen und exotische Beats im Spiel enthalten, die das Abenteuer zusammen mit einigen stimmungsvollen Soundeffekten unterlegen.

Die Softwareentwickler von Naughty Dog haben 2D-erprobte, traditionelle Jump&Run-Innovationen in ihr interessantes Programm einfließen lassen. Nicht selten fühlen sich erfahrene Videospieler an andere namhafte Jump&Run-Titel, wie *Super Mario Bros.* oder *Donkey Kong Country*, erinnert, wenn ihnen eine rote fleischfressende Piranhapflanze oder eine kleine grüne Schildkröte den Weg zum Levelende versperren.

Bislang sind lediglich die ersten beiden Inseln fertiggestellt und erwecken einen wirklich guten Eindruck. In der kommenden XL-Ausgabe wird ein ausführlicher Test des vielversprechenden Titels folgen, aber soviel vorweg: PlayStation-Jump&Run-Begeisterte dürfen sich schon mal auf neues Genrefutter freuen. ■



Virtua Cop 2

Wer neue Ziele für seine Virtua Gun sucht, wird bald aufatmen können. Sega konvertiert zur Zeit den erfolgreichen Arcade-Titel **Virtua Cop 2** für den Saturn.



Zivilisten, die versuchen sich aus der Schußbahn in Sicherheit zu bringen, sind für *Virtua Cop 2* typisch



Wie im ersten Teil zeigt die Farbe des Fadenkreuzes an, wieviel Zeit verbleibt bevor der Gangster feuert

S von M. Häntsch
 Sega bleibt seinem Erfolgsrezept treu und setzt weiterhin die größten Spielhallenerfolge exklusiv für den Saturn um. Wie im ersten Teil laden drei große Szenarien zur Verbrecherjagd ein. Nach einem Raubüberfall auf ein Juweliergeschäft wird im ersten Level als besonders spektakuläre und schweißtreibende Einlage eine wilde Verfolgungsjagd mit Fluchtfahrzeugen geboten, während die Ganoven immer noch genug Zeit finden, gezielte Schüsse anzubringen. Als Schauplätze für die folgenden Stages dienen ein Flughafen und eine U-Bahn-Station.

Bekannte Grundelemente aus dem ersten Teil, wie auffindbare Extras, verschreckte Geiseln und ein Endgegner pro Stage wurden beibehalten. Größte spielerische Veränderung ist die Möglichkeit, im Spiel verschiedene Wege einzuschlagen, was im ersten Level durch gezielte Schüsse auf Straßenschilder geschieht. Die sehr frühe Testversion hatte noch leichte Probleme im Grafikaufbau, so daß zu hoffen bleibt, daß die gegenüber dem ersten Teil deutlich abwechslungsreicheren Szenarien auch mit der nötigen Geschwindigkeit auf den Saturn übertragbar sind, damit der heimischen Ballerei nichts im Wege steht. ■



Auch während der Verfolgungsjagd geht die Schießerei weiter

Hersteller: Sega
Entwickler: AM 2
Genre: Shoot 'em Up
Erhältlich: ab November

Info



In den Spielhallen bekommt *Virtua Cop 2* zur Zeit Konkurrenz von Namcos Ballerspiel *Time Crisis*, das eine Waffe mit Rückschlag bietet. Ein Fußpedal ermöglicht es zudem, hinter verschiedenen Objekten Deckung zu suchen, um so dem Kugelhagel zu entgehen. Im Gegensatz zu Segas Großstadtszenario, spielt *Time Crisis* in einem Schloß, aus dem eine – natürlich weibliche – Geisel befreit werden muß.

Virtua Fighter Kids



Während Saturn-User auf der ganzen Welt der Umsetzung des Arcade-Hits *Fighting Vipers* entgegenfiebern, ist AM2 damit beschäftigt, ein weiteres sehr vielversprechendes Beat 'em Up auf Segas 32-Bitter umzusetzen.

Hersteller: Sega
Entwickler: AM2
Genre: Prügelspiel
Erhältlich: ab Oktober



info



Die allseits bekannten Charaktere aus Segas 3D-Beat-'em-Up-Hit *Virtua Fighter 2* haben sich offensichtlich einer Verjüngungskur unterzogen. In dem recht unterhaltsamen Render-Vorspann, der zu Beginn des Spiels geboten wird, werden neben den Geschwistern Bryant auch alle anderen kleinen Kämpfer kurz vorgestellt.

O m Land der aufgehenden Sonne ist *Virtua Fighter 2* das bislang wohl erfolgreichste Spiel für den Saturn. Zur Zeit arbeitet Segas Star-Programmiererteam AM2 an einem Remake des Beat-'em-Up-Klassikers, das unter dem Titel *Virtua Fighter Kids* auf den Markt kommen wird. Statt völlig neue Charaktere einzuführen, beschränken sich die Entwickler darauf, dem 3D-Prügler eine neue Optik zu spendieren. Anstelle der realistisch wirkenden, ausgewachsenen Polygon-Fighter steigen bei *VF Kids* kindliche Varianten der bekannten Charaktere in den 32-Bit-Ring. Sie haben überdimensionale Köpfe und viel zu klein geratene Gliedmaßen. Hinsichtlich ihrer Fähigkeiten stehen die Kids ihren erwachsenen Vorbildern jedoch in nichts nach. Sie beherrschen neben sämtlichen Schlägen, Tritten und Würfen auch alle anderen Tricks und haben sogar dazugelernt. Fortgeschrittene *Virtua Fighter 2*-Spieler können ihren Kontrahenten beispielsweise mit zahlreichen neuen Combos zu Leibe rücken.

In technischer Hinsicht gibt es dagegen nichts Neues zu vermelden. Das Game läuft, wie bereits der Vorgänger, mit 60 Bildern pro Sekunde im High-

Resolution-Modus der Saturn-Hardware. Akustisch wird das Kampfgeschehen von Remix-Versionen der *Virtua Fighter 2*-Original-Themen auf passende Art und Weise begleitet.

Über weitere Features, die AM2 bis zur Fertigstellung noch in das Programm integrieren wird, ist noch nichts bekannt. Dafür ließ Sega verlauten, daß *Virtua Fighter Kids* im Oktober zum sensationellen Preis von ca. 60 DM auf den deutschen Markt kommen wird. Eines steht somit fest: Saturn-User können sich auf einen heißen Herbst gefaßt machen. ■

**Das
originelle
Remake
des AM2-
Prügelhits**



Achtung! Der schlagkräftige Ex-Wrestler Wolf ist nach wie vor ein sehr ernstzunehmender Gegner

Battle Arena Nitoushinden

Hersteller: Sony
Entwickler: Takara
Genre: Prügelspiel
Erhältlich: Sept. (Imp.)

Takara präsentiert ein nicht nur optisch ausgefallenes PlayStation-Remake ihres zweiten Polygon-Prüglers.



Takaras Antwort auf Virtua Fighter Kids

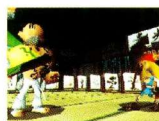
W von K. Kock
ährend Segas Vorzeige-Programmiererteam AM2 den Arcade-Hit *Virtua Fighter Kids* für den Saturn umsetzt, arbeitet Takara an einem genreverwandten PlayStation-Projekt. Nachdem die japanische Softwareschmiede vor kurzem *Battle Arena Toshinden 2* auf den Markt gebracht hat, ist nun *Battle Arena Nitoushinden* am Start. Sämtliche Haudegen aus dem zweiten Teil der 3D-Prügelei und einige Newcomer geben sich ein Stelldichein, allerdings in einem grafisch recht unkonventionellen Gewand. Ähnlich wie bei *VF Kids* haben die Kämpfer überdimensionale Köpfe

und viel zu kleine Gliedmaßen. In punkto Schlagkräftigkeit müssen sie sich hinter den Original-Charakteren dennoch nicht verstecken. Zudem hat sich Takara eine Reihe neuer Features ausgedacht. Beispielsweise gibt es die berühmt-berüchtigten Ring-Outs nicht mehr, die 3D-Arenen werden von einer elastischen Ringbegrenzung umgeben. Diese kann sogar dazu genutzt werden, haarsträubende Spezialattacken auszuführen. Japanische PlayStation-Besitzer und Import-Freunde dürfen sich ab September an *Battle Arena Nitoushinden* erfreuen. Ob Takaras neuestes Werk den Weg nach Deutschland finden wird, ist bis dato noch ungewiß. ■



Neben einem überholten Charakter-Design werden neue Grafik-Effekte geboten. Auch die Riege der Kämpfer wurde erweitert: Baifu ist ein Schwergewicht, der seine Gegner mit einer Keule malträt

info

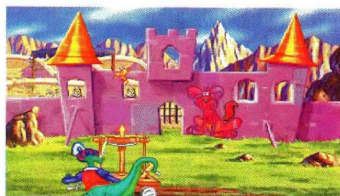


Takara arbeitet zur Zeit nicht nur an *Battle Arena Nitoushinden*. Im Herbst kommt eine Zusatz-CD für das 3D-Beat-'em-Up *Battle Arena Toshinden 2* auf den Markt. Neben diversen neuen Fightern sollen auch neue Kampfschauplätze auf der Sibeischi enthalten sein. Das Upgrade erscheint jedoch vorerst nur in Japan.

Blazing Dragons



Im ganzen Spiel tauchen satirische Anspielungen auf bekannte Sagen auf. Hier ist eine Nervenheilanstalt für ausgeflippte Märchenfiguren zu sehen



Hersteller: BMG
Entwickler: C.Dynamics
Genre: Adventure
Erhältlich: ab September

Terry Jones, Mitglied der legendären Komikergruppe ‚Monty Python‘ und Regisseur von *Das Leben des Brian*, hat die Vorlage für ein absurdes Adventure abgeliefert.

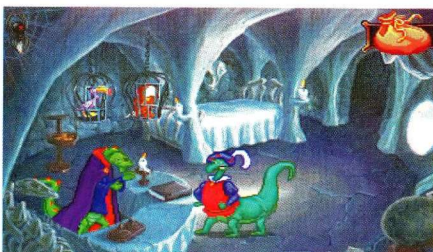
N von M. Häntsach
 achdem Terry Pratchetts *Discworld* ein großer Erfolg auf der PlayStation war und auch bald für den Saturn erscheinen wird, steht schon ein neues, skurriles Adventure mit typisch britischem Humor kurz vor dem Release. Terry Jones formte seine Geschichte um die Legende von König Arthus und seine Tafelritter. Als feiner Unterschied übernehmen Drachen die Rolle der Helden und bekämpfen widerwärtige Menschen sowie den abgründig bösen Schwarzen Drachen. Hauptfigur ist der junge Drache Flicker, ein wenig erfolgreicher Erfinder, dessen größter Wunsch es ist, in die Runde der Tafelritter aufgenommen zu werden und das Herz der Prinzessin zu erobern. Sicher erinnert die Geschichte eher an ein Kindermärchen, als an anspruchsvolle Unterhaltung, doch auch ältere Spieler werden ihren Spaß an den abgedrehten Figuren und den Ideen eines Terry Jones haben. Immer wieder werden die reichlich unkonventionellen Erfindungen des Protagonisten zum Lösen der Aufgaben benötigt und müssen daher in Puzzle-Manier zusammengebaut werden. Als besonderes Extra wird das gesamte Spiel mit professio-



Auf dieser magischen Karte reist der Held durch die Welt

neler deutscher Sprachausgabe versehen werden, so daß jeder ohne Probleme in den Genuß des Wortwitzes kommt. ■

Die sicher ungewöhnlichste Variante der Sage um König Arthus



Die mit viel Liebe zum Detail gestalteten Grafiken bieten eine märchenhafte und stimmungsvolle Atmosphäre

info



Passend zum Erscheinungstermin des Spiels startet im britischen Fernsehen eine gleichnamige Zeichentrickserie. An den Animationen im Spiel hat auch Gavin Scott mitgewirkt, der schon für die Spezialeffekte der TV-Serie *Die Abenteuer des jungen Indiana Jones* verantwortlich war.

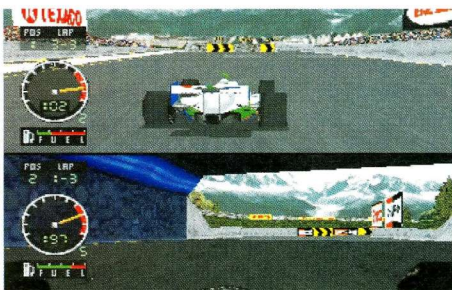


Andretti Racing

Während man bei Psygnosis gerade die Formel-1-Boliden in die Einführungsrunde schickt, kümmert man sich bei **Electronic Arts** um amerikanische Motorsport-Varianten.



Spektakuläre Crashes sind zwar nicht gesund für den Wagen, erfreuen das Auge aber immer wieder mit neuen Effekten

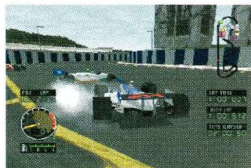


Bei zwei Spielern kommt der Splitscreen-Modus zum Einsatz, wobei unterschiedliche Perspektiven möglich sind



Besonders interessante Ereignisse können dank der Replay-Funktion aus verschiedenen Winkeln beobachtet werden

G von M. Anton
leich auf drei prominente Paten, nämlich den kompletten Andretti-Clan, darf das neue Rennspiel von EA zurückblicken. Der Familientradition entsprechend stehen dabei natürlich zwei uramerikanische Rennserien im Brennpunkt: Der geneigte Spieler darf sein fahrerisches Können wahlweise mit bulligen Stock Cars oder im Cockpit der nicht minder rasanten Indy Cars unter Beweis stellen. Damit auf den 16 zur Auswahl stehenden Rennstrecken keine Langeweile aufkommt, wurde eine deftige Prise Rennalltag integriert. So kann vor jedem



Rennen das Fahrzeug an die jeweiligen Streckenverhältnisse angepasst werden, wobei Reifen, Spoiler und Getriebe einstellbar sind. Vor dem Rennen sollten auch noch Qualifikationsrunden stattfinden, denn nur so lässt sich ein Start aus der hinteren Reihe vermeiden.

Das Rennen kann aus drei unterschiedlichen Perspektiven absolviert werden, wobei ein zusätzliches Fenster als Streckenübersicht, Rückspiegel oder Highlight-Kamera fungiert. Das Fahren erfordert volle Konzentration, dennoch sollte der Zustand des Fahrzeugs im Auge behalten und von Zeit zu Zeit ein Boxenstopp eingelegt werden. Der Mehrspieler-Modus ist gleich doppelt vorhanden: Ergänzend zum Splitscreen-Modus auf einer Konsole können per Link-Option auch vier Spieler an den Start gehen. Zur Abrundung gibt es noch einen Karriere-Modus sowie Fahrtrips von den Meistern – ein wirklich interessantes Paket, das da gerade zusammengeschnürt wird. ■

Hersteller: Electr. Arts
Genre: Rennspiel
Erhältlich: ab September

Rennboliden in einem gehaltvollen Doppelpack

rennroutine



Die Qualifikationsrunde ist gelungen



Erfolg ist eine reine Einstellungssache



Auch ein Rennwagen braucht eine Pause

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN



International Track & Field (PS)



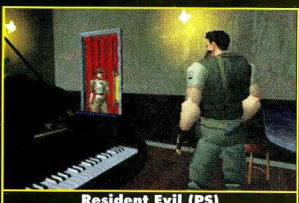
Formel 1 (PS)



Nights (SA)



Gun Griffon (SA)



Resident Evil (PS)

SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis

Sega Saturn mit Sega Rally

für sagenhafte 469,-

(dt. Version; 1 Jahr Garantie, inkl.

Startkabel, Controlpad, Batterie,

Demmo-CD, Tips&Tricks-Buch)

Sega Saturn

SEGA SATURN GRUNDGERÄT 394,-

(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl.

Startkabel, Controlpad, Batterie)

SEGA SATURN (s.o.) + SEGA RALLY 479,-

6 PLAYER ADAPTER 59,-

BACKUP MEMORY CARD (8MB) 89,-

MEMORY CARD 99,-

MPEG-KARTE 319,-

VIRTUA GUN (PISTOLE) 79,-

VIDEOFILME AUF ANFRAGE

JOYPAD (SEGA) 44,-

LENKRAD 119,-

GAME BUSTER (ACTION REPLAY) 89,-

UNIVERSAL ADAPTER 44,-

ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-

3-D LEMMINGS 89,-

ALIEN TRILOGY (SEPI) 99,-

ATHLETIC KINGS 89,-

BLACKFIRE 99,-

BLAZING DRAGONS 94,-

BUG 99,-

CLOCKWORK KNIGHT 89,-

CLOCKWORK KNIGHT II 49,-

DAYTONA USA 109,-

DEADLY SKIES 99,-

DESCENT 89,-

DESTRUCTION DERBY 84,-

DIE HARD TRILOGY (SEPT.) 89,-

DISCWORLD 84,-

EARTHWORM JIM 2 89,-

EURO SOCCER 96 89,-

EXHUMED 89,-

FRANK THOMAS BIG HURT 84,-

F1 CHALLENGE 99,-

GEX 89,-

GHEN WAR 89,-

GUARDIAN HEROES 89,-

GUN GRIFFON 84,-

HYPERBLADE 99,-

IRON MAN (AUGUST) 89,-

JACK IS BACK (A.I.T.DARK 2) 99,-

JEWELS OF THE ORACLE 89,-

JOHN MADDEN NFL (SEPT) 89,-

KEIO 2 89,-

LEMMINGS 3D 89,-

MYSTERY MANSION (DEUTSCH) 119,-

MYSTARIA - R. OF LORE 99,-

NBA ACTION BASKETBALL 99,-

NEED FOR SPEED 99,-

NIGHT WARRIORS (SEPT) 99,-

NIGHTS (SEPT) 94,-

OLYMPIC GAMES 89,-

OLYMPIC SOCCER 84,-

PANZER DRAGON 2 89,-

PEBBLE BEACH GOLF 89,-

PGA TOUR GOLF 97 (SEPT) 89,-

PISTOLE FÜR VIRTUA COP 79,-

POWER PLAY HOCKEY 89,-

PRIMAL RAGE 84,-

PRO PINBALL THE WEB 84,-

RAW PURSUIT 89,-

RETURN FIRE (SEPT) 84,-

RETURN TO ZORK 99,-

ROAD RASH 89,-

ROCK'N'ROLL RACING 2 99,-

SEGA TENNIS 99,-

SHELLSHOCK 89,-

SHOCKWAVE ASSAULT 84,-

SHINING WISDOM 84,-

SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99,-

SKELETON WARRIORS 79,-

SLAM'N'JAM 89,-

SPACE HULK (SEPT) 89,-

SPOT 3 (SEPT) 89,-

SPYCRAFT 99,-

STARFIGHTER 3000 99,-

STREET RACER 89,-

STORY OF THOR 2 (SEPT) 84,-

THE HORDE 89,-

THEME PARK 89,-

THREE DIRTY DWARFS 89,-

TILT (SEPT) 89,-

TOHSHINDEN REMIX 84,-

THUNDERHAWK 2 89,-

TRUE PINBALL 84,-

VICTORY BOXING 84,-

VIRTUA COP MIT PISTOLE 139,-

VIRTUA FIGHTER REMIX 69,-

VIRTUA FIGHTER 2 99,-

VALORA VALLEY GOLF 89,-

VIRTUA GOLF 89,-

VIRTUA KIDS 69,-

VIRTUA OPEN TENNIS 89,-

VR BASEBALL 99,-

WATERWORLD ACTION 89,-

WIPE OUT 79,-

WORLD SERIES BASEBALL 2 84,-

WORKING 89,-

WWF WRESTLEMANIA 84,-

X-MEN (AUGUST) 84,-

ZORK NEMESIS 89,-

0931/!

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



Burning Road (PS)



Tekken 2 (PS)



PGA Tour

Playstation

SONY PLAYSTATION	379,-
GAME BUSTER (ACTION REPLAY)	89,-
ANTENNENKABEL	45,-
MEMORY CARD	49,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	79,-
MEMORY DISC DRIVE	159,-
theGOTON CONTROLLER	84,-
STERLING WHEEL (LENKRAD)	149,-
ALTRAIN	99,-
ADD2 FORGOTTEN REALMS	99,-
ADD2S POWER SOCCER	89,-
AIR COMBAT	89,-
ANDRETTI RACING (SEPT)	94,-
AQUANAUTS HOLIDAY	89,-
BAPHOMETS FLUCH (SEPT)	94,-
BEYOND THE BEYOND	94,-
BUBSY 3	89,-
BURNING ROAD	89,-
BUST A MOVE 2 (SEPT)	64,-
BLAZING DRAGONS	89,-
CHESSMASTER 3D	89,-
CRONICLES OF SWORD	94,-
DARKSTALKERS	89,-
DAVIS CUP TENNIS (SEPT)	94,-
DEADLY SKIES	89,-
DESCENT	89,-
DESTRUCTION DERBY	94,-
DIE HARD TRILOGY (SEPT)	94,-
DISCOWORLD	89,-
EARTHWORM JIM 2	89,-
ECSTASIA (SEPT)	94,-
EXTREME GAMES	89,-
FACE OFF	99,-
FADE TO BLACK	89,-
FOOTBALL 96	99,-
FORGOTTEN REALMS	99,-
GALACTIC ATTACK	99,-
GALAXIAN 3	89,-
GAME DAY (FOOTB.)	79,-
GEX	89,-
GUNSHIP 2000	99,-
IRON MAN X/O	89,-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER	89,-
INTERNAT. TRACK & FIELD	89,-
JACK IS BACK - ALONE I.T.D. 2	99,-
JEWELS OF THE ORACLE	89,-
JOHN MADDEN NFL 97 (SEPT)	89,-
JUMPING FLASH 2 (SEPT)	89,-
KONAMI OPEN GOLF (SEPT)	89,-
LEMMINGS 3D	79,-
LEMMINGS PLAY PAINT	94,-
MAYHEM (SEPT)	99,-
MUSEUM PIECE 1	94,-
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	94,-
NBA LIVE 96	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL PACS OFF	99,-
NOVASTORM	99,-
OLYMPIC GAMES	84,-
OLYMPIC SOCCER	84,-
ONLINE SOCCER	89,-
PETE SAMPRAS TENNIS	99,-
POED (SEPT)	89,-
POWERPLAY HOCKEY	89,-
RAYMAN	89,-
RETURN FIRE (SEPT)	89,-
RETURN TO ZORK	89,-
REVOLUTION X	84,-

RESIDENT EVIL	89,-
RIDGE RACER REV.	94,-
RISE 2: THE RESURRECTION	84,-
ROAD RASH	89,-
RUN SOCCER	89,-
SHELL SHOCK	84,-
SIM CITY 2000 KMP.L DT.	99,-
SKELETON WARRIORS	89,-
SLAM'N'JAM	89,-
SPACE HULK	89,-
SPOT 3 (SEPT)	89,-
STARBLADE ALPHA	89,-
STARFIGHTER 3000	99,-
STRIKER 96 (ACCLAIM)	89,-
SYNDICATE WARS (MITTE 96)	99,-
TEKKEN	99,-
TEKKEN 2 (SEPT)	99,-
TENNIS	99,-
TIME COMMANDO	89,-
TILT (SEPT)	84,-
TOSHINDEN 2	94,-
TOTAL NBA 96	94,-
TOP GUN FIRE AT WILL	89,-
TRANSPORT TYCOON (SEPT)	99,-
TRUE PINBALL	89,-
VIEWPOINT	79,-
VIRTUAL GOLF	89,-
WARHAMMER Fant. B.	89,-
WAR HAWK	89,-
WATERWORLD	94,-
WILLIAMS ARCADE GREATEST	59,-
WIPE OUT	89,-
WORMS	89,-
X-MEN	84,-

Mega Drive

MEGA DRIVE 6 PACK	219,-
(SEGA SOCCER, COLUMNS, REV. OF SHINOBI, MONACO GP, SONIC, STREETS OF RAGE)	
6-BUTTON CONTROLLER	39,-
ACTION REPLAY PRO 2	89,-
ATARI CLASSICS	49,-
BUGS BUNNY	69,-
EARTH WORM JIM 2	89,-
FEA SOCCER 96	99,-
INTL SUPER SOCCER DEL. (SEPT)	119,-
JOHN MADDEN 96	89,-
MISSION IMPOSSIBLE	99,-
OLYMPIC SUMMER GAMES	89,-
PHANTASY STAR IV	109,-
POCAHONTAS	109,-
WILLIAMS ARCADE HITS	79,-
WORMS	109,-

Super Nintendo

S.N. ACTION PACK	
(IGERAT MIT YOSHI'S ISLAND)	219,-
ACTION REPLAY PRO 3	99,-
DONALD IN MAUI MALLARD	129,-
IMPOSSIBLE MISSION	129,-
KIRBY'S DREAM COURSE	79,-
MEGAMAN X 3	99,-
OLYMPIC SUMMER GAMES	109,-
PINOCCHIO	129,-
TOY STORY	119,-
WORMS	89,-

TOP-SPIELER ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
CLOCKWORK KNIGHT	49,-
DIGITAL PINBALL	49,-
CYBERIA	84,-
CYBER SPEEDWAY	49,-
DAYTONA USA	49,-
FIFA SOCCER 96	79,-
HANG ON GP 96	69,-
MAGIC CARPET	79,-
PANZER DRAGON	49,-
PARODIUS DELUXE	69,-
RAYMAN	79,-
ROBOTICA	79,-
SEGA RALLY (2 SPIELER)	89,-
SHINOBI X	79,-
SHOCKWAVE ASSAULT	69,-
STREETFIGHTER ALPHA	79,-
VICTORY GOAL	49,-
VIRTUA FIGHTER	49,-

Mega CD

BATTLECORPS	34,-
ECCO 2	29,-
FINAL FIGHT	19,-
SCHWARZE	19,-
SOULSTAR	19,-
SPIDERMAN	19,-
TIME GAL	9,-
TOMCAT ALLEY DT.	19,-

Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-
CRITICOM	74,-
FIFA SOCCER 96	79,-
HERKES POPOITTO	79,-
JURTER STRIKE	59,-
LONE SOLDIER	69,-
MAGIC CARPET	79,-
MICKEYS WILD ADVENTURE	79,-
NBA IN THE ZONE	84,-
NBA JAM TOURNAMENT	69,-
PARODIUS DELUXE	69,-
PRIMAL RAGE	49,-
PSYCHIC DETECTIVE	79,-
STREET FIGHTER ALPHA	79,-
STRIKER 96	59,-
THUNDERHAWK 2	79,-
WING COMMANDER 3	89,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	54,-

Mega Drive

ALIEN SOLDIER	49,-
ANIMANIACS	49,-
COMIX ZONE	49,-
ECCO 2	39,-
LANDSTALKER	49,-
SONIC & KNUCKLES	49,-
TOE JAM & EARL 2	29,-

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
HERKES POPOITTO	49,-
KNIGHTS OF THE ROUND	49,-
KIRBY'S GHOST TRAP	79,-
SUPER B-KID	49,-
TETRIS 2	99,-
YOSHI'S ISLAND	99,-
ZELDA CLASSICS	64,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

32X ALLE SPIELE NUR 49,-!!!

Game Gear

GAME GEAR MIT SONIC & NETZTEIL ... 189,-
Viele Spiele im Angebot!!!

**!FAST GESCHENKT!
MEGA CD MIT SPIEL
FÜR UNGLAUBLICHE
89,-**
Auch als hochwertiger
CD-Player einsetzbar.
Nur solange Vorrat reicht.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

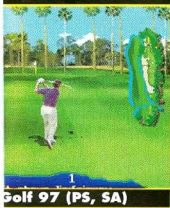
Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit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

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

**SEGA TIPS &
TRICKS 1996
HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN
ENTSTANDEN AUS DER
TÄGLICHEN PRAXIS DES
SEGA INFO SERVICE
NUR 17,- DM**

57 16 01

ODER: 0931/57 16 06



Golf 97 (PS, SA)



Darkstalkers (SA)



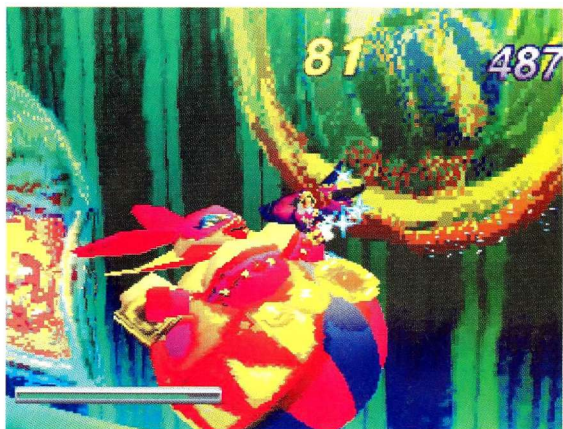
Sega Rally (Saturn)



Ridge Racer Revolution (PS)

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





Auch im Kampf mit den Endgegnern muß Nights das Zeitlimit im Auge behalten. 'Puffy', die überdimensionale Opernsängerin ist einer der skurrilen Levelhüter

NiGHTS



L von K. Kock
ange haben die Saturn-Besitzer darauf gewartet, nun ist es endlich da: *NiGHTS*, das neueste Werk des Sonic Teams. Bereits 1992 machte sich das Programmiererteam um Yuji Naka auf dem Mega Drive einen Namen. *Sonic - The Hedgehog* stand für 2D-Jump&Run-Action in vorher noch nicht dagewesener Geschwindigkeit. Das Abenteuer des kleinen blauen Igels gehört zu den meistverkauften Mega-Drive-Titeln, und die diversen Nachfolge-Module haben bis heute eine große Fangemeinde.

Auch *NiGHTS*, das erste Projekt des Sonic Teams für Segas 32-Bitter, scheint auf dem besten Weg zu sein, ein Bestseller zu werden. Zwar ist der Titel kein reinrassiges Jump&Run, das kunterbunte Abenteuer trägt jedoch die unverkennbare Handschrift des Sonic Teams.

Nach dem aufwendigen Render-Vorspann, in

dem die ausgefallene Storyline illustriert wird, geht es auch schon los. An der Seite der beiden Kids Claris Sinclair und Elliot Edwards ist es die Aufgabe des Spielers, das Traumreich Nightopia vor dem dämonischen Wiseman zu beschützen. Doch die beiden stehen nicht alleine da. Nights, ein hilfsbereiter Nightopianer gesellt sich zu ihnen, um der Bedrohung durch den Finsterling ein möglichst schnelles Ende zu bereiten. Claris und Elliot stehen jeweils fünf verschiedene Spielabschnitte bevor.

Grundsätzlich besteht das Ziel daraus, eine bestimmte Anzahl von DreamPods zu zerstören, die Wiseman in jeden Level transportiert hat. Um einen dieser seltsamen Artefakte zu deaktivieren, benötigen die Helden zwanzig blau schillernde Perlen. Diese befinden sich in nicht gerade großer Stückzahl in den Spielabschnitten. Zu Beginn eines jeden Levels macht sich Nights auf, die Perlen auf dem Luftweg zu ergattern.



Um das friedvolle Volk der Nightopians vor dem sicheren Untergang zu bewahren, muß Nights eine Menge Strapazen auf sich nehmen. Insgesamt bietet das Game neun großangelegte Level

Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Team
Genre: Action
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 10
Preis: ca. DM 100 (150)
Erhältlich: ab September

das joypad

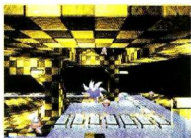


Das Analog-Pad, das von Sega speziell für *NiGHTS* entwickelt wurde, ist im Bundle zusammen mit dem Spiel erhältlich (ca. 150 DM). Saturn-User können die nützliche Peripherie zum Preis von ca. 60 DM jedoch auch separat erwerben. Hoffentlich wird Sega auch in Zukunft Titel produzieren, in denen die Analog-Steuerung zum Einsatz kommt.



Dieser gigantische Turm verslägt Nights in schwindelerregende Höhen

sonic x-treme



Auch Segas Serienheld Sonic schickt sich an, den Saturn im Sturm zu erobern. *Sonic X-treme* ist der Titel des Projekts, an dem zur Zeit fieberhaft gearbeitet wird. Im Gegensatz zu seinen diversen Vorgängern präsentiert sich das neueste Abenteuer des Hochgeschwindigkeits-Igels in zeitgemäßer 3D-Optik. Jump-&Run-Fetischisten dürfen sich freuen, hierzulande kommt *Sonic X-treme* voraussichtlich gegen Ende des Jahres auf den Markt.

Durch die präzise analoge Kontrolle ist er sehr wendig und beherrscht eine Reihe waghalsiger Flugmanöver. Nights kann sich jedoch nicht frei in dem dreidimensionalen Luftraum bewegen, er dreht seine Runden auf vorgegebenen Flugrouten. Das Fliegen durch die zahlreich vorhandenen Ringe verleiht Nights dabei zusätzliche Schubkraft. Gelangt er nicht innerhalb des Zeitlimits an genügend Perlen, verlassen ihn seine Flugkräfte. Dann kommt wahlweise Claris oder Elliot zum Einsatz. Im Gegensatz zu Nights können die beiden völlig frei und in bester Jump&Run-Manier durch die Level stapfen, um der Perlen habhaft zu werden. Sind alle Dreampods deaktiviert worden, muß Nights am Ende einer jeden Stage den entsprechenden Endgegner unschädlich machen. Um diese, scheinbar Alpträumen entsprungenen Kreaturen zu besiegen, bedarf es je nach Gegner einer anderen Strategie. Nach jedem Spielabschnitt präsentiert das Programm ein Level-Rating. Dabei wird unter anderem die vom Spieler benötigte Zeit und der Flugstil zu einer Bewertung zusammengefaßt. Erst nachdem jede Welt mit einem entsprechenden Rating abgeschlossen wurde, ist die finale Stage anwählbar.

Das Spielprinzip ist zwar recht simpel, *NIGHTS*

macht jedoch auch langfristig eine Menge Spaß. Es ist höchst lobenswert, daß sich das Sonic Team die Mühe gemacht hat, einen neuen Charakter samt einer innovativen Spielidee zu entwerfen. Auch das speziell konzipierte Analog-Pad entpuppt sich als sehr sinnvolle Peripherie, die hoffentlich auch in kommenden Saturn-Titeln Verwendung finden wird. Mit dem Standard-Saturn-Pad mögen die Jump&Run-Einlagen ja noch zu bewältigen sein, die rasanten Flugsequenzen werden jedoch erst durch die präzise analoge Kontrolle zu einem Erlebnis.

Für fortgeschrittene Spieler birgt *NIGHTS* ein weiteres Feature: Nach einmaligem Durchspielen des gesamten Abenteuers ist eine interessante Zweispieler-Simulation anwählbar, in der ein Spieler die Rolle von Nights übernimmt, während der andere in die Haut von Reala, eines Levelbosses schlüpft. Via Splitscreen steht heißen Duellen somit nichts mehr im Wege.

In grafischer Hinsicht setzt *NIGHTS* auf dem Saturn neue Maßstäbe. Die aus unzähligen texturierten Polygonen bestehende 3D-Optik huscht mit atemberaubender Geschwindigkeit über den Bildschirm. Die knallbunten Farben und einige



Dank der Analogsteuerung können sich Claris und Elliot in drei Geschwindigkeiten durch die J&R-Sequenzen bewegen, während Nights präzise durch die Ringe manövriert werden kann



In einigen Spielabschnitten leidet die Übersichtlichkeit unter der hohen Geschwindigkeit. Speziell aus der Vogelperspektive (rechtes Bild) sind blitzschnelle Reflexe vonnöten, um nicht an den heißbegehrten Perlen vorbeizufliegen und den Checkpoint zu finden

spektakuläre Effekte, wie beispielsweise das eindrucksvolle Terramorphing in der „Soft Museum“-Stage, tragen ebenfalls zu der tollen Aufmachung bei. Zudem kommt bei NIGHTS erstmals Gouraud Shading zum Einsatz, ein grafischer Kunstgriff,

Zwar ist NIGHTS nicht der erwartete ultimative Überflieger, das Sonic Team hat dennoch ganze Arbeit geleistet. Die spektakuläre Optik und besonders das hohe Maß an Gameplay machen diesen Titel zu etwas Besonderem. Nicht nur



Mit Hilfe seines „Turbo-Boosts“ erreicht Nights sehr hohe Geschwindigkeiten

In diesem Spielabschnitt begibt sich der fliegende Held sogar auf Tauchstation

der die Charaktere plastischer erscheinen läßt. Doch auch mit der akustischen Untermalung hat sich das Sonic Team Mühe gegeben. Die atmosphärischen Kompositionen passen gut zum Spielgeschehen und entschädigen für die etwas monotonen Soundeffekte.

Sonic-Fans, auch alle anderen Saturn-User, die offen für neue Spielideen sind, sollten sich NIGHTS unbedingt zulegen. ■

XL-Wertung

85%



Zu Beginn des Abenteuers ist Zeit genug, sich mit der Steuerung anzufreunden



Aufgepaßt! Für findige Spieler birgt der Urwald-Level einige Überraschungen

das intro



Bevor das Abenteuer beginnt, werden die beiden Charaktere Claris und Elliot im Rahmen eines recht langen Render-Vorspannes vorgestellt.

Muster: Maro, Stuttgart,
Tel.: 0711 - 22 14 22

SONIC TEAM

Das Interview mit den *NiGHTS*-Machern



Lange war es still um das **Sonic Team**. Nun melden sich die Schöpfer des 16-Bit-Überschall-Igels zurück. neXt Level sprach mit Yuji Naka, Takashi Iizuka und Naoto Oshima über das Spiel, das auf dem Saturn neue Maßstäbe setzen soll.

XL: Wann haben Sie mit der Entwicklung von *NiGHTS* begonnen?

YN: Nachdem *Sonic & Knuckles* fertiggestellt war, sammelten wir erst einmal sechs Monate lang Ideen. Mit der eigentlichen Entwicklung von *NiGHTS* haben wir im April 1995 begonnen.

XL: Warum haben Sie einen neuen Charakter entworfen, anstatt ein weiteres Spiel mit *Sonic* in der Hauptrolle zu produzieren?

YN: Letzteres wäre mit Sicherheit einfacher gewesen, aber wir waren der Meinung, daß die Leute mehr von uns erwarten. Also haben wir eine neue Titelfigur samt einer komplett neuen Welt erschaffen. Außerdem wollten wir eine Zeit lang Abstand zu dem blauen Igel gewinnen, das gab uns die Möglichkeit, neue Ideen für unser nächstes *Sonic*-Projekt zu sammeln. Viele Softwarefirmen arbeiten permanent an neuen Spielen mit ihren jeweiligen Serienhelden in der Hauptrolle. Doch dadurch wird der Markt sehr schnell übersättigt, und letztendlich finden die Konsumenten diese Spiele langweilig. Es ist ziemlich schwer, ständig innovative Elemente für Fortsetzungen bekannter Titel zu entwickeln. Schließlich sind wir Software-Entwickler ja auch nur Menschen.

XL: Ja, aber ziemlich talentierte ...

YN: Jeder Mensch, der eine gute Idee hat und über ein gewisses kreatives Potential verfügt, ist in der Lage, ein Spiel wie *NiGHTS* zu entwickeln. Wir denken, daß wir es geschafft haben, eine unserer Meinung nach gute Idee in die Tat umzusetzen. Wir wissen jedoch auch, daß es in Europa und den USA bessere Spiele als *NiGHTS* gibt. *NiGHTS* ist nicht das absolute Nonplusultra (lacht). Wir halten uns auch nicht für Genies, wir geben

uns lediglich sehr viel Mühe bei unseren Spielen (lacht). Wir sind davon überzeugt, daß wir ganz normale Menschen sind. Um als Spieledesigner erfolgreich zu sein, muß man die User verstehen.

NO: Möglicherweise sind wir Kindern ähnlicher als Erwachsenen.

YN: Da ich 30 Jahre alt bin, kann ich wohl nicht mehr von mir sagen, daß ich ein Kind bin. Aber es stimmt schon, wir lieben Videospiele.

XL: Ist *NiGHTS* so, wie Sie es sich vor Beginn der Entwicklung vorgestellt haben?

YN: Ursprünglich hatten wir ein langsames, beruhigendes Spiel erschaffen. Der Spieler sollte in aller Ruhe durch die Lüfte fliegen können. Aber im Laufe unserer Entwicklungsarbeit ließen wir *Nights'* Abenteuer immer schneller werden. Von der Geschwindigkeit her ähnelt der Titel nun eher einem typischen *Sonic*-Spiel. Rückblickend hat die hohe Spielgeschwindigkeit dem Gameplay jedoch gutgetan.

XL: Nutzt *NiGHTS* das volle technische Potential von Segas Saturn?

YN: Meiner Meinung nach nicht – wir denken, daß auf dem Saturn noch sehr viel spektakulärere Programme möglich sind. Da *NiGHTS* unser erstes Saturn-Projekt war, mußten wir uns vor Beginn der Entwicklung





An dem Checkpoint, der in jedem Spielabschnitt stationiert ist, kann der Spieler wieder die Steuerung von Nights übernehmen

eingehend mit der Hardware auseinanderzusetzen. Der 32-Bitter kann jedoch noch eine Menge Dinge, die in unserem neuesten Spiel keine Verwendung fanden. Bei der Programmierung haben wir wirklich unser Bestes gegeben. Alles in allem sind wir mit der Saturn-Hardware mehr als zufrieden.

XL: Wovon haben Sie sich beim Design der Titelfigur inspirieren lassen?

YN: Ich persönlich befaßte mich ein wenig mit europäischer und amerikanischer Kultur. Ich habe mich entschieden eine Figur zu entwerfen, die einem abendländischen Engel ähnelt. Das stellte natürlich einen starken Kontrast zu *Sonic* dar. Der blaue Igel war ein cooler, letztendlich jedoch nur für zweidimensionale Spiele geeigneter Charakter. Nights dagegen zeigt Gefühle – in einem Moment lacht er, im nächsten ist er wütend.



Das Design der neun unterschiedlichen Spielabschnitte, sowie die skurilen Endgegner verleihen dem Spiel eine bizarre Atmosphäre. Die schnelle 3D-Optik sorgt während dessen für Dynamik



XL: Traten bei der Entwicklung von *NIGHTS* Probleme auf? Wenn ja, was war am schwierigsten?

YN: Die Steuerung machte uns am meisten zu schaffen. Schließlich mußten wir begreifen, daß das Saturn-Pad für *NIGHTS* ungeeignet ist. Also haben wir uns dazu entschlossen, ein analoges Pad zu entwerfen.

XL: Was halten Sie von neueren Videospielen?

YN: Bei der sogenannten „Next-Generation-Software“ geht die aufwendige grafische Aufmachung oftmals zu Lasten der Spielbarkeit. Bei *NIGHTS* haben wir daher besonders viel Wert auf gutes Gameplay gelegt.

XL: Da Sie offensichtlich von der Software für die neuen 32-Bit-Konsolen enttäuscht sind, welches sind Ihre persönlichen Favoriten?

NO: Ich mag Spiel wie *Populous*. Aber auch *Tetris* hat mir sehr gut gefallen.

YN: Ich kann mich für ältere Arcade-Titel von

Namco, wie beispielsweise *Rally X*, begeistern. Im PC-Bereich mag ich Games wie *Lemmings* und *Alone in the Dark*. Den Werken von Shigeru Miyamoto bin ich jedoch auch nicht abgeneigt ...

TI: Ich habe ebenfalls etwas für alte Namco-Titel wie *Pac-Man* übrig. Auf dem Super Nintendo gehören *Donkey Kong Country* und die *Super Mario*-Abenteuer zu meinen Favoriten. Neuere Spiele sind uns einfach zu kompliziert (lacht) ...

XL: Welche Zukunftspläne hat das *Sonic Team* nun nachdem *NIGHTS* fertiggestellt ist?

YN: Ich werde eine Pause machen und das Leben genießen – ich denke, daß man nur kreativ sein kann, wenn man Freude am Leben hat. Bei uns wechseln sich Perioden harter Arbeit mit Urlaub ab. Meiner Meinung nach wirkt sich Freizeit sehr positiv auf den kreativen Output eines Menschen aus.

XL: Wir danken für das Gespräch.



In der Eiswelt sind die blauen Perlen und Bonus-Sterne in Schneebällen versteckt

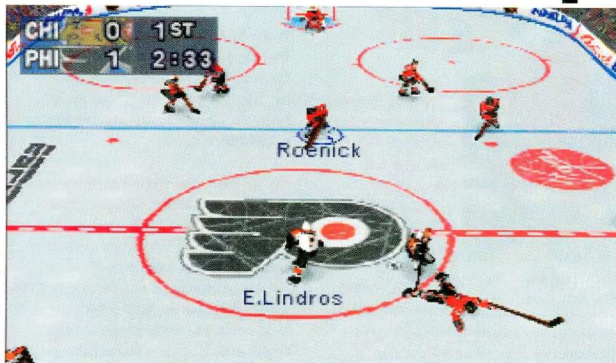


Das knapp bemessene Zeitlimit erfordert stets einen rasanten Flugstil



In einigen Passagen ändert sich die Perspektive im Spiel schlagartig

NHL Powerplay '96

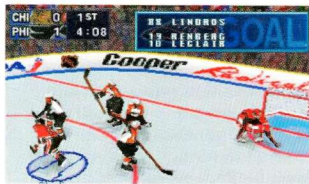


Die frei bewegliche Kamera zoomt zwar auch hin und wieder näher ans Geschehen heran, in der Regel ist das Spielfeld jedoch fast in der vollen Breite sichtbar



Der Torwart agiert automatisch, kann aber auch manuell gesteuert werden

und machen optisch einen hervorragenden Eindruck. Da sich die Kameraperspektive jedoch ein wenig zu häufig und auch recht abrupt ändert, kann die nötige Übersicht im Kampf hin und wieder verloren gehen. Nichtsdestotrotz funktioniert das Abspiel im Sturm prima, Pässe landen beim angepeilten Mannschaftskameraden und alle vom Computer gesteuerten Abwehrspieler zeigen keine offensichtlichen



Es ist nicht einfach, Tore zu erzielen, deshalb ist die Freude um so größer



Schwächen. *NHL Powerplay '96* bietet außerdem eine ganze Reihe von Schußmöglichkeiten (u. a. One-Timer).

Vom hohen Schwierigkeitsgrad werden sich Genre-Fans nicht abschrecken lassen – im Gegenteil, dies sollte ein zusätzlicher Ansporn sein, sich durch die Turniere zu kämpfen und die eigene Mannschaft aus dem Effeff zu beherrschen. Electronic Arts' kommendes *NHL Hockey '97*, das eine lange Tradition fortführt, wird es im Kopf-an-Kopf-Rennen mit dieser hervorragend spielbaren und sehr überzeugenden Eishockeysimulation nicht einfach haben. ■

Hersteller: Virgin
Genre: Sport
Spieler: 1-6 (simultan)
Level: 26 Teams
Preis: ca. DM 110
Erhältlich: im Handel

N von T. Hellwig
ach der amerikanischen E3-Messe erscheinen nach und nach die unterschiedlichsten Sportspiele für die 32-Bitter auf dem deutschen Markt. Virgin präsentiert im derzeit hitzigen Konkurrenzkampf mit EA und Co ein besonderes Hockey-Game.

NHL Powerplay '96 wartet mit 26 Original-NHL-Teams und deren Cracks auf. Viele Statistiken und Spielmodi (Playoff, Season, Exhibition für bis zu sechs Spieler, World Tournament Event) runden das seit jeher aufwendige Drumherum ab. Neu und interessant ist die ungewöhnliche Darstellung der Begegnungen auf dem Eis: Die Spieler wurden in ihren Bewegungen dank Motion-Capturing sehr realistisch ins Geschehen eingepaßt. Zudem fängt eine frei bewegliche Kamera die Aktionen der aus Polygonen bestehenden Sportler ähnlich wie bei einer TV-Übertragung ein. Zusammen ergibt sich eine sehr motivierende Atmosphäre.

Spielerisch begeistert vor allem die gelungene Steuerung und das grafisch anspruchsvolle Szenario – die Stadien zoomen nahezu ruckelfrei



Angewählte Spieler werden durch einen Kreis samt Namenszug gekennzeichnet

info

GAME STATS		
0/0	Breakaways	0/0
0/0	One Timers	0/0
0/0	Power Plays	0/0
10/20	Penalties	10/20
0/11	Rebounds	0/11
10	Body Checks	10
0	Penalty Minutes	0
0	Face Offs	0

Jedes Jahr aufs neue beglücken Electronic Arts, Sega, Sony, Virgin und andere den User mit mehr oder minder guten Fortsetzungen im Rahmen ihrer Serien. *NHL Powerplay '96* (erscheint demnächst auch für Saturn) gehört eindeutig zu den Spielen, die aus dieser Masse positiv hervorstechen.

Saturn-Speicher: Alle Turnierdaten lassen sich nach einem Match abspeichern.

Telefon:
(ab 18.30 Uhr)
0171-7407612

Game Castle

Händleranfragen erwünscht Inzahlungnahme von Spielen

Telefon:
040 -
390 50 81

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

Sony PlayStation

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

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

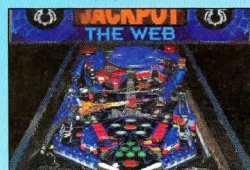
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
D	99,90
Descent (dt.)	109,90
Daytona USA (dt.)	99,90
Digital Pinball (dt.)	99,90



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



Discworld (mit dt. Sprache)	99,90
Extreme Games (dt.)	89,90
Extreme Pinball	89,90
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,90
Galaxy Fight	89,90
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	89,90
Gunship	99,90
Hebereke's Popoito (dt.)	89,90
Impact King	
Jack is Back (dt.)	99,90
Jupiter Strike	89,90
Krazy Ivan (dt.)	69,90
Megarace (dt.)	99,90
Magic Carpet (dt.)	94,90
Mickey's Wild Adv. (dt.)	89,90
Museum Piece 1 (dt.)	99,90
Myst (dt.)	99,90
Namco Museum 1+2+3	149,90
NBA - In the Zone (dt.)	89,90
NBA - Live 96	99,90
Need for Speed (dt.)	99,90
Necronome (dt.)	99,90



NFL Game Day (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club (dt.)	94,90



Viewpoint	89,90
Warhawk (dt.)	89,90
Wing Commander III (dt.)	94,90
wipEout (dt.)	99,90
Worms (dt.)	99,90
World Cup Golf	69,90
WWF Arcade (dt.)	69,90

Sega Saturn

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



FIFA Soccer '96 (dt.)	99,90
Galactic Attack (dt.)	89,90
Galaxy Fight	99,90
Gex (dt.)	99,90
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club '96	89,90
NBA Basketball (dt.)	99,90
NHL All-Star Hockey (dt.)	99,90
Panzer Dragon (dt.)	99,90
Parodius (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90



Pebble Beach Golf (dt.)	99,90
Rayman (dt.)	99,90
Robotica (dt.)	99,90
Revolution X (dt.)	99,90
Sega Rally Ch. (dt.)	109,90
Shellshock (dt.)	109,90
Shinobi X (dt.)	99,90
Street Fighter - T. Movie	99,90
Slayer (dt.)	99,90
Theme Park (dt.)	99,90
Thunderhawk 2 (dt.)	99,90
Titan Wars (dt.)	99,90
Toshinden Remix (dt.)	109,90
Valora Valley Golf (dt.)	109,90
Victory Boxing (dt.)	99,90
Virtua Cop + Gun (dt.)	145,90
Virtua Fighter Remix (dt.)	59,90
Virtua Fighter 2 (dt.)	109,90
Virtua Hyllide (dt.)	99,90
Virtua Open (dt.)	99,90
Virtua Racing (dt.)	99,90
Virtua Snooker (dt.)	109,90
wipEout (dt.)	89,90
World Series Baseball (dt.)	99,90

Super Nintendo

Super Nintendo (dt.)	179,90
Action Replay 3 (dt.)	69,90
Bug! (dt.)	99,90
Fire Adapter	39,90
Controller (dt.)	29,90
Asterix	79,90



N64!

Japanische
Version
sofort
lieferbar

Vorbestellungen für das
deutsche N64 möglich!

Holt Euch die ultimative
Videospielekonsole!

Preis auf Anfrage

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



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

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

Burning Road



In praktisch jeder Phase des Rennens kommt es zu verbissen ausgetragenen Positionskämpfen, die mit den bulligen Fahrzeugen nicht immer glimpflich ausgehen



Der überdimensionale Pokal zeigt deutlich das zur Zeit führende Fahrzeug an



Über der dritten Strecke hat sich ein ausgewachsenes Gewitter festgesetzt

Hersteller: Softgold
Entwickler: Tama
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2 (Link)
Level: 3 Strecken
Preis: DM 100
Erhältlich: ab September

S von M. Häntsch
 oftgold wählt mit seinem neuen Rennspiel-Release die sichere Seite und mixt getreu der mittlerweile gängigen Formel „Besser gut geklaut, als schlecht selbst erdacht!“ die Elemente der erfolgreichsten Rennspiele von Sega und Namco. Streckendesign, Sprachsamples und ein 'Gegnerdarr' erinnern frapierend an *Daytona USA*. Herausgekommen ist ein Spiel, das insgesamt zu überzeugen weiß, aber nicht ganz die Klasse seiner großen Vorbilder erreicht. Die drei abwechslungsreichen Strecken sind schön in Szene gesetzt worden. Landschaftliche Besonderheiten wie Wasserfälle, Windmühlen und lokale Schlechtwettergebiete mit Gewittern oder Schneegestöber schaffen eine eindrucksvolle Kulisse, wie es sie auf der PlayStation bisher nur selten zu bewundern gab. Anstelle von reinrassigen Rennwagen stehen mit zwei Pick Ups, einem Monster Truck und einem Muscle Car extrem massive und etwas störrische Fahrzeuge zur Auswahl, die sich aus den vier möglichen Kameraperspektiven nicht ganz problemlos steuern lassen. Die unebene Streckenführung führt des öfteren zum Verlust der Bodenhaftung und somit der direkten Kontrolle über das Gefährt. Im Vordergrund steht weniger eine Rennsimulation, als vielmehr actiongeladene Vollgasrennen mit regelmäßigen Drängereien und Kollisionen. Faires Verhalten darf von dem vom Computer gesteuerten Konkurrenzfahrzeugen nicht erwartet werden. Auch bei absoluten Spitzengeschwindigkeiten ziehen die Gegner gnadenlos vorbei und stören den Spieler mit allen erdenklichen Mitteln. Der fehlende Time-Attack-Modus und das extrem aggressive Verhalten der Konkurrenz, die oft ohne Rücksicht auf Verluste agiert, werden am ehesten *Destruction Derby*-Fans ansprechen und weniger Spieler, die gerne auf die Jagd nach Bestzeiten gehen. ■

info

CHAMPIONSHIP RESULTS	
POSITION	2 ND
TIME TO CONTINUE	3'06'00
TIME TOTAL	2'55'66
GOAL BONUS	35000
POSITION BONUS	35000
TIME BONUS	4000
DAMAGE BONUS	1560
TOTAL SCORE	76180

Im Gegensatz zu anderen Rennspielen werden nach dem Rennen statt Bestzeiten Punkte für Zeit, Position und Damage verteilt. Der Practice-Modus unterscheidet sich vom Arcade-Modus nur dadurch, daß die Strecken frei anwählbar sind, zusätzliche Optionen gibt es nicht.

Memory Card: Auf einem Speicherblock können die Highscores verewigt werden.



Selten zuvor bot ein Rennspiel so beeindruckende landschaftliche Panoramen

XL-Wertung

75%

The Need for Speed



Im Splitscreen-Modus sind die Wagen leider nicht mehr vollständig sichtbar



Grafisch hat die Saturn-Fassung ihren Vorläufern einiges voraus. Die bezaubernden Landschaften, die Wagen und Strecken kommen nun erst richtig zur Geltung

Z von T. Hellwig
 zahlreiche Firmen buhlen um die Gunst der Rennsportfreunde – darunter auch Sportspezialist Electronic Arts, der mit seinem Vorzeig-Rennspiel *The Need For Speed* nach Zwischenstopps auf 3DO (Anfang '95) und PlayStation (Frühjahr '96) nun endlich auch den Saturn in einen Geschwindigkeitsrausch versetzt.

Der Unterschied zu herkömmlichen Racing-Games besteht im wesentlichen darin, daß dem Spieler acht der wohl weltbekanntesten Sportwagen zur Verfügung stehen. Dazu wird ein aufwendiges Ambiente brillant präsentiert: Wobei die beeindruckenden FMV-Sequenzen im Vorspann nur der Anheizung dienen. Der eigentliche Clou folgt im reichhaltigen Optionsmenü: Dort werden die hochgezüchteten Renner bis ins Detail wahlweise in Englisch oder Deutsch beschrieben – ein echter Leckbissen für Sportwagen-Fans.



Sehr erfreulich und ein Garant für Langzeitmotivation sind die verschiedenen Spielmodi, wie z. B. Einzel-, Wettkampf- oder Zeitrennen sowie Duell oder Gruppenmatch: Auf zwölf wunderschönen Strecken wird dem Spieler alles abverlangt. Je nach Wahl der Piste düst man auf langegezogenen Küstenstraßen mit Gegenverkehr, aufregenden Rundkursen oder verschneiten Gebirgspässen gleich einer Sightseeingtour mit Tempo 250 durch atemberaubende Landschaften. Sogar die Tageszeit kann dreistufig eingestellt werden. Zusätzliches Spaß verspricht die Splitscreenoption, in der die gute Steuerung unwesentlich eingeschränkt ist.

Vom Geschwindigkeits-Manko der 3DO-Fassung sowie der grafischen Mittelmäßigkeit der PlayStation-Version ist nicht mehr das geringste zu merken. Beibehalten wurden das überaus gelungene, sehr realistische Fahrverhalten und kleinere Features wie mehrere Perspektiven, Replay-Funktion, speicherbare Zeit- und Rundenrekorde etc. Die von Wagen zu Wagen differierenden Motorengeräusche und rockige Begleitmusiken runden das PS starke Spektakel der Spitzenklasse gekonnt ab. *The Need For Speed* ist somit jedem Rennspielbegeisterten wärmstens zu empfehlen. ■

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Rennspiel

Spieler: 1-2 (simultan)

Level: 12 Strecken

Preis: ca. DM 120

Erhältlich: im Handel

info



Im Gegensatz zur 3DO-Fassung muß auf den Kommentator und das Anti-Blockier-System verzichtet werden. Zum Ausgleich gibt es drei weitere Rundkurse. Hauptunterschied zur PSX-Version ist die schönere Grafik. *TNFS* kann in Sachen Rennspaß *Daytona USA* und auch *Sega Rally* durchaus Paroli bieten.

Features: Kompatibel mit dem Arcade-Racer, Splitscreenoption.

Muster: Dynatex, Dortmund,
 Tel.: 0231/573233

XL-Wertung

80%

Formel 1



Die wohl schwierigste und beim Zuschauer beliebteste Strecke ist ungefochten Monaco. Wie riskant das Überholen ist, darf jeder geeignete PSX-Besitzer nun persönlich erfahren



Im Replay-Modus huschen die Boliden quasi hautnah an den vielen TV-Kameras vorbei

Won T. Hellwig
 Was muß es für ein berauschendes Gefühl sein, in einem knapp 700 PS starken Asphalt-Monster mit gut 170 Km/h aus der Sachskurve in Richtung Motodrom zu donnern – vorbei an Tausenden jubelnder Zuschauer? Einmal nur die Hochspannung im Formel-1-Zirkus miterleben; die stete Suche nach der Ideallinie und das Ausreizen des Wagens bis an die Grenze des Machbaren.

Für das Gros der Rennsport-Freunde wird dies wohl ewig ein Traum bleiben, und doch gibt es die Möglichkeit, ein wenig von der überwältigenden Atmosphäre in die eigenen vier Wände zu holen und persönlich im Kampf um Punkte und Positionen mitzumischen.

Die Gelegenheit, aktiv in die vorjährige 45. Saison der Formel-1-Weltmeisterschaft einzugreifen, bietet die sehnächtig erwartete Rennsimulation *Formel 1* für die Sony PlayStation. Dank der FOCA-(Formula One Constructors Association)Lizenz und der hingebungsvollen Detailarbeit des Entwickler-Teams Bizarre Creations ist dem Rennspiel-erfahrenen Hersteller Psygnosis eine in dieser Form noch nie dagewesene, verblüffend realistische Simulation geglückt. Sieben Programmierer, fünf Designer und ein Researcher, zuständig für die Abstimmung der saisonalen und technischen Daten, arbeiteten unter der Leitung von Chefentwickler Martyn Chudley über viele Monate hinweg an diesem aufwendigen Spektakel.

Daß sich alle originalen 13 Rennställe der vergangenen Saison nebst der entsprechenden Fahrer (von Alesi bis Wendlinger) und die 26 dazugehörigen Vehikel im Spiel wiederfinden, mag vielen noch relativ „normal“ erscheinen. Bei weitem keine Selbstverständlichkeit sind jedoch die 17 internationalen Kurse, die maßstabsgerecht umgesetzt worden sind. Allen voran glänzt die monegasische Perle unter den Rennpisten – in Monte Carlo werden seit 1929 Rennen gefahren – durch die exakte

Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Biz. Creations
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2 (Link-Kabel)
Level: 17 orig. Strecken
Preis: ca. DM 120
Erhältlich: ab September

info



Formel 1 ist die bis dato überzeugendste Rennsimulation für Heimkonsolen. Spielbar mit dem Mad-Catz-Lenkrad (s. Abb.) sowie dem NeGcon-Controller von Namco birgt das Spiel ungeahntes Fahrvergnügen. Die Möglichkeit, analog Gas zu geben bzw. analog zu bremsen, eröffnet ein noch realistischeres Gefühl für die Steuerung des Formel-1-Autos.

Memory Card: Ein variabel befüllbarer Block sichert alle Ergebnisse und Einstellungen.



Wer einen Kurs nicht exakt beherrscht, ist bei dieser Perspektive aufgeschmissen



Die Gummis sind durch: Ein Boxenstopp ist nun nicht mehr zu vermeiden



Sind Schaden und Reifenverbrauch eingeschaltet, können Crashes böse enden



Die Sicht im Regenrennen ist denkbar schlecht, Wasserfontänen irritieren zudem

Plazierung sämtlicher Gebäude, die überaus korrekte Streckenführung, ja, das gesamte Ambiente, in dem sich selbst Zebrastrifen am rechten Platz wiederfinden. Satt 60.000 bis 90.000 texturierte Polygone tummeln sich permanent auf dem Bildschirm, wobei jeweils 160-180 Vielecke dafür sorgen, daß die Flitzer aus jeder nur erdenklichen Perspektive originalgetreu dargestellt werden können. Und dabei handelt es sich nicht einfach nur um x-beliebige Wagen in verschiedenen Farben, sondern um liebevoll modellierte, sich im Handling voneinander unterscheidende Ferraris, McLarens und Benettons mit ihren individuellen Chassis und Farbgebungen. Besonderes Augenmerk gilt dabei den Reifen – beispielsweise hinterlassen Ausrutscher über einen Grünstreifen kurzzeitig unangenehme Grasspuren an den hinteren Gummis.

Zwei unterschiedliche Spielmodi bilden die Basis der reichhaltigen Optionen: ein actionorientierter Arcade-Modus und die eher simulationslastige Grand-Prix-Variante. Über jeweils drei zu absolvierende Runden erstreckt sich die Jagd nach Zeitboni im Arcade-Modus. Der Grand Prix hingegen verspricht knallharte Kämpfe um WM-Punkte. Des weiteren läßt sich eine Vielzahl unterschiedlichster Einstellungen vornehmen. Neben (wirklichkeitsnahen) ortsbedingten Wettereinflüssen gibt es beispielsweise die direkt auf das Auto wirkenden Optionen Lenk- und Bremshilfe, die im Rennen besonders für Anfänger eine einmalige Hilfestellung darstellen. Selbsttätiges Einlenken und automatisches Bremsen führen den Spieler auf sanfter Art an die anspruchsvolle Steuerung heran. Natürlich dürfen sich Fortgeschrittene auch mit manueller Schaltung auf die Parcours wagen, das Automatikgetriebe



Kleinere Kollisionen lassen sich besonders kurz nach dem Start nur schwer vermeiden



Statt eines Rückspiegels gibt es die risikoreiche, einblendbare Sicht nach hinten



boxenstopp



An der Box dürfen Reifen erneuert, Vorder- und Hinterflügel repariert, der Abtrieb den jeweiligen Streckenbedingungen angepaßt und natürlich der Treibstoff nach Wahl nachgetankt werden.



Nach einem Dreher sind die Reifen mit Gras verschmutzt und müssen 'saubergefahren' werden



Adelaide in Australien ist eine der interessantesten und anspruchsvollsten F-1-Pisten

men werden, um sich den jeweiligen Anforderungen einer Strecke vor Rennbeginn optimal anzupassen.

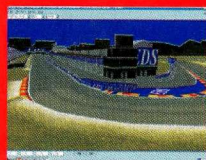
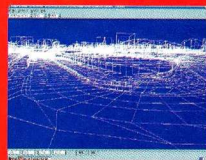
Mit heulendem Motor am Start stehend, offenbart sich dem Spieler eine packende Szenerie. Bereits kurz nachdem die Ampel auf Grün schaltet und sich das Feld in Bewegung setzt, entscheidet fahrtechnisches Können über Positionsgewinne oder -verluste. Die Boliden zeigen eine je nach Konstrukteurs-Team leicht differierende, äußerst gelungene und der Realität angeglichenen Steuerung. So müssen Kurven in weiten Bögen angefahren und Gegner geschickt ausgebremsert werden, um im richtigen Moment einzulenken und danach den Schwung beim Herausbeschleunigen bestmöglich auszunutzen. Hervorragend unterstützt wird der Spieler dabei durch die an den Reifenspuren erkennbare Ideallinie. Kollisionen und Abstecher ins Kiesbett sowie Schlenker über den Streckenrand können nur durch feinfühliges Handling vermieden werden. Im ständigen Fight mit den Konkurrenzfahrzeugen, die sich im übrigen recht intelligent verhalten, ist

options



Die überaus reichhaltigen Optionsmenüs gehen sogar soweit, daß die 15 rockigen Musikstücke der Gitarristen Steve Vai und Joe Satriani in ihrer Reihenfolge programmierbar sind. Fünf europäische Sprachen stehen für die Kommentare zur Wahl und satte acht Padbelegungen lassen sich auswählen. Mit der Einstellung Q-Sound ist zudem Stadionatmosphäre (bei zwei TV-Lautsprechern) simulierbar.

ist zunächst jedoch praktikabler. Der Weg zum Profi-Piloten ist spannend und schwierig, deshalb sollten alle Kurse zunächst im Training bzw. im Qualify (max. 60 Min. Echtzeit) ausgiebig studiert werden. Ungeübte dürfen die Verwundbarkeit ihres Fahrzeugs über die Optionen Reifenverbrauch und (Wagen-) Schaden abschalten. Realitätsfanatiker werden aber merken, daß ein Boxenstopp nach wenigen Kilometern fällig ist, sobald sich die Gummis abgenutzt haben. Zusätzliche Voreinstellungen wie die Bestimmung der Rennlänge (bis zur vollen Distanz (!)), Benzinvorrat, Anzahl der Grand Prix pro Saison, Schwierigkeitsgrad etc. erlauben ganz spezielle Rahmenbedingungen. Darüber hinaus kann eine Abstimmung des Abtriebs durch Winkeleinstellung des Heckflügels vorgenom-



Weit über 100 Stunden Live-Aufzeichnungen aus der Formel 1 dienten den Programmierern von Bizarre Creations als Vorlage beim Bau der Strecken und beim Koordinieren des Fahrverhaltens der computergesteuerten Wagen. Die heulenden Motorengeräusche wurden mit aufwendiger Technik in zahlreichen Testfahrten festgehalten und täuschend echt ins Spiel integriert.



mehr oder minder ungenaue Kollisionsabfrage etwas mehr Sorgen. Unangenehm sind auch die sehr langen Ladezeiten. Grafisch aufwendige Strecken, Monaco ist da das beste Beispiel, zwingen die PSX vereinzelt in die Knie. Mitunter plopt ein Wagen schon mal weg, oder das Geschehen verlangsamt sich kurzzeitig. Zudem fehlen Crashgeräusche bedauerlicherweise gänzlich. Die gelegentlichen PSX-typischen Blitzer zwischen großen Polygonen fallen im



Die Rennatmosphäre gleicht einer Live-Übertragung im Fernsehen



maas und co.

Links: Der Replay-Modus zeigt das gesamte Rennen – ist es auch noch so lang gewesen.
Rechts: Vorsicht, bei der Einfahrt in die Boxengasse, dort kann es mitunter recht eng werden

über die gesamte Renndistanz volle Konzentration gefragt. Genverwandte Spiele wie *Daytona USA*, *Sega Rally* oder *Ridge Racer*, ja selbst das wirklichkeitsnahe *The Need for Speed* können in vielerlei Hinsicht nur bedingt mithalten. *Formel 1* wird dem hohen Anspruch an eine Realsimulation in fast allen relevanten Punkten gerecht.

Und doch gibt es auch Negatives zu vermelden: Sind die manchmal ungewollt komischen, weil nicht unmittelbar zum Geschehen passenden Jochen-Maas-Kommentare noch zu verschmerzen, bereitet die je nach Perspektive

Verlauf des Wettkampfes fast gar nicht auf. Mit 25 Bildern pro Sekunde (PAL) ist ein weitestgehend ruckelfreier Ablauf gewährleistet; ein flüchtiger Zuschauerblick auf den Schirm läßt (u. a. ob der gelungenen akustischen Atmosphäre) nicht auf ein Videospiel, sondern vielmehr auf eine Live-Übertragung schließen.

Prognose: *Formel 1* birgt ein schier unbegrenztes Dauerspaßpotential in sich, das nicht zuletzt durch den Link-Modus begründet ist. Die Genialität der 17 Rundkurse verspricht im Zusammenhang mit den individuellen Spielmodi für jeden packende Unterhaltung. Sowohl bleibblästige Action-Fans als auch Freunde detailgetreuer Simulationen und Realitätsfanatiker kommen bei *Formel 1* voll auf ihre Kosten. Rennspielpuristen mit *Ridge Racer*-Erfahrung werden sich sicherlich ein wenig ungewöhnen müssen, sind aber aufgrund des Arcade-Modus' nicht weniger angesprochen als Formel-1-Freaks, für die der Grand-Prix-Modus beinahe eine Offenbarung ist und das Spiel insgesamt wegweisend für alle kommenden Projekte in diesem Genre sein dürfte. ■



Im Ranglisten-Modus darf gegen einen Rivalen (roter Pfeil) angetreten werden



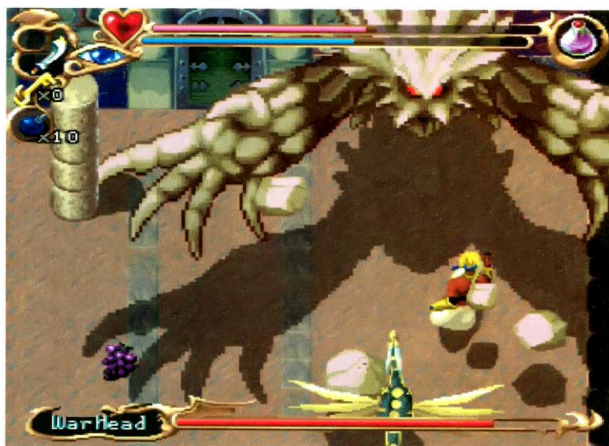
Fotos: Lucas Goy, Rhensterien / Forchheim

Die abwechslungsreichen Kommentare während eines Rennens spricht – je nach Einstellung – einer von fünf europäischen Fachmännern, darunter der BBC-Kommentator Murray Walker und F-1-Veteran Jochen Maas. Dank FOCA-Lizenz sind folgende Teams mit von der Partie: Benetton, Ferrari, Footwork, Forti, Jordan, Ligier, McLaren, Minardi, Pacific, Sauber, Simtek, Tyrrell und natürlich Williams – inklusive der entsprechenden Fahrer aus 1995.

XL-Wertung

90%

Story of Thor 2



Die Endgegner, die die Zugänge zu den Schreinen bewachen, sind imposant ausgefallen. Mit der richtigen Kampftechnik sind sie jedoch normalerweise schnell besiegt



Ein gefräßiger alter Bekannter aus dem ersten Teil schließt sich dem Helden an



Mit Hilfe eines bestimmten Elementargeistes kann Leon sogar fliegen



Die Fähigkeiten der einzelnen Geister können durch Juwelen verstärkt werden

erweist. Ansonsten wird das altbewährte Gameplay geboten, das sich durch eine solide Mischung aus Kampfaction mit unterschiedlichen Waffen und Spezialattacken sowie zahlreichen Geschicklichkeitseinlagen und knackigen Rätseln auszeichnet. Die riesige 3D-Welt steckt voller verborgener Überraschungen und Extras, so daß ein langer Spielspaß garantiert ist, der durch eine Highscore-Tabelle für erreichte Leistungen zusätzlich noch verstärkt wird. ■

Hersteller: Sega
Entwickler: Ancient
Genre: Action/Adventure
Spieler: 1
Level: -
Preis: ca. DM 90
Erhältlich: im Handel

info

Sound: Yuzo Koshiro, der nicht nur durch die Vertonung des MD-Vorgängers zum renommiertesten Musiker in der Konsolenwelt wurde, griff für die Saturn-Umsetzung höchstpersönlich zum Taktstock und sorgte für einen mitreißenden orchestralischen Soundtrack.

Saturn-Speicher: Im internen und externen Speicher können jeweils drei Spielstände abgelegt werden, wobei zur besseren Unterscheidung der Spielstände auch Datum und Uhrzeit verwaltet werden.

M von M. Anton
 it der Legendenbildung hat es leider nicht ganz geklappt, denn was als *Legend of Thor* angekündigt wurde, heißt in Anlehnung an das MD-Vorbild nun doch einfach *Story of Thor 2*. In diesem Zusammenhang noch ein kleiner verwirrender Exkurs in Sachen Namensgebung: Die US-Version ist tatsächlich eine Legende, nämlich *Legend of Oasis* – dessen Vorgänger hieß *Beyond Oasis*, was wiederum auf dem klassischen Game-Gear-Titel *Defender of Oasis* basierte. Doch nun zurück zur eigentlichen Geschichte des Spiels ...

Der fiese Agito, der schon im Vorgänger für Unruhe sorgte, bedroht mal wieder das Königreich Oasis. Grund genug für den jungen Leon, sich um die Unterstützung verschiedener Elementargeister zu bemühen und dem Bösewicht als König der Elemente gegenüberzutreten. Das erweist sich jedoch als gar nicht einfach, da die hilfreichen Geister erst einmal aus ihren Schreinen befreit werden müssen. Die wiederum sind in komplexen Dungeons versteckt, in denen es von Monstern, Fallen und Rätseln nur so wimmelt. Leon hat also jede Menge zu tun, wobei er sich nicht nur auf seine Talente im Umgang mit verschiedenen Waffen, sondern auch auf die magische Unterstützung durch die befreiten Geister verlassen kann.

Spieler des Vorgängers müssen sich ein wenig umgewöhnen, da der Held nur noch über ein sehr begrenztes Inventar verfügt, was sich jedoch überraschenderweise als ausreichend

XL-Wertung

85%

Shining Wisdom



Obwohl sie oftmals gar niedlich anzusehen sind, erweisen sich die Endgegner der verschiedenen Örtlichkeiten als recht unangenehme und lästige Zeitgenossen

W von M. Anton
Wenn der Vater ein Held war, muß der Sohn natürlich in seine Fußstapfen treten. Die Gelegenheit dazu ergibt sich, als dunkle Mächte das Königreich Parmecia unsicher machen, Prinzessinnen entführen und Drachen wiederbeleben. Vor dem Showdown mit dem Bösen müssen jedoch erst einige Nebenaufgaben erledigt und zahlreiche Dungeons nach hilfreichen Items durchsucht werden.

Eine große Aufgabe für einen kleinen Helden, allerdings werden seinem Erfolg auch einige unnötige Hindernisse in den Weg gelegt. Bei der recht schlichten, gar nicht 32-Bit-typischen Grafik könnte man notfalls noch ein Auge zudrücken, die Schwächen in Sachen Bedienung erweisen sich jedoch schnell als nervig: So kann der Held zwar jede Menge Ausrüstungsgegenstände mit sich herumschleppen, leider ist aber immer jeweils nur eines dieser Objekte einsatzbereit. Entsprechend oft befindet man sich im Equipment-Menü, ein typischer Ablauf sieht beispielsweise wie folgt aus: Wechseln von der Waffe zu Spezialschuhen, um einen Schalter zu



Im Verlaufe des Abenteuers findet der Held viele nützliche Items

betätigen, danach eventuell kurz zurück zur Waffe, um sich seiner Haut zu erwehren und gleich darauf gilt es, in ein Affenkostüm zu wechseln, um eine Liane zu erklimmen. An deren Ende warten dann schon wieder Gegner (Waffe) und kurz dahinter Schalter (Schuhe), gefolgt von Gegnern (Waffe), so daß der Spielfluß durch die dauernde Wechselei doch arg gebremst wird. Zusätzlich sollte, wenn man nicht wie eine wandelnde Schlaftablette durch die Gegend stolpern will, der Speedlevel durch entsprechendes Buttongetrigger hoch gehalten werden, was schnell zu verkrampften Spielerhänden führt. Mit einem etwas durchdachteren Spieldesign hätte aus *Shining Wisdom* ein passables Action-Adventure werden können, in der vorliegenden Form ist es jedoch noch nicht der scheinenden Weisheit letzter Schluß. ■

Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Software Planning
Genre: Action/Adventure
Spieler: 1
Preis: ca. DM 90
Erhältlich: im Handel

Info

Vorbilder: Das Entwicklerteam ließ sich in Sachen Benutzerführung stark von den MD-Klassikern *Shining Force* und *Landstalker* inspirieren, das Gameplay allerdings wurde von *Soleil* übernommen.

Texte: Auf eine komplette Eindeutigung der Bildschirmtexte wurde leider verzichtet.

Saturn-Speicher: Jeweils fünf Spielstände lassen sich im internen und externen Batteriespeicher unterbringen.

XL-Wertung

60%

Gun Griffon



Befreundete Einheiten werden mit blauen, feindliche mit gelben oder roten Punkten auf dem Radar angezeigt. Diese Kennung wird auch im Kampfdisplay beibehalten

Hersteller: Sega
Entwickler: Game Arts
Genre: Action
Spieler: 1
Level: 8+2
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

Info



Sega-Fans dürfte das *Game Arts*-Entwicklerteam noch vom Mega-CD-Ballerspiel *Silpheed* bekannt sein, das schon vor drei Jahren mit seiner flüssigen Polygongrafik beeindruckte.

Saturn-Speicher: Im Saturn-RAM können erfolgreich abgeschlossene Missionen und Highscores auf zehn Speichereinheiten festgehalten werden.



von M. Häntsch

Gun Griffon beschwört eine düstere Zukunftsvision, in der die Natur größtenteils vernichtet ist und die Völker dieser Erde um die letzten verbleibenden Ressourcen kämpfen. Aus dem Cockpit eines HIGH-MACS, der im Jahr 2074 die effektivste Einheit der Kriegsmaschinerie darstellt, gilt es, in europäischen Krisengebieten acht Missionen erfolgreich zu bestehen und die Kämpfe für die amerikanische Seite zu entscheiden.

Inhalt der Aufträge ist grundsätzlich die Säuberung eines Gebietes von allen feindlichen Truppen und die Unterstützung verbündeter Einheiten. Idealerweise ist der zu steuernde Mech für diese Aufgaben perfekt ausgerüstet. Vier Waffensysteme, vom Maschinengewehr bis zur panzerbrechenden Missile, ermöglichen in Einzelkämpfermanier praktisch die Konfrontation mit einer ganzen Armee aus feindlichen Panzern, Mechs und Hubschraubern. Der Restlichtverstärker und ein Raketenantriebwerk für kurze Flugeinlagen sind besonders in schwer überschaubarem Gelände sehr nützlich. Hilfe



Leider gibt es keine Möglichkeit die Ausrüstung der Mech-Einheit zu beeinflussen



Je nach aktivierter Waffe ändert sich auch das digitale Zielsuchsystem

bieten zudem Versorgungs-Hubschrauber, die auf vereinbarten Landeplätzen die Munitionergänzung und das Nachtanken ermöglichen. Für die komplexe Steuerung des MACS werden alle Joypadknöpfe benötigt, was eine längere Übungsphase in den zwei Trainingsmissionen und so manchen Rückschlag erzwingt. Zusätzliche Schwierigkeiten bereitet



Diese Mech-Einheit erweist sich trotz immenser Masse als äußerst beweglich

die etwas verschwommene, aber sehr flüssige grafische Darstellung der Landschaften, wobei der Aufbau der Polygone nicht ganz fehlerfrei ist. In den Missionen mit geschlossener Schneedecke oder finsternen Straßenschluchten ist die Nutzung des Nachtsichtgerätes unumgänglich, da die Feinde ansonsten viel zu spät erkennbar sind. Blitzschnelle Gegner, die vom Boden und aus der Luft gerne in Gruppen angreifen sowie ein in den späteren Levels recht knapp bemessenes Zeitlimit heben den Schwierigkeitsgrad stark an. Trotz der strategischen Briefings vor jedem Einsatz ist ein durchdachtes Lösen der Missionen kaum möglich, da sich die taktische Sachlage von einem Augenblick zum anderen ändert und kaum durchschaubar ist.

Für Mech-Fans ist *Gun Griffon* aber sicher ein Glückssfall. Sind sie bisher auf dem Saturn leer ausgegangen, wird ihnen jetzt ein umfangreiches und technisch gutes Spiel geboten, das seinen Schwerpunkt klar auf Action setzt. ■

XL-Wertung

75%

Hersteller: Microprose
Genre: Action
Spieler: 1
Level: ca. 30
Preis: DM 100
Erhältlich: im Handel

Top Gun: Fire at Will!



Die Filmvorlage war einer der größten Kinnerfolge der 80er Jahre und machte Tom Cruise zum Superstar. Seine Rolle des assässigen Piloten Maverick ist natürlich auch Mittelpunkt dieses Action-Titels. Nach Wahl des Schwierigkeitsgrades und einem Briefing folgt die erste der über 30 Missionen, die in fester Reihenfolge absolviert werden müssen. Sind die Testflüge überstanden, geht es in die Krisengebiete Kuba, Korea und Libyen, in denen Aufträge wie Luftkämpfe, Angriffe auf Bodenziele oder Geleitschutz für Bomberverbände auf dem Plan stehen. Geflogen wird wahlweise aus der Cockpit- oder einer Außenperspektive à la *Afterburner* mit einer zweiseitigen F-14. Deren Steuerung sollte aufgrund der sinnvollen Instrumentenanordnung und statischen Fluglage, die auch extremste Lenkbewegungen erlaubt, keine Probleme bereiten. Obwohl der Schwerpunkt klar im Actionbereich liegt, wurden realitätsnahe Aspekte wie Geschütztemperatur oder

Strömungsverhalten nicht vergessen. Als Bewaffnung stehen ein Maschinengewehr mit unbegrenzter Munition und je nach Auftrag verschiedene Raketentypen zur Verfügung. Häufigste Gegner sind sowjetische Kampfflugzeuge der MiG-Reihe, die sich in den späteren Missionen von Kanonenfutter zu hartnäckigen Widersachern entwickeln. Grafisch wird die Leistungsgrenze der PlayStation nicht tangiert. Die Bodentexturen sind sehr grob, aber nicht zu eintönig. Sehr schön sind dagegen der Blendeffekt bei direkter Sonneneinstrahlung und die Möglichkeit, durch Wolkenbänke zu fliegen. Als störend erweisen sich schnell die immer gleichen platten Sprüche des Co-Piloten in feinsten deutscher Sprachausgabe.

Top Gun ist ein rundherum gut spielbares, relativ umfangreiches, aber nicht zu anspruchsvolles Actionspiel, das bei hohem Schwierigkeitsgrad ein wenig unfair wird. ■

XL-Wertung

70%

info



Die FMV-Sequenzen wurden größtenteils neu gedreht. Die Rolle des Kommandanten spielt wie im Film James Tolkan, der auch in den drei *Zurück in die Zukunft*-Teilen mitwirkte.

Memory Card: Pro Spielstand wird ein Block auf der Memory Card belegt. Wahlweise können auch Paßwörter notiert werden.



Die Cockpit-Perspektive liefert alle wichtigen Instrumente auf einem Head-Up-Display, läßt dafür aber den nötigen Überblick im Luftkampf vermissen. Ein Mißerfolg wird von den mißgünstigen Fliegerkollegen mit gnadenloser Häme quittiert

King of Fighters '95



Beat'em-Up-Kennern dürfte die Ninja-Braut Mai Shiranui aus SNKs *Fatal Fury*-Serie bekannt sein. Sie beherrscht eine Reihe äußerst wirkungsvoller Special-Moves



Takuma Sakazaki heizt seinen Widersachern mit dem Super-Feuerball ein

Spielmodus können die Fighter in dreiköpfigen Mannschaften gegeneinander antreten.

Die PlayStation-Umsetzung des SNK-Hits ist zwar durchaus gelungen, kommt jedoch nicht ganz an die bereits erhältliche Version für Segas 32-Bitter heran. Die Ladezeiten, die beim Saturn durch das mitgelieferte RAM-Modul auf ein Minimum verkürzt wurden, sind recht lang, was den Spielspaß allerdings nicht mindert. Auch ist die Animation der Akteure nicht ganz so flüssig wie bei der Saturn-Fassung. Dafür werden die PlayStation-Fights von phantastisch arrangierten Musik-Tracks begleitet, die bereits bei der Neo-Geo-CD-Umsetzung positiv auffielen.

Hersteller: SNK
Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 24 + 2 Kämpfer
Preis: ca. DM 130
Erhältlich: als Import



von K. Kock

achdem wir in der Juni-Ausgabe die Saturn-Umsetzung vorgestellt haben, kommen nun Besitzer von Sonys 32-Bitter in den Genuß von *King of Fighters '95*.



Aufgepaßt! Der finale Endgegner Omega Rugal verfügt über magische Fähigkeiten

24 Stars bekannter SNK-Beat-'em-Ups, wie die *Fatal Fury*-Trilogie und die ersten beiden *Art of Fighting*-Teile, sind bei *King of Fighters '95* zusammengekommen, um sich im Rahmen eines Turniers miteinander zu messen. Jeder der sehr vielseitigen Protagonisten beherrscht neben einem breiten Spektrum an Hieben, Tritten und Würfen durchschnittlich fünf durchschlagkräftige Special-Attacks. Dank der Vielfalt an Moves lassen sich in kurzer Zeit eine Menge halsbrecherischer Combos herausfinden. Hat sich im Laufe eines heißen Kampfes die entsprechende Energieleiste aufgefüllt, sind die Fighter sogar in der Lage, besonders destruktive Power-Moves auszuführen. Durch die präzise Steuerung, gehen diese, wie auch alle anderen Attacken leicht von der Hand.

Neben den obligatorischen Story- und One-on-One-Versus-Modi bietet das Game eine Team-Edit-Option. In diesem interessanten



Der Team-Edit-Modus ermöglicht es, die 24 verschiedenen Kämpfer zu gruppieren

King of Fighters '95 ist sehr viel konventioneller als beispielsweise Capcoms ausgefallene Comic-Prügeleien *Darkstalkers* und *X-Men*. Dafür macht die Vielzahl an Kämpfern und besonders das gut ausgewogene Gameplay den SNK-Prügler für Genre-Fans und solche die es werden wollen interessant. ■



Momentan arbeitet SNK an *King of Fighters '96*, das in kürze in die Spielhallen kommen wird. Eine Umsetzung für Segas oder Sonys 32-Bitter, ist bis jetzt noch nicht angekündigt.

Memory-Card: Im Story-Mode ist es möglich, Spielstände abzuspeichern.

Muster: Maro, Stuttgart,
 Tel.: 0711 - 22 14 22

XL-Wertung

75%

Space Hulk

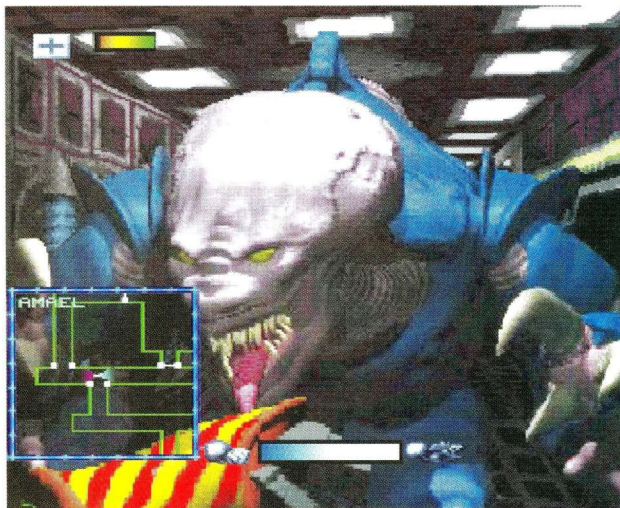


Auf dieser Karte können den Terminatoren Befehle erteilt werden



Die Standardwaffe der Terminatoren ist ein Hochleistungs-Bolzenwerfer

U von M. Häntsch
 ursprünglich von Games Workshop als Brettspiel konzipiert, erobert *Space Hulk* mittlerweile die digitale Welt der Strategiespiele. Hintergrund ist eine kultverdächtige Science-fiction-Story, in der sich die Menschheit des 41. Jahrtausends mit der äußerst feindseligen Alien-Rasse der „Genestealers“ einen Existenzkampf liefert. Als Mitglied einer militärischen Elitetruppe aus Terminatoren ist es die Aufgabe des Spielers, verunglückte Raumschiffe (Space Hulks) von Invasoren zu säubern, sowie die Lösung strategisch wichtiger Aufgaben. Die insgesamt 63 (!) Missionen sind zu Übungszwecken größtenteils frei anwählbar. In diesen Trainingsmissionen hat der Spieler die Kontrolle über eine Gruppe von Terminatoren, denen er individuell Befehle geben kann, während er in den Kampfmissionen, als rangniedriger Soldat selber Befehle entgegennehmen muß. Als sinnvoll erweist sich schnell eine Aufgabenteilung, in der einige Soldaten bestimmte Gebiete oder Kameraden absichern und andere die Aufträge, wie die Bergung eines wichtigen Objektes oder die Zerstörung bestimmter Einrichtungen, erfül-



Grafik und Sound sind in der PlayStation- und Saturnversion nahezu identisch. Auf der PlayStation machen sich aber deutlich längere Ladezeiten negativ bemerkbar

len. In *Doom*-Manier werden dabei Gänge durchstreift und Angreifer bekämpft. Doch *Space Hulk* hat seinen Schwerpunkt nicht ausschließlich im Action-Bereich, sondern auch in der strategischen Planung der Einsätze. Immer wieder muß zwischen einem Befehlsbildschirm und der Kampfperspektive umgeschaltet werden, wobei der Spielverlauf nur für kurze Zeit unterbrochen wird und sich somit eine gewisse Hektik einstellt. Die Action-Elemente wirken unausgereift und bieten kaum Chancen, das eigene Geschick unter Beweis zu stellen. Sobald ein Stealer auf dem Radar erscheint, gilt es, in Sekundenbruchteilen die korrekte Richtung einzuschlagen und wie wild den Feuerknopf zu betätigen. Der Ausgang eines Kampfes ist oft reine Glücksache. Die Möglichkeit, einem Gegner aus dem Weg zu gehen, wird durch die engen Gänge ausgeschlossen.

Space Hulk lebt mehr von seiner klaustrophobischen Atmosphäre, die durch den simulierten Funkverkehr und die düstere Grafik verstärkt wird. Auch der Wechsel von Befehlsgeber zu Befehlsempfänger in den Kampagnen ist ein bereicherndes Spielelement, das die etwas abwechslungsarmen Missionen auflockert. ■

Hersteller: Electro. Arts

Genre: Action/Strategie

Spieler: 1

Level: 63

Preis: ca. DM 100

Erhältlich: im Handel

info

Bisher liegt je eine Version für PC und 3DO vor. Unterschiede zwischen der PlayStation- und der Saturn-Version gibt es nicht. Beide sind technisch besser als ihre Vorgänger.

Speicheroption: Erfolgreich abgeschlossene Missionen können bei der PlayStation auf einem Block und im Saturn-RAM gespeichert werden.

XL-Wertung

70%

Olympic Soccer

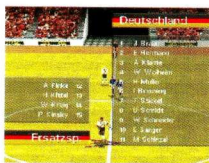


Strafraumszenen gestalten sich zumeist etwas konfus, wobei der vom Computer gesteuerte Torwart eher eine schlechte Figur macht und des öfteren patzt. Verwarnungen werden vom Schiedsrichter auch bei rüden Fouls nur selten ausgesprochen

test playstation

Hersteller: U.S. Gold
Entwickler: Sil. Dreams
Genre: Sport
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 33 Mannschaften
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

info

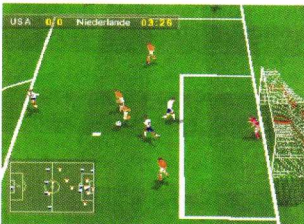


Zur Auswahl stehen die vier Spielmodi Arcade, Olympiade (Gruppenspiele), Testspiel und Liga. Im Liga-Modus können aus den 33 Mannschaften, die 16 teilnehmenden und somit auch der Schwierigkeitsgrad selbst bestimmt werden.

Memory Card:
 Abgespeicherte Turniere
 belegen einen Block

Eine Saturn-Version
 ist in Arbeit

I von M. Häntsch
 Im Jahr der olympischen Jubiläumsspiele in Atlanta erscheint natürlich auch das passende Fußballspiel in den Verkaufsregalen. Zur Auswahl steht eine bunte Mischung von über 30 Nationalmannschaften, die aber wegen fehlender FIFA-Lizenz in fiktiver Besetzung antreten. Ein wahrer Optionsdschungel ermöglicht die Einflußnahme auf praktisch alle relevanten Aspekte eines Fußballspiels. Regelwerk, Bodenbeschaffenheit oder Wetterbedingungen sind genauso einstellbar wie die umstrittene Spielentscheidung nach einem Unentschieden, die in der Verlängerung wahlweise mit oder ohne 'Golden Goal' fällt. Vor, aber auch während des Spiels können jedem einzelnen Spieler individuelle taktische Anweisungen gegeben und eine der 18 (!) Kameraperspektiven gewählt werden. Das Drumherum sollte jeden Fußball-Fan begeistern, und auch auf dem Rasen bieten sich vielfältige Möglichkeiten der Spielgestaltung. Gezielte Torschüsse, ein flottes Paßspiel und selbst Doppelpässe und Fallrückzieher gehen relativ leicht von der Hand. Zwar klebt der Ball förmlich an den Schuhen des stürmenden Spielers, aber durch extreme Richtungswechsel oder abruptes Abstoppen kann dieser leicht verloren gehen und somit einer der spielbestim-



Der Bildschirmausschnitt erweist sich als etwas klein und provoziert blinde Pässe



Digitalisierte FMV-Sequenzen gibt es nicht, dafür einen schön animierten Vorspann

menden Konter eingeleitet werden. Doch der Spielverlauf selbst entspricht nicht unbedingt dem eines realen Fußballspiels. Tore fallen am häufigsten nach akrobatisch abgefangenen Abstoßen oder wuchtigen Weitschüssen, nachdem das gesamte Spielfeld in drei bis vier Stationen überbrückt wurde. Jeder vom Computer gesteuerte Spieler offenbart Schwächen im Abwehrverhalten und Kopfballspiel, was laut Hersteller den Realismusgrad erhöht, aber letztlich der Spieltiefe schadet. Die aus Polygonen gestalteten Spielfiguren bewegen sich etwas ungenau, jedoch außergewöhnlich schnell über den Rasen. ran-Moderator Johannes B. Kerner kommentiert praktisch jede Aktion einer Partie mehr oder weniger fachmännisch, wiederholt sich dabei sehr häufig und ist glücklicherweise abschaltbar.

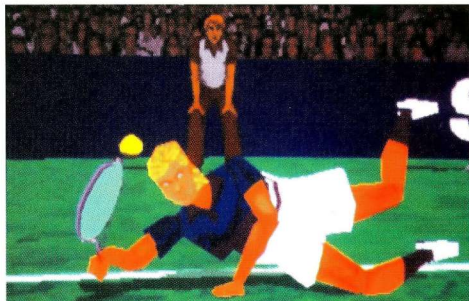
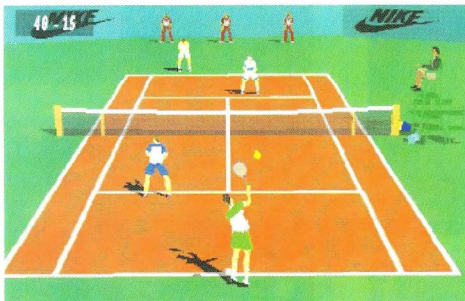
Olympic Soccer ist ein gut spielbares und optionsreiches Spiel, das Fußballstrategen aber nicht voll überzeugen wird und die Frage nach dem Sinn einer Olympia-Lizenz für Fußballspiele aufwirft, da keine realen Spielernamen verwendet wurden. ■

XL-Wertung

75%

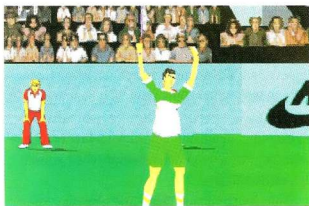


Sampras Extreme Tennis



D von M. Häntsch
Die britische Softwareschmiede Codemasters hat sich erneut der aktuellen Nummer eins der Tenniswelt angenommen und eine ganz auf Polygongrafik basierende Version ihres Mega-Drive-Erfolgstitels abgeliefert. Im Rahmen einer, von drei Tennisexperten moderierten, FMV-Sportshow geht es zu den acht wichtigsten Tennisturnieren dieser Erde, in denen jeweils nur das Finale gespielt wird. Wahlweise stehen Einzel- oder Doppelparties sowie ein K.-o.-Modus für bis zu vier Spieler

gleichzeitig auf dem Programm. Von den 24 Tennis-Cracks sind einige versteckt und somit erst nach gewonnener Turnierserie anwählbar. Durch die Vergabe von Punkten auf sechs Leistungsmerkmale, wie z.B. Aufschlagstärke, Schnelligkeit oder Sprungkraft, können allerdings auch 'eigene' Charaktere definiert werden. Modernste Motion-Capture-Techniken garantieren flüssige und realistische Animationen der Spielfiguren. Halsbrecherische Hechtsprünge, kraftvolle Schmetterbälle und individuelle Gestik sind einige der Elemente, die diesem Spektakel Leben einhauchen. Gelingen sind auch Ballverhalten und Steuerung, die eine gute Mischung aus Spielbarkeit und Simulation darstellen, so daß schon nach kurzer Eingewöhnungsphase auch längere Ballwechsel locker von der Hand gehen. Je nach Knopfwahl und Stellung des Sportlers sind Slices, Lobs, Stoppbälle oder Volleys möglich. Besonders gelungen ist zudem die Umsetzung des Aufschlagvorgangs mit einer Zielhilfe. Sieben brauchbare Kameraperspektiven erlauben bei gefühlvoller Steuerung eine äußerst präzise Ballplatzierung. Eine genau an das Match angepasste Geräuschkulisse und die Sprachausgabe in der jeweiligen Landessprache des Austragungsortes verdichten die Atmosphäre zu einem packenden Match. Trotz der etwas kantigen Figuren handelt es sich bei *Sampras Extreme Tennis* um eine sehr gut spielbare und ansprechende Tennissimulation, die besonders im Mehrspieler-Modus zu unterhalten weiß. ■



Die Ich-Perspektive ist mehr ein netter Gag und im Spiel kaum zu gebrauchen

Hersteller: Codemasters

Genre: Sport

Spieler: 1-4 (simultan)

Level: 8 Turniere

Preis: ca. 100 DM

Erhältlich: im Handel

info



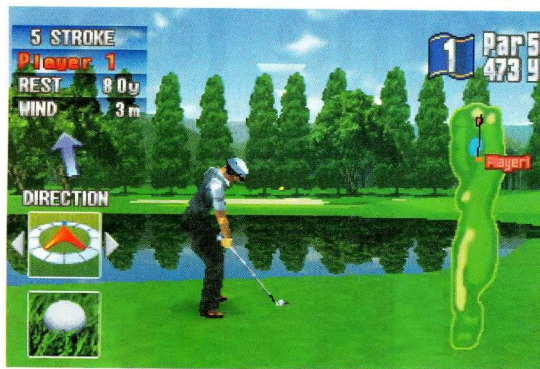
Seit 1994 sind zwei Versionen für Mega Drive und eine für das Game Gear erschienen, die sich zusammen ca. 250.000mal verkauft haben. Pete Sampras ist der einzige reale Tennistar im Spiel.

Memory Card: Die Options und eigene Spielercharaktere können auf einem Speicherblock gesichert werden.

XL-Wertung

80%

Konami Open Golf



Die Spiegelung im Teich ist einer der wenigen grafischen Leckerbissen



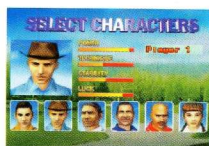
Zwecks besserer Übersicht darf auch aus solch einer Perspektive gespielt werden



Beim Anpeilen des Schlagpunktes kann ein gewisser Effekt kaum vermieden werden

Hersteller: Konami
Genre: Sport
Spieler: 1-4
Level: 1 Golfplatz
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

Info



PGA Tour '96 (PlayStation) bleibt nach der doch recht enttäuschenden Vorstellung von Konami Open Golf und Virtual Golf (PSX) in diesem Genre unangefochten vorn. Electronic Arts scheint ihr Handwerk, das sich über die vergangenen Jahre hinweg bewährt hat, nicht verlernt zu haben – die Konkurrenz hat somit das höhere Handicap. **Memory-Card:** Der 18-Loch-Kurs kann jederzeit unterbrochen und der jeweilige Stand auf einem Block gesichert werden.



von T. Hellwig

eben CentreGold (Virtual Golf) lädt auch Konami zum feinen Rensport ein. Die fast schon obligatorischen Spielmodi, wie Match Play (Spiel in der Gruppe), Skins Match um Preisgelder, Training und Stroke Play (Einzel), locken bis zu vier Spieler nacheinander ans Pad. Sechs vorgegebene Golfer, die sich grafisch deutlich voneinander abheben und in den Punkten Kraft, Technik, Stabilität und Glück individuelle Werte besitzen, können nach Belieben ausgewählt werden. Alle 18 Löcher des einzigen Golfplatzes sind mit zahlreichen Bäumen, Bunkern sowie Seen gespickt. Besonders erwähnenswert sind die kleinen Gewässer, in denen sich die Umgebung exakt widerspiegelt, und die gelungenen Animationen der allerdings recht kantigen Figuren. Viele verschiedene Kameraeinstellungen und -fahrten ermöglichen ein gehaues Prüfen des Kurses vor dem Abschlag, um sich eine wirksame Taktik zurechtzulegen. Nachdem ein passender Schläger bestimmt und die Fußstellung gegebenenfalls korrigiert ist, helfen die eingeblendete Parcours-Übersicht sowie die jeweilige Lage des Balles (Tiefgras, Sand etc.) und ein zielanzeigender

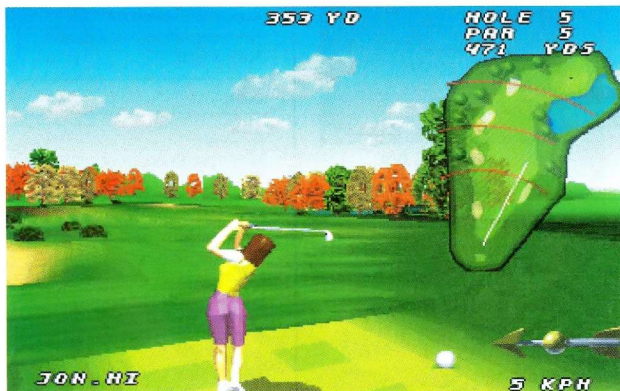
Pfeil beim Anpeilen des Grüns. Das darauffolgende Schlagsystem ist ungewöhnlich und zunächst nicht ganz einfach zu handhaben: Über einen groß dargestellten Golfball laufen Linien in vertikaler und horizontaler Richtung. Diese müssen geschickt gestoppt werden, denn deren Kreuzpunkt gibt an, an welcher Stelle der Schläger trifft. Dadurch werden angeschnittene, hohe und tiefe Bälle, die bei der Landung nachrollen oder stehenbleiben, möglich. Auf dem Powerbalken beim Schlagen finden sich keine Hilfspunkte, im direkten Vergleich mit Virtual Golf liegen somit die Ansprüche an das spielerische Können weit höher. Dies zeigt sich besonders beim Putten, denn das Grün vermittelt einen schlechten räumlichen Eindruck und ist trotz aufrufbarem Raster und der Kamerafreiheit schwierig einzuschätzen.

Grafisch ist Konami Open Golf ebenso enttäuschend wie Virtual Golf: Ruckeliges Zoomen und ploppende Objekte sind keine Seltenheit, allgemein ist das Design der Parcours nicht sonderlich innovativ und schön. Das offensichtlichste Manko ist aber der sehr magere Umfang des Spiels (mit nur einem einzigen Kurs). Spielerisch jedoch macht Konamis Simulation aufgrund des durchaus reizvollen Schwierigkeitsgrades und der leicht verständlichen und gut ablesbaren Informationen ein bißchen mehr Spaß. ■

XL-Wertung

70%

Virtual Golf



Anhand der weißen Hilfslinie auf der eingeblendeten Parcours-Übersicht kann ein Zielpunkt problemlos bestimmt werden – Windberechnung vorausgesetzt



Vor dem Abschlag fährt die Kamera zwecks Übersicht über den Kurs

G von T. Hellwig
olf ist ein recht aufwendiger Sport, der allein aufgrund der umfangreichen Ausrüstung ein großes Loch in die Haushaltskasse reißen kann. Wem ein Clubbeitritt zu kostspielig und der nächste Golfplatz zu weit entfernt ist, der kann sich dank *Virtual Golf* daheim am Schickria-Sport beteiligen.

Wahlweise begleitet ein Kommentator das Spiel in Englisch, Französisch oder Deutsch, was zusammen mit gelegentlichem Vogelgezwitscher eine passende Atmosphäre schafft. Vom Trainings- und Übungs-Modus über ein obligatorisches Turnier bis hin zum Skin-Spiel um Preisgelder darf nach Lust und Laune einer von zunächst zwei englischen Parcours gespielt werden – ist man zum Profi-Spieler aufgestiegen, lassen sich zwei weitere 18-Loch-Kurse anwählen. Das Training erlaubt maximal vier menschliche Golfer, die sich nacheinander mit dem anwenderfreundlichen Schlagsystem und

den Gegebenheiten beim Putten vertraut machen können. Besonders im Wettstreit mit Freunden macht der Derby-Scramble-Modus Spaß, bei dem jeweils zwei Spieler im Team gegeneinander antreten.

Wer schon einmal eine Golfsimulation ausprobiert hat, wird über die leicht verständlichen Options-Menüs erfreut sein. Spielerisch fällt das zu simple Schlagsystem negativ auf, das es ermöglicht, sich meist ohne großartige Anstrengung – Windberechnungen, Zielanpeilung und Lage des Balles sind beinahe nebensächlich – durch ein Turnier zu kämpfen. Hilfslinien zeigen die Flugbahn des Balles und Bodenwellen (beim Putten) an, zudem bietet eine eingeblendete Karte stets hervorragende Übersicht. Durch das deutlich gerasterte Grün lassen sich Gefälle und Unebenheiten aber auch ohne Hilfestellung abschätzen. In grafischer Hinsicht hinkt *Virtual Golf* der Konkurrenz allerdings hinterher. Bäume und Zuschauer ploppen deutlich spät ins Bild, das Zoomen ist insgesamt recht ruckelig, wie auch die Animationen der Spieler. Abgesehen davon wirken die Kurse etwas klotzig und wenig detailreich. Eine gewisse Entschädigung bieten da nur die zahlreichen Kameraeinstellungen.

Virtual Golf zeigt einige Schwächen, und läßt sich im großen und ganzen einfach zu leicht spielen. Anfänger werden dies begrüßen, Fortgeschrittene hingegen werden gewisse spielerische Anforderungen vermissen. ■

Hersteller:	Centre Gold
Entwickler:	Core Design
Genre:	Sport
Spieler:	1-4
Level:	4 Golfplätze
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	im Handel



Die Namen der Spieler dürfen geändert und das Geschlecht bestimmt werden

info



Im Gegensatz zur optischen Dürftigkeit der vier Plätze präsentiert sich der Vorspann grafisch sehr gelungen. Die beiden PSX-Golfsimulationen dieser Ausgabe reichen nicht an Electronic Arts' Referenzspiel *PGA Tour '96* heran. *Virtual Golf* ist zudem eher Anfängern im Genre zu empfehlen.

Memory Card: Turnierstand und der erspielte Zugang zu den Profikursen lassen sich auf einem Block sichern.

XL-Wertung

70%

adidas Power Soccer



Dream-Team:

Drückt im Controller-Selection-Bildschirm L2, R2, ■, ✕!

Jumping Flash!

Levelwahl:

Drückt im Titelscreen oben, oben, unten, ✕, ✕, links, rechts, links, rechts, ✕, ▲, ✕, ▲! Startet nun das Spiel und die Levelwahl erscheint!

Krazy Ivan

Geheimer Level:

Jagt den Shield Generator in Japan (letzter Level) in die Luft und geht mit in die Explosion hinein! Nun findet Ihr einen versteckten Level. Außerdem gibt es noch einen neuen, überraschenden Abspann zu sehen.

Fade to Black

Levelcodes:

1. ■ ● ▲ ✕ ● ■
2. ▲ ● ✕ ● ■ ✕
3. ✕ ● ✕ ● ▲ ✕
4. ✕ ■ ▲ ● ▲
5. ■ ■ ▲ ✕ ▲
6. ▲ ✕ ✕ ✕ ●
7. ● ● ▲ ✕ ✕
8. ■ ● ✕ ▲ ✕
9. ▲ ✕ ✕ ● ▲
10. ✕ ▲ ■ ● ●
11. ● ■ ✕ ✕ ✕
12. ■ ▲ ✕ ● ✕
13. ✕ ✕ ● ▲ ●

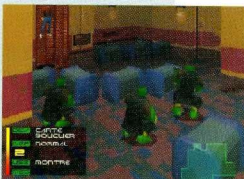


Cheats:

Gibt das Basispaßwort ■ ▲ ● ✕ ●



▲ ein, um die folgenden Paßwort-Cheats zu aktivieren!



Movie Player: ■ ✕ ● ▲ ● ✕

Unendlich Shield: ■ ● ● ● ▲ ✕

No die-Mode: ▲ ✕ ▲ ● ● ■

Levelwahl: ● ● ▲ ✕ ■ ●

Resident Evil (US-Version)

Besserer Start und neues Outfit:

Um mit dem Raketenwerfer beginnen zu können, solltet Ihr das Spiel in maximal drei Stunden durchgespielt haben. Ist es Euch gelungen, Barry und Chris bzw. Jill und Rebecca zu retten, erhaltet Ihr zudem einen besonderen Schlüssel. Dieser öffnet die Tür neben dem großen Spiegel im Erdgeschoß. Dahinter befindet sich ein Raum, in dem Ihr ein neues Outfit angeboten bekommt, wenn Ihr in den hinteren Teil geht und ✕ drückt.



Alle Waffen:

Drückt im Titelscreen ▲, ■, ■, ✕, ▲! Nun ertönt ein Schrei. Beginnt das Spiel und drückt dann ✕, ✕, ✕, ▲ und Start!

The Need For Speed

Paßwörter im Wettkampfmodus:

1. WRDRTY 2. ZDPBWN
3. MTORZP 4. JVPZLL
5. ZYMNLI
6. WMRPGZ
7. YXGSJJ (Lost Vegas)
8. KIPQND
9. SDQWCG
10. SLZXDH
11. GDTCOX
12. ZVGRGX
13. XJHVCK

Cyber Speedway

Freier Bildschirm:

Die Bildschirmanzeigen lassen sich wegschalten, indem Ihr A + B + C gleichzeitig während des laufenden Spiels drückt.

Gex

Paßwörter:



1. TXZF KHGP
2. RVBL PHBP
3. RVHC SHBP
4. FXLL PHBP
5. BYTC YHGP
6. RVGG PHBP
7. CYRF YHGP
8. KVCH PHBP
9. DXKL PHBP



Off-World Interceptor Extreme

Mehr Geld:

Gibt folgendes im Optionsbildschirm ein: A, B, C (sechsmal nacheinander), danach L, nun sollte eine vorbeifliegende Rakete zu hören sein.

Rayman

20 Leben:

Pausiert das Spiel und drückt A, rechts + B, unten-links + R, unten, Y +



C + Z oder A, B, unten-links, unten, R,
Y + C + Z! Mehrmals probieren!!!

Unendlich viele Leben:

Pausiert das Spiel und haltet A
gedrückt! Drückt nun B + rechts, R
und rechts-unten, C + Y + Z! Laßt
danach alles los und drückt Start!

X-Men – Children of the Atom

Special-Move-Liste – Teil 1:

Legende:

S = irgendein Schlag

T = irgendein Tritt

(*) = funktioniert auch in der Luft

ABC = alle Schlag-Button

XYZ = alle Tritt-Button

Energie-Moves = kosten Energie

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

Buttons:

A = kurzer Tritt

B = Vorwärtstritt

C = Drehtritt

X = Fauststoß

Y = starker Schlag

Z = heftiger Schlag

Colossus

Giant Swing: unten, rechts-unten,
rechts + S



Power Tackle: unten, rechts-unten,
rechts + T
Body Slam: unten + S (bei am Boden
liegenden Gegnern)

Energie-Moves:

Super Armor: unten, links-unten, links
+ ABC

Power-Meter-Moves:

Super Dive: unten, rechts-unten,
rechts + ABC

Cyclops

Optic Blast: unten, rechts-unten,
rechts + S (*)

Gene Splice: rechts, unten, rechts-
unten + S

Leg Grab: links-unten, unten, rechts-

unten + X oder Z



Power-Meter-Moves:

Mega Optic Blast: unten, rechts-unten,
rechts + ABC

Control Beam: unten, links-unten, links
+ S (*)

Iceman

Ice Beam:

unten, rechts-unten, rechts + S



Ice Avalanche: S + T (*)



Energie-Moves:

Ice Fist: unten, links-unten, links +
ABC (*)

Power-Meter-Moves:

Arctic Attack: unten, rechts-unten,
rechts + ABC (*)

Omega Red

Carbonadium Coil: unten, rechts-
unten, rechts + S oder T (*)



Flip N Smash (nur nach der obigen
Attacke): rechts + S (*)

Omega Strike: unten, rechts-unten,
rechts + T

Chouhatsu: Y + A, unten, X + B

Energie-Moves:

Death Factor: S antippen (*)

Energy Drain: T antippen (*)

Power-Meter-Moves:

Omega Destroyer: unten, rechts-unten,
rechts + S

Psylocke

Psi Flash:

unten, rechts-unten, rechts + S (*)



Psi Blade Spin: unten, rechts-unten,
rechts + T (*)



Energie-Moves:

Ninjitsu: unten, links-unten, links + S

Power-Meter-Moves:

Psi Thrust: unten, rechts-unten, rechts
+ ABC (*)

Sentinel

Rocket Punch: unten, rechts-unten,
rechts + S (*)



Sentinel Force: unten, rechts-unten,
rechts + T

Body Press: unten + S

Energie-Moves:

Flying: unten, links-unten, links + ABC

Power-Meter-Moves:

Plasma Storm: unten, links-unten, links
+ ABC

Teil 2 folgt kommenden Monat!

PlayStation

Game Buster Codes

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

Alien Trilogy (us.)		High Octane (us.)			
8009A040 03E7	unendl. Lebensenergie	80160EEA 27FF	+	80159656 0003	+
8009A058 03E7	unendl. Granaten	801614BA 27FF	+	801590DE 0003	maximale
8009A046 03E7	unendl. Munition für die Pistole	801616AA 27FF	+		Missile-Stärke
8009A04A 03E7	unendl. Munition für die Shotgun	801610DA 27FF	+	8015CD06 0003	+
8009A052 03E7	unendl. Munition für den Flammenwerfer	80160CFA 27FF	unendl. Fuel	80158EEA 0003	+
8009A04C 03E7	unendl. Pulse Rounds	80160EEE 27FF	+	801594C6 0003	+
8009A054 03E7	unendl. Smartgun Rounds	801614BE 27FF	+	801570D6 0003	+
8009A05A 03E7	unendl. Batterien	801614AE 27FF	+	80157842 0003	+
8008F336 0029	Shotgun besitzen	801616AE 27FF	+	80158A3A 0003	+
8008F344 0029	Flammenwerfer besitzen	801610DE 27FF	+	801595F2 0003	+
8008F342 0029	Pulse Rifle besitzen	80160CFE 27FF	unendl. Schild	8015907A 0003	maximaler Boost
8008F346 0029	Smartgun besitzen	80160EEC 27FF	+	80160EAO 0000	+
8009A024 0001	schneller feuern	801614BC 27FF	+	80161470 0000	+
		801616AC 27FF	+	80161660 0000	+
		801610DC 27FF	+	80161090 0000	+
		80160CFC 27FF	unendl. Munition	80160CB0 0000	Kein On-screen-Schaden
Cyber Sled (us.)		80158FB2 0003	+		
8014A648 0005	unendl. Missiles	8015958E 0003	+	Jupiter Strike (us.)	
8014A662 1000	unendl. Shield	8015719E 0003	+	8008B3D4 0064	unendl. Schild
		8015790A 0003	+	8008B818 0064	Überraschung
Defcon 5 (us.)		80158B02 0003	+	8008B950 0064	kalter Laser
800D53AC 0014	unendl. Munition	801596BA 0003	+		
800E7C30 0064	unendl. Energie	80159142 0003	maximale	Mickey's wild Adventure (us.)	
			Minigun-Power	8008037C 0003	unendl. Leben
		8015CD6A 0003	+		
		80158F4E 0003	+	Raiden Project (Raiden I) (us.)	
		8015952A 0003	+	D00FA250 0D00	Master Code
		8015713A 0003	+	8012F804 0003	unendl. Leben
		801578A6 0003	+		Player 1
		80158A9E 0003	+	8012F812 0003	unendl. Bomben

NEXT

next Level zum Nachbestellen

NEXT



Highlights in XL 5/96:

Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit Formel-1-Chiefentwickler Martin Chudley, das Neon-Team unter der Lupe
Spiel des Monats: adidas Power Soccer (PSX)
PlayStation: Battle Arena Toshinden 2, Formel 1, Resident Evil, Ridge Racer Revolution, Total NBA '96
Saturn: Panzer Dragoon Zwei, wipEout, Vampire Hunter
SuperN64: Super Mario RPG Arcade, Virtua Fighter 3, Street Fighter Alpha 3, Star Gladiator, Virtua On
Zubehör: Game Buster für PSX und SAT
PC: Sega goes PC: Reportage und PC-News u. a. mit Guise, Duke Nukem 3D, Wing Commander IV

5/96 DM 4,90



Highlights in XL 6/96:

Specials: Das Lucas-Evangelium – Rebel Assault 2 (PSX), Interview mit Howard Lincoln (Chairman Nintendo of America), Capcom-Interview (Resident Evil und Darkstalkers), Messe-Report: ECTS, Silicon Graphics (Teil 1)
Spiel des Monats: Panzer Dragoon Zwei (SAT)
PlayStation: Tekken 2, Resident Evil, Darkstalkers, True Pinball Saturn, King of Fighters '95, Shellshock, Golden Axe
SuperN64: Kirby's Ghost Trap Arcade, Dead or Alive, Last Bronx, Soul Edge, Virtua Fighter Kids
Zubehör: PlayStation-Joypads EC, Die Internet Story und PC-News u. a. mit Worms Reinforcement, Decent 2

6/96 DM 4,90



Highlights in XL 7/96:

Specials: wipEout 2097: E3-Messe-Report aus Los Angeles, Interview mit David Perry, Silicon Graphics (Teil 2)
Spiel des Monats: Super Mario RPG (SNES)
PlayStation: Jumping Flash 2, Sampras Extreme Tennis, International Track & Field, Piled
Saturn: Earthworm Jim 2, Spot goes to Hollywood, Mega Man X3
SuperN64: Super Bomberman 4, Golem 5
Arcade: War Gods, Batman Forever, NBA Jam Extreme
Zubehör: Memory Card Plus, Nintendo-Pad (PSX), 8 MB 3.5-Inch-Cardridge (SAT)
PC: Online – Spielen im Internet, PC-News u. a. mit, Street Fighter II, Battle Arena Toshinden

7/96 DM 4,90



Highlights in XL 8/96:

Specials: Heart of Darkness, N64-Interviews mit Shigeru Miyamoto (Super Mario 64) und Paradigm Simulation (PilotWings 64)
Spiel des Monats: A-Train (PSX)
PlayStation: Motor Toon Grand Prix 2, Fade to Black, Destruction Derby 2, Return Five, Pro Pinball – The Vex
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 EC, Internet-Einführung und PC-News u. a. mit Virtua Fighter PC, Command & Conquer, Red Alert

8/96 DM 4,90

Name _____
 Straße _____
 PLZ/City _____

Datum/Unterschrift

Wir versprechen, dass Sie innerhalb von 10 Tagen Ihren Artikel bei uns zurückgeben können. Ich bestätige, dass ich diesen Artikel innerhalb von 14 Tagen schriftlich bestätigen kann. Zur Mitteilung der Versandadresse genügt die beiliegende Abrechnung. Bei Widerrufung des Bestellschreibens (Postversand) ist die Kostenübernahme des Bestellers zu bejahen. Die Kostenübernahme ist durch meine Unterschrift zu bestätigen.

Datum, Unterschrift

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

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorlage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Bestellungen ihre Gültigkeit. Achtung! Bitte keine Überweisung! Lieferung per Nachnahme nicht möglich. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Veranstaltung: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

ADRESSE:

nextLevel-Shop, Finkenstraße 41, 22745 Hamburg

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

5-7/96 DM 10

Sony PlayStation

MEMORY DISK DRIVE

Auf der Suche nach neuen und besseren Speichermöglichkeiten für die PlayStation hilft die gute alte 3,5-Zoll-Diskette weiter, hat sie doch schon unzähligen PC-Usern in Prä-CD-ROM-Zeiten gute Dienste geleistet.



Die Bedienungselemente sind gegenüber der handelsüblichen Memory Card gleichgeblieben

Memory Disk Drive ca. 180 DM

Als Alternative zu den gebräuchlichen Memory Cards hat die Firma Dataflash nun ein Diskettenlaufwerk für die PlayStation entwickelt. Bis zu 15 Spielstände lassen sich auf einer DD-(Double-Density)-Diskette abspeichern. Das 'Startkapital' von 180 DM ist die einzige größere Investition, die der geneigte Spieler aufbringen muß. Eine handelsübliche Memory-Card schlägt mit 40 – 50 Mark zu Buche, während Disketten in 10er-Packs nur ein Bruchteil dessen kosten. Dabei bieten sie exakt dieselben Möglichkeiten einer Speicherkarte, und auch die Handhabung ist vergleichsweise simpel. Das Laufwerk ist durch die Memory-Card-Schnittstelle mit der PlayStation verbunden. Am Disk-Drive-Gehäuse sind zwei Knöpfe angebracht, um die Lade- und Sicherungsvorgänge zu starten. Je nach Load- oder Safe-Funktion blinkt eine Diode während der zirka 60 Sekunden langen Arbeitszeit auf. Im Lieferumfang sind eine Diskette und eine kurzgefaßte Bedienungsanleitung enthalten.

Seine Stromzufuhr bezieht das Laufwerk über ein separates 9 – 12 Volt Netzteil.

Vorausgesetzt, daß Durchschnittsspieler mit ein bis zwei Memory Cards auskommt, ist eine Anschaffung zum aktuellen Preis nicht besonders sinnvoll. Besitzer von z. B. *A-Train*, bei welchem eine komplette Memory Card für einen einzigen Spielstand benötigt wird, sehen die Sache schon ganz anders. Auch für diejenigen, die sich gerne eine komplette Spielständesammlung anlegen möchten, ist das Disk Drive interessant. ■



In Kürze

Die brandneuen, deutschen Versionen von Sierras Action-Flieger *Silent Thunder* und dem Battlemech-Game *EarthSiege 2* lassen sich – im Gegensatz zu den US-Originalen – jetzt auch unter Windows 3.1 spielen. +++ Der D**m-Nachfolger ist da: Seit kurzem ist die Shareware-Fassung von id-Softwares *Quake* online zu haben, beispielsweise im Internet unter <http://www.idsoftware.com>. Wann die Vollversion erscheint, steht aber immer noch nicht fest. +++ Das isometrische Actionspiel *Gender Wars* der britischen Software-Schmiede SCI wird in Deutschland nicht erscheinen. Grund: Der deutsche Vertrieb Softgold stellte während der Übersetzung fest, daß „das Programm menschenverachtende Gewaltszenen beinhaltet, die sich nicht mit Satire oder britischem Humor begründen lassen“, so PR-Director Guido Alt. +++ Larry kann's nicht lassen: Sierra werkt fleißig am siebten Abenteuer um den armseligsten aller Mächtegegnern Casanovas. Tatort diesmal: ein Kreuzer voll dralliger Schönheiten. +++ Hasbro Interactive, Computerspielzweig des Unterhaltungsgiganten hinter Spielen wie *Monopoly*, bereitet eine stark erweiterte Fassung des klassischen aller Kriegsspiele vor: *Schiffeversenken*. Die überarbeitete Version soll einen Echtzeit-Strategie-Modus mit vielen neuen Features und opulente Rendergrafiken enthalten. +++



Zeichentrickspaß



Toonstruck

7 Mio. US-\$ Kosten, drei Jahre Produktionszeit – Virgins neues Label Burst scheute keinen Aufwand, um dieses abgedrehte Comic-Adventure in Szene zu setzen. Der bekannte Schauspieler Christopher Lloyd („Zurück in die Zukunft I - III“) schlüpft in die Rolle des resignierten Cartoon-Zeichners Mal Block, der eines Nachts auf mysteriöse Weise in seine eige-

ne Zeichentrickwelt gebeamt wird. Dort bahnt sich einiger Ärger an: Ein fieser Obermottz verwandelt die niedlichen Bewohner nach und nach in gräßliche Monster. Das drei CD-ROMs starke Adventure zeigt 90 Minuten feinste Zeichentrickanimation, in die Hauptdarsteller Lloyd per Bluescreen-Technik einkopiert wurde. Das Spiel soll im Herbst komplett auf deutsch erscheinen!



Raubtierfütterung

Baku Baku Animal

Sega sucht Zoowärter: Bei diesem Tetris-ähnlichen Spiel, das unter anderem auch für Game Gear und Saturn erschien, geht es darum, verschiedenen Tieren das passende Futter zukommen zu lassen. Wer Tier- und Futterblöcke vernünftig stapelt, kann dank witziger Kettenreaktionen seinen Gegner mit einem Schlag von der Bildfläche putzen – denn der bekommt für jeden weggeräumten Stein einen Strafblock aufgebürdet. Das Windows-95-Spiel für ein oder zwei Spieler ist zum taschengeldfreundlichen Tarif von etwa 50 DM zu haben.

Renderwahnstinn



Scorched Planet

Die erste Zusammenarbeit zwischen Virgin und den Criterion Studios, einer Tochterfirma des RenderWare-Entwicklers Criterion Software, präsentiert sich als futuristische

Weltraumballerei mit strategischem Touch. Als Pilot einer Mischung aus Kampfpanzer und -gleiter gilt es, die Bevölkerung eines Planeten vor einer Invasion echsenähnlicher Aliens zu bewahren. Dank der leistungsfähigen 3D-Grafik-Engine wirken die in Echtzeit gerenderten Hügel und Täler der Planetenoberfläche sehr stimmungsvoll, auch können die hervorragend animierten Gegner begeistern. Ab September darf die Alienhatz sowohl unter DOS als auch Windows 95 beginnen, ein Pentium sollte allerdings als Warp-Antrieb zur Verfügung stehen.

Golflegende



Links LS

Eines der besten Sportspiele für den PC kommt zurück – in ganz neuer Qualität. Der Nachfolger des legendären Links 386 verwöhnt mit Landschaftsgrafiken in Hi- oder True Color in hohen Auflösungen bis 1.600 x 1.200 Pixel. Hersteller Access hat auch die Game-Engine einer Verjüngungskur unterzogen: Die verbesserte Steuerung macht den Abschlager realistischer, außerdem fliegt und rollt der Ball jetzt noch naturgetreuer übers Grün. Bis zu vier Kamerafenster sorgen dabei für den nötigen Durchblick. Drei komplette 18er Kurse aus Hawaii werden gleich mitgeliefert, sämtliche CD-ROM-Zusatzkurse des Vorgängers lassen sich uneingeschränkt weiterverwenden. Fürs volle Vergnügen erwartet der schicke Simulator für DOS aber einen Pentium mit 16 MByte RAM und schnellem CD-Laufwerk. Preis: etwa 120 DM.

Spannende Spannungen



Surface Tension

Eine tödliche Seuche namens PMA sucht die Erde heim. Ein Gegenmittel gäbe es zwar, aber die einzige Firma, die es beschaffen könnte, hat dazu keine Lust. Also muß sich der Spieler aufmachen und es selber besorgen – gegen den Widerstand der Firma natürlich. Hinter dieser, zugegeben etwas seltsamen, Story verbirgt sich *Surface Tension*, GameTeks neues 3D-Action-Spektakel. In Echtzeit-Rendergrafik mit bis zu 64.000 Farben düst der Spieler über zahlreiche Planetoiden und sucht nach dem rettenden Elixier. Die Startfreigabe erfolgt voraussichtlich im September.

Abenteuer im ALL



Privateer: The Darkening

Gute Nachricht für alle Raumpiloten: Der Nachfolger zu *Privateer* ist unterwegs! Mit 18 verschiedenen Schiffen, cooler Technologie und heißen Waffen kann der Spieler als Händler, Kurier, Kopfgeldjäger etc. durchs All schippen und sich mit weit über 100 Missionen befassen. Dazu kann man sogar Wingmen und weitere Schiffe heuern – allem Anschein nach ein echter Leckerbissen! Über die technischen Anforderungen wurde noch nichts verlautbart; wie wir Origin kennen, dürften die jedoch recht hoch sein. Angepeilter Termin: Jahresende.

Der virtuelle Schumi



Formula One Grand Prix 2

Mehr als ein Jahr nach dem geplanten Veröffentlichungstermin serviert MicroProse jetzt den besten PC-Simulator in der Formel-1-Klasse. Das mit unzähligen Details gespickte Game sorgt mit seiner exzellenten SVGA-Grafik für optischen Hochgenuß und geizt auch nicht mit spielerischen Werten. Wer mag, kann seinen Rennbolide in der Werkstatt selbst haarklein tunen und einstellen, zuschaltbare Funktionen wie Bremshilfe oder Anzeige der Ideallinie erleichtern die ersten Runden auf der Piste. Und weil das Spiel die offizielle FIA-Lizenz besitzt, gibt es die Namen aller Original-Teams und -Fahrer gratis dazu. Einziger Wermuststropfen: Wer die grafischen Qualitäten voll genießen will, sollte schon einen PS-starken Pentium unter der Haube haben. Ab sofort erhältlich; Preis: ca. 120 DM.

Roboterkrieg



Shattered Steel

Zuerst gab es *Mechwarrior*, dann kam *EarthSiege*. Jetzt ist *Shattered Steel* an der Reihe. Die Story ist ein alter Hut: Auf einer Routine-Untersuchung stößt der Spieler zufällig auf bössartige Aliens, die die Menschheit vernichten wollen. Freunde großer, schwer bewaffneter Kampfbots sollten aber bei den Features aufmerken: 70 nicht-lineare Missionen; 50 intelligente Gegner, 3D-SVGA-Voxel-Grafik, 16-Bit-Stereosound, Netzwerk-Modus für bis zu 16 Spieler, Map-Editor. Da läuft dem Mech die Hydraulikflüssigkeit und dem Spieler das Wasser im Munde zusammen. Ob Interplay alle Versprechungen hält, und ob das Game wirklich, wie angekündigt, auch noch auf einem 486/66 spielbar sein wird, zeigt sich spätestens im Dezember.

Himmel und Hölle



Afterlife

Was könnte das Leben so schön sein, wenn man Gott wäre: Den ganzen Tag auf der faulen Haut liegen, dreizehn gerade sein lassen und ... von wegen! Wer LucasArts neues Strategie-Epos erfolgreich meistern will, muß Engelsgeduld beweisen und teuflisch gut planen. Ziel des isometrischen Spiels sind Aufbau und Verwaltung von Himmel und Hölle – die Seelen der auf der Erde Verschiedenen wollen schließlich angemessen belohnt und bestraft werden. Das isometrische SVGA-Spiel nimmt zwar kräftige Anleihen bei *Sim City 2000*, dank seiner witzigen Ideen und enormen Spieltiefe steht *Afterlife* dennoch vollständig auf eigenen Füßen. Die englische Version gibt es für etwa 90 DM im Handel, die deutsche Umsetzung folgt in Kürze.





Farewell to Square

Zur Freude aller (japanischen) Rollenspiel-Freunde hat Square noch zwei letzte RPGs für das Super Nintendo entwickelt. *Rudra's Treasure* spielt in einer mystischen Fantasy-Welt, deren Götter in einem 4000-Jahre-Zyklus die Verteilung der Macht auf ihre Anhänger variieren. Um den nächsten, unmittelbar bevorstehenden Machtwechsel zu verhindern, müssen die tapferen Recken viele Gefahren über sich ergehen lassen. Bei *Rudra's Treasure* wird ein neues Magie-System eingeführt. Es müssen die Buchstaben eines Wortes (z. B. Fire) zusammengeführt werden, um einen Zauberspruch freizusetzen. Das zweite Spiel im Bunde heißt *Treasure Hunter G* und wartet mit gerenderten Charakteren in 3D auf. Zwei Brüder, ein Mädchen und ihr Violine spielender (!) Affe suchen nach sieben Artefakten, die in einer riesigen und gefährlichen Welt versteckt sind. *THG* hat ein neues Kampfsystem zu bieten.



Im Action-Point Battle System* wird der herkömmliche RPG-Kampf durch strategisches Bewegen der Figuren auf dem Kampfbildschirm ausgeweitet. Wie üblich werden diese beiden verheißungsvollen Titel wohl kaum nach Amerika, geschweige denn nach Deutschland kommen. In Japan hingegen sind die Module bereits erhältlich. ■

Lufia 2

System: SNES
Hersteller: Taito
Erhältlich: November

Neben *Terranigma* soll *Lufia 2* die Rollenspiel-Fangemeinde für den Square-Ausfall entschädigen. Chronologisch gesehen, ist *Lufia* ein Prequel, denn die Geschehnisse ereignen sich über 100 Jahre vor den Abenteuern aus *Lufia 1* (erschien 1993). Die Story von *Lufia 2* verspricht viele Fragen zu beantworten, die der Vorgänger aufwarf. Der Spieler schlüpft in die Rolle des jungen Helden Maxim und begleitet ihn quasi durch sein ganzes Leben. Doch nicht nur bei der Handlung haben sich die Entwickler Mühe gegeben. Die spektakulären Grafiken des Vorgängers sind neuen Ideen gewichen, und auch der Sound enthält einen Ohrenschmaus nach dem anderen. ■



Lufia 2 bietet viele traditionelle RPG-Elemente, die Fans begeistern werden

Sonic 3D – Der neue Iso-Star

System: Mega Drive
Hersteller: Sega
Entwickler: Travellers Tales
Erhältlich: November

Sega läßt ihre MD-User nicht im Stich, denn sie schicken ihr Maskottchen erneut ins Rennen um die 16-Bit-Krone. Wie zuvor berichtet, besteht der Igel sein neuestes Abenteuer

komplett in isometrischer Perspektive. Die *Toy Story*-erprobte Render-Crew, Travellers Tales, zeichnete auch bei *Sonic 3D* für imposante Grafiken verantwortlich. Seine grundlegenden Eigenschaften hat Sonic trotz der neuen Perspektive nicht abgelegt. Noch immer rennt und springt er pfeilschnell durch die unterschiedlichsten Dschungel- und Fabriklevel, ohne daß dabei die Hardware ermüdet. ■

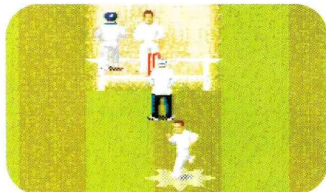


Sonics Erzfeind Dr. Robotnik ist auch wieder mit von der Partie. Seine Schwäche für ausgefallene Maschinen hat er noch immer nicht abgelegt

Brian Lara Cricket '96

System: Mega Drive
Hersteller: Codemasters
Erhältlich: im Handel

von ein bis vier Spielern herausgefordert zu werden. Sogar an einen gesonderten Trainingsplatz für Neulinge wurde gedacht. Cricket-Kenner werden sich besonders über die „Historic Matches“ freuen. Erzielte Ergebnisse können dank eines Batteriespeichers sogar für die Nachwelt festgehalten werden. Ob das Spiel bei uns denselben Erfolg haben wird wie in England, ist fraglich, denn Cricket ist hierzulande wenig verbreitet. ■

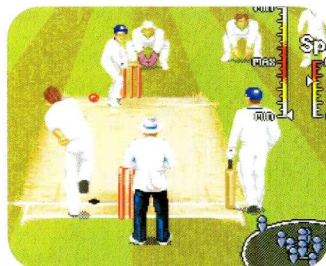


Mit der Lizenz des Cricket-Top-Spielers Brian Lara präsentierte Codemasters eine Sportsimulation, die in ihrem Heimatland England alle Rekorde brach. In verschiedenen Liga-Modi warten insgesamt 30 Teams darauf,

Micro Machines Military

System: Mega Drive
Hersteller: Codemasters
Entwickler: Supersonic Software
Erhältlich: November

Das beliebte Mehrspieler Rennvergnügen erschließt nun auch militärische Gefilde. Bis zu acht Spieler dürfen sich gegenseitig mit miniaturisierten Panzern, Kanonenbooten oder Kampfhubschraubern samt schwerster Artillerie bekämpfen. Das Modul wartet mit 30 Levels sowie einer Speicherbatterie auf. Durch das neue Waffenarsenal wird *MM Military* strategischer als seine erfolgreichen Vorgänger. Mit raffinierten Angriffstaktiken gilt es, die Gegner aus dem Spielfeld zu schubsen. ■





Video- und Computer- spiele

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

Font: 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

Playstation

Playstation Grundgerät	389 DM
Umbau PSX	115 DM
Umbausatz PSX	89 DM
Game Buster	85 DM
Memory Card 8 Meg	85 DM
Memory Card orig.	45 DM
NeCon Pad	89 DM
Controller	55 DM
Adidas Power Soccer	89 DM
Alien Trilogy	85 DM
Fade to Black	85 DM
Formel 1 Vorbestellen !!!	99 DM
Olympic Games	85 DM
Ridge Racer Revolution	89 DM
Resident Evil	89 DM
Space Hulk	85 DM
Tekken 2 Vorbestellen !!!	99 DM
Track & Field	89 DM

An-& Verkauf

SNES / MD
gebraucht
80 DM

Versandkosten: DM 7 + Nachnahme (Post/UP9). Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns Versand. Annahmeverweigerung.

Nintendo 64 jap.

749 DM

incl Mario

Wir führen
gebrauchte Spiele
ab 15 DM

Saturn

Saturn Grundgerät	399 DM
Saturn incl. Gega Rallye	469 DM
Game Buster	85 DM
Controller	45 DM
Virtua Gun	85 DM
Alien Trilogy	
Iron Storm US	115 DM
Need for Speed	89 DM
Nights JAP incl Controller	149 DM
Olympic Games	79 DM
Power Play Hockey	85 DM
Road Rash	94 DM
Spot Goes Hollywood	89 DM
Virtua Cop und Gun	135 DM

Riesenauswahl an
Importspielen !!

Händleranfragen
erwünscht.

GAMES ISLAND

0621-5296265

GAMES ISLAND



UFO GAMES

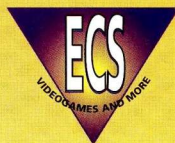
Ankauf • Verkauf • Tausch

SONY
SATURN
SUPERNES
NINTENDO
MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME BOY
GAME GEAR
NEO•GEO CD
3DO
PC

Es lohnt sich, anzurufen!

UFO GAMES
Bundesallee 72
12161 Berlin

Tel./Fax: 030/8593635



Große Reichenstraße 56
(Nähe 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

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

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. DM469,00
Athletic Kings dt. DM 79,95
Blazing Dragons dt. DM 89,95
Earthworm Jim 2 dt. DM 87,95
Exhumed dt. DM 87,95
Ghen War dt. DM 88,00
Gun Griffon dt. DM 79,95
Need for Speed dt. DM 89,00
Night Warriors kpl. dt. DM 99,95
Powerplay Hockey dt. DM 89,00
Pro Pinball - The Web dt. DM 84,90
Road Rash dt. DM 98,95
Shell Shock dt. DM 79,95
Shockwave Assault dt. DM 79,00
Space Hulk dt. DM 89,95
Spot 3 dt. DM 88,00
Ultimate MK 3 dt. DM 79,00
...und weitere Angebote für DM 49,00

SONY PLAYSTATION

Action Replay Gamebuster dt. DM 89,00
A-Train dt. DM 98,00
Agile Warrior F-111X dt. DM 79,00
B.A. Toshiinden 2 dt. DM 99,95
Bust-a-Move 2 dt. DM 69,00
Darkstalkers dt. DM 89,00
Die Hard Trilogy dt. DM 88,00
Impact Racing dt. DM 89,00
Fade to Black dt. DM 89,95
Gunship 2000 dt. DM 98,00
Olympic Games dt. DM 84,00
Olympic Soccer kpl. dt. DM 84,00
Pete Sampras Tennis dt. DM 98,00
Powerplay Hockey dt. DM 84,95
Resident Evil kpl. dt. DM 89,00
Return of the Jedi kpl. dt. DM 89,00
Shell Shock kpl. dt. DM 79,95
Sim City kpl. dt. DM 97,95
Skeleton Warriors kpl. dt. DM 84,00
Space Hulk dt. DM 88,00

SUPER NINTENDO

POWER STATION dt. DM179,00
Action Replay MK 3 dt. DM 89,95
Pinocchio dt. DM 119,95
Soccer Shootout dt. DM 89,95
The Legend of Zelda kpl. dt. DM 59,00
Teranigma-Spielerater kpl. dt. DM 119,95
Tetris & Dr. Mario dt. DM 59,00
Toy Story dt. DM 119,95

SEGA MEGA DRIVE

Battle Frenzy dt. DM 49,00
Comix Zone dt. DM 59,00
Donald in Maui Mallard dt. DM 69,00
Olympic Games dt. DM 89,00
Phantasy Star 4 dt. DM 109,00
Pocahontas dt. DM 109,00
Worms dt. DM 89,00
Vectorman dt. DM 49,00

PC C D R O M

Alpha Twin-atom Joystickumschalter
und 2-Spieler Adapter dt. DM 39,00
C&C - Alarmstufe Rot dt. DM 87,00
Die gr.Schlacht i.d.Ardenndt. DM 69,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
und Transportversicherung

Ab 3 Artikeln > DM 150,- liefern
wir ohne Versandkosten

Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr

Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich

Wir führen alle deutschen
Spiel- und Hersteller ab Lager

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die
aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankun-
gen und Einkaufsvorteile: Fragen Sie deshalb nach!

Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

hamburg

hamburg

flensburg



Versand • Verkauf

Elbgaustrasse 28

22523 Hamburg

Tel./Fax 040-5702520

SONY PLAYSTATION

• SEGA SATURN

• 3 DO

• NEO-GEO

• DEMNÄCHST
NINTENDO 64

• PANASONIC M2

Umbauten • Zubehör • usw.



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)



**Fordern
Sie unsere
kostenlose
Preisliste
an!**



ManiaX Multi Media

Vertriebs GmbH

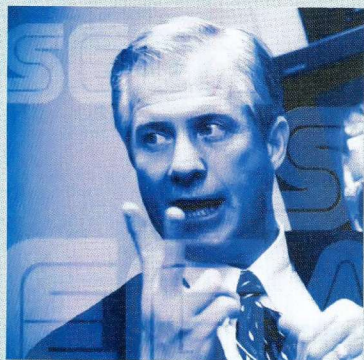
Graf-Zeppelin-Str. 20

24941 Flensburg

Tel: 04 61 / 95 74 00

Fax: 04 61 / 95 40 87

SPIELEVERSAND
0461/94000088



Im Interview

Tom Kalinske, bis zum 30.9.96 noch Präsident von Sega of America, spricht exklusiv mit neXt Level über die aufsehenerregende Trennung vom Konzern und seine Pläne für die Zukunft. XL liefert Informationen aus erster Hand über die Hintergründe der wichtigsten personellen Veränderung in der Videospielbranche seit Jahren.

Weiterhin wird der *Sega Rally*-Producer Tetsuya Mizuguchi über aktuelle Projekte und Pläne der Entwicklungsabteilung (u. a. *Last Bronx*) AM3 berichtet und Einblicke in die Arbeit seines Erfolgesteams gewährt.



Frische Software für das N64

64 bit

Aufwendige Grafikstudien haben die Erwartungen ansteigen lassen. In der kommenden neXt Level stellen wir Acclaims Action-Titel *Turok* für das N64 ausführlich vor. Außerdem steht Wayne Gretzky's 3D Hockey kurz vor der Fertigstellung. XL sprach exklusiv mit dem Williams-Programmiererteam in New York.

Arcade-Action auf dem Saturn

32 bit

Mit *Fighting Vipers* erscheint der nächste Prügel-Hit aus der Spielhalle exklusiv für Segas Heimkonsole. *Virtua Fighter 2* und *Tekken 2* bekommen hochkarätige Konkurrenz ...



Geschwindigkeitsrausch

32 bit

Das in Deutschland erfolgreichste Rennspiel für die PlayStation bekommt mit *wipEout 2097* einen stark verbesserten



ten Nachfolger, der schon mit größter Spannung erwartet wird. neXt Level stellt außerdem *Soviet Strike*, die Fortsetzung der legendären Strike-Reihe von Electronic Arts vor, nun auf der PlayStation.

impressum

Chefredaktion: Reza Abdolali (ViSDP), Klaus-Dieter Hartwig

Redaktion: Michael Anton, Marco Häntsche, Thomas Hellwig, Christian Henning, Klaus Kock

Freie Mitarbeit: Gerald Arend

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 0
Fax: 040 - 39 50 43
E-Mail: next_level@on-line.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abo-Betreuung: Regina Steiner, AVC,
Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 0451 - 490 42 26
Telefax: 0451 - 490 42 03

Titelartwork: © Nintendo

© 1996 X-plain Verlag GmbH

neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 4,90 DM
Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt Level-Abonnement beträgt 52,80 DM

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag
Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an

EDGE

Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK.

neXt Level 10/96 erscheint am 11.9.96

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

jump higher
faster
bigger
live forever
better
skip levels
harder
more

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein maß 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

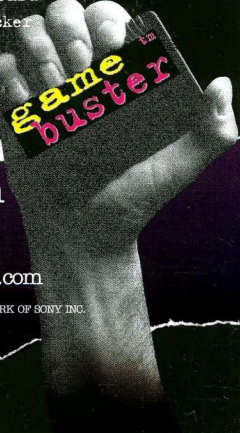
Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email <http://www.dataflash.com>

versandkosten DM 10



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

PLAY & SAT 3



Sie wissen ja, wie eine
Lights schmeckt. Reingefallen!
Einmal aussetzen.



1. Neu
2. Lucky
3. Lights

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)