

next Level

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



N64-Spiele im Test

**Shadows of the
Empire
Killer Instinct Gold**



Sega exklusiv:

**Fighters Megamix
Die Hard Arcade**



Der totale Horror:

**Resident Evil 2
Rage Racer**



Die nächste Generation des Kult-Rennspiels

MARIO KART 64



**Eigentlich wollten wir hier dafür werben,
daß es International Superstar Soccer Deluxe
jetzt endlich für Playstation gibt.
Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.**

Fun Generation **9/10**

Mega Fun **87%**

Next Level **85%**

Maniac **84%**



KONAMI (Deutschland) GmbH
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Ground Zero

Schon seit geraumer Zeit zeichnet sich eine Tendenz ab, die sich seit kurzem zu einem massiven Problem entwickelt: die Benachteiligung der Saturn-Besitzer. Natürlich bezweifelt niemand, daß Sony im Next-Generation-Bereich mittlerweile deutlich die Marktführerschaft erobert hat. Dementsprechend erscheinen eine ganze Reihe von Spielen auch nur für die PlayStation. Bei den meisten Titeln läßt sich das sicherlich ohne weiteres verschmerzen, lediglich die besseren Namco-Spiele sowie Capcoms *Resident Evil* bieten wirklichen Anlaß zum Ärgernis. Auch die Tatsache, daß viele Games mit Zeitverzögerung für den Saturn erscheinen, spielt dabei eine untergeordnete Rolle, denn als Ausgleich kommen Saturn-User ebenfalls in den Genuß einiger Exklusiv-Titel, die sich sehen lassen können. *Fighters Megamix* und *Die Hard Arcade* in dieser Ausgabe sind gute Beispiele dafür.

Neuerdings erscheinen jedoch von Drittanbietern zu viele Spiele, die für den Saturn lieblos programmiert wurden als für die PlayStation. Das geniale *Tomb Raider* (vgl. Test in XL 12/96) bietet beispielsweise auf Sonys 32-Bitter eine bessere Optik. Dafür gibt es hardwaretechnische Gründe. In puncto Spielbarkeit ergeben sich dadurch aber keine Unterschiede – ganz anders bei Gremlins *Hardcore 4x4* oder *Tempest X3/Tempest 2000* (Tests in dieser Ausgabe). Eine peinliche Leistung lieferte auch Virgin Interactive bzw. Westwood mit den 32-Bit-Versionen des PC-Superhits *Command & Conquer* ab. Dort ist zwar nicht die Qualität der Umsetzungen zu bemängeln – die ist ohne Frage exzellent. Doch aus unerfindlichen Gründen enthält die PSX-Version als „kleinen Bonus“ fast die doppelte Anzahl an Missionen.

Diesen Mißstand sollte man nicht unter den Teppich kehren, denn in der Regel sind diese Unterschiede einzig und allein auf die Bequemlichkeit der Programmierer zurückzuführen. Zugegeben, das Operating System der PlayStation gibt sich mit den umfangreichen Software-Libraries für Einsteiger sehr anwenderfreundlich und ermöglicht relativ problemlos die Darstellung populärer Spezialeffekte wie Transparenzen, Gouraud-Shading oder Lichteffekte. Der Saturn mit seiner komplizierten Hardware-Struktur gibt sich da zwar unkomfortabler, fähige Programmierer können sich jedoch die Überlegenheit der Hardware in anderen Bereichen zunutze machen.

Solange die meisten Videospiel-Magazine diese Problematik stillschweigend in Kauf nehmen, sind die Saturn-Besitzer gefragt, ihre Interessen selbst zu artikulieren. Denn wer ca. 100 DM für ein Spiel bezahlt, kann dafür als Gegenleistung wohl auch verlangen, daß der Hersteller eine akzeptable Leistung erbringt. Leserbriefe an Zeitschriften sind nur ein Weg, um sich Gehör zu verschaffen. Eine andere Möglichkeit wäre, seine Beschwerden direkt an der Quelle vorzubringen ...

**Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht wie immer
Eure neXt-Level-Reaktion**



INTERVIEWS

David Rosen 44

David Rosen sprach mit XL über die Anfänge von Sega Enterprises und die Zukunft seines Konzerns.

REPORTAGEN

Resident Evil 2 22

neXt Level informiert über die Entwicklung des Sequels eines der erfolgreichsten und gruseligsten Adventure-Games, das die PlayStation zu bieten hat.



Resident Evil 2, PlayStation

PSX-Entwicklungssystem 80

Mit dem auf den Namen Yaroze getauften Entwicklungssystem für PSX-Spiele eröffnen sich phantastische Möglichkeiten der kreativen Spielgestaltung.



PlayStation-Entwicklungssystem

Classic-Videogames - Teil 5 ... 88

Das Geschäft mit den Klassikern scheint lukrativ, der Rubel rollt, und der Classic-Report geht in die fünfte Runde - Neues über Hits von gestern.

RUBRIKEN

Arcade 16

Welche Neuigkeiten erwarten den Spielhallengänger, und auf welche Umsetzung darf man gespannt sein?

Händlerregister 96

Heft-Shop 87

Impressum 98

next month 98

read.me 6

Zubehör 86

Lautlos durch die Welt der Videospiele, und mehr Speicherplatz für PlayStation-User.

SPIEL DES MONATS SEITE 10



Nintendo⁶⁴:

Mario Kart 64

In den 64 Bit starken Nachfolger des vielseitig geliebten Super Mario Kart fürs Super Nintendo werden hohe Erwartungen gesetzt. neXt Level testete das Spiel des Monats ...

TITELTHEMA

Nintendo⁶⁴:

Mario Kart 64

Das N64 er-
lebt seine er-
ste größere
Softwareflut.

Mit Spielen
wie Killer In-
stinct Gold,
Mario Kart 64
und Shadows
of the Empire
macht die
KONSOLE posi-
tiv auf sich
aufmerksam.

Aber mit
Cruis'n USA
zeigt sich
nun, daß
auch 64 Bit
kein Garant
für aus-
schließlich
gute Software
sind.



COMPETITIONS AB SEITE 51

Lacuna
VIDEO GAMES



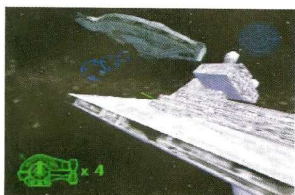
CodemastersTM

EIDOS
INTERACTIVE

Dank dieser vier Firmen winken zahlreiche Preise, die auf Gewinner warten.



Cruis'n USA (N64), Seite 40



Shadows of the Empire (N64), Seite 38



Exhumed (PSX), Seite 67



Fighter's Megamix (SAT), Seite 58



Hardcore 4x4 (PSX u. SAT), Seite 79



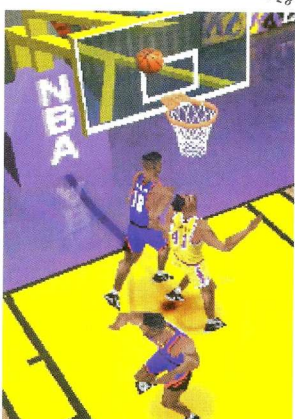
Sonic 3D - Blast (SAT), Seite 72



Killer Instinct Gold (N64), Seite 36



Shoshinkai-Messe, ab Seite 28



NBA Live 97 (PSX), Seite 74



Rage Racer (PSX), Seite 68



X2 (PSX), Seite 78

64-bit-level

behind the scenes 26

Wichtige und kuriose Neuigkeiten rund um
Nintendos 64-Bit-Konsole und den 64-Bit-Markt

messe-news 28

Alles Wissenswerte von der Shoshinkai-Messe

tests

Cruis'n USA (N64) 40

Killer Instinct Gold (N64) 36

Star Wars:

Shadows of the Empire (N64) 38

SPIEL DES MONATS:

Mario Kart 64 (N64) 10

tactics 42

Interessante Tips & Tricks zu Nintendo⁶⁴-Spielen

32-bit-level

behind the scenes 48

Informationen, Hintergründe und Einblicke in die
32-Bit-Video-Spiel-Szene

news 50

Neues aus der Welt der 32-Bit-Konsolen

previews

Contra - Legacy of War (PSX u. SAT) 64

Dark Savior (SAT) 61

Die Hard Arcade (SAT) 62

Exhumed (PSX) 67

Fighter's Megamix (SAT) 58

Metal Gear Solid (PSX) 65

Time Crisis (PSX) 66

tests

Bug! Too (SAT) 73

Cool Boarders (PSX) 76

Hardcore 4x4 (PSX u. SAT) 79

NBA In the Zone 2 (PSX) 75

NBA Live 97 (PSX) 74

Rage Racer (PSX) 68

Sonic 3D - Blast (SAT) 72

Tempest X₃/

Tempest 2000 (PSX u. SAT) 77

X2 (PSX) 78

tactics 82

Tips und Tricks für PlayStation und Saturn

16-bit-level

news 94

Software-Nachschub für den 16-Bit-Markt



Last Christmas ...

Traditionell ist die Januar-Ausgabe eines jeden Videospiel-Magazins eine willkommene Gelegenheit, sich wie Janus nach vorne und hinten zu orientieren. Der Blick zurück nach vorne ist ja in der Videospielbranche gang und gäbe, oft genug finden sich Ideen aus alten Tagen in neuen Spielen wieder, immer öfter werden alte Spiele recycelt und rundum erneuert auf den Markt geworfen. Zunächst einmal möchte ich mich jedoch bei euch für die Ausgaben dieses Jahres bedanken. Ihr habt kompetent, sachlich und zuweilen auch augenzwinkernd frischen Wind in die Zeitschriftenlandschaft gebracht. Im Wust der Informationen, Gerüchte und Tests habt ihr immer klaren Kopf bewiesen, den Leser mit dem Notwendigen informiert und auch an kritischen Worten nicht gespart. Besonders die Zurückhaltung, wenn es wieder einmal gehörig in der Gerüchteküche brodelte, hat mir imponiert. Anstatt mit Halbgarem auf dem Titelblatt zu werben, habt ihr euch auf Fakten und Tatsachen beschränkt.

Nun aber ans Eingemachte: Mein ganz persönlicher Blick zurück, denn 1996 bot ja jede Menge Überraschungen.

– Außer Spesen nichts gewesen? Das M2, lange Zeit für viele Spieler ein

und Sega auch mit einer Reihe miserabler Produkte kämpfen müssen, die zwar die Regale der Händler füllen, aber keineswegs die hochgesteckten Erwartungen der Fans erfüllen.

– Next-Generation-Frühstarter Sega mußte 1996 erheblich mehr Prügel einstecken, als erwartet. Etliche, für den Saturn geplante Exklusivprojekte bleiben auch 1996 wieder auf der Strecke. Weder *Ridge Racer* noch *Resident Evil* erreichen die Saturn-Fans, *Sonic Extreme* wird vorläufig eingefroren, *Heart of Darkness* wieder und wieder verschoben.

Sega setzt Mega-Drive-Titel und Saturn-Hits für Pentium-PCs um. Was wäre, wenn Nintendo seinen Haus- und Hofklempner Mario für

Ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Nintendo⁶⁴ und PlayStation

den PC umsetzen würde? Der eingeschlagene Weg entpuppt sich für Sega auf den ersten Blick als gewinnbringendes Projekt, andererseits bissen sich schon andere Konsolenveten an am PC-Markt die Zähne aus.

– Sony hat aus den Fehlern Segas gelernt. Sega hatte in den vergangenen Jahren mit teils wilden Gerüchten und Ankündigungen immer wieder die Pferde scheu und die Fans konfus gemacht. Außerdem wächst die Bibliothek hochwertiger PlayStation-Software von Tag zu Tag. Mitte des Jahres sah es dagegen nicht so gut aus: Ein Haufen miserabler Spiele und eintöniger Konzepte flutete die Regale der Händler.

Blick nach vorne – meine Einschätzung:

– 1997 wird definitiv das Jahr des N64. Nintendo wird zum Europa-Start eine Reihe der besten Titel vorlegen und sich damit eine solide Basis schaffen. Zur Jahreswende 97/98 wird sich sicher ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen N64 und PSX anbahnen.

– Nintendo wird den Start des Add-On-Laufwerks 64DD auf 1998 verschieben, weil adäquate Software und vor allem interessierte Hersteller fehlen.

– Im Zuge von *Super Mario 64* und *Tomb Raider* werden viele 3D-Jump&Runs erscheinen.

– Trotz aller Unkenrufe wird die PlayStation nicht an die Grenze des Machbaren stoßen.

Andreas Gärger, Lörrach

XL antwortet:

Deiner Bestandsaufnahme, die wir nur in Auszügen wiedergegeben haben und mit der wir auch die komplette Post hätten füllen können, stimmen wir fast uneingeschränkt zu. Auch Dein Ausblick dürfte sich genau so ergeben. Wir freuen uns jedenfalls, daß Du uns den obligatorischen Jahresrückblick abgenommen hast. Wir haben bewußt darauf verzichtet,

Nintendo hat seine Dream-Team-Politik der Elite-Klasse begraben

Hoffnungsträger, erleidet Schiffbruch.

– Fröhliche Ostern, Weihnachtsmann! Schon in der Erstausgabe der neXt Level orakelte Sonys PR-Manager, das Nintendo⁶⁴ würde erst 1997 in deutschen Läden stehen. Ständige Terminverschiebungen lassen viele Fans an Nintendo zweifeln und zur 32-Bit-Konkurrenz greifen.

– Als das N64 am 23. Juni endlich in Nippon startet, ist die erste Auflage binnen weniger Tage ausverkauft. Wieder einmal hat Miracle-Man Miyamoto das Unmögliche möglich gemacht und einen Super Mario in 3D präsentiert, der die Konkurrenzprodukte ziemlich alt aussehen läßt. Wiewohl es in den ersten Wochen noch rund geht, läßt die Aufmerksamkeit der Videospieler schneller nach als erwartet: Erst im September kann Nintendo mit *Wave Race 64* einen weiteren Hit nachschießen, während sich andere namhafte Produkte immer weiter verschieben. Auch die vollmundige Dream-Team-Politik kann nicht länger verfolgt werden. Die markigen Sprüche des NoA-Chefs Lincoln stehen plötzlich als Luftschlösser und unerfüllbare Wunschträume da. Nintendo hat seine Politik der Elite-Klasse begraben und wird wie Sony

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

Die Adresse für Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

da es genügend Neues gab, als daß es nötig gewesen wäre, viele Seiten mit Diagrammen und Berichten über Spiele, die ohnehin schon jeder kennt, zu füllen.

Aus eins mach drei

Zunächst möchte ich euch zu eurem Magazin gratulieren. Die gut geschriebenen Testberichte geben wirklich Aufschluß darüber, ob ein Spiel die zum Kauf notwendige Qualität besitzt oder nicht. Das einzige, was negativ auffällt, ist euer Wertungsschema. Ein Lob dagegen verdient euer Cover, daß sich positiv von denen anderer Videospiel-Magazine abhebt.

In XL 12/96 habt ihr in der News-Meldung zu *Afterburner* geschrieben, daß es wohl nicht möglich wäre, alle drei genannten Titel (*Afterburner*, *OutRun*, *Space Harrier*) auf eine CD zu pressen. Dazu muß ich euch sagen, daß dies sicherlich möglich wäre, denn bei über 660 MB Platz geht sogar noch einiges mehr drauf. Der Grund liegt nur bei Sega: Drei CDs bedeuten dreimal soviel Umsatz.

Michael Kubisch (via E-mail)

XL antwortet:

Eine CD bietet Platz für 660 MB Daten – oder ca. 74 Minuten Musik. Die drei CDs, die in Japan zum Low-price von jeweils 3800 (statt 5800) Yen verkauft werden, enthalten zusammen etwa 100 Minuten Redbook-Audio-Tracks. Daher hielten wir eine Kompilation für recht unwahrscheinlich. Sega hat sich allerdings die Mühe gemacht, den Großteil der *Space Harrier*-Musiken in XA-Sounds zu wandeln. Somit kommen Saturn-User also doch in den Genuß dieser Klassiker-Sammlung – müssen dafür allerdings auf die Arranged-Versionen der vier *OutRun*-Musiken verzichten.

Hausaufgaben im Internet

Ich möchte ihnen gerne eine Internet-Seite vorstellen: das Schülernetzwerk. Wir sind ein lockerer Verbund von Schülern aus dem ganzen

Bundesgebiet, die ihre Hausaufgaben unter einer zentralen Adresse im Internet speichern. Dadurch vereinfachen wir uns den Unterricht, da alle Schulen ja im Prinzip das gleiche lehren. In unserer Hausaufgaben-Datenbank kann man für (fast) jedes Unterrichtsthema eine fertige Hausaufgabe finden.

Ich würde mich freuen, wenn sie bei Gelegenheit auf das Schülernetzwerk hinweisen könnten. Sie finden uns unter der Adresse <http://studentsnet.home.ml.org>

Bastian (via E-mail)

Virtual Idol

Zuerst möchte ich ein großes Lob an sie loswerden. Die neXt Level ist bei weitem die aktuellste und vertrauenswürdigste Videospiel-Zeitschrift auf dem Markt. Auf die Testberichte und Previews kann man sich fast 100%ig verlassen.

Ich würde mich freuen, wenn sie die Rubriken über Arcade-Automaten und Zubehör-Hardware erweitern könnten. Die

Kyoko Date als Charakter in einem Videospiel?

Vielfalt in diesen Bereichen wird mit der Zeit recht unübersichtlich.

Der Bericht über Kyoko Date in Ausgabe 12/96 hat mich gleichermaßen überrascht wie fasziniert. Können sie mir sagen, wo ich weitere Infos über Kyoko herbekommen kann? Sie schreiben, sie besteht aus 40.000 Polygonen. Ein Spiel mit Kyoko in der Hautrolle dürfte wohl tatsächlich nicht möglich sein. Aber die Person an sich (vor einem einfachen Hintergrund) müßte sich zum Beispiel auf einer PlayStation doch in annähernder Qualität realisieren lassen, oder?

P.S.: Das Cover der neXt-Level-Ausgabe 10/96 gefiel mir sehr gut. Gibt es dies auch als Poster?

Marco Herrman (via E-mail)

XL antwortet:

40.000 Polygone kann die PlayStation zwar darstellen, die Frage ist nur: Wie oft pro Sekunde? Wenn Kyoko nur jeden zweiten Frame upgedated werden soll, was für eine einigermaßen flüssige Bewegung notwendig ist, wären das 1,2 Millionen Polygone pro Sekunde. Dazu ist keine Konsole auch nur annähernd in der Lage. Schon gar nicht, wenn die Polygone texturiert sind und noch

Effekte wie Gouraud-Shading hinzukommen.

In Japan gibt es unzählige Idol-Magazine, vielleicht sollten Sie es mal in fernöstlich orientierten Comic-Shops versuchen. Besonders hoch dürften die Chancen im Japan-Zentrum in Düsseldorf stehen.

Das Cover der XL 10/96 gibt es zwar nicht als Poster, Eidos verlost jedoch ein ähnliches Poster-Motiv mit Lara Croft (siehe S. 51).

CD-ROM-Probleme

1. Warum legt ihr nicht jeder (oder jeder zweiten) neXt-Level-Ausgabe eine Demo-CD bei, wie es bei dem PlayStation-Magazin der Fall ist? Das würde bestimmt einer Menge der Leser gefallen.

2. Stimmt es, daß die neueren PlayStations mit besseren CD-ROMs ausgestattet sind?

3. Warum kleben bei sämtlichen Videospiel-Magazinen die ABO-Aufkleber vorne und nicht hinten?

Marco Soukup, Steinau

XL antwortet:

1. Anders als bei PCs kann nicht jedermann einfach so eine CD brennen. Wenn die CD auf einer PlayStation laufen soll, muß der sogenannte Sicherheitstrack drauf sein. Den kann allerdings nur Sony herstellen, wofür eine Menge Lizenzgebühren fällig sind. Außerdem verlangt Sony eine Produktionszeit von etwa drei Monaten. Hinzu kommen nochmal zusätzliche Kosten im Zeitschriftenvertrieb. Der Preis und das Label „offiziell“ des besagten Magazins zeigt, warum dies nicht ohne weiteres möglich ist.

2. Nein, leider nicht. Die jüngste Baureihe nutzt weiterhin Laufwerke, die offenbar vom

Stimmt es, daß die neueren PlayStations mit besseren CD-ROM-Laufwerken ausgestattet sind?

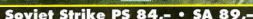
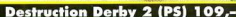
Band gefallen und daher besonders billig sind. Die berühmte-berüchtigten Probleme mit dejustierten Lasern rühren daher, daß Sony es nicht als nötig erachtet, die Führungsschiene des Lasers aus Plastik durch ein wenige Pfennige teureres Metallteil zu ersetzen. Nicht behoben ist auch das Überhitzungs-Problem, das eindeutig auf eine Fehlkonstruktion zurückzuführen ist. Trotz aller Klagen seitens der Kunden hat Sony daran auch bei der neuesten Baureihe nichts geändert.

3. Dies hängt mit Vorschriften der Post zusammen und damit, daß die rückwärtige Umschlagseite einer Zeitschrift der begehrteste Werbeplatz ist. Und die zahlenden Anzeigenkunden würden es nicht sehr erbaulich finden, wenn ihre kostbare Reklame durch Adressaufkleber verdeckt würde.



Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Sega Saturn



DARK SAVIOR (JAN.)	84
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	94
DESTRUCTION DERBY	84
DISCWORLD	79
DRAGONHEART (JAN.)	89
EARTHWORM IIM 2	89

SPOT GOES TO HOLLYWOOD. (FEB.)	89
SONIC THE FIGHTERS (FEB.)	84
STORY OF THOR 2	84
STREET FIGHTER ALPHA 2	94
STREET RACER	89
SUPER MOTOCROSS	89
TEAPEAT 2000 (FEB.)	89
THREE DIRTY DWARVES	84
THUNDERHAWK 2	89
TILT	89
TOMB RAIDER	89
TOSHINDEN URA	84
TUNNEL B1	84
VIRTUA COP 2	94
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129
VIRTUA FIGHTER 2	94
VIRTUA ON	89

0180 5

WORLD SERIES BASEBALL 2	84
WORLDWIDE SOCCER '97	89
WWF IN YOUR HOUSE	79
X2 - PROJECT X	99

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
CONTROL STATION - PAD	29,-
STATION MASTER - PAD	34,-
NEGCON PAD	79,-
MAUS INKL. PAD	54,-

09 31 /

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN! DURCH DIE GROSSE NACHFRAGE MUSS BEI ERSCHEINEN DES N64 MIT LIEFERENGPÄSSEN GERECHNET WERDEN. VORBESTELLUNGEN WERDEN CHRONOLOGISCH NACH BESTELLEINGANG UND VERFÜGBARKEIT BEI NINTENDO AUSGELIEFERT. WER ZUERST BESTELLT, SPIELT ZUERST!

NINTENDO 64 (MÄRZ)
DT VERSION INKL. 3D-CONTROLSTICK
3D-CONTROL PAD (ANFANG MÄRZ)
CONTROL-PAD VERLÄNGERUNG
MEMORY CARD 1 MB
ANTENNENKABEL (MÄRZ)

399,-	GOEMON (MÄRZ)
	INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄRZ)
59,-	PILOTWINGS 64 (MÄRZ)
19,-	SHADOWS OF THE EMPIRE (APR.)
69,-	SUPER MARIO 64 (MÄR.)
49,-	MARIO SPIELEBERATER (APR.)
	WAVERACE 64 (APR.)

139,-
139,-
119,-
139,-
99,-
24,80
99,-



Exhume

ANALOG JOYSTICK	129,-	MYST	89,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	119,-	NAMCO MUSEUM VOL. 2	89,-
PERAMER-TURBO-LENGKAPED.	119,-	NAMCO MUSEUM VOL. 3 (JAN.)	89,-
PREDATOR GUN - PISTOLE	69,-	NASCAR RACING '96	89,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY '97	39,-	NBA HANGTIME (FEB.)	89,-
MEM. CARD 15 BLOCKS	39,-	NBA IN THE ZONE 2 (JAN.)	94,-
MEM. CARD 15 BLOCKS - ORIG. 44,-		NBA JAM EXTREME	84,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-	NBA LIVE '97	84,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	109,-	NECRODROME (JAN.)	94,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-	NEED FOR SPEED	84,-
ANTENNENKABEL	39,-	NHL '97	84,-
2XTREME (FEB.)	89,-	NHL POWERPLAY '96	84,-
4-4-2 FUSSBALL (FEB.)	89,-	ONSIDE SOCCER	89,-
A-TRAIN	99,-	PANDEMONIUM	79,-
AREA 51	94,-	PGA TOUR '97	84,-
BAPHOMET'S FLUCH	89,-	PLAYER MANAGER (JAN.)	89,-
BATMAN FOREVER	84,-	PO'ED	89,-
BEDLAM	89,-	POWER MOVE PRO WRESTLING	99,-
BLACK DAWN	89,-	PROJECT OVERKILL	84,-
BLAST CHAMBER	89,-	RELOADED	84,-
BLAZING DRAGONS	79,-	RETURN FIRE	89,-
BREAKPOINT TENNIS	89,-	RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (FEB.)	79,-	ROAD RAGE (JAN.)	94,-
BURNING ROAD	69,-	ROBOTRON X	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-	SAMURAI'S EXTREME TENNIS	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-	SAMURAI SHODOWN (FEB.)	89,-
COOL BOARDERS (JAN.)	89,-	SIM CITY 2000	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-	SMASH COURT TENNIS	89,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-	SOVIET STRIKE	84,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.)	84,-	SPOT GOS TO HOLLYW. (FEB.)	89,-
DESCENT 2 (FEB.)	89,-	STAR GLADIATOR	94,-
DESTRUCTION DERBY 2 (JAN.)	99,-	STREET FIGHTER ALPHA 2	84,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN (FEB.)	89,-	STREET RACER	89,-
DISC WORLD	89,-	SUPER MOTOCROSS	89,-
DISRUPTOR	84,-	SUPERSONIC RACERS	84,-
DRAGONHEART (JAN.)	89,-	TEKKEN 2	99,-
EXHUMED (JAN.)	89,-	TEMPEST X3 (JAN.)	89,-
FIFA SOCCER '97	84,-	TILT (FEB.)	84,-
FIRE & KLAWD	89,-	TIME COMMANDO	84,-
FORMEL 1	99,-	TOTAL NO. 1 (JAN.)	99,-
GRID RUN (FEB.)	89,-	TOMB RAIDER	89,-
HARDCORE 4X4	89,-	TUNNEL B1	84,-
HMXEN (FEB.)	94,-	TWISTED METAL 2 (FEB.)	89,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	84,-	VICTORY BOXING	84,-
INT. MOTO X	84,-	VIRTUAL TENNIS (JAN.)	84,-

HOTLINE
211844

INT. SUPERSTAR SOCCER (JAN.)	94,-	VR POOL (FEB.)	89,-
INT. TRACK & FIELD	89,-	WING COMMANDER III	89,-
IRON & BLOOD	79,-	WIPEOUT 2097	99,-
JET RIDER (FEB.)	89,-	WWF IN YOUR HOUSE	84,-
KING'S FIELD (FEB.)	89,-	X2 - PROJECT X	89,-
LAST DYNASTY	89,-	X-COM 2	99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.)	89,-	TERROR FROM THE DEEP	
LOMAX	89,-		
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-		
MAGIC THE GATHERING (FEB.)	89,-		
MADDEN NFL '97	84,-		
MANIC KARTS (FEB.)	84,-		
MEGA MAN X3 (FEB.)	89,-		
MOTOR TOON 2	89,-		

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
FIFA SOCCER '97	119,-
JIMMY CONNORS TENNIS	99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

ALIEN TRILOGY	79,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	49,-
BUST-A-MOVE 2	64,-
CYBERIA	39,-
FIFA SOCCER '96	39,-
FIGHTING VIPERS	59,-
GHEN WAR	79,-
GUN GRIFFON	79,-
IRON MAN/XO MANOWAR	69,-
JOHNNY BAZOOKATONE	49,-
MIGHTY HITS	64,-
NBA ACTION	59,-
PARODIUS	49,-
ROBOTICA	39,-
SEGA RALLY	79,-
SHOCKWAVE ASSAULT	79,-
STARFIGHTER 3000	59,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-
THEME PARK	79,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	49,-
VIRTUAL HYDELIDE	49,-
WWF WRESTLEMANIA	49,-

Playstation

ACTUA GOLF	69,-
ALIEN TRILOGY	79,-
ANDRETTI RACING	79,-
BUST-A-MOVE 2	59,-
CRITICOM	39,-
DARKSTALKERS	69,-
EARTHWORM JIM 2	74,-
FLOATING RUNNER	69,-
GALAXY FIGHT	59,-
IN THE HUNT	69,-
IRON MAN/XO MANOWAR	69,-
JUPITER STRIKE	39,-
KILLING ZONE	49,-
KONAMI OPEN GOLF	79,-
SKELETON WARRIORS	69,-
SLAM'N'JAM '96	59,-
STARFIGHTER 3000	59,-
WARHAMMER	79,-
WWF WRESTLEMANIA	39,-

KIRBY'S FUN PAK (JAN.)	114,-
LOVE VIKINGS 2 (FEB.)	69,-
LUFIA (JAN.)	114,-
NBA LIVE '97	119,-
NHL '97	119,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
SUPER STAR WARS (FEB.)	59,-
TERRANIGMA	114,-
WINTER GOLD	109,-

Mega Drive

FIFA SOCCER '97	109,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	79,-
MADDEN NFL '97	109,-
MICRO MACHINES MILITARY	109,-
NBA LIVE '97	109,-
NHL '97	109,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	99,-
VIRTUA FIGHTER	99,-

Game Boy Pocket 119,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

SCHNELL, SCHNELLER. THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN Sogar PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT
AUCH FÜR UNSERE
KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77**

VERSANDKOSTEN 6,- 90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS



Int. Super. Soccer Deluxe (PS) 94,-



NHL '97 (SA/PS) 84,-



Tomb Raider (SA/PS) 89,-



Heart of Darkness (SA) 104,-



A/PS 89,-

571601

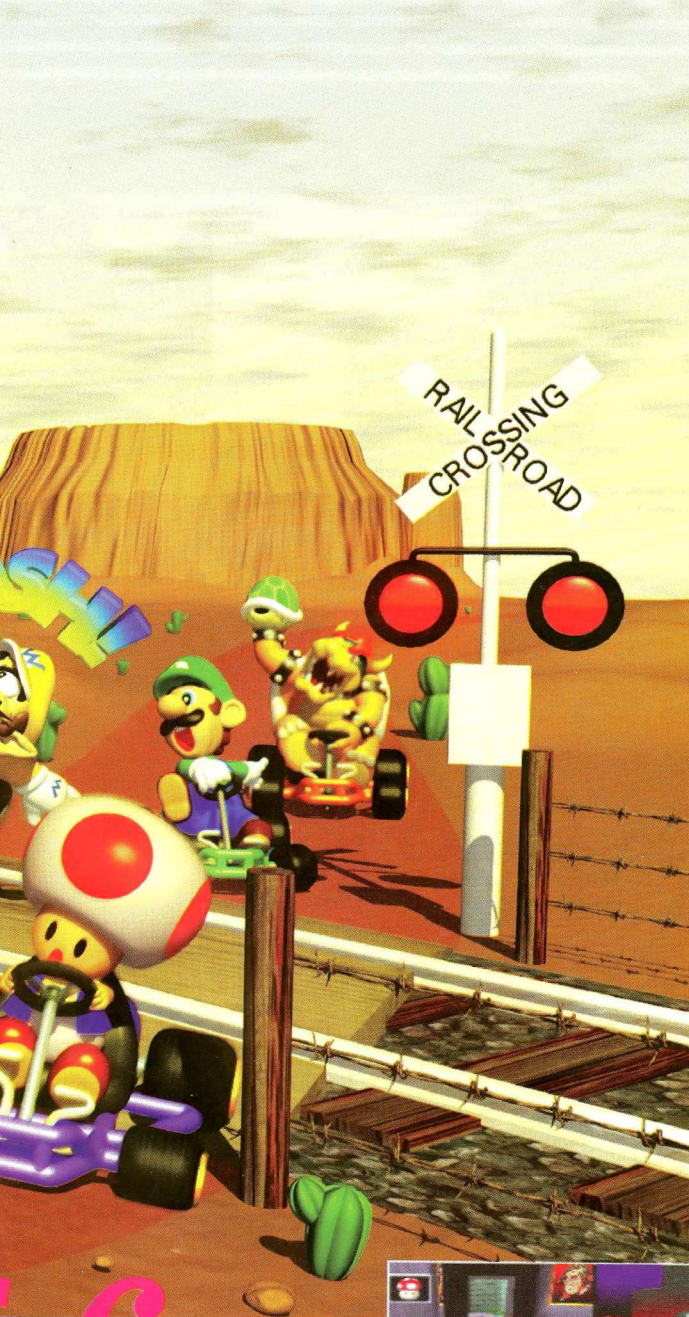
ODER: 0931/571606



Die Fortsetzung des genialen Rennspiel-Klassik

MARIO KART

Nintendo legt mit der N64-Version des legendären *Super Mario Kart* ein wahres Meisterwerk vor. Innovative Mehrspieler-Modi, genial designte Strecken und technische Perfektion zeichnen dieses Vorzeige-Modul aus.



64

Dem kürzlich in Japan zum Standard-Preis auf den Markt gekommenen Spiel ist ein Extra-Joypad beigelegt, um die Mehrspieler-Modi sofort jedem zugänglich zu machen



Hersteller:	Nintendo
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4 (simultan)
Level:	16 + 4 Strecken
Preis:	ca. DM 250
Erhältlich:	als Japan-Import

K von M. Häntsch
 aum ein anderes Spiel wurde bisher so sehnüchlich erwartet wie die Fortsetzung des SNES-Klassikers *Super Mario Kart*. Bis heute gilt das vier Jahre alte Modul um das Nintendo-Maskottchen als das am besten durchdachte und designte Rennspiel aller Zeiten, und dementsprechend hoch ist die Erwartungshaltung an die N64-Version. Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi selbst schürte in seiner vielzitierten Eröffnungsrede der Shoshinkai 1995 die weltweite Spannung mit vollmundigen Erklärungen über die herausragenden Qualitäten von *Mario Kart 64*. Der zweite Auftritt Marios auf dem N64 wird somit zur erneuten Bewährungsprobe für das neue System, das bisher in erster Linie durch die überdurchschnittliche Qualität seiner sehr überschaubaren Software-Palette besticht.

Im Vergleich zu *Super Mario Kart* für das SNES fällt nach dem ersten Betrachten der N64-Fortsetzung sofort ins Auge, daß die vier Grand Prix und die drei Hubraumklassen (50, 100 und 150 cc) frei anwählbar sind und nicht erst erspielt werden müssen. Auch die zusätzlichen Mehrspieler-Modi sind neu. So können der Versus- und der Battle-Modus mit bis zu vier Spielern gespielt werden. Natürlich gibt es auch einen Ein- und Zweispieler-Grand-Prix-Modus und einen Time-Trial-Modus, in dem jede der 16 Strecken frei anwählbar ist. Für den Battle-Modus stehen vier separate Extra-Kurse zur Auswahl. Nintendo präsentiert mit *Mario Kart 64* das erste Spiel, das die vier Joypad-Anschlüsse des N64 voll ausnutzt und setzte den Schwerpunkt des Spieldesigns auch auf die Mehrspieler-Modi. Schon im Fahrer Menü ist die nächste Neuerung gegenüber dem SNES-Vorgänger erkennbar. Sechs der acht Charaktere sind alte Bekannte, dafür



info

In den USA erscheint *Mario Kart 64* am 15.2.97, die Veröffentlichung in Europa wird vermutlich erst Weihnachten erfolgen.

Speicherkapazität: 96 MBit

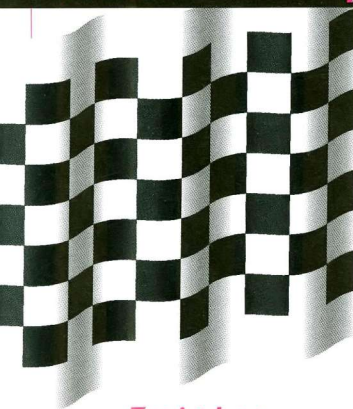
Speicher-Optionen: Erspielte Klassen und Time-Trial-Rekorde werden per Batterie gespeichert. Komplette Time-Trial-Rennen können per Controller-Pak übertragen werden (121 Blöcke).

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040 - 40 91 79



MARIO KART 64

16 Stre



Zeitlos geniales Gameplay

mußte die Schildkröte Koopa dem Mario-Wider-
sacher Wario weichen und Donkey Kong Jr. wur-
de durch seinen Vater ersetzt. Alle aus den *Ma-
rio*-Spielen bekannten Figuren wurden farben-
froh und detailliert designet und wirken nicht zu-
letzt durch ihre zahlreichen charakteristischen
Animationen, amüsanten Sprachsamples und
den plastischen Rendereffekte sehr lebendig.

Grundsätzlich hat sich am zeitlos genialen
Spielprinzip aber nichts geändert. Der
Kampf der Kartfahrer um die Spitzenpo-
sitionen wird mit aufsammlbaren Extras ge-
würzt und durch sehr abwechslungsreiche Kurse
mit zahlreichen Details äußerst interessant
gestaltet. Tatsächlich haben die Programmierer
es geschafft, den Einfallsreichtum des Strecken-
designs aus *Super Mario Kart* noch zu übertref-
fen, so daß jeder der 16 Kurse eine andere Thema-
tik sowie einen eigenen Grafikstil besitzt. Es
gibt verschneite Eis-Level, staubige Wüstenge-
genden, undurchsichtige Dschungelkulissen und
den fahrerisch besonders anspruchsvollen Ma-
rio Circuit mit seinen engen Kurven. Die meis-
ten Kurse weisen zudem erhebliche Uneben-
heiten wie Hügel oder Sprungschanzen auf. Im-
mer wieder geht es auf und ab, und überall
stößt der Spieler auf neue Überraschungen. So
führt eine Strecke über einen vielbefahrenen
Highway, auf dem die Rennteilnehmer den rol-
lenden LKW-Verkehr überfahren müssen. In der
Kara Kara Wüste kreuzen Eisenbahnschienen
die Fahrbahn, mit der Folge, daß manchmal das
gesamte Fahrerfeld vor einer heranrauschenden
Lokomotive stoppen muß, um nicht mit dem
massigen Stahlkoloss zu kollidieren. Ganz Muti-
ge können sogar den Eisenbahntunnel als Ab-
kürzung benutzen und hoffen, daß alles gutgeht.
Aber auch alle anderen Kurse warten mit inter-
essanten Spielelementen wie skurrilen Hinder-



Luigi Circuit



Moh Moh Farm



Noko Noko Beach



Kara Kara Desert



**Die Sprungschanzen am Strand
gewähren Zugang zu nützlichen
Abkürzungen und Extrawaffen.
Doch nicht nur Noko Noko
Beach (Koopa Beach) bietet die
Gelegenheit, den Konkurrenten
ein Schnippchen zu schlagen**



Kinopi Highway



Frappe Snowland



Choco Mountain



Mario Circuit



cken

Neben dem detailverliebten Streckendesign glänzt Mario Kart 64 auch mit seinen liebevoll präsentierten Charakteren, die über viele Sprachsamples und Animationsphasen verfügen



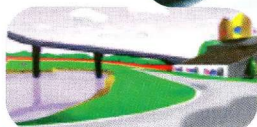
Im Gegensatz zu Wave Race 64 bietet Mario Kart 64 kaum Innovationen, sondern präsentiert sich als relativ konservative, aber exzellent designte Fortentwicklung des 16-Bit-Klassikers



Wario Stadium



Sherbet Land



Peach Circuit



Koopa Castle



Auf den ersten Blick wirkt Mario Kart 64 enttäuschend unspektakulär, doch die Vorzüge des Spiels liegen in den vielen Details



Der Dreierpack-Schildkrötenpanzer kann nicht nur als Offensiv-Waffe, sondern auch als sehr effektiver Schutzschild benutzt werden



Donkey Jungle Park



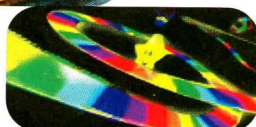
Yoshi Valley



In der 150-ccm-Klasse ist Mario Kart 64 rasend schnell



Hyoduru Lake



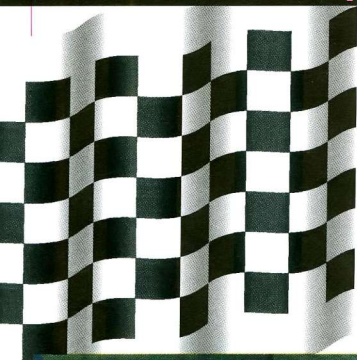
Rainbow Road



Auf der Rainbow Road läßt sich die enorme Sichtweite besonders gut erkennen



MARIO KART 64



Erspielbare Spiel- Modi und versteckte Extras sorgen für Langzeitmotivation



Nachdem in allen vier Cups und drei Klassen Goldpokale gewonnen wurden, ist ein zusätzlicher Mirror-Mode anwählbar

spielbestimmenden Charakter gewinnen. Dieser Effekt wird zusätzlich durch die neuen mächtigeren Specials, wie die Bananenstaude oder die Schildkrötenpanzer im Dreierpack verstärkt.

Mag die neue Gewichtung der einzelnen Extras nicht überall auf Gegenliebe stoßen, so dürfte doch jeder vom phänomenalen Spielgefühl der Analogsteuerung begeistert sein. Präzises Einlenken in die Kurven oder riskantes, aber zeitsparendes Schleudern mit dem Power-Slide sind möglich. Egal, ob Einsteiger oder Mario Kart-Veteran, jeder wird sofort mit der makellosen, technisch ausgereiften Steuerung zurechtkommen und gleichzeitig ausreichend Möglichkeiten der Perfektionierung seines Fahrstils haben.

Im Vergleich zu den konkurrierenden Rennspielen, wie beispielsweise *Wave Race 64* oder die herausragenden 32-Bit-Titel, macht *Mario Kart 64* einen ausgezeichneten, erfrischend individuellen Eindruck. Hinzu kommt die geniale Nutzung des Controller-Pak, auf der ganze Rennen des Time-Trial-Modus gespeichert werden und somit eigene Rekordzeiten später auch von anderen Spielern auf ihrer Konsole im Ghost-Mode gejagt werden können. Mag die grafische Präsentation mit ihrer etwas schlichten, im Stil der Mario-Jump&Runs gehaltenen Polygongrafik nicht besonders spektakulär wirken, so gibt sich die technische Seite keine Blöße und ist präzise auf die Spielbarkeit abgestimmt. Die von den meisten anderen Rennspielen bekannten Probleme mit dem Bildaufbau oder störende Blitzer zwischen den Polygonen treten auch in den Mehrspieler-Modi nicht auf. Durch die unzähligen Spielvarianten mit den technisch perfekten Zweispieler- und -einem, in ihrer Form einzigartigen, gut spielbaren Drei- und Vierspieler-Modi sowie den mit viel Liebe zum Detail gestalteten Strecken verspricht der jüngste Auftritt des pummeligen Klempners als Rennfahrer auch auf lange Zeit große Motivation. Nintendo ist den allgemein hohen Erwartungen an *Mario Kart 64* wirklich gerecht geworden. ■

der battle-modus



Vier Kampfarenen stehen im Battle-Modus zur Auswahl. Jeder Fahrer hat pro Runde drei Luftballons an seinem Kart hängen, die seine Lebenspunkte darstellen. Wer diese durch Attacken oder Abstürze verliert, verwandelt sich in eine lebende Bombe und darf noch ein letztes Mal Schaden anrichten, bevor er die Runde verloren hat.

nissen aus Pinguinen oder Schneemännern, einer überschaubar verzweigten Trassenführung oder versteckten Abkürzungen auf. Wer seine Augen offenhält, wird auch am Wegesrand immer wieder die eine oder andere Überraschung entdecken. Als besondere Sehenswürdigkeit des Peach Circuits ist Bowsters Schloß aus *Super Mario 64* zu bewundern – in Originalgröße mit Burggraben. Vor diesem Schloß werden übrigens auch die Siegerehrungen vorgenommen. Insgesamt sind die 16 Strecken, mit wenigen Ausnahmen wie beispielsweise der viel zu langen Rainbow Road, derart ausgeklügelt und ideenreich aufgebaut, daß jedes Rennen aufs Neue Anreiz zum Forschen und Ausprobieren bietet.

Im Grand-Prix-Modus sollte man sich allerdings nicht zu sehr ablenken lassen, denn das berühmte-berechtigte Extrawaffensystem wurde ausgebaut und wird von allen Beteiligten kompromißlos angewendet. Als besonders positive Neuerung fällt auf, daß ab sofort Waffengleichheit zwischen den vom Spieler und den vom Computer gesteuerten Fahrern herrscht. Nur Extras, die auch vorher eingesammelt wurden, können eingesetzt werden. Dadurch gehören unfaire Aktionen wie der pausenlose Einsatz eines Standardspecials durch einen Computer-Gegner der 16-Bit-Vergangenheit an, trotzdem hat die Bedeutung der Extrawaffen zugenommen. Bis zu achtmal pro Runde ist es jetzt möglich, ein Extra aufzuladen und einzusetzen, wodurch die aggressiven Störmanöver einen

XL-Wertung

95%



Die meisten Basketballspiele
sind **total** sterbenslangweilig.

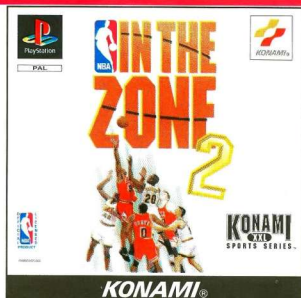


NBA In the Zone 2
ist **total** scharf.



NBA In the Zone 2. **Total** besser.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das **total** geile 32-Bit-Gameplay mit **total** kompletter NBA-Saison, **total** phantastischer Spielbarkeit, **total** tollen Strategien, **total** vielen Variationsmöglichkeiten, **total** hoher Spielstärke der Teams, **total** spitzenmäßigen Spieleranimationen, **total** realistischen Bewegungsabläufen, **total** starken Spieleffekten und **total** cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation“. Mega Fun 1/97: „Wertung 90%“. Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...“. **Total**.



Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen, geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1996 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

PlayStation, ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI ist ein registriertes Trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unrechtmäßiges Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Heldenspiele gibt es für Super Nintendo, Gameboy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Dreamcast und Sony PlayStation.



Die analoge Steuerung ermöglicht präzises Abfeuern mit den Geschützen

von K. Kock

Nachdem die Arcade-Experten von Sega ihr Pulver vorerst verschossen haben, melden sich die Mitbewerber zu Wort. Während Namco das Multiplayer-Actionsspektakel *Tokyo Wars* präsentiert, stellt Konami eine Hommage an die Kult-Shoot-'em-Up-Reihe *Gradius* vor. Zudem arbeitet der Nippon-Software-Riese still und heimlich an der neuen Cobra-Automaten-Hardware. Doch auch Capcom ist keineswegs untätig. Der Garant für Prügelspiele der Extraklasse werbelt zur Zeit an *Street Fighter EX* - der erste Teil der Reihe im 3D-Look - sowie an *Street Fighter III*. Mit diesem Game schickt sich Capcom an, im 2D-Genre neue Maßstäbe zu setzen. *Street Fighter III* stellt zudem das Debüt der neuen CPS-3-Hardware dar.



In den Szenarien können die Panzer hinter diversen Objekten Deckung suchen

Tokyo Wars

Namco



Während alle Welt auf *Tekken 3* wartet, präsentiert Namco ein ausgefallenes Action-Spektakel. Vor vier Jahren sorgte *Cyber Sled* in den Spielhallen für Furore, nun arbeitet der fernöstliche Software-Riese an einem ähnlichen Multiplayer-Vergnügen. Anstelle von schwerbewaffneten Gleitern übernimmt der Spieler bei *Tokyo Wars* die Kontrolle über nicht minder feuerkräftige Panzer. In zwei großangelegten Szenarien, die beide in der japanischen Metropole gelegen sind, können sich via Link-Kabinett bis zu vier Spieler heiße Gefechte liefern.

Um die aufwendige Grafik in Szene zu setzen, verwendet Namco die hauseigene Super-System 22-Hardware. Die Kampfgebiete strotzen nur so vor Details, während aufwendige Explosionen und andere grafische Effekte das Game zusätzlich optisch ansprechend machen.

Tokyo Wars sorgt für frischen Wind auf dem Arcade-Sektor. Die gelungene Technik und das einfache, jedoch äußerst unterhaltsame Spielkonzept macht Nancos neuesten Action-Titel besonders für Spielhallengänger interessant, die eine Vorliebe für Multiplayer-Automaten haben. ■



Die gelungene Kombination aus vorberechneten Hintergrundgrafiken und Realtime-Animationen der Gegner macht Konamis *Solar Assault* optisch ansprechend

Solar Assault

Konami

Den meisten Videospiel-Fans dürfte die legendäre Shoot-'em-Up-Reihe ein Begriff sein. Nun verhilft Konami dem Klassiker in die dritte Dimension. *Solar Assault* ist der Titel dieses vielversprechenden Automaten, der in Kürze in fernöstliche Spielhallen kommt.

Neben zahlreichen Neuerungen dürfen sich Ballerspielkenner auf altbekannte Elemente freuen. So bietet *Solar Assault* zum Beispiel dasselbe Extrawaffensystem, das die Vorgänger berühmt machte. Die Spieler kann seinen Gleiter zum Beispiel mit Speed-Ups, Options und Laserschützen ausrüsten.

Hinsichtlich des Gameplays unterscheidet



Nostalgie im High-Tech-Look: Das altbekannte *Gradius*-Extrawaffensystem

sich der neueste Konami-Shooter stark von den schon etwas betagten 2D-*Gradius*-Games. Eine festgelegte Route kann nicht verlassen werden, innerhalb dieser Flugbahn hat der Spieler jedoch eine angemessene Bewegungsfreiheit. Diese wird auch dringend dazu benötigt, um den meist in Scharen auftretenden Aliens und deren Salven auszuweichen. Am Ende eines Spielabschnittes wartet, wie sollte es auch anders sein, stets ein statt-



licher Endgegner. Dank der gelungenen Steuerung läßt sich der schwerbewaffnete Gleiter präzise durch die feuerkräftigen Feindesscharen manövrieren.

Die größtenteils vorberechnete 3D-Grafik ist schnell und detailliert. Die Polygongegner sind dagegen deutlich einfacher gehalten, wurden jedoch gelungen animiert.

In Japan soll *Solar Assault* in zwei Versionen ausgeliefert werden. Neben einem Standard-Automaten können sich interessierte Spieler in einem Hydraulik-Kabinett – das bereits bei *Speed King/Road Rage* eingesetzt wurde – kräftig durchschütteln lassen.

Eine PlayStation- oder Saturn-Umsetzung ist bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht geplant, bei entsprechendem Erfolg des Automaten werden Heimversionen jedoch nicht lange auf sich warten lassen. ■



Street Fighter EX

Capcom

Bereits in der November-Ausgabe wurde dieser sehr vielversprechende Titel vorgestellt, in diesem Monat präsentiert neXT Level die neuesten Bilder von *Street Fighter EX*.

In grafischer Hinsicht erinnert das erste *Street Fighter*-Game im 3D-Gewand an das futuristische Beat 'em Up *Star Gladiator*. Beide Games arbeiten mit der System-11-Hardware, die nicht nur hinsichtlich ihrer Leistungsfähigkeit in etwa Sonys 32-Bitter entspricht. Eine gelungene Umsetzung von *Star Gladiator* ist hierzulande seit kurzem erhältlich, und auch eine PlayStation-Version von *Street Fighter EX* ist geplant – ein Termin für den Release steht bislang jedoch noch nicht fest.

In Japan kommt der Automat dieser Tage in die Spielhallen, und auch deutsche Arcade-Fans sollten nach Capcoms neuem 3D-Prügelspiel unbedingt Ausschau halten. ■



Low-Tech: Grafisch gesehen stellt *Street Fighter EX* nicht gerade einen Arcade-Meilenstein dar



ABO-PRÄMIE 1

Zwei Charaktere (June und Saturn) stehen auf der spielbaren Demo-CD bereit und bieten jedem die Gelegenheit, **Capcoms** erstes **3D-Beat-'em-Up** probezuspielen. Zudem kann ein Blick auf die spektakuläre Render-Intro geworfen werden. Infos zu **Star Gladiator** finden sich im Test in XL 12/96.



ABO-PRÄMIE 2

Sonic-Schöpfer **Yuyi Nakas** erstes Saturn-Spiel **NIGHTS into Dreams** setzte auf dem Saturn neue Maßstäbe im Bereich schneller 3D-Grafik. Segas spezielle Edition **Christmas NIGHTS** bietet einmalig die Gelegenheit, einige Level probezuspielen. Für die **Demo-CD** wurden die Grafiken aufwendig überarbeitet, so daß sich alle Charaktere im Weihnachtlichen Gewand präsentieren.



Jeder, der **neXt Level** für zwölf Monate abonniert, **spart nicht nur 18 DM pro Jahr**, sondern darf auch zwischen den spielbaren Demo-CDs zu **Star Gladiator** und **Christmas NIGHTS** und dem Nintendo⁶⁴-Video wählen!

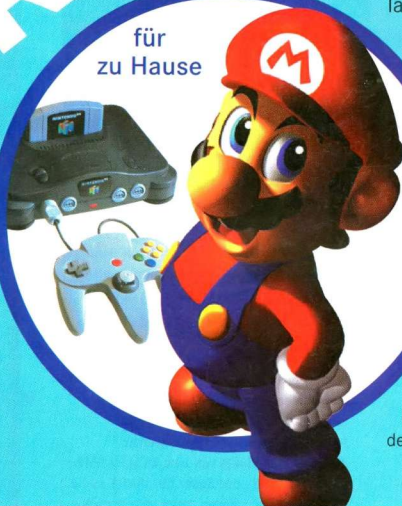
Christmas NIGHTS-Demo-CD





SUPER MARIO

für
zu Hause



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

Infos zum Video

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

Garantie

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

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

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

Als Dankeschön für mein Interesse hätte ich gerne

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

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

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

BLZ

Kontonummer

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.



Das Demo-Prügelspiel macht zumindest in optischer Hinsicht einen hervorragenden Eindruck und läßt die Leistungsfähigkeit von Konamis Cobra-Hardware erahnen

Konami strikes back!

Nachdem Sega das revolutionäre Model-3-Board vorgestellt hat, präsentiert ein weiterer renommierter Arcade-Hersteller seine neue Automaten-Hardware. Hinsichtlich der technischen Performance muß sich das Cobra-Board nicht hinter Segas Technologie nicht verstecken. Bis zu fünf Millionen Polygone können pro Sekunde dargestellt werden, und das bei einer phantastischen Auflösung von bis zu 1280 x 1024 Bildpunkten. Zudem können die Programmierer auf ein breites Spektrum an Grafik-Features zurückgreifen, was einen großen Teil der Entwicklungsarbeit stark vereinfacht. Die Cobra-Hardware ent-

stand in enger Zusammenarbeit mit dem Elektronikriesen IBM, der bekannterweise langjährige Erfahrungen auf dem Computer-Sektor hat.

Der Erfolg oder Mißerfolg des Spielhallen-Systems wird einzig und allein von der gebotenen Software abhängen. Zur Zeit existiert lediglich ein speziell für Demonstrationszwecke entworfenes 3D-Beat-'em-Up. Angesichts einer Reihe sehr starker Konkurrenzprodukte wie zum Beispiel AM2s *Virtua Fighter 3* oder *Super Car* dürfte es für Konami schwer werden, Sega vom Arcade-Thron zu stoßen. Bis zum jetzigen Zeitpunkt sind jedenfalls noch keine konkreten Arcade-Pläne seitens Konami bekannt. ■



Alle Cobra-Daten auf einen Blick:

- Bis zu 5 Millionen Polygone/Sek.
- 50 bis 250 Millionen Pixel/Sek. darstellbar
- Auflösung:
- 640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel

Grafik-Features:

- Sub-Pixel Anti-Aliasing
- Flat Shading
- Gouraud Shading
- Diverse Lighting-Effekte (Parallel Lighting, Environment Lighting)
- Perspective Mapping, Environment Mapping



Die Entwickler versprechen absolut flüssige Animationen der Charaktere

Street Fighter III

Capcom

Vor kurzem stellte Capcom Japan einer Gruppe ausgewählter Journalisten den lang erwarteten dritten Teil der *Street Fighter*-Reihe vor. Dieses ehrgeizige Arcade-Projekt wird das erste Game sein, das mit der neuen CPS-3-Hardware in Szene gesetzt wird. *Darkstalkers 3*, das ebenfalls angekündigt wurde, arbeitet dagegen mit der älteren CPS-3-Technologie. In puncto Animationen der Charaktere und Grafik-Effekte soll *Street Fighter 3* alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Über eine etwaige Konsolenumsetzung hüllt sich Capcom bislang in Schweigen, angesichts der Performance der neuen Hardware dürfte eine PSX- oder Saturn-Fassung jedoch relativ unwahrscheinlich sein. Der Automat soll bereits in Kürze in die japanischen Spielhallen kommen. ■



Auch die allseits bekannten Super-Special-Moves sind wieder verfügbar



FRAGENHEISS!

Spiele

	PSX	SAT
2Xtreme	89,99	
A4 Evolution Global	99,99	
Alien Trilogy	89,99	89,99
Alone in the Dark 2	109,99	99,99
Amok	89,99	
Andretti Racing	89,99	
Area 51	89,99	89,99
Athlete Kings	89,99	89,99
Aykon Senna Kart Duel	89,99	
Baphomet's Fluch	89,99	
Batman Forever: Coin-Op	79,99	79,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99	
Battle Stations	79,99	
Bedlam	89,99	89,99
Black Dawn	89,99	89,99
Blackfire	89,99	
BLAMI Machinehead	99,99	99,99
Blast Chamber	99,99	99,99
Blazing Dragons	79,99	89,99
Bug Too	89,99	
Bubble Bobble	79,99	89,99
Bubble Bobble 2	89,99	
Bust A Move 2	69,99	69,99
Casper	89,99	89,99
Chaos Control	89,99	79,99
Chronicles of the Sword	109,99	
Command & Conquer	109,99	109,99
Constructor	89,99	
Cool Boarders	89,99	
Crash Bandicoot	109,99	
Crow: City of Angels	79,99	79,99
Crusader - No Remorse	89,99	89,99
Cyberia	89,99	
Dark Savior	89,99	
Darkstalkers	89,99	
Davis Cup Tennis	89,99	
Daytona USA Championship Edition	109,99	
Deadly Skies	89,99	89,99
Deathdrome	89,99	
Descent	89,99	
Destruction Derby 2 *	99,99	
Die Hard Trilogy	89,99	89,99
Discworld (dt.)	89,99	89,99
Disruptor	79,99	
Down in the Dumps	89,99	
Dragonheart: Fire & Steel	89,99	
Earthworm Jim 2	89,99	89,99
Edumund	89,99	99,99
Formel 1	99,99	
Fade to Black	89,99	
FIFA Soccer 97	89,99	89,99
Galaxian 3	89,99	
Gex	89,99	79,99
Gunship (engl.)	89,99	
Hardcore 4x4	99,99	
Hyper Final Match Tennis	89,99	
Internal: Superstar Soccer Deluxe	89,99	
International Track & Field AKTION!	79,99	
In the Hunt	89,99	89,99
Iron & Blood	79,99	79,99
Iron Man X0	79,99	89,99
Jet Rider	89,99	
Jewels of the Oracle	89,99	
Jumping Flash 2	99,99	
Keno 2	89,99	
Korami Open Tennis	89,99	
Last Dynasty	89,99	89,99
Lomax	89,99	
Lost Vikings 2	79,99	79,99
Madden '97 Football	89,99	89,99
Magic the Gathering	79,99	79,99
Manic Karts	89,99	89,99
MegaMan X3	89,99	89,99
Motor Toon 2	89,99	
Mr. Bones	89,99	
MTV's Neon Flux	89,99	
MTV's Slamscape	89,99	
Myst	89,99	109,99
Namco Museum Pieces 3	89,99	
Namco Smash Court Tennis	89,99	
Namco Soccer Primal Goal	89,99	
Nascar Racing 96	89,99	
NBA Action Basketball	89,99	89,99
NBA Hangtime	89,99	
NBA Jam Extreme	79,99	79,99
NBA Live '97	89,99	89,99
Necrodrive	89,99	

Spiele

	PSX	SAT
Need for Speed	89,99	89,99
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99	89,99
Nights (incl. 3D Control Pad)	139,99	
Onside Soccer	89,99	
Pandemonium	79,99	
Pandora Deluxe AKTIONSPREIS!	59,99	
PGA Tour Golf '97	89,99	89,99
Pinball Graffiti	89,99	
Poed	89,99	
Project Overkill	89,99	
Pro Pinball	79,99	89,99
Resident Evil (dt.)	89,99	
Return Fire	89,99	89,99
Return to Zork	89,99	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99	
Road Rash	89,99	89,99
Robotron X*	89,99	
Sampras Extreme Tennis	99,99	
Sega Ages Compilation	89,99	
Sega Worldwide Soccer '97	89,99	
Sentient	89,99	
Shredfest	89,99	
Sim City 2000	89,99	99,99
Sonic The Fighters	89,99	
Soviet Strike	89,99	89,99
Space Hulk	89,99	89,99
Spot 3	89,99	89,99
Star General	79,99	
Steel Harbinger	89,99	
Steel Panthers 2	79,99	
Story of Thor 2	89,99	89,99
Street Fighter Alpha 2	89,99	89,99
Street Racer	89,99	89,99
Syndicate Wars	89,99	
Tekken 2	99,99	
Tempest X	79,99	79,99
The Dervish: Enemies Within	89,99	
Three Dirty Dwarves	89,99	
Thunderhawk 2	89,99	109,99
Tilt	89,99	89,99
Time Commando	89,99	
Titan Wars	89,99	
Total No.1	99,99	
Tomb Raider	89,99	99,99
Top Gun - Fire At Will	89,99	
Toshinden URA	89,99	
Tunnel B1	89,99	89,99
Twisted Metal 2	89,99	
Virtual Cop 2	99,99	
Virtual Open Tennis	79,99	
Warhammer	89,99	
Warwing	79,99	
Wing Commander 3	99,99	
Wipe Out 2097	99,99	
WWF in Your House	79,99	79,99
X 2	99,99	99,99
X-COM: Terror from the Deep	89,99	
X-Men: Children of the Atom	79,99	79,99
Zork Nemesis	89,99	
Grundgeräte		
Sony Playstation incl. Control Pad	389,99	449,99
Sega Saturn incl. Control Pad		
Zubehör		
6-Spieler-Adapter	79,95	
Action Replay Pro	99,99	99,99
Analog Joystick	129,99	
Antennenkabel	49,95	59,95
Arcade Racer (Lenkrod)	129,95	
Backup Memory	109,99	
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99	39,99
Lenkrod incl. Pads	159,99	
Link-Kabel	49,95	
Maus	59,95	
Memory Card (8 Meg)	79,99	
Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk	179,99	
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99	
neCon (Control Pad)	89,99	
Original Control Pad	59,95	44,95
Pistole	69,99	
RGB-Scan-Kabel (Fire)	49,99	39,99
Tasche - Control Pad + Mem. Card	99,99	
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99	
Video-CD MPEG-Karte	349,95	
Virtual Stick	89,95	
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99	29,99

Wer bremsst, verliert!

Destruction Derby 2

Sony PSX *

99,99

Nascar Racing 96

Sony PSX *

89,99



Sportliche Highlights:

NHL Hockey '97

PSX / SAT *

89,99

Int. Superstar Soccer Deluxe

Sony PSX *

89,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale

Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

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

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 19% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! - Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie uns finden:

Berlin - Neukölln Jonaststraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 790 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Hamburg - Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Heinebüttel Bus 35, 102	Bremen Reinholdshof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill	Dortmund Reinholdstraße 85 Tel.: (0231) 914 25 24 Straßenbahn 40 Heinrichstraße
Berlin - Friedrichsh. Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rtt. Friedrichs. Tram 20,21 Borsanipl.	Berlin - Spandau Nonnenmarkenstraße 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 432 96 65 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	Koblenz Rizzistraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10	???

...to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

R E S I D E N T

von K.-D. Hartwig

Resident Evil zählt ohne Zweifel zu den Spielen, von denen jedes Kind – trotz der unmißverständlichen Altersempfehlung „nicht geeignet unter 18 Jahren“ – schon einmal etwas gehört hat, und um das PlayStation-User beneidet werden. An guter Steuerung, innovativem Gameplay und abwechslungsreichem Spieldesign hat es sicherlich nicht gelegen, daß sich kaum jemand der Faszination des Spiels entziehen konnte. Doch in puncto fesselnde Atmosphäre, intensive Schockeffekte und Grafikstil kann kein anderes Spiel auch nur annähernd mit Capcoms Megahit mithalten. Die eine oder andere Splatter-Szene dürfte dem Erfolg auch nicht gerade abträglich gewesen sein ...

Die Fortsetzung greift nun die „Tugenden“ des ersten Teils auf und bietet nach dem bewährten Erfolgsrezept mehr von dem, auf was die Fans in aller Welt sehnsüchtig warten. Auch die Story greift den Handlungsstrang des Vorgängers wieder auf. Nachdem Jill Valentine und Chris Redfield die Bio-Monster in der Nähe von Raccoon-City scheinbar besiegt haben, bricht das Virus –

CHARAKTERE



ELZA
WALKER



LEON
S. KENNEDY

schlimmer als zuvor – erneut aus, und zwar im Polizei-Headquarter von Raccoon-City. Diesmal obliegt es allerdings nicht den bekannten S.T.A.R.S.-Agenten, sondern zwei Neulingen, die Situation unter Kontrolle zu bringen – oder genauer gesagt, einfach nur mit heiler Haut den Ort des Grauens zu verlassen. Elza Walker findet sich und die Überreste ihres Motorrads mitten im Geschehen wieder. Leon S. Kennedy ist der einzige Überlebende der Polizeieinheit – obwohl: So richtig tot sind seine Ex-Kollegen noch nicht. Wie zuvor variiert der Schwierigkeitsgrad je nach gewähltem Charakter, diesmal beginnt man sogar an verschiedenen Orten des Spiels. Überhaupt soll das gesamte Areal diesmal um das Anderthalbfache größer ausfallen. Auch die Steuerung wurde überarbeitet. Zwar lenken sich die Charaktere für Neueinsteiger immer noch etwas hakelig, doch das Ziehen der Waffe erfolgt nun wesentlich komfortabler über den Druck der R1-Taste. Zudem visieren die Charaktere die Gegner nun automatisch an, wodurch einige Frust-Faktoren (Stichwort: attackierende Raben) bewußt vermieden werden. Standesgemäß wird natürlich auch das Waffenarsenal



Der absolute Horror: Das Grauen kehrt zurück

Grafische Effekte wie lodernde Flammen, Nebel oder Wellen lockern die statischen Hintergründe auf



Der Schritt von der zweite Teil

Z W E I

Capcoms Horror-Adventure *Resident Evil* sorgte vor einem Jahr PlayStation-exklusiv für Furore und entwickelte sich seitdem weltweit zu einem der erfolgreichsten PSX-Spiele. Nun wirft der Nachfolger seine Schatten voraus ...



Wie im ersten Teil wird die Rahmenhandlung in einigen Zwischensequenzen erzählt



Resident Evil zur Fortsetzung gleicht dem zwischen den Kultfilmen *Alien* und *Aliens*: Im Grunde genommen geht es um dasselbe Thema, doch bietet wesentlich mehr von dem, was den Vorgänger auszeichnete: Mehr Action, mehr Effekte, aber vor allem viel mehr tödliche Monster ...

EVIL

R E S I D E N T
Z W E I

UNHEIMLICHE BEGEGNUNG



DER DRITTEN ART



Elza und Leon genießen eine größere Bewegungsfreiheit als ihre Vorgänger und können z. B. auf Kisten klettern



RENDER-WAHSINN



Die Räume wurden sehr detailliert ...



... gerendert und tragen zu der ...



... phantastischen Atmosphäre bei

Auch an den Häftlingen ist das Virus nicht spurlos vorübergegangen ...



Resident Evil 2 ist nichts für schwache Nerven



Nicht alle Menschen in Raccoon City sind zu blutrünstigen Monstern mutiert

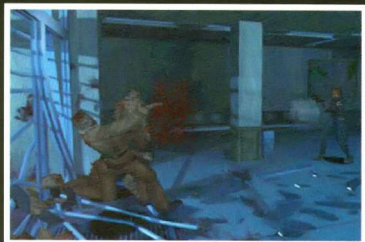


Sämtliche Charaktere wurden noch detaillierter designt als bei Teil eins



Ohne Munition wird man schnell zum Spielball monströser Boss-Kreaturen

Beim Waffenreinigen läßt sich versehentlich ein Schuß aus der Dienstschrotflinte ...



aufgestockt. Neben einer Schrotflinte (mit praktischer Streuwirkung ...) werden z. B. Maschinengewehre aller Art sowie Granat- und Flammenwerfer zum Einsatz kommen.

Die offensichtlichsten Verbesserungen bei *Resident Evil 2* wurden von Capcoms Männern jedoch an der Grafik-Engine vorgenommen. Nicht nur, daß die gerenderten Backgrounds wesentlich detaillierter und abwechslungsreicher gestaltet wurden (Nutzbare Gegenstände sind trotz der Fülle an Details auf den ersten Blick zu erkennen.), es können auch wesentlich mehr „Charaktere“ gleichzeitig dargestellt werden. Dadurch ist es nun möglich, daß sich bis zu neun Monster aller Couleur gleichzeitig auf dem Screen tummeln. Die Bedrohung, die von einer solchen Zombie-Horde ausgeht, kann sich wohl jeder, der den ersten Teil gespielt hat, sehr plastisch vorstellen. Doch nicht nur bei der Menge hat Capcom zugelegt, die Gegner weisen nun auch individuelle Bewegungsmuster und Äußerlichkeiten auf.

Schließlich und endlich bleibt auch der Adventure-Touch des Spiels nicht unangetastet. Während im ersten Teil einige Rätsellösungen mit Logik wenig zu tun hatten (beispielsweise die Embleme in den Büchern), soll auch den Puzzles mehr Feinschliff zuteil werden. Insgesamt steht uns also mit *Resident Evil 2* ein rundumerneuertes Spiel präsentiert werden, auf daß man zu Recht hochgradig gespannt sein darf. Fans werden sich allerdings noch ein wenig gedulden müssen. Geplant ist ein simultaner Release in den USA und Europa im Juni. In Japan erscheint das Spiel unter dem Titel *Bio Hazard 2* etwa einen Monat früher. Umsetzungen für andere Konsolen sind derzeit nicht in Arbeit. Laut Virgin Interactive, Capcoms deutschem Vertriebspartner, sind jedoch für den Juli dieses Jahres Saturn- und PC-Versionen des ersten Teils geplant.

Außerdem soll *Resident Evil* den Weg auf die Leinwand finden. Bernd Eichingers Neue Constantin Film steht gerade in Verhandlungen um die Kinorechte an dem Spiel. Wenn man sich an vergangene Kino-Adaptionen erfolgreicher Videospiele erinnert, ist das vielleicht nicht gerade die erfreulichste Meldung ... ■



behind the scenes 64-bit behind the scenes

von K.-D. Hartwig

Unter dem Thema „schamlose, unbezahlbare Werbung“ hat das amerikanische Time-Magazin sich selbst übertroffen. Nicht nur, daß das Nintendo – wie berichtet zum Consumer Electronics Product des Jahres (bzw. „Machine of the year 1995“) gekürt wurde, im Text finden sich auch noch Aussagen wie „Das N64 ist für die Videospielbranche das, was seinerzeit die Boeing 707 für die Luftfahrt bedeutete“. Zum Ende des zweieinhalbstündigen Artikels wird Nintendo gar attestiert, die gesamte Videospielindustrie vor der „Mühsal der Unterhaltungsbranche“ gerettet zu haben. Vermutlich knallen bei NeA seitdem die Sektkorken, denn eine bessere Werbung kann man sich nicht für Geld kaufen. Der Effekt war jedenfalls, daß am Thanksgiving-Wochenende sämtliche verfügbaren Restbestände nach wenigen Stunden ausverkauft waren. Der von Howard Lincoln inszenierte 1,5-Millionen-Gewinn dürfte demnach bis zum Jahresende höchstens noch eventuelle Lieferengpässe im Wege stehen.



lebenszeichen

Obwohl das M2 nicht wie geplant auf der Tokioter E3-Messe im November vorgestellt wurde, gibt es spärliche neue Informationen über den 3DO-Nachfolger. Ganz im Gegensatz zum Hype um Nintendos 64-Bitter vor einem Jahr bleibt es zwar beunruhigend still um die Konsole, dennoch will Matsushita das M2 im ersten Halbjahr 1997 angeblich unter einem leicht geänderten Namen in Japan auf den Markt bringen.

Die technischen Daten, die im Verlauf der vergangenen Monate mehr oder weniger offiziell bekanntgegeben wurden, lassen sich überaus beeindruckend: Das Herz der Konsole bilden zwei PowerPC602-Prozessoren. Dazu kommen acht MB RAM und ein Quad-Speed-CD-ROM – obwohl immer noch viele auf alberne Gerüchte hereinfallen, daß das M2 würde mit einem DVD-Laufwerk ausgerüstet. Die Option könnte sich Matsushita jedoch offenhalten – angeblich sei dies der Grund für die andauernden Verzögerungen.

Die Tatsache, daß das M2 zwei PowerPC-Chips nutzt, erinnert fatal an die zwei CPUs des Saturn, deren anspruchsvolle Programmierung vielen Programmierern Kopfzerbrechen bereitet. Anders als bei Segas 32-Bitter fungiert bei Matsushitas Maschine jedoch einer als Hauptprozessor, während der zweite als Geometry-Engine Verwendung findet.

Obwohl die Angaben über die Anzahl an möglichen Polygonen pro Sekunde, die während der Ankündigungsphase der existierenden Next-Generation-Konsolen die Runde machten, sich als ganz und gar nicht aussagekräftig erwiesen, kann man davon ausgehen, daß das M2 etwa die fünffache Menge an Polygonen (inklusive Texture-Maps und Lichteffekten) als die PlayStation verwalten kann. Es soll sogar möglich sein, MPEG-Videos als Texturen zu verwenden.

Ähnlich wie die PSX soll auch das M2 Memory-Cards verwenden, der Controller wird eher dem Saturn-Pad gleichen – mit einem zusätzlichen Analog-Ring rund um das Steuerkreuz. Ein PCM-CIA-Port wird die theoretische Verbindung mit einem DVD-Laufwerk ermöglichen.

Doch bekanntlich nutzt die überlegene Hardware nichts, wenn sie nicht von entsprechen-



Das endgültige Design des M2 soll stark von der E3-Variante abweichen

der Software begleitet ist. Die japanische In-house-Abteilung Panasonic Wondertainment soll zwar einige Titel in Arbeit haben, ebenso Studio 3DO in den USA, in puncto Third-Party-Unterstützung sieht es allerdings finster aus. Einzig Warp – ohnehin ein Außenseiter der japanischen Spiele-Branche – bekennt sich zu Matsushitas Konsole, andere Titel wie Interplays *Clayfighter 3* oder Take-2-Interactives *Iron and*



Warps D2 ist momentan der einzige, definitiv für das M2 angekündigte Titel

Blood wurden auf Nintendo⁶⁴ respektive PlayStation gewandelt. Es darf bezweifelt werden, daß bei den internen Projekten ein Spiel à la Miyamotos *Super Mario 64*, dem es quasi im Alleingang gelang, eine Konsole zu verkaufen, dabei sein wird.

Doch hoffen wir das beste, denn ansonsten wird sich unser 64-Bit-Level zwangsläufig äußerst einseitig gestalten. Allgemein wird erwartet, daß Matsushita innerhalb der nächsten Monate an die japanische Öffentlichkeit geht. Ein Thema wird dabei sicherlich unter den Tisch fallen: Die geplante Abwärtskompatibilität des M2 zum 3DO war in den vergangenen Monaten überhaupt kein Thema mehr. ■



SOUL EDGE



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN



RAGE RACER

Beispiel 1: Sony Playstation
+ Importumbau
DM 33,-
+ RGB-Kabel
+ Soul Edge jp
monatlich
bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sony Playstation
+ Memory Card
DM 29,-
+ 2tes Joypad
+ Spiel Für 99.90
monatlich
bei 24 Monaten

► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

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

PLAYSTATION

Grundgerät dt	388.00
Umbau für US-/JP-Import-CD's	
durch unsere eigene Werkstatt mit Garantie	119.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung	79.90
(Es wird ein RGB-Kabel benötigt)	
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card (Sony)	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
Memory Card (24MEG!!)	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90

A.I.V Evolution Global dt	89.90
Area 51 dt	89.90
Baphomets Fluch dt	89.90
Bedlam dt	89.90

PLAYSTATION

Rebel Assault II us	109.90
Re-Loaded dt	89.90
Resident Evil dt	89.90
Robotron X dt	89.90
Sampras Tennis dt	89.90
Sim City 2000 dt	89.90
Soviet Strike dt	89.90
Soul Edge jp	144.90
Spot g.t. Hollywood dt	89.90
Spot g.t. Hollywood us	*84.90
Star Gladiator dt	89.90
Star Gladiator us	*84.90
StreetFighter Alpha II dt	89.90
Tekken II dt	104.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Victory Boxing dt	89.90
Warhammer dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

ARJAY ONLINE
GAMES



INTERNET

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

NINTENDO 64

Grundgerät jp RGB-60Hz inkl.
Mario 64 us. Schachterweiterung, RGB-Umbau, ColorBooster, Joypad, Spannungswandler & RGB-Scart-Kabel

SUPER NES

Donkey Kong III	134.90
Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt	114.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	79.90

ALLGEMEINES

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

ARJAY GET YOUR GAMES

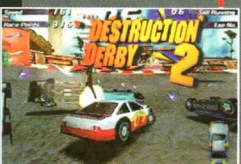
0221-121067



MARIO KART 64



MANX TT SUPER BIKE



DESTRUCTION DERBY 2

PLAYSTATION

Black Dawn dt	89.90
Blam! Machinehead dt	79.90
Blast Chamber dt	99.90
Bust A Move 2 dt	79.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Command & Conquer dt	99.90
Contra: Legacy War us	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
DF us	99.90
Darkstalkers dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Disruptor dt	99.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Final Match Tennis dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
Gun (Predator)	79.90
Hardcore 4x4 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Legacy of Kain dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol.3 dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Jam Extreme dt	89.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	99.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
Pandemonium dt	89.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Project X2 dt	89.90
Rage Racer jp	149.90

SATURN

Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Adapter für Import-CD's	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Andretti Racing dt	99.90
Area 51 dt	89.90
Bug Too us	99.90
Command & Conquer pal	99.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Dark Savior dt (Jan.)	89.90
Darkstalker dt	89.90
Daytona CCE dt	109.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighting Mega Mix jp	129.90
Fighting Vipers dt	99.90
Impact Racing dt	99.90
John Madden 97	89.90
Manx TT dt (Ende Jan.)	99.90
Night Warriors dt	99.90
Nights & Analogstick dt	139.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Scorchers dt (Jan.)	89.90
Sega Rally dt	109.90
StreetFighter Alpha II dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtua Cop II dt (ab 18)	99.90
Virtual On dt	89.90
World Wide Soccer dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

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

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

INTERNETADRESSE

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP & 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 (nur Software) von DM 300,- senden wir versandkostenfrei.
Annahmeverweigerungen, 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.

m e s s e
r e p o r t

Nintendo läßt bitten. Zum achtenmal öffneten sich die Tore der Shoshinkai, die japanische Hausmesse des Software-Riesen. Erwartungsvolle Journalisten aus aller Herren Länder wurden neben Massen von spielebe-

NINTENDO⁶⁴
スペースワールド 96

von J. Eggebrecht/K. Kock
Nach der herben Enttäuschung des vergangenen Jahres – man erinnere sich an zehn Ankündigungen, von denen gerade mal *Super Mario 64* und *Kirby's Air Ride* zum Probieren bereitstanden – waren trotz der Zurückhaltung Nintendos nicht nur die videospielsüchtige Bevölkerung Japans, sondern auch eine gewaltige Zahl an westlichen Zaunguckern angeeizt.

Kaum jemand war denn auch überrascht, angesichts dessen, was geboten wurde: Gerade mal drei Nintendo-eigene Spiele schafften es bis in die Modulschächte der N64-Vorführgeräte. Diese Games wurden jedoch ziemlich deutlich von Drittanbietern überboten – von Software-Mangel keine Spur. Erwartungsgemäß ist aber auch festzustellen, daß die steigende Quantität der Spiele einmal wieder auf Kosten der Qualität geht.

Nintendos Stand dominierte mit einer ganzen Armada von N64-Konsolen die ganze Halle, doch

zum Probieren wurden „nur“ Mario Kart 64, StarFox (StarWing) 64 und Rares Blastdozer geboten. Zudem schnitt Nintendo neben den „Hands On“-Demonstrationen ein Video mit Ausschnitten aus einer Reihe von Titeln zusammen, die im Jahr 1997 von Big N und den Drittanbietern erscheinen werden. Von Nintendo selbst beeindruckten besonders erste Sequenzen aus *The Legend of Zelda 64* im 3D-Look. Der sehr detaillierte Link kämpfte mit realistisch animierten Skeletten und entdeckte in einer Truhe die Tri-Force.

Mindestens genauso beeindruckend waren die ersten Ausschnitte aus dem 2D-Render-Jump&Run *Yoshi's Island 64*: Riesige Gegner und Pseudo-3D-Effekte dürften Yoshi auf den Thron der 2D-lastigen 64-Bit-Jump&Runs heben. Ebenso gut wirkten auch frühe Sequenzen aus dem 3D-Adventure/Rollenspiel *Mother 3*, das hierzulande und im Westen voraussichtlich als *Earthbound 2* erscheinen wird. ■

SHOSHINKAI '96: EINE MEGA-MESSE
VOLLER ÜBERRASCHUNGEN

geisterten Otakus belohnt. neXt Level war natürlich auch vor Ort und präsentiert die Zukunft des Nintendo⁶⁴ auf einen Blick.

Auf diesem gigantischen Messegelände fand die Shoshinkai '96 statt



StarFox 64 war eines der absoluten Messe-Highlights. Der Japan-Release ist für Anfang März angekündigt



Yoshi's Island 64



Blastdozer/Blast Corps



Fünf Fahrzeuge und drei Roboter sind bei Blastdozer anwählbar

Ein weiteres Mal wurden dem Publikum auch Ausschnitte aus Kirby's Air Ride und Star Wars: Shadows of the Empire gezeigt. Letzteres Game ist vor kurzem in den USA erschienen (siehe S. 38/39). In Japan wird eine leicht überarbeitete Version in Kürze folgen.

Zur Überraschung aller Anwesenden hielt sich Hiroshi Yamauchi in diesem Jahr vornehm zurück und verzichtete auf seine traditionelle Rede zum Messebeginn. Statt dessen wurde eine Podiumsdiskussion mit Shigeru Miyamoto und anderen Größen der N64-Welt angesetzt.

Neben Nintendos Software-Beiträgen zur Messe präsentierten auch diverse Third-Party-Entwickler ihre 64-Bit-Werke. Nachdem Rare in den USA mit dem gelungenen Killer Instinct Gold debütierte, startet die englische Edel-Software-Schmiede um die Gebrüder Stamper ihren N64-Vorstoß in Japan mit dem originellen

Blastdozer, das in der westlichen Welt als **Blast Corps** auf den Markt kommen wird. Die Grundidee des von optischen Effekten geradezu überquellenden Moduls ist simpel: Ein Transporter mit einem Nuklearsprengkopf an Bord muß durch eine Landschaft geschleust werden. Doch der Weg des Gefährts ist unwiederbringlich festgeschrieben, und die Aufgabe des Spielers ist es, mit Hilfe diverser Fahrzeuge den

Weg freizuräumen. Für dieses Spiel und vor allem für **StarFox 64** präsentierte Nintendo ein ungewöhnliches Peripheriegerät: Das 20 US-Dollar günstige **Jolt Pack/Vibration Pack** wird in den Card-Slot des Pads gesteckt. Wie auch bei **StarFox 64** nutzen die Entwickler ein Software-gesteuertes, vom integrierten Mini-Motor erzeugtes Rütteln dazu, um zum Beispiel Treffer am eigenen Leib spürbar zu machen und gewaltige Explosionen noch beeindruckender zu gestalten.

Zusammen mit dem **Jolt Pack** kündigte Nintendo auch noch weitere Nutzungen des N64-Pads über Zusätze hinaus an. Auf einer Zeichnung war ein Light-Gun-Adapter zu sehen, der es N64-Spielern möglich machen wird, den Controller in eine komplette Lichtpistole zu verwandeln. Erstes Einsatzgebiet könnte **GoldenEye 007** von Rare werden. Auch darüber hinaus sparte man neben dem 64DD nicht an Hardware-Ankündigungen. Die wohl ungewöhnlichste Nutzung der Möglichkeiten offenbart Drit-Hersteller Seta, dessen Präsident auch an der Podiumsdiskussion teilnahm. Im demnächst erscheinenden **N64-Sho-**



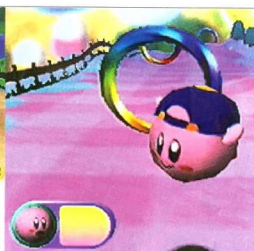
ZAHLEICHREICHE THIRD-PARTY-ENTWICKLER ZEIGTEN IHRE N64-WERKE

gi-Nachfolger befindet sich ein komplettes Modem. Spiele via Telefonleitung mit anderen Besitzern des Moduls sind in Zukunft also kein Problem mehr.

Zusätzlich dazu präsentierte Seta auch mehrere neue Spiele. Neben einer Go-Simulation zeigte man das auf Bildern sehr gut wirkende, jedoch zum jetzigen Zeitpunkt spielerisch leider nur mäßige **Rev Limit**. Sehr viel besser spielte sich **Wild Choppers**, ein furioses Duell mehrerer Spieler in Helikoptern.

Ganz und gar nicht tat dies der zweite Hubschrauber-Kampfsimulator namens **Blade & Barrel** von Kemco. Mit mäßiger Technik und ungenauer Steuerung verblaßte das erste Kemco-Produkt im direkten Vergleich mit Setas **Wild Choppers**.

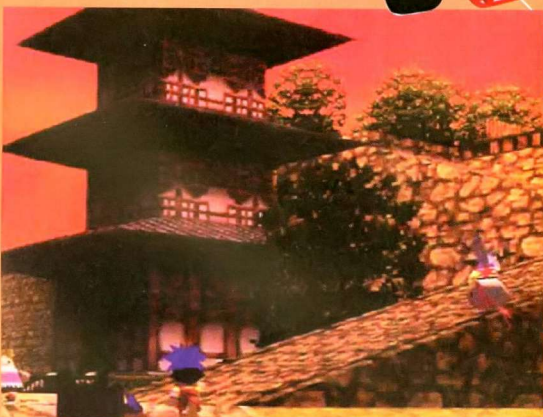
Konami überraschte nicht nur durch gleich vier



Das von HAL entwickelte Kirby's Air Ride wartet mit schneller 3D-Grafik auf



Spiele, sondern auch durch die auf Anhieb wohl beste Fußball-Simulation aller Zeiten: **J League Perfect Striker**. Für fast ebensoviel Aufsehen sorgte der fünfte Teil der **Mystical Ninja/Goemon**-



Mother 3 von Big N ist ein äußerst vielversprechendes Rollenspiel-Modul



Konamis Goemon 5 ist komplett in dreidimensionaler Grafik gehalten



Die Vorversion von Setas High-Tech-Raserei *Rev Limit* machte spielerisch noch keinen überzeugenden Eindruck

Reihe. Leider waren fast nur Pregerenderte Sequenzen von Konamis Antwort auf *Super Mario 64* zu bewundern. Eine spielbare Variante wird aber in den nächsten drei Monaten erwartet. Daneben wurde noch ein ansprechendes *Mah Jong*-Spiel und *Pro Baseball King* gezeigt, das dieser Tage in Fernost erscheint. Hierzulande werden von diesen Titeln wohl nur *J League*

ten, daß der erste N64-Titel überraschenderweise eine *Super Mario 64*-artige Fortsetzung der *Ghouls 'n Ghosts*-Reihe sein wird.

Neben Nintendos Software-Ankündigungen ruhten die Hoffnungen japanischer Rollenspiel-Freaks auf Enix, denn die *Dragon Quest*-Reihe ist in Japan mindestens genauso begehrt wie Squares *Final Fantasy*. Doch weit gefehlt,

QUANTITÄT STATT QUALITÄT? DIE NINTENDO-64-SOFTWARE-FLUT BRINGT AUCH VIELE MITTELMÄSSIGE GAMES

Blade & Barrel



Das Seta-Modem macht Spielepartien über die Telefonleitung möglich



in Japan erscheint, steht niemand anderes als Treasure – ein Kult-Programmier-Team ehemaliger Konami-Mannen, das sich bisher Sega verschrieben hatte.



Willa Choppers

In den Bereich des japanisch-obskuren fielen der dreiste *Super Mario 64*-Clone *Doraemon* von Epoch Games, der sich nicht so gut spielte wie das große Vorbild, und das sehr frühe Jump&Run *Chameleon Kid*.

Zu guter Letzt sei auch noch das schon seit Monaten angekündigte *Mission: Impossible* von Ocean erwähnt, das jedoch nicht als spielbare Version präsent war.

Insgesamt war die Shoshinkai '96 eine Messe der positiven Überraschungen. Denn eines ist vor allem für uns Europäer jetzt schon klar: Zwar wurden viele skurrile Japano-Titel gezeigt, das Engagement von Software-Riesen wie Konami und Capcom sollte dem N64 bei uns aber schon am Anfang helfen. Wenn das Nintendo-64 im März erscheint, wird es die Konsole mit dem qualitativ wohl stärksten Start-Line-Up aller Zeiten sein. ■



NOCH ZWEI MONATE BIS ZUM DEUTSCHLAND-START VON NINTENDOS 64-BITTER

Dual Heroes ist das erste Nintendo-64-Spiel der Kult-Softwareschmiede Hudson Soft

Perfect Striker und Goemon 5 erscheinen. Gerüchten zufolge werken Konamis Mannen bereits an einem *Castlevania* in 3D und einem neuen 64-Bit-Protobector.

Auch Capcom war präsent und zeigte u. a. *Street Fighter Alpha 2* fürs SNES, ließ aber nur bei einem Besuch der Büros in Tokio verlau-

denn hinter verschlossenen Türen wurde ein äußerst vielversprechendes Action-Spiel gezeigt. *Go! Go! Troublemakers* ist ein im Comic-Stil gehaltener, wilder Mix aus dem Mega-Drive-Shooter *Gunstar Heroes* und diversen Konami-Action-Klassikern. Kein Wunder, denn hinter dem Enix-Titel, der in Kürze

In direkte Konkurrenz mit Sega und Namco würde wohl gerne Hudson Soft mit ihrem 3D-Prügler *Dual Heroes* treten, doch leider spielte sich die frühe Version nicht sehr gut. Sollte in diesem Fall keine Besserung eintreten, muß wohl auch um das angekündigte N64-Bomben-gebangt werden.



Das Sumo-Game *Oozuma 64* wird lediglich in Japan erscheinen



Bei *Mission: Impossible* schlüpft der Spieler in die Rolle von Tom Cruise



Go! Go! Troublemakers bietet rasante 2D-Action im 64-Bit-Gewand



Der US-Sport im niedlich-Look: *Pro Baseball King*



StarFox 64

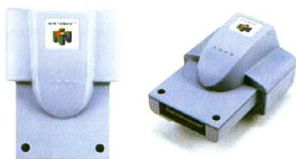
System: Nintendo⁶⁴

Hersteller: Nintendo

Erhältlich: ab März (Import)

StarFox 64 war einer der Publikums-magneten der Shoshinkai-Messe. Die Fortsetzung des erfolgreichen 16-Bit-Action-Hits schickt sich an, ein absoluter Nintendo⁶⁴-Überflieger zu werden.

Schon die Intro-Sequenz des Moduls entspricht in Länge und Qualität vielen FMV-Sequenzen der 32-Bit-Konsolen und beweist, daß man auch mit Polygonen und vielen Effekten kinoreife Leistungen bieten kann. Ist der Vorspann erstmal abgelaufen, wird die Geschichte des Geschwaders um Fox McCloud und seine drei animalischen Flügel-männer über das gesamte Spiel



Nintendos *Jolt Pack* ist eine der kuriossten Hardware-Erweiterungen der jüngsten Zeit



hinweg in brillant platzierten und gestalteten Zwischensequenzen voller rasanter Kamerafahrten erzählt.

Schon im ersten Level wird ein

Feuerwerk der Effekte abgebrannt. Nach den ersten Flugmanövern trifft der Spieler innerhalb von Sekunden auf gigantische Roboter, futuristische Highways, umstürzende Hochhäuser und einen schimmernden See, in dessen Oberfläche sich Gegner und Raumschiffe widerspiegeln.

Neben den Stages, in denen eine Flugroute vorgegeben ist, werden einige Szenarien geboten, in denen sich der Spieler völlig frei bewegen kann. In diesen Abschnitten muß lediglich das vorgeschriebene Missionsziel erreicht werden.

Eine weitere Innovation ist das sehr feuerkräftige und sehr wendige Panzerfahrzeug, mit dem einige der Spielabschnitte gemeistert werden müssen.

Der Japan-Release wurde auf Anfang März verschoben, ab wann sich deutsche Nintendo⁶⁴-User an StarFox 64 erfreuen dürfen, steht bislang noch nicht fest. ■



Abwechslung wird bei StarFox 64 großgeschrieben: Neben dem Arwing-Gleiter übernimmt der Spieler in einigen Stages die Kontrolle über einen Panzer

J League Perfect Striker

System: Nintendo⁶⁴

Hersteller: Konami

Erhältlich: als Import (jp)



Konamis neueste Fußball-Simulation bietet alle sechzehn Mannschaften der japanischen Profiligen. Der Spieler kann die Team-Strategie beeinflussen



Die Sportler verfügen über 30 verschiedene Laufvarianten

Ziemlich genau ein Jahr nach dem Erscheinen des 16-Bit-Hits *International Superstar Soccer Deluxe* präsentieren die Entwickler von Konami ihren 64-Bit-Einstand.

Im Gegensatz zum Vorgänger kommt *J League Perfect Striker* komplett in 3D-Gratik daher. Die Polygon-sportler wirken sehr detailliert und verfügen dank aufwendiger Motion-Capturing-Technologie

über absolut realistische Bewegungsabläufe.

Dank der analogen Kontrolle lassen sich die Spieler sehr gut steuern, schnelle Dribblings und präzise Schüsse stellen kein Problem dar.

Das Spielgeschehen wird optional von einem Sprecher kommentiert. Mehr als 500 gesprochene Sätze packten Konamis Programmierer in das 64-MBit-Modul. Doch

auch die umfangreichen Statistiken, Features wie wechselnde Wetterbedingungen und vor allem der Vierspieler-Simultanmodus machen *J League Perfect Striker* zu einem potentiellen Genre-Highlight.

In Japan ist das Game seit kurzem erhältlich, hierzulande sollen Fußball-begeisterte Nintendo⁶⁴-Fans spätestens im Sommer auf ihre Kosten kommen. ■

Nintendo 64DD – die beschreibbare Zukunft?

Kaum jemand hatte erwartet, daß der alte Mann Wort halten würde. Vor einem Jahr kündigte Hiroshi Yamauchi auf der Shoshinkai in seiner N64-Debut-Rede das 64DD an – ein als Zubehör erscheinendes Massenspeicher-Medium, das 1996 vorgestellt werden sollte. Kaum daß sich die Pforten der Shoshinkai geöffnet hatten, entdeckten Besucher das erste 64DD samt Disk unter einer Glasvitrine.

DAS GEHEIMNIS UM NINTENDOS MASSENSPEICHER-MEDIUM IST GELÜFTET

The Legend of Zelda 64 wurde jedoch nicht gezeigt – die einzigen Einblicke gewährten kurze Sequenzen aus dem Messe-Video. Überzeugt wurden skeptische Zuschauer durch Fotos von sich selbst, die schnell digitalisiert, auf die Disks geschrieben und in minuteschnelle auf Projektionsbildschirmen vom 64DD dargestellt wurden.

Das Gerät ist im Prinzip nichts anderes als ein aus der Computer-

welt bekanntes Zip-Drive, ein mit magnetischen Disks arbeitender Massenspeicher. Die Datenträger wurden auf maximal 64 Mega-Byte beschränkt. Davon können jedoch bis zu 32 MegaByte wiederbeschrieben werden. Schneidet das DD im Vergleich mit dem Fassungsvermögen einer CD (640 MByte) relativ schlecht ab, übertrifft es die herkömmlichen Konsolen-CD-ROMs ansonsten um Län-

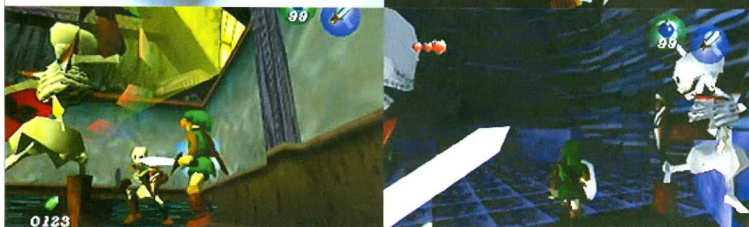
gen: Das 64DD schafft Datenübertragungsraten von einem 5,7-fachen Speed CD-ROM-Laufwerk (ca. 750 KByte pro Sekunde). Daß diese Geschwindigkeit ausreichen kann, demonstrierte Nintendo auf der Shoshinkai mit einer *Super Mario 64*-Version auf Disk: Zwar waren Ladezeiten merklich, diese waren jedoch deutlich kürzer als bei 32-Bit-tern üblich. Neben Spielen, die ausschließlich mit dem 64DD arbeiten,

sind Modul/Disk-Kombinationen möglich, was den Speicherumfang deutlich vergrößert.

Schlichte Gemüter und einfallslose Entwickler sehen den großen Speicherplatz, den das 64DD bietet lediglich als Möglichkeit an, große Spielstände zu speichern. Shigeru Miyamoto beschreibt dagegen komplexe Spielwelten, in denen jede Handlung und Veränderung durch den Spieler auch dauerhaft die Welt verändert. Deutlich komplexere Simulationen sind so keine Zukunftsmusik mehr. Das 64DD hat das Potential, das Design von Videospielen zu revolutionieren. Bei Rollenspielen könnten zum Beispiel mehrere nicht linear ablaufende Handlungsstränge für ein völlig neues Spielerlebnis sorgen. Bei Sporttiteln könnte ein Software-Hersteller Update-Versionen – zum Beispiel die neuesten Statistiken bei einer Basketball-Simulation – anbieten. Vorausgesetzt Entwickler scheuen den großen Aufwand

nicht, könnte das 64DD den Spieler der virtuellen Realität noch ein ganzes Stück näherbringen als es *Super Mario 64* tat.

Zur Zeit weiß selbst Nintendo noch nicht, wann das große Risiko gewagt werden soll, denn erst muß in Japan das N64 so stark sein, daß die Markteinführung des 64DD überhaupt Sinn machen könnte. Und selbst dann muß Nintendo viel Glück, tolerante Kunden und neben *The Legend of Zelda 64* mindestens noch Titel wie *Mother 3* oder *Super Mario RPG 2* haben, die das Vertrauen in das System von Anfang an stärken. Wohl nicht ganz ohne Hintergedanken sprach Shigeru Miyamoto davon, daß zur Sicherheit eine „abgespeckte“ *The Legend of Zelda 64*-Variante auf Modul in Arbeit ist – so mancher erinnert sich vielleicht heute noch an das von Nintendo entwickelte SNES-CD-ROM und sein plötzliches Verschwinden im Schlund der Videospiel-Geschichte ... ■



Das 64DD eröffnet Software-Entwicklern völlig neue Perspektiven. Neben der hohen Speicherkapazität ermöglichen die wiederbeschreibbaren Disks „echte“ Interaktivität zwischen dem Spieler und dem Programm



Die Hauptfigur Link kann sich völlig frei in den komplexen Szenarien bewegen. Einige Inventory-Gegenstände sowie das Lebensenergiesystem dürften *Zelda*-Veteranen bekannt sein



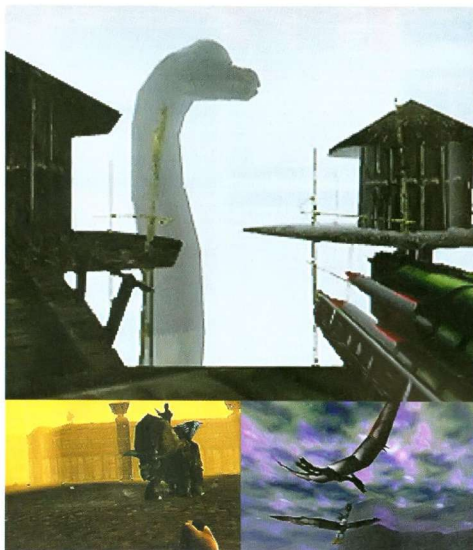
Praktisch: Der Spieler kann das Geschehen aus zahlreichen Perspektiven beobachten

Turok - Dinosaur Hunter

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Acclaim Entwickler: Iguana Ent. Erhältlich: Ende März

Auch Acclaim war mit einem Stand auf der Messe vertreten. *Turok - Dinosaur Hunter* wurde erstmals dem japanischen Publikum vorgestellt, und dieses zeigte sich deutlich beeindruckt. Um den für den 4. März angesetzten US-Release zu schaffen, haben sich die Programmierer von Iguana Entertainment um David Dienstbier ordentlich ins Zeug gelegt.

Besonders grafisch ist das 64-Bit-Abenteuer mit dem Comic-Indianer in der Hauptrolle beeindruckend. In den detaillierten Szenarien wimmelt es nur so vor aggressiven Kreaturen, die es auf den Spieler abgesehen haben. Neben verschiedenen Dinosauriern treiben auch humanoidere Wesen ihr Unwesen. Diese wurden allesamt nicht nur beeindruckend animiert, sondern verhalten sich auch intelligent, was die Auseinandersetzungen sehr interessant macht. Zudem sorgen unter anderem atemberaubende Lichteffekte und Nebelschleier je nach Level für die passende Atmosphäre. Neben spannender 3D-Action - insgesamt stehen verschiedene 14 Waffen zur



Derart beeindruckende 3D-Grafiken bot bis jetzt noch kein Nintendo⁶⁴-Spiel. Im Gegensatz zu den Tieren wurden alle humanoiden Charaktere unter Zuhilfenahme aufwendiger Motion-Capturing-Verfahren animiert. Das Ergebnis sind absolut lebensechte Bewegungsabläufe



Verfügung bietet *Turok - Dinosaur Hunter* jedoch auch zahlreiche Rätseleinlagen.

Es scheint, daß selbst genreverwandte High-End-PC-Spiele gegen Iguana Entertainments 64-Bit-Flaggschiff blaß aussehen. Im Gegensatz zur nicht gerade sehr friedlichen US-Version soll es bei der PAL-Fassung gewaltfreier zugehen. Dafür dürfen sich deutsche N64-Fans an den Lizard-Men und anderen exklusiven, eigens für die PAL-Version geschaffenen Gegnern erfreuen. Bereits Ende März kommt das erste von Acclaim vertriebene 64-Bit-Game in den Handel. ■

IGUANA ENTERTAINMENTS TUOK - DINOSAUR HUNTER IST EIN 3D-ABENTEUER DER EXTRAKLASSE

St. Andrews Golf

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Seta Erhältlich: als Import (jp)



Das Gefälle des Grüns kann eingehend studiert werden

Die relativ unbekannte Firma Seta entwickelt sich zu einem Fließband-Produzenten für N64-Spiele. Nach dem erfolglosen *Shogi* zum Japan-Start folgte nun vor einigen Wochen *St. Andrews Golf*, und erneut stellt sich die Frage nach dem Warum.

Die grafische Darstellung schwankt - nicht nur für 64-Bit-Maßstäbe - zwischen langweilig-schlicht und schlichtweg enttäuschend. Neben den unspektakulären Bahnen fällt vor allem negativ auf, daß der Ball hin und wieder ruckelt und flackert. Dies ist um so bedauerlicher, da die Spielmechanik sehr gut gelungen ist und

viele Feinheiten des 'echten' Golfsports berücksichtigt werden. Vor allem die Schlagstärke wird nicht wie bei den Konkurrenzprodukten per Button-Druck eingestellt, sondern sehr feingängig mittels Analog-Stick justiert. Der gute Eindruck, den das Gameplay erweckt, wird allerdings zusätzlich dadurch gemindert, daß nur ein einziger Golfkurs, der altherwürdige St. Andrews-Kurs der British Open, zur Verfügung steht. Import-Spieler werden zudem mit den umfangreichen japanischen Optionsmenüs zu kämpfen haben. Eine Veröffentlichung in Europa oder den USA ist zur Zeit noch nicht geplant. ■



Die Schlagkraft-Kontrolle bei *St. Andrews Golf* ist vorbildlich

DIE SPIELBARKEIT ÜBERTRIFFT DIE OPTISCHE PRÄSENTATION UM LÄNGEN

Wonder Project J2

System: Nintendo⁶⁴

Hersteller: Enix

Erhältlich: als Import (jp)



ジェペット博士「しっかり・・・生きて・・・」

Jene Software-Firma, die sich mit der *Dragon Quest*-Reihe einen Namen gemacht hat, präsentierte vor kurzem ihr Nintendo⁶⁴-Debüt. *Wonder Project J2* stellt die Fortsetzung eines hierzulande recht unbekannten Super-Nintendo-Games dar. Die unkonventionelle Storyline erzählt das bizarre Abenteuer eines japanischen Schulmädchens. Eine Besonderheit ist die Tatsache, daß alle beteiligten Charaktere, vom Verlauf der Geschichte abhängig, Emotionen an den Tag legen.

Bei der grafischen Gestaltung begnügen sich die Entwickler mit dem nötigsten. Die zweidimensionale Grafik ist zwar bunt, jede Art von beeindruckenden Effekten sucht der Spieler dagegen vergebens. Laut aktueller Verkaufszahlen scheint im Anime-begeisterten Japan Enix' neuestes Game jedoch großen Erfolg zu haben. Das exo-

tische 64-Bit-Abenteuer wird voraussichtlich nicht in der westlichen Welt erscheinen, so daß der interessierte Genre-Fan, der ein N64 sein eigen nennt, auf die Import-Version zurückgreifen muß. ■



Ausgefallen: 'Echte' Gefühlsregungen sind an der Tagesordnung

Test 'N' Take

Computer- & Videospiele

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

PlayStation 389,95

A Train* dt 99,95
Andretti Racing dt 79,95
Blazing Dragons dt 89,95
Burning Road dt 84,95
Bust a Move 2 dt 59,95
Chronicles of the Sword* dt 89,95

Comm&Conquer* 109,95

Crash Bandicoot dt 109,95
Davis Cup Tennis dt 89,95
Die Hard Trilogy* dt 89,95
Disruptor* dt 89,95
Fade to Black dt 109,95
FIA Formel 1 dt 89,95
FIFA Soccer '97* dt 89,95
Hardcore 4x4* dt 89,95
Jumping Flash 2 dt 89,95
Lomax in Lemmings* dt 89,95
Namco Smash Tennis* dt 89,95
NASCAR Racing* dt 89,95

NHL Hockey 97* EA 99,95

Onside Soccer* dt 89,95
Petite Sampras Tennis dt 99,95
Power Play Hockey* dt 89,95
Powerm Pro Wrestling* dt 89,95
Poed* dt 89,95
Projekt Overkill* dt 89,95

Resident Evil dt 99,95
Return Fire dt 89,95
Sim City 2000* dt 89,95
Soviet Strike dt 89,95

Star Gladiator* 89,95

Streetfighter alpha 2* dt 89,95
Streetscacer* dt 89,95
Syndicate Wars* dt 109,95
Tekken 2 dt 84,95
Time Commando dt 89,95
Tomb Raider* dt 89,95
Tunnel B1 dt 89,95
Warhammer: ... Rat* pal 89,95
Wing Commander III dt 99,95
Wipe Out 2097 dt 59,95
WWF Wrestlemania X-Corn: Terror f.t.Deep* dt 99,95

Saturn 399,-

Blam! Machinehead dt 89,95
Blazing Dragons dt 99,95
Blazing Dragons dt 69,95
Bust a Move 2 dt 84,95
Darius 2 dt 99,95
Dark Savior* dt 89,95
Daytona Champ. Edt. dt 89,95
Destruction Derby dt 99,95
Discworld Exhumed dt 99,95

Fighting Vipers 89,95

Gun Griffon dt 89,95

Mystaria dt 99,95
Need for Speed dt 84,95
Nights + Pad dt 139,95
Panzer Dragoon 2 dt 99,95
Road Rash dt 99,95
Sea Bass Fishing dt 89,95
SEGA Rally dt 89,95
Shining Wisdom dt 99,95
Sim City 2000 dt 79,95
Skeleton Warriors* da 89,95
Story of Thor 2 dt 89,95
Streetfighter Alpha 2* dt 49,95
Thempark dt 89,95
ThreeDirtyDwarves dt 99,95

Tomb Raider 99,95

Virtua Cop 2* dt 99,95
Virtua Fighter Kids dt 89,95
Worldwide Soccer '97 dt 99,95
Worms dt 59,95
WWF Wrestlemania dt 99,95
Virtual Open Tennis dt 99,95

SuperNintendo

Donkey Kong 3* dt 129,95
Lufta* dt 119,95
Terranigma* dt 119,95

Jaguar

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



89,95*



89,95*



99,95*

159,95



Lenkrad für Playstation

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

Killer Instinct Gold



Hersteller: Nintendo
Entwickler: Rare
Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 10 + 1 Kämpfer
Preis: ca. DM 200
Erhältlich: als US-Import

Info



Damit sich fortgeschrittene Spieler nicht durch den Announcer gestört fühlen, läßt Rare ihn nur noch bei Combo Breakern und höheren Combos zu Wort kommen.

Speicherkapazität: 96 MBit

Speicher-Optionen:

Alle erspielten Optionspunkte und Bestleistungen wie Anzahl der Combo Hits, schnellster Sieg etc. werden dank der eingebauten Batterie vom Modul gespeichert.

Muster: ECS, Hamburg,
 Tel.: 040-040 91 79



Der Kampf auf der Galeere stellt eine der grafisch beeindruckendsten Stages in der Geschichte der Beat 'em Ups dar. Die Skelette rudern unablässig und sind absolut butterweich animiert

Kon F. Berg
 iller Instinct sollte ursprünglich zum Konsolen-Start erscheinen und eines der Zugpferde für den Verkauf der N64-Hardware darstellen. Aber wie sooft kam alles ganz anders. Bereits 1994 feierte das Original seinen Einstand in den Spielhallen und ließ im Titelscreen verlauten, daß es bald zusammen mit der 64-Bit-Konsole (damals noch Ultra 64) erhältlich sein würde. Doch ständige Terminverschiebungen ließen Nintendo die Entscheidung treffen, eine abgespeckte SNES-Version auf den Markt zu bringen und im gleichen Atemzug bekanntzugeben, daß *Killer Instinct 2* bereits in Arbeit sei. Dieses Sequel wäre natürlich noch besser und würde dann auf der Next-Generation-Hardware mindestens eine 1:1-Umsetzung erfahren. Zwar kann-

te keiner der anvisierten Termine gehalten werden, sowohl Konsole als auch Spiel erschienen Monate später (letztgenanntes nicht mal zum Konsolenstart), doch seit Ende November ist das Prügelspektakel unter dem Namen *Killer Instinct Gold* in den USA erhältlich.

Wie bereits erwähnt, wurden Nintendo und

Rare nicht müde immer wieder zu betonen, daß die Heimversion identisch oder besser als das Original aus den Arcades sein werde – und sie haben Wort gehalten. Es fehlen Hardware-bedingt zwar sämtliche Video-Sequenzen, wie sie z. B. bei der Kampfvorstellung eingespielt wurden, der Verlust dieser für das Spiel irrelevanten Beilagen läßt sich jedoch verschmerzen, da die Entwickler ansonsten ganze Arbeit geleistet haben. Das gesamte Game erhielt quasi einen kompletten Feinschliff. Sämtliche



Abgesehen davon, daß jeder Charakter über seine ganz besonderen Special-Moves verfügt, stellt der eine oder die andere auch gerne seine/ihre optischen Qualitäten rücksichtslos zur Schau

Hintergründe wurden einem 3D-Tuning unterzogen, und die Kamera prözt mit beindruckend geschmeidigen Schwenks.

Die Kämpfer müssen nun mit einer minimal geringeren Farbpalette auskommen. Dieses fällt jedoch kaum auf, da lediglich Glacius etwas Barbarmut anzumerken ist. Ganz anders sieht es bei den Effekten aus, für die die Programmierer aus dem Vollen geschöpft haben. Beeindruckende Licht- und Transparenzeffekte sowie spektakuläre Explosionen verwöhnen das Spielerauge. Nicht minder spektakulär sind die bekannten Special-Moves und Combos ausgefallen. Das vielfältige Schlagrepertoire der Recken wurde im übrigen noch erweitert und ist für jeden Joypad-Akrobaten die Erfüllung seiner Träume. Einfache Moves lassen sich zwar auch, wie bei der Konkurrenz, durch willkürliches Drücken der Buttons herbeiführen. Ausgereifere



Kein Kämpfer, der etwas auf sich hält, kommt ohne seine Finish-Moves aus. In diesem Falle hat Sabrewulf durch sein gejaule Fledermäuse angelockt, die das Opfer davontragen werden



Kombinationen mit bis zu 80 (!) Treffern erfordern allerdings perfektes Handling und sehr viel Übung. Natürlich kann erneut jede Combo durch einen Combo Breaker unterbrochen werden. Um jedoch alle Techniken zu erlernen, empfiehlt es sich Trainingsstunden zu nehmen (s. rechter Info-Kasten).

Im Besitz eines gewissen Grades von Souveränität im Umgang mit den Openers, Auto-Doubles, Special-Moves, Enders, Juggles usw. steht einer Gegenüberstellung mit den anderen Kämpfern eigentlich nichts mehr im Wege. Diese können im Zweikampf mit einem menschlichen Gegenspieler oder gegen den Computer ausgetragen werden. Desweiteren gibt es die Möglichkeit, Teams zu bilden, deren Mitglieder nacheinander an Kräftemessen bestreiten, oder einen Turniermodus auszuwählen, in dem die gewonnenen und die verlorenen Kämpfe der Akteure protokolliert werden.



Fulgores brandgefährlicher Laserstrahl wurde sehr beeindruckend in Szene gesetzt

In jedem Modus stehen alle zehn Kämpfer des Arcade-Vorbilds zur Verfügung, per Cheat kann sogar der Endboss Gargos angewählt werden. Insgesamt gibt es sechs verschiedene Schwierigkeitsstufen. Für jede erfolgreich gemeisterte Stufe erweitert sich das reichhaltige Optionsmenü um zusätzlich anwählbare Punkte. So kann unter anderem festgelegt werden, in welcher Geschwindigkeit die Kämpfe ablaufen, wie tolerant die Abfrage beim Ausführen bestimmter Moves agiert, oder auch wieviel Blut fließt. Dieser Gesichtspunkt wurde ohnehin ein wenig entschärft, denn auch die Finish-Moves kommen ohne übertriebene Gewaltdarstellungen aus. Das bedeutet jedoch leider nicht, daß *Killer Instinct Gold* automatisch den freundlichen Segen der BPS erhält. Um unnötigen Scherereien aus dem Wege zu gehen, macht Nintendo of Europe keinen Hehl daraus, daß dieser Vorzeigepugler nicht für einen BRD-Release in Frage kommt. Da das europäische Umfeld jedoch ausnahmslos beilebte wird, sollte es kein Problem darstellen, im Frühjahr auf Umwegen eine PAL-Version zu erwerben.

Die Render-Profis von Rare haben die Fangemeinde beileibe nicht enttäuscht. Wenigleich das Spiel für Anfänger zunächst etwas hektisch verläuft, ist es nach einiger Übung sehr gut spielbar. Grafisch übertrifft die N64-Fassung sogar das Automaten-Vorbild, und der Soundtrack sowie die Soundeffekte sind ganz hervorragend gelungen. Die Musikthemen klingen, als kämen sie direkt von CD. Durch die umfangreichen Trainings- und Spiel-Modi schaffen es die Entwickler, das Modul so zu gestalten, daß es den Benutzer bis in die Haarspitzen motivieren kann, egal auf welchem spielerischen Niveau sich der einzelne befindet. ■

XL-Wertung

85%



trainings-modi



Die Entwickler haben das Modul mit mehreren vorzüglichen Trainings-Modi versehen. Ein Martial-Arts-Meister präsentiert in diesen einen Move, eine Combo oder auch einen Kontor, wobei die erforderliche Joypad-Bedienung eingeblendet wird. Dann ist der Spieler an der Reihe, das Gezeigte innerhalb eines Zeitlimits fehlerfrei zu wiederholen. Die Anforderungen werden von Runde zu Runde schwieriger und bringen die hohe Kunst der Combos ideal näher.

Star Wars: Shadows of the Empire



Der erste Endgegner ist ein AT-ST-Walker. Seine Feuerkraft ist zwar verheerend, doch dafür ist das Vehikel nicht besonders wendig und bietet somit ein leichtes Ziel für Dash



Eines der Highlights offenbart sich gleich im ersten Level: Die Schlacht um Hoth

Hersteller: Nintendo
Entwickler: LucasArts
Genre: Action
Spieler: 1
Level: 10
Preis: ca. DM 250
Erhältlich: als US-Import

info



Shadows of the Empire ist neben *Super Mario 64*, *PilotWings 64* und *Wave Race 64* eines der ersten vier Spiele, die im März hierzulande erhältlich sein werden (ca. DM 150). Für Japan wurde die Steuerung in den First-Person-Leveln verbessert und einige Level verändert.

Speicheroptionen:
 Eine Batterie im 64-MBit-Modul sichert vier Spielstände mit freigelegten Leveln.



von C. Henning
Shadows of the Empire kann wohl zurecht als das meisterwartete Second-Party-Produkt für das N64 bezeichnet werden. Jede noch so kleine Information, die vor dem Release des Action-Spiels an die Öffentlichkeit drang, wurde zur Basis für sehr große Erwartungen, die das neue *Star Wars*-Spiel letztendlich nur bedingt erfüllen kann.
 Die Handlung ist zwischen dem zweiten und dritten Kino-Abenteuer angesiedelt und bringt mit Dash Rendar einen neuen Helden in die Story. Dieser hat gleich zu Beginn alle Hände



Die japanische Version von *SotE* wird eine überarbeitete Steuerung bieten



voll zu tun, mit seinem Snowspeeder die imperialen Streitkräfte von Hoth zu vertreiben. Doch auch auf Schusters Rappen steht der Held stets unter Streß. Nur mit einem Blaster bewaffnet muß er den frostigen Rebellenstützpunkt verlassen, um gleich darauf nach einer TIE-Fighter-Schlacht in ein weiteres Abenteuer auf einem riesigen Schrottplatz verwickelt zu werden. Von dort aus führt der Weg kreuz und quer durch die Galaxis, sogar bis in den verwinkelten imperialen Palast und zu einer entscheidenden Weltraumschlacht um die Basis des sinistren Prinzen Xizor.

Die zehn Level sind in mehrere Abschnitte unterteilt, die entweder in Dash Rendars Schiff Outrider, auf einem Speederbike, anderen Gefährten oder zu Fuß bestritten werden müssen. Überall kann der Spieler zwischen mehreren Kameraperspektiven wählen, was besonders in den First-Person-Levels oft von Vorteil ist. Um nicht bei den zum Teil aus weiter Ferne angreifenden Gegnern punktgenau zielen zu müssen und damit wertvolle Zeit zu verschwenden, haben die Programmierer eine kleine Hilfe eingebaut, die Rendar seine Ziele halbautomatisch erfassen läßt.

Rendar ist zu Beginn lediglich mit einem munitionsunabhängigen Blaster ausgestattet, doch im weiteren Verlauf der mitunter gewaltigen Jump&Run'-Level sind vom Stunner über schnelle Suchraketen bis hin zum alles vernichtenden Disruptor noch jede Menge interessante Extrawaffen zu finden. Während die ersten Stages dem Spieler nichts außer ein paar waghalsigen Sprungmanövern abverlangen, müssen in den späteren Abschnitten des Spiels unter anderem knifflige Rätsel gelöst werden.

Die überwältigenden Kulissen der erfolgreichen Kino-Filme, wie zum Beispiel der Mos-Eisley-Raumhafen, wurden bei *Shadows of*



Obwohl die Chancen bei einem direkten Angriff auf einen Sternzerstörer gering sind, kann ein Versuch nicht schaden

the Empire mit ein wenig Phantasie als Vorlage für die Polygonwelten genutzt. Aufgrund des sehr begrenzten Modul-Speicherplatzes mußten auch beim Sound Abstriche gemacht werden. Zwar sind die zahllosen *Krieg der Sterne*-Melodien von John Williams schlichtweg genial komponiert. Leider klingen sie im Spiel etwas dumpf, und die Soundeffektpalette ist ein wenig spärlich ausgefallen.

Wie bereits eingangs erwähnt, kann *Shadows of the Empire* bedauerlicherweise nicht alle Erwartungen erfüllen. Größte Mankos sind die gewöhnungsbedürftige Steuerung und die Höhen und Tiefen im Design einiger Level. Wer sich an diesen Schwachstellen nicht stört, bekommt jedoch ein abwechslungsreiches *Star Wars*-Abenteuer mit brillanter Story geboten. ■



enttäuschend



Okay, Full-Motion-Videos sind auf N64-Modulen kaum möglich, aber diese Zwischenbilder sind ein schlechter Scherz.

XL-Wertung

85%

Cruis'n USA



In einer Garage können vor dem Start vier Wagen angewählt werden

Ein etwas zu unteretzt geratener Bus ist eines der Bonusfahrzeuge. In den tactics dieser Ausgabe steht beschrieben, wie dieser und andere Wagen zu bekommen sind

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Williams
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Spieler: 14 Strecken
Preis: ca. DM 180
Erhältlich: als US-Import

N von C. Henning
 ach dem feucht-fröhlichen Wasserspektakel *Wave Race 64* begibt sich das Rennspielgenre mit der Automaten-Umsetzung *Cruis'n USA* wieder auf den harten Asphalt amerikanischer Highways. Bis zu zwei Spieler können gleichzeitig in einem Rennen quer durch die Vereinigten Staaten düsen und ihr Können auf 14 Strecken unter Beweis stellen. Die einzelnen Kurse führen unter anderem durch die hügeligen Straßen von San Francisco, in einen Nationalpark und durch Beverly Hills. Selbstverständlich ist auch eine Strecke durch die amerikanische Prärie vorhanden, bevor das Ziel der Reise, das Weiße Haus, erreicht ist.

Zu Beginn stehen vier unterschiedliche Fahrzeuge, darunter ein feuerroter Ferrari, zur Auswahl. Die Steuerung erfolgt wahlweise mittels Digitalkreuz oder Analogstick. Obwohl *Cruis'n USA* auf dem N64 keine Neuerungen bietet, muß den Entwicklern zugute gehalten werden, daß sie es verstanden, den hakeligen Grafikaufbau des Automaten in seichtes Einführen der Berge und Häuser zu ändern. Dafür wurde bei der Kollisionsabfrage geschluppt. Bei einem Sprung über einen Abgrund versinken die Autos erst in der Straße, bevor sie auf der anderen Seite wie ein nasser Sack landen. Zudem bewegen sich die Wagen sehr unrealistisch. Ein ähnlich unglückliches Händchen bewiesen die Komponisten bei den nervigen automatengetreuen Hintergrundmusiken und der Wahl der wenigen Soundeffekte.

Die überaus dröge Streckenführung, die schon in den Spielhallen für gepflegte Langeweile sorgte, kann auch auf dem Nintendo⁶⁴ nicht zu Begeisterungstürmen Anlaß geben. Die wenigen Kurven können problemlos mit Höchstgeschwindigkeit durchfahren werden.

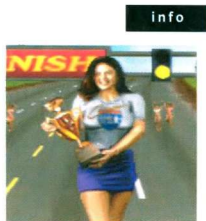


Bäume klappen flach zu Boden. So etwas spricht nicht gerade für die N64-Grafik



Einzige auflockernde Abwechslung, nachdem (beim Automaten umzufahrende) Tiere aus Plötztsgründen von den Straßen genommen wurden, ist der unregelmäßig auftauchende Gegenverkehr.

Cruis'n USA macht dem Nintendo⁶⁴ wahrlich keine Ehre. Der sanfte Grafikaufbau ist zwar löblich, doch was nützt das, wenn der Spielspaß auf der Strecke bleibt? Der Automat war trotz Ruckel-Grafik und Langeweile sehr erfolgreich, deshalb können die Fans des Arcade-Vorbildes auch mit dieser Umsetzung etwas anfangen. ■



Die schöne Maid, die in der Arcade-Version den Pokal im Bikini überreichte, fiel der Zensurschere der hoffnungslos prüden Amerikaner zum Opfer, die sie kurzerhand in ein züchtiges T-Shirt und Minirock steckten.

Speicher-Optionen: In dem 64-MBit-Modul ist eine Batterie vorhanden, um die freigespielten Strecken zu sichern, zudem wird das Controller-Pak unterstützt.

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040-40 91 79

XL-Wertung

65%



NATRUPER STR. 20. 49076 OSNABRÜCK

[illegible]

Killer Instinct Gold

Gargos anwählbar:

Um die Gestalt von Gargos annehmen zu können, müßt Ihr lediglich während der Intro eine Charakter-Vorstellung abwarten und dann nacheinander Z, A, R, Z, A, B drücken. Wenn dieser Cheat fehlerfrei eingegeben wurde, wird Gargos dies mit einem Lachen quittieren. Ab dann steht er im Arcade-, Team- sowie im Tournament-Modus zur Verfügung.



Alle Farben anwählbar:

Die Farbe der Kleidung oder der gewählten Figur selbst kann im Charakter-Auswahlscreen durch einfaches Drücken nach oben oder unten verändert werden. Damit der ausgesuchte Kämpfer zusätzlich in weiß, gold oder als Schatten dargestellt werden kann, müßt Ihr ebenfalls in der Charakter-Vorstellung nacheinander Z, B, A, Z, A, L drücken. Der Sprecher begrüßt Euch zur Bestätigung mit einem freundlichen „welcome“.

Sky Stage:

Die Sky Stage ist nur im Zweisspieler-Modus zugänglich. Um diese anwählen zu können, müssen beide Spieler in der Charakter-Auswahl das Richtungskreuz nach unten gedrückt halten und gleichzeitig den Knopf für den mittleren Tritt drücken.



Cruis'n USA

Versteckte Wagen

Wem die angebotenen Automobile nicht ausreichen, kann mit diesem Cheat, wie beim Arcade-Original, aus drei weiteren



auswählen. Haltet im Fahrzeug-Auswahlmenü den linken, oberen und unteren C Button gedrückt. Die ersten drei Fahrzeuge von der linken Seite aus betrachtet verwandeln sich nun in einen Jeep, einen Schulbus oder einen Polizeiwagen, wenn sie angewählt werden. Ein zusätzlicher Druck auf die Starttaste und einem Ausflug mit einem dieser Gefährte steht nichts mehr im Wege.

Super Mario 64

Ohne Kanone auf das Schloßdach:

Dies ist kein Witz! Es ist nicht nötig, die Kanone im Vorgarten durch das Auffinden der 120 Sterne zu aktivieren, um sich dann auf das Dach schliessen zu lassen. Wer seine Sprungtechnik perfektioniert hat und über eine gewisse Portion Geduld verfügt, springt per Dreifachsprung rechts vom Schloß den Hügel hoch. Von da aus an die Schloßwand und von dort an die andere Schloß-



wand. Wenn alle gut läuft, landet Mario direkt auf dem Dach des Schlosses. Allerdings bringt diese Aktion nicht viel, denn Yoshi erscheint erst, wenn Ihr alle Sterne in der Tasche habt.

Immerhin befinden sich aber drei Extraleben auf dem Dach. Übrigens verfügen die Spitzdächer der Türme über keine Kollisionsabfrage, Ihr könnt daher einfach durch sie hindurchgehen.

Wayne Gretzky's 3D Hockey

Unsichtbare Spieler:

Es gibt eine Möglichkeit, seine Spieler unsichtbar werden zu lassen. Aktiviert dazu noch vor dem Spielbeginn die Replay-Funktion! Wählt den betreffenden Spieler per R-Button aus und drückt, solange dieser noch blinkt, den Z-Button. Er ist nun unsichtbar und wird es auch während des gesamten Matches bleiben. Selbstverständlich spielt er trotzdem mit.



Körper der Spieler verändern:

Wählt das Optionmenü an und haltet den linken, oberen oder unteren C Button gedrückt. Ein zusätzlicher Druck auf die R-Taste lässt am unteren Bildschirmrand eine Zeile mit vielen Nullen erscheinen. Die ersten sechs Nullen können verändert werden, indem jeweils einer der drei obengenannten C Button gehalten und zur Aktivierung zusätzlich der R-Button gedrückt wird. Probiert verschiedenen Zahlenkombinationen aus, um die Köpfe oder Körper der Spieler zu verändern. Als witziger Nebeneffekt wirkt sich das Ganze auch individuell auf die Stimme des Sprechers und die Spielgeschwindigkeit aus.



M.C.GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Console	DV	379,95
NeGCon	DV	84,95
3D Lemmings	DV	84,95
A-Train	DV	84,95
Actua Golf	DV	84,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Adventures of Lomax	US	109,95
Andretti Racing	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Arc the Lad 2	JP	139,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Black Dawn	US	109,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blast Chamber	US	109,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Burning Road	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Cheesy	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Cool Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	89,95
D	DV	84,95
Darkestalkers	DV	84,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.V.
Destruction Derby	DV	94,95
Destruction Derby 2	US	104,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	84,95
Dragonheart	DV	84,95
Dragon Creator	JP	104,95
Earthworm Jim 2	DV	84,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Games 2	DV	104,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Final	DV	84,95
Floating Runner	US	84,95
Fox Hunt	DV	89,95
Frank Thomas Big H. Baseb.l	DV	84,95
Goal Storm	DV	89,95
Gunship	DV	89,95
Horned Owl	US	114,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Jet Moto	US	104,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Kings Field	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Legacy of Kain	US	99,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Megatudo 2096	JP	139,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Moto X	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	DV	94,95
Mya	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	DV	84,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
Namco Museum Vol. 4	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95

Need for Speed	DV	84,95
NFL Full Contact	US	94,95
NFL Game Day	DV	94,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Face Off	DV	84,95
NHL Face Off 97	US	109,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Ogre Battle	DV	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Pandemonium	DV	Nov
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	US	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitball	DV	89,95
Po'Ed	DV	89,95
Popolocrois	DV	129,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	DV	84,95
Psychic Detective	DV	84,95
Psychic Force	JP	119,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance of the 3 Kindg. IV	US	109,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam n Jap	DV	89,95
Slam Scope	US	109,95
Shellshock	DV	74,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	i.V.
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Spot goes to Hollywood	US	104,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Star Gladiator	DV	Nov
Steel Harbinger	US	104,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	104,95
Strike Point	US	94,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Tekken 2	DV	99,95
Tetris Plus	US	94,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Til	DV	i.V.
Time Commando	DV	84,95
Titan Wars	DV	84,95
Tobal No. 1	US	104,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden Kids	JP	129,95
Total NBA	DV	94,95
Track & Field	DV	94,95
Trilogy	US	109,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Twisted Metal 2	US	104,95
Victory Boxing	DV	i.V.
Viewpoint	DV	49,95
Virtual Golf	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipeOut 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	79,95

SEGA SATURN:

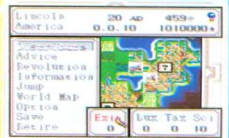
Sega Saturn Console	DV	399,95
3D Lemmings	DV	84,95

Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark	DV	94,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku	DV	64,95
Bases Loaded 96	US	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle A. Toshinden Remix	DV	94,95
Black Fire	DV	84,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Create Shock	US	114,95
Crimie Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	84,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Daytona Championship Ed.	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	DV	84,95
Digital Pinball 2	JP	109,95
Discworld	DV	84,95
D	DV	89,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fatal Fury Real Bout	JP	149,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Gex	DV	84,95
Ghen War	DV	84,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungriffon	DV	84,95
Hang On 96	DV	99,95
Hattick Hero	JP	59,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	DV	89,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Kick 2	DV	84,95
Langrissier II	JP	109,95
Lunar - the Silver Star	JP	119,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mr. Bones	US	99,95
Mya	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	DV	84,95
Need for Speed	DV	89,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Nights. Intl. Controller	DV	139,95
Night Warriors	DV	104,95
Ogre Battle	JP	114,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer Dragon	DV	49,95
Panzer Dragon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Rayman	DV	89,95
Ridge Racer 2	JP	124,95
Road Rash	DV	89,95
Romance of the 3 Kindg. IV	US	119,95
Sea Bass Fishing	DV	84,95
Sega Rally	DV	99,95
Sexy Parodius	JP	99,95
Shanghai: Triple Threat	US	79,95
Shinobi	DV	89,95
Shining Wisdom	DV	89,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n Jam	DV	89,95
Space Hulk	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Story of Thor II	DV	89,95

Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	109,95
Street Racer	DV	84,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	59,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Vallores Valley Golf	DV	89,95
Virtua Cop	DV	139,95
Virtua Cop 2	DV	Dez
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Virtual Golf	DV	89,95
Virtual On	US	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
WipeOut	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 2	JP	99,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	89,95
WWF in your House	DV	84,95
XMen	DV	89,95

SUPER NINTENDO:

Brain Lord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95



Dragon View	US	89,95
Earthbound	US	129,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	89,95
Front Mission	JP	79,95
Gunforce	DV	39,95
Hole in One Golf	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	89,95
New Horizons	US	129,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Soul Blader	JP	39,95
Street Fighter Alpha 2	US	139,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Terranigma	DV	109,95
Tetris Attack	US	89,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	US	139,95
Weapon Lord	DV	69,95
Worms	DV	99,95

MEGA DRIVE:

NHL 97	DV	109,95
Worms	DV	99,95

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C.GAME

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
Detmolder Straße 64 33604 Bielefeld
Telefon; 05 21 / 6 42 34 Fax: 05 21 / 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,- Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen



DAVID

Die Geschichte Nintendos ist vielen sicherlich durch David Sheffs Firmen-Biographie *Game Boy* bekannt. Über Sega drangen dagegen nur spärliche Informationen an die Öffentlichkeit. Nur wenige wissen, daß Sega von einem ehemaligen amerikanischen Kampfpiloten gegründet wurde.

Die Geschichte von David Rosen wäre schon interessant genug, würde sie nur von der Etablierung Segas als einer der mächtigsten Videospielkonzerne der Welt handeln. Doch Rosens Geschichte ist noch viel enger mit der Japans verflochten. Denn der Aufstieg Segas spiegelt den Jahrzehnte andauernden Aufschwung der japanischen Wirtschaft seit dem Zweiten Weltkrieg wider.

Bis heute ist Rosen Vorstandsmitglied von Sega Enterprises und führt sein Privatleben zurückgezogen von der Öffentlichkeit und der Presse.

neXt Level: Erzählen Sie uns bitte etwas über Ihre ersten wirtschaftlichen Aktivitäten in Japan.

David Rosen: Während meines Dienstes in der U.S. Air Force zwischen 1949 und 1952 kam ich sehr viel herum. Ich war in China und Korea während des Krieges, aber die meiste Zeit verbrachte ich in Japan. Nach dem Krieg gründete ich eine Firma namens Rosen Enterprises Ltd. und betätigte mich im Kunsthandel.

Zu dieser Zeit bestand aber auch eine große Nachfrage nach Porträtfotos auf dem japanischen Markt. Man brauchte Paßfotos für Schulanmeldungen, Reisaktions-Marken, Bahnfahrkarten, oder um eine Anstellung zu finden. Ich hatte die Idee, Paßbildautomaten aus den USA zu importieren und nach den japanischen Vorschriften umzubauen.

XL: War es schwierig für Sie, Ihr Unternehmen zu etablieren, weil Sie Ausländer sind?

DR: Die unzähligen amtlichen Vorschriften konnten einen wirklich verrückt machen, aber ich glaube nicht, daß diese in erster Linie gegen Ausländer zielten.

In der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg waren Devisen in Japan, im Gegensatz zu heute, äußerst knapp. Wer Produkte nach Japan importieren und somit Dollar im Ausland ausgeben wollte, brauchte dafür eine Lizenz. Egal ob Japaner oder Ausländer, jeder benötigte eine Erlaubnis des MITI (Ministerium für Internationalen Handel und Industrie), wenn er Waren nach Japan einführen wollte.

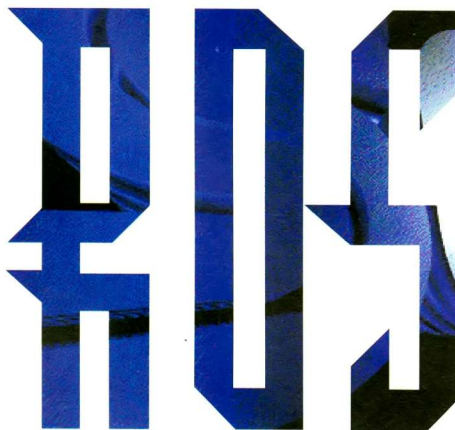
Es gab drei Arten von Import-Lizenzen. In die Kategorie eins fielen absolut notwendige Waren, in die Kategorie zwei nicht notwendige, aber erstrebenswerte Güter. Für Luxusgüter war eine Genehmigung der Kategorie drei nötig, und diese war fast unmöglich zu bekommen.

XL: Wie gelang es Ihnen, für den Import von Spielautomaten eine Lizenz zu erhalten? Denn diese fielen ja in die Luxus-Kategorie.

DR: Während des Krieges profitierte Japan von seiner geographischen Nähe zu Korea. Durch den Verkauf von Versorgungsgütern an die U.S. Army wurde die japanische Wirtschaft zusätzlich angekurbelt. So begann sich Mitte der fünfziger Jahre der Wohlstand auch in Japan auszubreiten. In vielen Firmen wurde in dieser Zeit noch bis zu sechseinhalb Tage in der Woche gearbeitet, besonders die Arbeitnehmer kleinerer Betriebe hatten neben ihrem Job kaum Freizeit. Doch mit dem Wirtschafts-Boom wuchs auch die Freizeit der Arbeiter, und die Nachfrage nach Unterhaltungsangeboten stieg rapide an. Da entschloß ich mich, im Unterhaltungssektor zu investieren.

XL: Warum entschieden sie sich für Geldspiel-Automaten?

DR: Ich konnte mit den traditionellen Unterhaltungsangeboten in Japan wie dem Pachinko, den Cabarets oder den Bars nichts anfangen. So kam ich auf die Geldspielgeräte.



XL: Und wie begannen Sie Ihr Geschäft?

DR: Ich verschaffte mir einen Überblick über den bestehenden Markt und bemerkte, daß es nur wenige Hersteller gab, die zudem allesamt in Chicago saßen. Jeder von ihnen produzierte außer Flippern maximal vier bis sechs verschiedene Automaten pro Jahr.

Zur damaligen Zeit stagnierten die Umsätze der Arcade-Industrie und deuteten auf eine düstere Zukunft hin. Ich reiste in die Staaten und kaufte einige Spielgeräte, die ich für den japanischen Markt geeignet hielt. Daraufhin versuchte ich, vom MITI eine Lizenz für den Import der Geräte zu bekommen.

XL: Sie mußten sich also um eine der schwer erhältlichen Luxus-Lizenzen bemühen?

DR: Tatsächlich kostete es mich über ein Jahr und zahllose Behördengänge, bevor ich das MITI davon überzeugen konnte, daß Geldspielgeräte eine interessante Freizeitbeschäftigung

darstellen. Schließlich bekam ich eine Lizenz für den Import von Geräten im Wert von 100.000 \$.

Die Japaner hatten ein Faible für die Jagd, also entschloß ich mich, Waffen-Automaten aus den USA zu importieren. Im Durchschnitt kostete mich jedes Spiel nur 200 \$, aber die Zölle in Japan betrugen 200 %. Um das Maß vollzumachen, wurden zudem auch noch Gebühren auf die Einfuhr erhoben.

XL: Also mußten Sie annähernd 800 \$ für ein Gerät aufwenden, das in den USA für 200 \$ verkauft wurde. Lohnte sich dieser Aufwand überhaupt?

DR: Die Geräte waren auf Anhieb sehr erfolgreich. Es ist unangenehm, dies zuzugeben, aber schon innerhalb von zwei Monaten waren alle meine Ausgaben wieder gedeckt.

Die Gewinne eines Geldspielgerätes ergeben sich auf ähnliche Weise, wie die eines Theaterplatzes – sie basieren auf ihrer zahlenmäßigen



Frequenzierung und der Dauer der Nutzung. Sie können einen Dollar für ein Spiel verlangen, aber wenn der Automat nur zehnmal am Tag genutzt wird, verdienen sie nur zehn Dollar. An unseren Maschinen wurde ununterbrochen gespielt – von morgens bis abends. Die Einnahmen waren exzellent.

XL: Importierten Sie daraufhin weitere Geräte?

DR: Ich verstärkte meine Kaufaktivitäten in den USA und konzentrierte mich in erster Linie auf den Gebrauchtmärkte. Viele der bis zu 700 \$ teuren neuen Geräte wurden oft schon ein bis zwei Jahre später für 50–100 \$ in Zahlung gegeben und stapelten sich in den Lagerhallen der Hersteller und Betreiber.

XL: Und die Japaner mochten diese alten Spiele?

DR: Besonders die Luftgewehr-Automaten erfreuen sich bis heute größter Beliebtheit. Wir



„Segas Stärke liegt im Bereich der Entwicklung neuer Technologien, die in erster Linie bei den Spielautomaten zum Einsatz kommen.“

DAVID ROSEN

bauten die komplette Technik aus den Geräten aus und steckten sie in selbstentworfenen Dschungel-Kuliszen.

DIE ERSTEN JAPANISCHEN ARCADE-AUTOMATEN

XL: Wo stellten Sie diese Geräte auf?

DR: Aufgrund meiner Erfahrungen mit Paßbildautomaten hatte ich gute Beziehungen zu einigen Filmstudios, wie Toho (Produzent der Godzilla-Filme) und Shurshoko, die uns ihre Räumlichkeiten zur Verfügung stellten.

XL: Viele japanische Game-Companies berichteten von Zusammenstößen mit der Yakuza, der japanischen Mafia. Hatten Sie ähnliche Probleme?

DR: Wir hatten nie irgendwelche Probleme dieser Art.

XL: Wirklich? Glauben Sie, Sie wurden in Ruhe gelassen, weil Sie Amerikaner sind?

DR: Wahrscheinlich. Als wir es noch nicht besser wußten, stellten wir einen Paßbildautomaten im Tokioter Stadtteil Iraksho auf und dachten nicht daran, den örtlichen Größen unseren Respekt zu zollen. Jeder, der ein Geschäft in ihrem Gebiet eröffnet, muß dies machen, aber wir ignorierten dieses ungeschriebene Gesetz. In diesem speziellen Fall reagierte die Organisation sofort und schickte ein paar Leute zu uns, die den Unmut ihres Chefs zum Ausdruck brachten. Wir entschuldigten uns daraufhin, und einer unserer japanischen Manager erklärte ihnen, daß wir eine ausländische Firma seien und es nicht besser wußten.

XL: Waren Sie der einzige Anbieter von Arcade-Automaten in Japan?

DR: Ich hatte den zivilen Absatzmarkt über zirka zwei Jahre für mich alleine, bis andere Unternehmen unser Import-Konzept kopierten. Sie beantragten ebenfalls Import-Lizenzen und führten Geräte nach Japan ein. Unsere beiden größten Konkurrenten waren Taito und eine Firma namens Service Games – der japanische Name war Nihon Goraku Bussan.

XL: Wie stark war diese Konkurrenz?

DR: Beide Firmen waren groß im Geschäft mit Musikboxen vertreten, und

Nihon Goraku Bussan besaß eine Fabrik, die Spielautomaten für das Militär produzierte. Insofern waren diese Unternehmen recht mächtig.

In den frühen sechziger Jahren war ich gut mit den Chefs von Taito und Nihon Goraku Bussan befreundet. Und Anfang 1965 einigten der Chef von Nihon Goraku Bussan und ich uns auf eine Fusion unserer Firmen. Sie waren mit Abstand das größte Unternehmen und Sega war ihr Marken-Name.

XL: Also entstammt Sega ursprünglich von Nihon Goraku Bussan?

DR: Es war Sega in dem Sinne, daß Sega ihr Markenname war. Aber wir schlossen uns zusammen und entschieden, daß Sega der beste Name für das neue Unternehmen sei. Von Rosen Enterprises übernahmen wir das Enterprises, so daß die neue Firma unter dem Namen Sega Enterprises Ltd. bekannt wurde. Nach der Fusion wurde ich Firmenpräsident.

SEGAS ERSTE ARCADE-AUTOMATEN

XL: Wann begann Sega eigene Spiele zu produzieren?

DR: 1961 stellten wir fest, daß die Spiele, die wir importierten, nichts wirklich Neues mehr boten. Bis auf einige kosmetische Abweichungen im Design waren die Spiele mehr oder weniger identisch.

Die Spiele-Industrie in den USA machte gerade eine Flaute durch. Also entschlossen wir uns, unsere eigenen Spiele zu entwickeln, um in Japan bestehen zu können.

Sega Enterprises hatte die Fabrik und die Arbeiter von Nihon Goraku Bussan übernommen, und ich hatte einige Ideen für neue Spiele. Wir nutzten diese günstige Gelegenheit.

XL: Was war also das erste „echte“ Sega-Spiel?

DR: 1966 brachten wir unser erstes Spiel unter dem Titel *The Periscope* auf den Markt. Kenner der damaligen Branche werden ihnen erzählen, daß *The Periscope* ein Wendepunkt für die gesamte Automaten-Industrie war. Es war ein recht simples Spiel: Es geht darum, Schiffe, die auf einer Kette bewegt werden, durch eine Art Peri-



skop abzuschießen.

XL: Ähnlich wie in einer Schießbude?

DR: Ja, so ungefähr. Die Zielvorrichtung sah aus wie ein echtes Periskop, und der Spieler mußte Torpedos abschießen, um die Schiffe zu treffen. Heutzutage klingt das primitiv, aber damals war es schon fast eine Revolution. Das Spiel war so erfolgreich, daß Händler aus Amerika und Europa nach Japan flogen, um es sich anzusehen, und wir exportierten es.

XL: War es ähnlich aufwendig wie der Import, etwas aus Japan zu exportieren?

DR: Aufgrund der japanischen Export-Steuer war *The Periscope* ungefähr doppelt so teuer, wie jedes andere amerikanische Gerät. Anstelle von 695 \$ oder 795 \$ belief sich der Preis auf 1.295 \$. Die Betreiber meinten, daß das Spiel toll sei, aber daß sie bei diesem Preis keine Gewinne erzielen könnten. Wir antworteten: „Verlangt 25 Cent für ein Spiel, und ihr werdet Gewinne machen!“

Damit war das 25-Cent-Spiel in den USA geboren, und Sega startete das Export-Geschäft.

XL: Was kam als nächstes?



DR: Der Erfolg von *The Periscope* beweist, daß wir marktreife Spiele entwickeln konnten. Seitdem produzierten und exportierten wir zwischen acht und zehn Spiele pro Jahr.

Zum erstenmal wurde den Unternehmen in Chicago bewußt, daß es außer ihnen noch andere fähige Spieleentwickler gab, und daß die Branche nicht gestorben war, solange noch Spiele produziert wurden, die die Menschen in ihren Bann ziehen konnten.

XL: Wie reagierten die Chicagoer Firmen darauf?

DR: Das Spiel, das den Durchbruch Ende der 60er Jahre brachte, war *Jet Rocket*. Jedes Spiel, das Sega Enterprises vorstellte, war innovativ, aber *Jet Rocket* wies zahllose neuartige Elemente, wie unterschiedliche Sound- und Spezialeffekte auf. Noch während der Entwicklung führten wir ausgewählten Personen die ersten Prototypen vor und stellten sogar einige zu Testzwecken zur Verfügung. Das war finanziell sehr aufwendig.

Ohne unser Wissen begannen die drei größten Chicagoer Hersteller das Projekt

anzugreifen, indem sie eigene Versionen dieses Spiels produzierten. Schließlich bestand ein Überangebot an *Jet Rocket*-Automaten, und Sega stoppte vorübergehend den Export.

XL: Zu welchem Zeitpunkt verlagerte Sega seine Aktivitäten von den elektronischen Spielgeräten auf die Videospiele?

DR: Schon kurz nach ihrer Erfindung Anfang der siebziger Jahre beschäftigte sich Sega auch mit Videospielen. Anfangs importierten wir Spiele wie *Pong*, kurz darauf starteten wir aber auch mit der Produktion eigener Videospiele.

XL: Warum konnte sich das Master System, trotz der großen Erfolge Segas im Arcade-Bereich in Japan nicht durchsetzen?

DR: Unglücklicherweise kam das Master System erst zwei Jahre nach Nintendos NES auf den Markt. Während dieser Zeit hatte sich eine Art Nintendo-Kultur in Japan entwickelt, und es wurde schwierig, ein ähnliches System zu etablieren.

XL: Aber konnten sie diesen Zeitnachteil nicht mit dem Marktstart des Mega

Drives wettmachen?

DR: Doch, durch die frühe Einführung des Mega Drives konnten wir große Marktanteile zurückgewinnen.

XL: Allerdings erfüllte der Saturn nicht die allgemeinen Erwartungen ...

DR: Trotz vieler Unwägbarkeiten läuft der Saturn recht gut und ist gerade in Japan äußerst erfolgreich. Sony ist ohne Zweifel ein ernstzunehmender Konkurrent und hat die Unterstützung vieler Software-Entwickler hinter sich. Aber nach meiner Kenntnis, war bis zur Markteinführung des Nintendo[®], das Verhältnis zwischen verkauften PlayStations und Saturns in Japan 50 zu 50. Das ist sicherlich ein großer Erfolg.

XL: Wie sieht es in den USA aus?

DR: Laut den aktuellen Media-Daten verkauft sich die PlayStation klar besser als der Saturn in den USA, aber das hat auch seine Gründe. Die USA ist ein extrem preissensitiver Markt, so daß die PlayStation durch ihren niedrigeren Einführungspreis große Vorteile hatte. Außerdem hatte Sony den Vorteil, von Anfang an ein umfangreiches Software-Angebot vorweisen zu können. Da standen wir etwas hinten an.

XL: Viele Sega-Fans hofften, daß NIGHTS eine ähnlich positive Wirkung auf den Saturn haben könnte, wie damals Sonic the Hedgehog für das Mega Drive. Was halten Sie von dem Spiel?

DR: Ich halte es für äußerst eindrucksvoll. Sega verfügt aufgrund seiner Aktivitäten im Arcade-Bereich über ein gewaltiges technisches Know-how, das wir natürlich auch für die Heimkonsolen nutzen können. Segas Stärke liegt im Bereich der Entwicklung neuer Technologien, die in erster Linie bei den Spielautomaten zum Einsatz kommen. Daher überschätzen wir auch manchmal die Fähigkeiten anderer Programmierer, die schon mal Probleme bei der Beherrschung unserer Entwicklungssysteme haben. Aber ich glaube, daß wir auch dieses Problem mit der Zeit in den Griff bekommen werden.

XL: Sie setzen also auch langfristig auf den Saturn?

DR: Ich glaube, das letzte Wort ist noch lange nicht gesprochen. Sehr viel hängt von den Verkaufszahlen dieses Jahres ab und diese wiederum von der verfügbaren Software. Die beiden 32-Bit-Systeme unterscheiden sich technisch kaum, so daß die Hardware alleine kein Kaufargument darstellt. Die Konsumenten orientieren sich in erster Linie an Spielen, die sie kennen und die ihnen gefallen. So hoffen wir, uns mit den in nächster Zeit auf den Markt kommenden Spieliteln wieder an die Spitze setzen zu können. ■

behind the scenes



andere länder, andere sitten



Die japanische Software-Schmiede Warp genießt im Land der aufgehenden Sonne einen ganz besonderen Ruf. Während ihr Spiel *D* hierzulande auf wenig Gegenliebe stieß, arbeiten sie nichtsdestotrotz an einer Fortsetzung – und das für das M2. Doch nicht nur ihr Engagement als einziger Third-Party-Entwickler für das M2 ist dafür verantwortlich, daß Warp als überaus skurril gilt. Auf der Tokyo Toy Show vor einigen Monaten versammelte sich die Belegschaft am Warp-Stand, um ein Lied zum besten zu

geben, das grob übersetzt etwa den Text „Warp ist eine tolle Firma, *Enemy Zero* ist ein gutes Spiel ...“ enthielt. Für letztgenanntes Spiel hat sich Warp nun eine außergewöhnliche Promo-Aktion einfallen lassen. Wer für 200.000 Yen (!!!) eines der auf 20 Stück limitierten *Enemy Zero Special Box Sets* bestellt, erhält neben zahlreichen Merchandising-Goodies als besonderen Bonus das Paket von dem exzentrischen Warp-Boss Kenji Ino persönlich überreicht! Zu Zeiten, in denen Rückrufaktionen für Autos als legitimes Werbemittel angesehen werden, ist dies sicherlich nicht gerade der schlechteste Weg, um sich und damit seine Produkte ins Gespräch zu bringen. ■



wenige PlayStation-User klagen: dejustierte Laser und Überhitzung der Konsole. Aber um das zu erkennen, hätte man das Gerät vermutlich in Betrieb nehmen müssen ... ■

super mario 64 und die folgen

Auf der PlayStation-Expo präsentierte Sony einen neuen Controller, der zwei analoge Sticks an der Unterseite des ansonsten normal geformten Pads enthält. Namcos *Ace Combat 2* wird als eines der ersten Spiele den neuen Stick unterstützen, wieviele Spiele dem noch folgen werden, ist noch nicht bekannt – vielleicht ja das kommende Psygnosis-Spiel. Das *wipEout*-Team arbeitet nämlich gerade an einem 3D-Jump&Run (mit völliger Bewegungsfreiheit), das im Herbst das Licht der Welt erblicken soll. ■



phönix aus der asche

Der Saturn Triple Pack (Grundgerät plus *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop* und *Daytona USA*), der in den USA zum Preis von 199 Dollar verkauft wird, hat wie eine Bombe eingeschlagen. Die Saturn-Verkäufe stiegen um 500 %, nachdem Segas 32-Bitter im Vormonat gemäß einer Marktanalyse nur noch etwa 5 % der Hardware-Verkäufe ausmachte (N64: 59 %, PSX: 24 %, 16-Bitter: Rest).

Der Mutterkonzern Sega Enterprises Ltd. konnte dennoch erfreuliche Zahlen vermelden und für das abgelaufene Geschäftshalbjahr bei einem Umsatz

von K.-D. Hartwig

Nachdem sich der Release von *Destruction Derby 2* kürzlich um einige Wochen verschoben hat – das Psygnosis-Spiel soll nun dieser Tage auf den Markt kommen –, hat es nun auch BMG Interactives Horror-Adventure *Legacy of Kain* (Test in XL 1/97) erwischt. Geplant war eine Veröffentlichung im Januar, voraussichtlich wird es nun erst im März soweit sein. Eine einschneidende Änderung mußte die PlayStation-Fassung von Virgins *Command & Conquer* erfahren: Der versprochene Link-Modus wurde wie bei vielen anderen PSX-Spielen in letzter Minute ersatzlos gestrichen.

D A S B E S T E A U S D R E I W E L T E N

NEU!

GAMES

Die neuesten Spiele auf dem Prüfstand. Aktuelle Previews und News aus der Welt der Spiele

SOFTWARE

Die neuesten Updates und Anwenderprogramme im Praxistest

HARDWARE

Einkaufsführer und Ratgeber für den Hardwaredschungel



+ 24 SEITEN
TIPS&TRICKS IM EXTRAHEFT

Das Extraheft mit Komplettlösungen für die schwierigsten Spiele, neuen Kniffen für Windows & Co. und den besten Internet-Seiten...

Testen Sie die ersten sechs Ausgaben von PC Total für DM 28,20 und als kleines Dankeschön von uns erhalten Sie, damit Sie beim Lesen so richtig entspannen können, die exklusive PC Total Tasse.



D A S A B O

Ja, ich bestelle die kommenden sechs PC TOTAL-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 28,20 (Inland).

Das Abonnement läuft ein halbes Jahr 6 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich widerrufen wird.

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

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/Lastschriftverfahren

BLZ

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)

Coupon ausschneiden und einsenden an:

X-plain Verlag
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Speedster

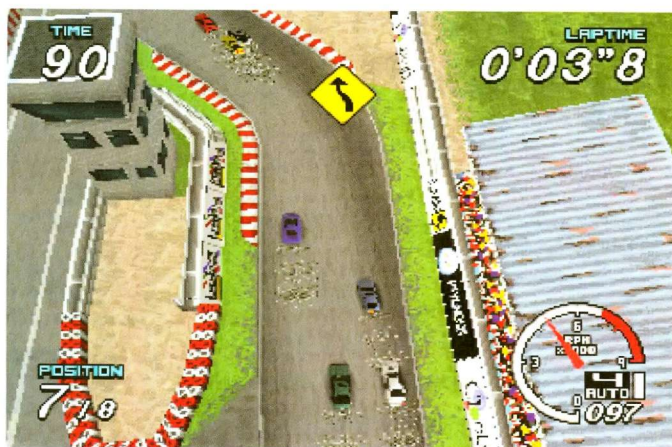
System: PlayStation Hersteller: Psygnosis Entwickler: Clockw. Games Erhältlich: ab April

Nach den Genre-Highlights *Formel 1* und *wipEout 2097* präsentiert Psygnosis ein recht unkonventionelles Rennspektakel. Entwickelt wird das Spiel von Clockwork Games, auf deren Konto bereits das gelungene *3D Lemmings* geht.

Speedster erinnert in Sachen Spielidee an Codemasters' *Micro Machines*-Serie: Der Spieler kann eine Reihe teilweise recht ausgefallener Boliden über acht abwechslungsreiche Tracks scheuchen. Neben Formel-1-Rennwagen sind Monster Trucks, rassistige Sportwagen und sogar schwergewichtige Zugmaschinen am Start. Zusätzlich zu der rasanten Jagd auf Bestzeiten bietet *Speedster* einen Championship-Modus, sogar zwei Spieler können durchstarten.

Neben innovativen Spielelementen bemühen sich die britischen Entwickler um eine gelungene grafische Aufmachung. Das gesamte Renngeschehen wird aus der Vogelperspektive betrachtet, wodurch die gelungene Optik der Tracks gut zur Geltung kommt. In den stimmungsvollen Szenarien ziehen unzählige Details die Blicke des Betrachters auf sich. Neben rasanten Fahrten durch die Häuserschluchten einer Großstadt, rast der Spieler beispielsweise durch malerische Seenlandschaften, sogar auf verschneite Kurse verschlägt es den interessierten Spieler.

PlayStation-User dürfen sich mit *Speedster* auf ein extrem unterhaltendes Rennspiel freuen, das voraussichtlich im April erscheint. ■



Praktisch: stufenloses herein- und herauszoomen ist bei *Speedster* möglich

Der bei *Speedster* gebotene Fahrzeugpark ist groß, so daß für jeden Geschmack etwas dabei ist



Alle *Speedster*-Tracks wurden mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet



Der Zweispieler-Simultanmodus ist eine der großen Stärken von Psygnosis' neuestem Titel



Die abwechslungsreichen Strecken stellen teilweise hohe Anforderungen an den Spieler



DIE BRITISCHE STAR-SOFTWARE-SCHMIEDE PSYGNOSIS STELLT EIN RENNSPIEL DER ETWAS ANDEREN ART VOR

Enemy Zero

System: PSX/SAT

Hersteller: Acclaim

Entwickler: Warp

Erhältlich: ab April

Mit dem Horror-Adventure *D* hat sich die fernöstliche Software-Schmiede um Kenji Eno einen Namen gemacht. Nun stellt Warp ihr neuestes Projekt vor. *Enemy Zero* ist der Titel des Games, das in Kürze in den Handel kommt. Im Gegensatz zum Vorgänger spielt die Handlung des Abenteuers in der Zukunft. An der Seite der weiblichen Hauptfigur durchstreift der Spieler eine Reihe großangelegter und sehr atmosphärischer Szenarien. Die gelungene Mischung aus stimmungsvollen Render-Sequenzen und 3D-Action-Einlagen macht *Enemy Zero* zu einem ganz besonderen Adventure-Erlebnis. Damit sich auch 32-Bit-User, die der japanischen Sprache nicht mächtig sind, an der packenden Storyline erfreuen können, werden alle Bildschirmtexte und die gesamte Sprachausgabe ins Englische übersetzt.

Enemy Zero ist einer der vielversprechendsten Genre-Vertreter dieses Jahres und wird voraussichtlich Anfang des 2. Quartals auf den Markt kommen. ■



Der Hauptdarstellerin steht ein bizarres Abenteuer bevor. 3D-Action-Sequenzen sorgen für Abwechslung

ENEMY ZERO KOMMT MIT STIMMUNGSVOLLER RENDER-GRAFIK UND EINER PACKENDEN STORYLINE DAHER



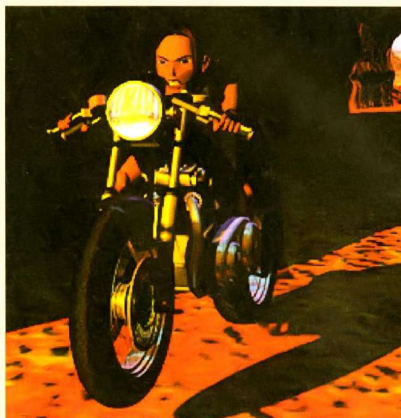
Bereits zu Beginn des Abenteuers findet die Heldin ein Waffe zur Selbstverteidigung



Der *Enemy Zero*-Spieler muß sich in zahlreichen Rätselteinlagen behaupten



TOMB RAIDER



Zum Erscheinen des PlayStation-Hits *Tomb Raider* verlost neXt Level mit freundlicher Unterstützung der Firma Eidos Interactive:

10 x **TOMB RAIDER-RIESENPOSTER**
(ca. 240 x 85 cm)

Preisfrage: Auf welchem mystischen Kontinent findet bei *Tomb Raider* der Showdown statt?

Um an dem Gewinnspiel teilnehmen zu können muß bis zum 18.2.97 eine Postkarte an folgende Adresse geschickt werden:

X-plain Verlag
Stichwort: Eidos Interactive
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß: 18.2.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlags und der Firma Eidos Interactive dürfen nicht teilnehmen.

Eidos Interactive und neXt Level wünschen allen Teilnehmern viel Erfolg!



Wild 9s

System: PlayStation

Hersteller: Acclaim

Entwickler: Shiny

Erhältlich: ab Juni

Das verrückte Action-Spektakel *Earthworm Jim* dürfte wohl jedem Videospiel-Fan ein Begriff sein. Nun meldet sich die kalifornische Company Shiny Entertainment mit einem vielversprechenden PlayStation-Game zurück. Bei *Wild 9s* schlüpft der Spieler in die Rolle der Hauptfigur Wex, um ein haarsträubendes Abenteuer zu bestehen. In diversen stimmungsvollen Spielabschnitten muß sich der feuerkräftige Wex gegen unzählige Feinde behaupten. Diese fallen nicht nur durch außergewöhnlich intelligentes Verhalten, sondern auch durch verblüffend realistische Bewegungsabläufe auf. Insgesamt haben die Entwickler sechzigtausend Animationsphasen entworfen. Aufwendige Licht- und Nebel effekte machen *Wild 9s* zudem zu einem optischen Erlebnis. Auch an spielerischen Innovationen wird gearbeitet. So soll beispielsweise echte Interaktion mit den Hintergrundgrafiken geboten werden.

Wie es schon bei *Earthworm Jim* der Fall war, plant Shiny Entertainment einen großen Promotion-Feldzug. Neben Comics und Figuren ist zur Zeit sogar eine Trickfilm-Serie rund um die *Wild 9s*-Charaktere im Gespräch. ■



Die Hauptfigur Wex wurde ebenso wie die zahlreichen weiteren Akteure aufwendig animiert



Wild 9s sorgt für frischen Wind im heißumkämpften Action-Genre: Bereits die Vorversion läßt erahnen, welches spielerische Potential hinter *Wild 9s* steckt

SHINY ENTERTAINMENT VERSPRICHT SCHNELLE ACTION, AUFWENDIGE GRAFIK UND EINFALLSREICHES GAMEPLAY

Der Spieler kann auf ein breites Arsenal unterschiedlicher Feuerwaffen zurückgreifen



Neben einfallsreichem Level-Design arbeiten die Entwickler an der künstlichen Intelligenz der computergesteuerten Charaktere



Mass Destruction

System: PSX/SAT Hersteller: BMG Interact. Entwickler: NMS Erhältlich: 2. Quartal

Für Hobby-Militaristen hält BMG Interactive einen interessanten Action-Titel bereit. Wie es der Name bereits vermuten läßt, geht es bei *Mass Destruction* alles andere als friedlich zu. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, sich in einer Vielzahl von Kampfeinsätzen zu behaupten. Zusätzlich zu Search-and-Rescue-Missionen müssen gezielte Schläge gegen die verschiedensten gegnerischen Einrichtungen durchgeführt werden. Neben Auseinandersetzungen in Schnee- und Wüstenlandschaften verschlägt es den interessierten Spieler beispielsweise in heißumkämpfte Stadtgebiete.



Fire and Forget: *Mass Destruction* bietet unterschiedliche Waffensysteme, die allesamt leicht zu bedienen und sehr effektiv sind



mächtig ins Zeug zu legen, um *Mass Destruction* optisch anprechend zu machen. Die Szenarien sind sehr detailliert, gelungene

FEUER FREI! BEI MASS DESTRUCTION DÜRFEN SICH ACTIONORIENTIERTE PSX-USER AUSTOBBEN

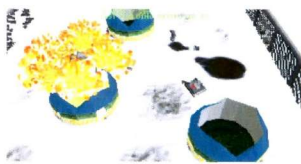


Um die vielseitigen Missionen erfolgreich meistern zu können ist neben Zielgenauigkeit auch strategisches Vorgehen notwendig. Die Entwickler scheinen sich

Effekte runden die 3D-Grafik ab. Ein genauer Termin steht noch nicht fest, bis zum Frühjahr werden sich actionorientierte 32-Bit-User noch gedulden müssen. ■



Je nach gewählter Mission kommen verschiedene Fahrzeuge zum Kampfeinsatz



Nach jedem Treffer erhält eine fulminante Explosion den Bildschirm

DAS Virgin-JAHR

ACHTUNG! In Zusammenarbeit mit Virgin Interactive verlost neXt Level jeden Monat zwei PSX-Games sowie zwei Spiele für Sega Saturn.

Zu gewinnen gibt es in diesem Monat:

- ... 2 x **STAR GLADIATOR (PSX)**
- ... 2 x **COMMAND & CONQUER (SAT)**

Die Preisfrage dieses Monats lautet: Von welcher japanischen Kult-Software-Schmiede stammt der kürzlich erschienene PlayStation-Prügelspiel-Hit *Star Gladiator*?

Alle Einsendungen müssen zusammen mit einem Spielwunsch an folgende Adresse geschickt werden: X-plain Verlag • Virgin 2/97 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg



Einsendeschluß: 18.2.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlags und der Firma Virgin Interactive dürfen nicht teilnehmen.

Hyper Duel

System: Saturn Hersteller: Technosoft Erhältlich: als Import (jap)

Bildschirmfüllende Explosionen sind bei *Hyper Duel* an der Tagesordnung

MIT HYPER DUEL PRÄSENTIERT TECHNOSOFT EIN SHOOT 'EM UP DER ALTEN SCHULE



Hinsichtlich des Level-Designs läßt Technosofts neuester Saturn-Shooter leider zu wünschen übrig

Zu Zeiten des Mega Drives zählte Technosoft neben Compile noch zu den Hauptlieferanten erstklassiger Shoot 'em Ups. Im Zuge der Reinkarnation der *Thunder Force*-Serie (vgl. *Classic-Videogames* S. 88) erinnerte man sich offenbar eines in Deutschland völlig unbekannten Ballerspiel-Automaten aus dem Jahre 1994. Die Besonderheit des Spiels ist, daß man jederzeit auf Knopfdruck zwischen einem Raumschiff und einem Battlemech umschalten kann. Diese verfügen lediglich über unterschiedliche Bewaffnungen. Auch die Unterschiede zwischen der Original-Arcade-Version und der speziellen Arranged-Variante, die beide auf der CD enthalten sind, beschränken sich auf minimale grafische

Verbesserungen. Die Soundeffekte bewegen sich in beiden Fällen auf dem akustischen Niveau eines Radioweckers. Gameplay und Leveldesign sind solide, ohne Höhepunkte oder Besonderheiten. Zwischen dem spielerischen Gehalt von *Hyper Duel* und *Shootern* von Taito oder Konami liegen leider Welten. So bleibt Technosofts neuestes Werk nur ein recht kurzweiliger Unterhaltungsspaß ohne großen Tiefgang für ein bis zwei Spieler. ■

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040-40 91 79



Area 51

System: PlayStation Hersteller: Midway/Atari Erhältlich: als Import (US)

Area 51 ist den Spielhallengängern schon seit längerem ein Begriff. Mit einer Lightgun bewaffnet muß der sagenumwobene US-Luftwaffenstützpunkt Area 51 von böswilligen Aliens gesäubert werden. Die sehr mäßig digitalisierten Charaktere müssen von ein oder zwei Spielern ausgelöscht werden, bevor der letzte Rest der eigenen Lebensenergie verspielt ist. In einigen Munitionskisten finden sich unterschiedliche Waffen wie zum Beispiel eine äußerst durchschlagskräftige Shotgun.

Die Einsätze führen vom weitflächigen Flugfeld über den Hangar bis tief in den

Stützpunkt hinein und verlangen sowohl ein gutes Augenmaß als auch schnelle Reflexe. Aufgrund des undurchsichtigen Level-Designs entscheidet jedoch oftmals der Zufall über Gedeih und Verderb. Die unterschiedlichen Eindringlinge verfügen nicht nur über die verschiedensten Waffen, sondern bekommen in einigen Stages auch noch unerwartete Luftunterstützung von robusten Kampfphub-schrauben. Aufgrund der sehr mittelmäßigen technischen Präsentation und des recht einfalllosen Gameplays ist *Area 51* lediglich für Genre-Fetischisten geeignet. ■

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040-40 91 79



WAS IN DEN SPIELHALLEN SCHON WENIG BEACHTUNG FAND, IST NUN FÜR SONY'S PLAYSTATION ERHÄLTICH

Achtung! Zielgenauigkeit ist bei *Area 51* gefragt, sonst droht schnell das Ende des Spiels

Einige Außerirdische tauchen urplötzlich direkt vor dem Spieler auf und fackeln nicht lange



Manche Kisten enthalten Sprengstoff. Sie explodieren durch ein paar Schüsse

Super Puzzle Fighter 2

System: Saturn Hersteller: Virgin Int. Entwickler: Capcom Erhältlich: ab März

Während die Videospiele-Welt gebannt auf *Resident Evil 2* wartet, präsentieren die *Street Fighter*-Macher ein Saturn-Game der etwas anderen Art. *Super Puzzle Fighter 2 X* ist die Umsetzung des gleichnamigen Automaten, der sich in Japan seit Erscheinen größter Beliebtheit erfreut.

Prinzipiell handelt es sich bei dem Game um eine weitere Variante der *Tetris*-Spielidee: Vom oberen Bildschirmrand herabfallende Steinen müssen so geschickt platziert werden, daß größere Formationen gleichfarbiger Steine entstehen. Nachdem ein spezieller Stein auf eine solche Gruppe gefallen ist, lösen sich die Formationen auf, wodurch der zweite Spieler oder wahlweise der Computergegner durch plötzlich auftauchende Blockaden aus dem Konzept gebracht wird. Hohe Punktzahlen sind eher sekundär, es kommt einzig und allein darauf an, dem

Mitstreiter ordentlich einzuheizen. Statt gewohnter Knobelspiel-Tristesse wird kunterbunte Grafik geboten. Kindliche Varianten der bekannten *Street Fighter*-Charaktere stehen zudem als Maskottchen bereit.

Bereits im März sollen hierzulande Versionen für beide 32-Bitter zum Preis von ca. 70 DM erscheinen. ■

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040-40 91 79

**BEI SUPER
PUZZLE
FIGHTER
2 X ZEIGT
SICH CAP-
COM EIN-
MAL VON
EINER
ANDEREN
SEITE**



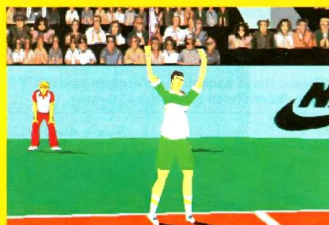
Dank der verschiedenen Schwierigkeitsstufen hat jeder eine Chance



Street Fighter-Held Ryu trifft auf *Vampire Hunter*-Charakter Felicia



SAMPRAS EXTREME TENNIS



Einsendeschluß: 18.2.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlags und der Firma Codemasters sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Dank der freundlichen Unterstützung von Codemasters haben neXt-Level-Leser an dieser Stelle die Möglichkeit, einige exklusive Preise zu gewinnen. Der Hauptpreis ist ein von Pete Sampras **handsigniertes Sampras Extreme Tennis-Spiel** für die PlayStation, ein **handsigniertes Nike-T-Shirt**, ein **Sampras Extreme Tennis-T-Shirt** sowie ein Tennisball.

Zudem werden vier weitere **Sampras Extreme Tennis-Games** und vier **Sampras Extreme Tennis-T-Shirts** (inklusive Tennisbällen) verlost.

Um an der Verlosung teilzunehmen, muß folgende Frage richtig beantwortet werden: Welche legendäre Rennspiel-Reihe stammt von Codemasters?

Antwortkarten müssen an folgende Adresse geschickt werden:

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

Wir wünschen allen Teilnehmern viel Erfolg!

**NEXT
LEVEL**

Codemasters™



Rurouni Kenshin
System: Playstation **Hersteller:** Sony Japan **Entwickler:** Zoom **Erhältlich:** als Import (jap)


Gelungen: Die flüssig ineinander übergehenden Bewegungsabläufe der Akteure wissen zu gefallen



Vor kurzem kam in Japan ein außergewöhnlicher Vertreter des beliebten Beat-'em-Up-Genres auf den Markt. *Rurouni Kenshin* bietet nicht nur handfeste Action, sondern einen kompletten Anime-Streifen in phantastischer FMV-Qualität, der die Rahmenhandlung illustriert. Im Gegensatz zu anderen PSX-Prügelspielen fällt bei *Rurouni Kenshin* vor allem das ausgefallene Charakter-Design aus dem Rahmen. Jeder der Kämpfer verfügt über durchschnittlich fünf Special-Moves, die allesamt recht realistisch ausfallen – Feuerbälle und andere Projektil-Attacken werden nicht geboten. Einige der Charaktere sind mit Schwertern und anderen

Hiebaffen ausgerüstet, was eine Reihe effektiver Schlagkombinationen ermöglicht. Mittels des Block-Buttons können gegnerische Attacken abgewehrt werden, doch in den Raum hinein können die Fighter nicht ohne weiteres ausweichen. Neben der obligatorischen Versus-Option ist ein Story-Modus anwählbar, in dem der Spieler lediglich auf zwei der sieben Protagonisten zurückgreifen kann.

Dieses Game ist mit Sicherheit nicht jedermanns Sache. Genre-Anhänger, die einen Hang zu japanophilen PlayStation-Games haben, sollten dem neuesten Release von Sony Japan jedoch eine Chance geben. ■

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040-40 91 79



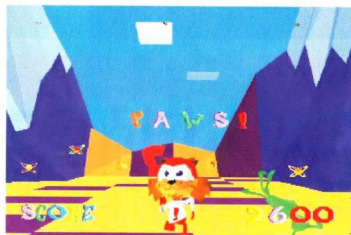
Zwischen den Kämpfen werden zahlreiche Anime-Full-Motion-Videos geboten

RUROUNI KENSIN BIETET HANDFESTE PRÜGELSPIEL-ACTION IM AUTHENTISCHEN ANIME-LOOK

Bubsy 3D
System: PlayStation **Hersteller:** Accolade **Erhältlich:** als Import (US)

Nachdem Bubsy bereits in der Vergangenheit einschlägige Erfahrungen im Jump&Run-Genre machen konnte, schicken die Entwickler ihn nun hinaus in eine 3D-Umgebung. Die Programmierer haben erstmalig die Herausforderung angenommen, die gesamte Grafik des Spieles im High-Resolution-Modus der PlayStation und in Echtzeit darzustellen. Außerdem kann Bubsy nach eigenem Gutdünken seinen Blickwinkel verändern, ähnlich wie es vom 3D-Jump&Run-Überflieger *Super Mario 64* bekannt ist. Dennoch kann *Bubsy 3D* dem Klempner in keinsten Weise das Wasser reichen, zuwenig abwechslungsreich ist der gesamte Spielaufbau, die 18 Level sind sich einfach zu ähnlich. Die bescheidene Steuerung hemmt den Spielspaß zudem unnötig. Zusätzlich zu der gelungenen grafischen Präsentation kann man für ca. 120 DM schließlich auch spielerische Innovationen erwarten. ■

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040-40 91 79



MIT BUBSY 3D FEIERT ACCOLADES LUCHS SEIN COMEBACK ALS PLAYSTATION-JUMP-&RUN-HELD



Seltsam: Diese wandelnden Muscheln sind nur einige der zahlreich vorhandenen Gegner



Shining the Holy Ark

System: Saturn Hersteller: Sega Erhältlich: als Import (jap)

Passionierte Rollenspieler werden sich bestimmt noch an *Shining Wisdom* erinnern. *Shining in the Holy Ark* präsentiert sich komplett aus der Ego-Perspektive und erlaubt dem Spieler mit Hilfe eines einfachen Icon-Menüs seine dreiköpfige Party durch dunkle Dungeons zu führen. Neben den obligatorischen Schwertkämpfen, bei denen natürlich auch Zaubersprüche Verwendung finden, können die Helden Gegenstände analysieren und mit diesen Handel treiben.

Genre-Fans und andere interessierte Saturn-User müssen sich zunächst noch mit einer Import-Version begnügen, denn eine Deutschland-Veröffentlichung von *Shining the Holy Ark* ist bislang noch nicht geplant. ■



Während eines Kampfes wird die Perspektive bei *Shining the Holy Ark* nicht gewechselt. Bei einem Angriff treten die Figuren nach vorn

**ROLLENSPIEL-FREUNDE
AUFGEPASST!
DAS SEQUEL
ZU SHINING
WISDOM IST
ALS IMPORT
ERHÄLTICH**



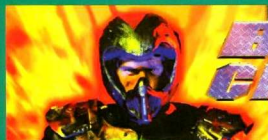
In den düsteren Dungeons lauern zahlreiche Gefahren auf die tapfere Helden-Party



Eines der vielen Rätsel des Spiels: Was hat es mit den kleinen Lichtwesen auf sich?



Kleine Zwischen-
spanne erzählen
die Geschichte
der Helden und
der Bösewichter



BLAST CHAMBER

Achtung! In Zusammenarbeit mit Laguna Video Games verlost neXt Level erneut drei *Blast Chamber*-Preispaquete.

Zu gewinnen gibt es:

- 1 x 1 *BLAST CHAMBER* (PSX ODER SAT) UND 1 T-SHIRT SOWIE 1 POSTER
- 2 x 1 T-SHIRT UND 1 POSTER

Die Preisfrage dieses Monats lautet: **Wieviele Spieler können bei Blast Chamber gegeneinander antreten?**

Antwortkarten müssen zusammen mit einem Systemwunsch an folgende Adresse geschickt werden: X-plain Verlag
Laguna 2/97 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

LAGUNA
VIDEO GAMES

Einsendeschluß: 18.2.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlags und der Firma Laguna Video Games dürfen nicht teilnehmen.





Fighters Megamix

Let's get ready to rumble! In *Fighters Megamix* treffen die Helden aller bekannten Sega-Beat-'em-Ups aufeinander.

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

**Unglaublich:
32 der
beliebtesten
Kämpfer geben
sich die Ehre**

info



Fighters Megamix wartet mit einer unglaublichen Charakter-Riege auf. Spätestens wenn alle versteckten Kämpfer freigespielt worden sind, findet sich garantiert etwas für jeden Geschmack.

D von K. Kock/C. Henning
ie Star-Programmierer von AM2 sind immer wieder für eine Überraschung gut. Nachdem *Virtua Fighter 3* neue Maßstäbe im heißumkämpften Prügelspielgenre gesetzt hat, kündigt die Mannen um Yu Suzuki ihr neuestes Werk für den Saturn an.

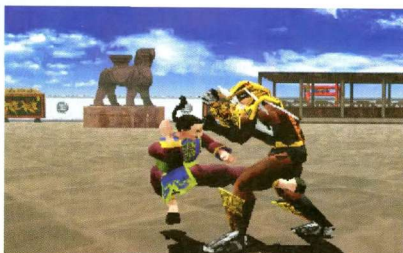
Um es vorwegzunehmen, *Fighters Megamix* bietet mehr Kämpfer und damit auch mehr Abwechslung als jedes andere 32-Bit-Beat-'em-Up. Sage und schreibe 32 Charaktere sind am Start. Neben sämtlichen Recken der *Virtua Fighter*-Reihe sind alle Haudegen aus *Fighting Vipers* mit von der Partie. Zu Beginn entdeckt der interessierte Saturn-User im Charakterauswahl-Screen zudem noch zehn Kästchen, die mit einem Fragezeichen gekennzeichnet sind. Ähnlich wie es bei *Tekken 2* der Fall ist, werden diese nach mehrmaligem Durchspielen durch die Antlitze weiterer Kämpfer ersetzt. Neben den *Virtua Fighter Kids*-Varianten von Akira und Sarah ist die *Virtua Cop*-Politesse Janet angetreten. Zusätzlich zu diesem relativ normalen Newcomer wird die Riege der Kämpfer noch durch wesentlich kurioseere Charaktere ergänzt. Bean und Bark sind beispielsweise dem Arcade-Spektakel *Sonic - The Fighters* entsprun-



Praktisch: Die Karosserie des *Daytona USA*-Automobils Hornet dient als Schutz vor gegnerischen Treffern



Deku ist einer der kuriosesten Charaktere. Hinsichtlich seiner Fähigkeiten ähnelt er Bahn aus *Fighting Vipers*



Die hinterlistigen Angriffe von Lau haben sich bereits in vorangegangenen *Virtua Fighter*-Spielen bewährt



Brachial: Der mysteriöse Siba setzt seinen Sarazenen-Säbel als Hiebwaaffe ein



Die Ähnlichkeit zu Vasquez aus *Aliens* ist besonders im fulminanten Rendervorspann verblüf-



Dank der optionalen Ringbegrenzung können Ring-Outs ausgeschlossen werden



Frohe Weihnachten! Bark ist einer der beiden Charaktere aus *Sonic - The Fighters*

gen, während Rentahero die Hauptfigur eines hierzu-landes recht unbekannten Mega-Drive-Adventures ist. Siba war ursprünglich anstatt von Akira für *Virtua Fighter 1* geplant, nun steigt der orientalische Säbelkämpfer bei *Fighters Megamix* erstmals in den Ring. Deku hat die Gestalt einer überdimensionalen Gurke. Insider spekulieren, daß er AM2s Logo-Palme verkörpert. Der mit Abstand seltsamste Neuzugang ist jedoch Hornet. Bei *Daytona USA* durften Saturn-Spieler den Boliden über Rennstrecken scheuchen, während er bei *Fighters Megamix* auf der Hinterachse antritt, um sich mit seinen weitaus humanoideren Mitspielern zu messen.

Nach dem ersten Erstaunen über die unkonventionelle Palette der Kämpfer, fällt dem Genrekenner sofort das durchdachte Gameplay auf. Neben einer beinahe perfekten Kollisionsabfrage und präzise definierten Trefferzonen der Recken fallen eine ganze Reihe spielerischer Neuerungen auf. Akira, Sarah & Co. verfügen beispielsweise über sämtliche *Virtua Fighter 3*-Techniken. Die Möglichkeit der Fighter, in den Raum hinein auszuweichen, wurde ebenfalls ins Spielgeschehen integriert, wie es bereits bei dem



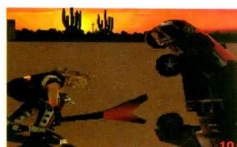
trainings-modus



Eines der zahlreichen Features von *Fighters Megamix* ist ein spezieller Trainings-Modus. Dort können sämtliche Moves an einem wehrlosen Dummy ausprobiert werden. An einer Leiste sind die jeweiligen Tastenkombinationen der Special-Moves abzulesen und somit leicht zu erlernen.



Fighters Megamix läßt Fan-Herzen höher schlagen



Heavy Metal: Rocker Raxel setzt dem Daytona-Boliden zu



nagelneuen Model-3-Beat-'em-Up der Fall ist. Hinsichtlich der Spielmodi wird bei *Fighters Megamix* Abwechslung großgeschrieben. Neben dem Zweisspieler-Modus können Prügelspiel-Neulinge im Trainingsmodus Vor- und Nachteile der verschiedenen Akteure herausfinden. Profis versuchen dagegen im Survival-Modus möglichst viele Kämpfe innerhalb eines Zeitlimits für sich zu entscheiden. Zusätzlich dazu wird eine sogenannte Team-Battle-Option geboten, die es dem Spieler ermöglicht, bis zu acht seiner Favoriten zu schlagkräftigen Mannschaften zusammenzufassen.

Im Gegensatz zu beispielsweise der *Virtua Fighter*-Reihe oder *Fighting Vipers* liegt *Fighters Megamix* kein Automaten-vorbild zugrunde. So konnten die Entwickler das Spiel ganz und gar an die Leistungsfähigkeit der Saturn-Hardware anpassen. Das Game wurde mit einer verbesserten Version der Grafik-Engine in Szene gesetzt, die schon bei *Fighting Vipers* für eine beeindruckende optische Präsentation sorgte. Flüssige Animationen und hochauflösende Hintergrundgrafiken sind das Resultat.

In Japan kommt Segas Überraschungstitel schon dieser Tage in den Handel, deutsche Prügelspiel-Fans müssen sich bedauerlicherweise noch voraussichtlich bis März gedulden. Ob sich das Warten auf AM2s neuesten Prügelspiel-Streich auch wirklich lohnt, steht voraussichtlich in der kommenden Ausgabe. ■



Alte Bekannte: Rent-a-Hero ist die Hauptfigur aus dem gleichnamigen Mega-Drive-Adventure von AM2



Zur Belohnung gibt's im Abspann einige Artworks der *Fighters Megamix*-Kämpfer zu bewundern

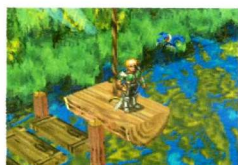
Dark Savior

Nach einer kleinen Terminverschiebung hat es Climax nun doch noch geschafft, den Helden ihres jüngsten Action-Adventures auf den Weg zu schicken.

Die Mischung aus moderner High-Tech und Helden mit Schwert und antiker Rüstung wirkt anfangs etwas sonderbar



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



D von M. Anton
ie deutschen Fans
müssen sich noch ein
wenig gedulden, denn vor
März 1997 ist mit einer offi-
ziellen Veröffentlichung nicht
zu rechnen. Die amerikani-

sche Version ist jedoch schon fertig, sie erlaubt schon einen etwas genaueren Blick auf die Story.

Held des Spiels ist ein junger Schatzsucher namens Garian, der mit seinem Begleiter Jack, einem vogelähnlichen Wesen, auf der Suche nach neuen Herausforderungen unterwegs ist. Eher zufällig geraten die beiden auf eine Gefängnisinsel, auf der recht merkwürdige Zustände herrschen. Einmal im Jahr, nämlich anlässlich des Geburtstages des Gefängnisdirektors haben die Insassen Ausgang, den sie natürlich auch prompt dazu benutzen, für Unruhe zu sorgen. Zwei rivalisierende Untergrundgruppen haben sich hinter den Kerkermauern gebildet, und auch der Direktor selbst scheint ein zwielichtiger Typ zu sein, der in seinem Geheimlabor Genexperimente durchführt. Recht mysteriöse Vorgänge also, die natürlich zwangsläufig Garians Neugier wecken und ihn zu ausgedehnten Streifzügen in die örtlichen Dungeons veranlassen.

Diese präsentieren sich in klassischer Landstalker-Perspektive und stecken



Etwas ungewöhnlich für das Genre sind die Kampfsequenzen, die an festgelegten Orten stattfinden

voller Gefahren und Fallen, die Mut und Geschicklichkeit des Helden voll und ganz beanspruchen. Bei der Orientierung in der 3D-Welt hilft ein ausgeklügeltes Kamerasystem, das eine Untersuchung der Räumlichkeiten aus den verschiedensten Blickwinkeln erlaubt und auf Wunsch mit Segas neuem Analogpad bedient werden kann. Kämpfe gibt es in den Dungeons natürlich auch, sie laufen, ähnlich wie bei einem Prügelspiel, in zwei Runden ab. Garian stehen dabei verschiedene Spezialattacken zur Verfügung, einige davon lernt er im Verlauf des Spiels von besiegten Gegnern. Ein ausführlicher Test dieser interessanten Genremischung liefern wir, sobald die deutsche Version erhältlich ist. ■

Action-Adventure in ungewöhnlichem Gewand



Der Begleiter Jack übernimmt die Rolle eines Buchhalters und verwaltet neben dem Inventar auch die während der Kämpfe gesammelten Erfahrungspunkte. Letztere können nicht nur in Levelbeförderungen investiert werden, wahlweise kann sich der Held von Jack auch Gesundheitspunkte oder Hinweise für das weitere Vorgehen erkaufen. Zusätzlich lassen sich bei einem genügend hohen Punktekonto manche Kämpfe vermeiden.

Die Hard Arcade

Hersteller: Sega
Genre: Action
Erhältlich: ab Februar

Eben noch in der Spielhalle, bald schon auf dem Saturn: Sega überzeugete schon häufiger mit ihren Automaten-Umsetzungen. *Die Hard Arcade* debütierte erst vor wenigen Monaten unter dem Titel *Dynamit Keiji* in den Spielhallen.



E von F. Berg
rst kürzlich dienten die drei namentlich verwandten Erfolgsfilme einem PlayStation-Titel als Spielvorlage, welcher sich inzwischen großer Popularität erfreut. Aus dem Hause Sega steht nun ein weiterer Namensvetter mit gänzlich anderem Spielprinzip kurz vor seinem Release. Außer dem angelehnten Titel hat *Die Hard Arcade* allerdings nichts mit den Filmen gemeinsam. Sowohl die Handlung als auch die Charaktere sind grundverschieden. Der Held weist keine Ähnlichkeiten mit John McLaine auf, die Heldin, die im Zweispieler-Simultanmodus auftaucht, existierte in den Filmvorlagen nie. Dennoch sei dieses verziehen, denn abgesehen davon präsentiert sich das Spiel von der besten Seite. Das Gameplay basiert auf klassischen Action-Prügelspielen, wie *Final Fight*, *Streets of Rage* oder auch *Double*



Bei übermächtigen Gegnern ist ein gelegentlicher Einsatz von Waffengewalt unumgänglich

**Pausenlose
Action läßt
dem Spieler
nicht eine
Sekunde
Zeit zum
Verschnaufen**

Dragon. Sega hat die Handlung allerdings in eine dreidimensionale Umgebung übertragen und mit beeindruckender Polygongrafik ausgestattet. Die Kamera zoomt geschmeidig und fängt die Kämpfer und deren lebens-echte Bewegungen ideal ein.

Im Kampf gegen einen mächtigen Gangsterboß und seine Gefolgschaft sieht sich der Spieler genötigt, ein Hochhaus zu durchqueren, wobei er sich mit Händen und Füßen gegen seine zahlenmäßig überlegenen Widersacher erwehrt. Doch damit nicht



In einige Zwischensequenzen kann der Spieler aktiv eingreifen. In der Regel ist schnelles Reagieren gefragt, um rechtzeitig ausweichen oder schlagen zu können



Die Tatsache, daß einem Kontrahenten Handschellen angelegt werden können, spricht für den Detailreichtum



Die Hard Arcade bringt frischen Wind in die Welt der Action-Pügelspiele

genug. Herumliegende Gegenstände und Waffen können aufgesammelt und gegen die Feinde eingesetzt werden. Stöcke und Pistolen bieten sich an, aber auch so interessante Gebrauchsgegenstände wie Tränengas, Raketenwerfer oder zu Wurfgeschossen umfunktionierte Fernseher oder Standuhren (!).

Die *Hard Arcade* ist sehr vielseitig und auch für Einsteiger ausgezeichnet zu spielen. Die Figuren bewegen sich frei im Raum, Kampfhandlungen können allerdings nur im Rahmen der bekannten Zweidimensionalität durchgeführt werden. Diese Einschränkung ist jedoch nicht als Manko zu werten, sondern sie trägt überaus positiv zur Übersicht und Spielbarkeit bei. Die verschiedenen Kämpfer verfügen über



Hartnäckige Gegner können auf dem Boden weiterbearbeitet werden. Gezielte Kopfstöße sorgen dann für Ruhe



Die Kampfszene in den gekachelten Räumlichkeiten erinnert stark an *True Lies* und ist nicht minder actionreich



Dieser Magenheber ist nur eine der beeindruckend vielfältigen Techniken

jede Menge spektakulärer Kampftechniken, und die Vielzahl unterschiedlicher Gegner und Räumlichkeiten verdrängt auch den geringsten Anflug von Langeweile. Hinzu kommt, daß sehr effektvolle Zwischensequenzen die Actionlastigkeit dieses Titels unterstützen. Einige der Sequenzen sind zum Teil sogar spielbar, und zwar immer dann, wenn ganz unvermittelt erforderliche Buttonbefehle eingeblendet werden. Je nachdem, ob auf diese schnell und richtig reagiert wurde oder nicht, verändert sich der Spielablauf geringfügig. Sega hat mit Ihrer *Dynamite Keiji*-Umsetzung einen heißen Anwärter auf einen Evergreen in der Mache. ■



Mark Avory, Spitzenprogrammierer bei Core Design, arbeitet bereits seit knapp einem Jahr an einem ähnlichen Spiel für PSX und SAT. Der derzeitige Arbeitsstil lautet schlicht und einfach „*Fighting*“. Als Veröffentlichungstermin wird vage der Herbst genannt. Bei diesem Titel soll es möglich sein, Kampfactionen in alle Richtungen auszuführen. Mark Avory zeichnet unter anderem für *Thunderhawk* verantwortlich, einer der meistverkauften Mega-CD-Titel. Das Bild zeigt die Saturn-Fortsetzung des Hubschrauber-Spektakels.



Herumliegende Tränengasdosens dienen dazu, die Kontrahenten zu schwächen, bevor man sie angreift

Contra - Legacy of War

Im Zeichen der fortgeführten Tradition ruft **Contra** erneut zur Schlacht auf. Bis an die Zähne bewaffnet stellt sich der Spieler der Gefahr und kämpft gegen Roboter und Mutationen, um die Welt zu retten.



Die Endgegner verlangen dem Spieler eine Menge ab. Dauerfeuer allein reicht nicht aus, denn Taktik ist gefragt

Hersteller: Konami
Entwickler: Appaloosa Interactive
Genre: Action
Erhältlich: Febr./März

S von F. Berg
eit vielen Jahren steht *Contra* als Garant für knallharte Action. Hierzulande entschied sich Konami bisher stets dazu, den Titel in *Probotector* umzubenennen und die Kämpfer durch Roboter zu ersetzen. Auf diesem Wege wurde beabsichtigt, einer eventuellen Indizierung vorzubeugen. Bisher ist diese Rechnung auch stets aufgegangen, die Titel waren auf allen gängigen Konsolen (Game Boy, NES, Mega Drive, SNES) vertreten und äußerst erfolgreich. Zur Zeit deutet alles darauf hin, daß in dieser Fassung sowohl der Originaltitel als auch das Mitwirken menschlicher Charaktere weltweit bei behalten wird. Etwas verwunderlich ist die Tatsache, daß Konami die

Appaloosa Interactive vorgenommen, welches nun vor der schwierigen Aufgabe steht, den Erwartungen der Fans und Kritiker gerecht zu werden.

Die auffälligste Neuerung sticht dem Betrachter sofort ins Auge. Es wurde eine andere Perspektive gewählt. Während die Vorläufer in klassischer 2D-Manier (abgesehen von einigen Mode-7-Einsätzen der SNES-Variante) zu durchlaufen waren, wurde diesmal dem Einsatz einer isometrischen Ansicht der Vorzug gegeben. Durch die Verwendung von Polygonen entsteht zusätzlich ein sehr plastischer Eindruck. Das Spielprinzip bleibt ansonsten dasselbe. Es werden jede Menge altbekannte Elemente der Vorgänger vertreten sein, wie beispielsweise verschiedene Waffensysteme oder viele unterschiedliche Feinde, die energisch in die Schlacht ziehen und zudem äußerst zahlreich vertreten sind. Erneut sind riesige Zwischen- und Endgegner vorhanden, von denen sich mancher als knallharter Fels in der Brandung herausstellt. Während das Spiel in Amerika bereits erschienen ist, gibt sich die PSX-PAL-Fassung erst Ende Februar die Ehre, der Saturn wird sogar noch einige Wochen später bedient werden. ■



Ein Klassiker im neuen Design

Info



Für alle, die hautnah dabei sein wollen, haben sich die Programmierer etwas Besonderes einfallen lassen. Unter dem Menüpunkt „Stereoview“ kann die Darstellung eines Stereogrammes angewählt werden. Mit der entsprechenden Rotblau-Brille, soll das Ganze dadurch besonders plastisch wirken.



Programierung des Nachfolgers aus den Händen gegeben hat. *Probotector/Contra* ist seit jeher eines ihrer stärksten Pferde gewesen, und naturgemäß haftet jedem Sequel eine hohe Erwartungshaltung an. Die Entwicklung der 32-Bit-Fassungen hat das relativ unbekannte Team von

Metal Gear Solid



Im Vergleich zu *Resident Evil* wirkt die Grafik zwar nicht sehr detailliert, dafür wird sie aber in Echtzeit berechnet



Uzi, Minen, Sniper-Gewehr, Panzerfaust, Munition ... Alles am Mann? Gut, dann kann der Einsatz ja beginnen

Auf den ersten Blick wirkt Konamis neueste Ankündigung wie eine unspektakuläre Version des Horror-Schockers *Resident Evil*. Doch der erste Eindruck täuscht gewaltig.

J von K.-D. Hartwig
apanische Fans zeigten sich kürzlich auf der PlayStation-Expo in Tokio begeistert von den ersten Bildern. *Metal Gear* zählt zwar hierzulande nicht gerade zu den berühmtesten Titeln, basiert jedoch wie viele Konami-Klassiker auf einem NES-Game, nimmt man es genau, sogar auf einem MSX-Computerspiel aus dem Jahre 1987. Anders als z. B. *Contra*, *Castlevania* oder *Mystical Ninja* gab es jedoch keinen Auftritt zu 16-Bit-Zeiten. Doch nun ist der Titelheld zurück.

Im Alaska des 21sten Jahrhunderts wird eine unscheinbare Lagerhalle zum Mittelpunkt der internationalen Aufmerksamkeit. Denn die dort zur Verschrottung gelagerten Nuklearwaffen sind in die Hände von Terroristen, eine ehemalige Militäreinheit mit dem Spezialgebiet Hi-Tech-Waffen, gefallen. Da Bruce Willis gerade nicht am falschen Ort zur falschen Zeit ist, muß ein anderer seinen Kopf riskieren: Solid Snake, berühmter Söldner und ehemaliges Mitglied obengenannter Einheit. Da seine Gegner keine hirnlosen Zombies, sondern hochspezialisierte Killer sind, ist diesmal Reinstürmen und auf alles ballern, was sich bewegt, keine Option. Statt dessen gilt es, taktisch vorzugehen, jede sich bietende Deckung zu nutzen, auf Überwachungskameras zu achten und möglichst einsame Ziele auszumachen. Doch Waffengewalt allein ist in diesem Spiel keine Lösung. Um eine Chance gegen das Sicherheitssystem in Form von Lichtschranken und Laserstrahlen zu haben, gilt es eine Infrarotbrille zu entdecken; nur wer den Funkverkehr des Gegners abhört, erhält lebenswichtige Informationen. Und wer nicht die richtige Security-Card am Mann hat, kommt ohnehin nicht weit.

Metal Gear Solid verspricht also, ein sehr atmosphärisches, herausforderndes Action-Adventure zu werden. Vorerst ist die Japan-Fassung noch in Arbeit, somit dürfte ein Release hierzulande nicht vor dem Herbst dieses Jahres zu erwarten sein. ■

Hersteller: Konami
Genre: Action/Adventure
Erhältlich: tba

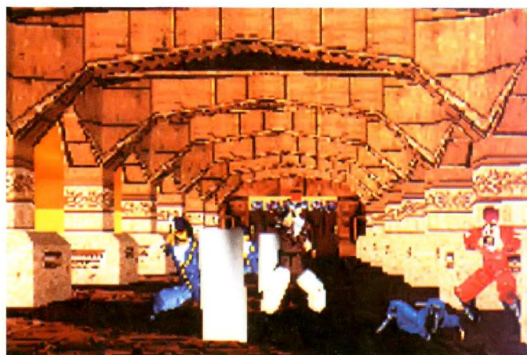
Escape from Alaska: Die Rückkehr von Solid Snake

info

Bei uns nur ein Insider-Tip, in Japan Legende: *Metal Gear*. Geistiger Vater des Action-Adventures, das in Japan als eines der besten NES-Games überhaupt gehandelt wird, ist Hideo Kojima, der neben *Metal Gear II - Snake's Revenge* für das Design der in Fernost überaus populären Sci-Fi-Adventures *Snatcher* und *Policenauts* verantwortlich zeichnet.



Time Crisis



Aus der Spielhalle direkt in die PlayStation. Nach Renn- und Prügelspielen offenbart Namco mit *Time Crisis* demnächst etwas für Freunde bleihaltiger Action.



Hersteller: Namco
Genre: Shoot 'em Up
Erhältlich: 1. Quartal '97

N von C. Henning
amcos Antwort auf die beiden erfolgreichen *Virtua Cop*-Automaten von Sega begann seinen Erfolgsgang durch die deutschen Spielhallen Mitte vergangenen Jahres.

Als Einzelgänger stürmt der Spieler eine schwerbewachte Burg, in der die Freundin des Helden gefangen ist. Der Weg führt von einem U-Boot-Dock bis in den obersten Turm des Gemäuers. Während die Feinde auch mit großkalibrigen Waffen und Bazookas angreifen, muß sich der Held voll auf seine sechsschüssige Automatik verlassen.

Neben der klischeehaften, aber atmosphärisch in die Action eingebundenen Story machte der Automat durch zwei Features auf sich aufmerksam. Erstens kann die Figur in Deckung gehen und nachladen, indem der Spieler auf ein Pedal tritt, das unten am Automaten angebracht ist, zweitens hat die Gun einen beweglichen Schlitten. Bei jedem Schuß zuckt dieser nach hinten, als ob bei einer echten Waffe eine Kugel in den Lauf repetiert wird. Für die Heimmanwendung hat Namco zwar eine neuartige Lightgun in Arbeit, jedoch wird aus Kostengründen auf einen beweglichen Schlitten verzichtet. Die Pedalfunktion wird ein Knopf an der Waffe übernehmen.

Ob *Time Crisis* es vermag, auch ohne Pedal und Schlitten seinen Erfolg fortzusetzen, wird der Test in einer der kommenden Ausgaben zeigen. ■

info



Die Bezeichnung GunCon ist in Anlehnung an das analoge Namco-Joy pad neGcon entstanden. Die Lightgun wird etwas später als *Time Crisis* erscheinen. In der Zwischenzeit müssen sich japanische *Time Crisis*-Spieler wohl oder übel eines normalen Joypads im zweiten Port bedienen, um in Deckung gehen zu können. Leider wird das Spiel keine Third-Party-Lightgun wie zum Beispiel Konamis Hyper Blaster unterstützen. Der Deutschlandstart ist bislang noch ungewiß.



Einige Feinde haben statt Feuerwaffen lange scharfe Metallklauen, die sie gekonnt einzusetzen wissen



Je weiter man in die Burg vordringt, desto kürzer fackeln die Gegner und greifen eiskalt zu ihren Kanonen



Mario Kart 64



Rage Racer



PlayStation



MANGA



N



NETWORX



PlayStation



MANGA



N



NETWORX

PC
CD-ROM

NINTENDO 64



PlayStation



merchandise

Eröffnung am
18. Januar '97



Sonic 3D Blast

0221 - 240 88 00



NINTENDO 64	499,90
NINTENDO 64	399,90
Controller 64	49,90
Lenkrad 64	199,90
RGB-Scart Kabel	49,90

FIFA Intern. Soccer	159,90
Killer Instinct 64	159,90
Mario 64	159,90
Mario Kart 64	159,90
Trilogy Wings 64	159,90
Robotech	159,90
Star Wars	159,90
Trilogy	159,90
Wave Racer 64	159,90
Wayne Gretzky's Hockey	159,90



Caps	ab 20,00
Hint-Books	ab 20,00
Magazines (EDGE, Playstation(jp), Playstation(eng.), EGM(us))	ab 15,00
Poster	ab 5,00
Pins	ab 5,00
Sweat-Shirts	ab 49,90
T-Shirts	ab 19,90

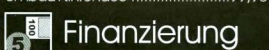


Saturn	399,-
Saturn + C&C	449,-
Controller	49,90
Memory Card	99,90
RGB Scart-Kabel	39,90
The Gun	59,90
Lenkrad	109,90

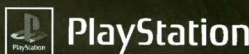
Command&Conquer	89,90
Daytona U.S.A. C.E.	89,90
Die Hard Arcade	89,90
Fighting Vipers	89,90
Nights+Analog Pad	129,90
Sonic 3D Blast	89,90
Tomb Raider	89,90
Virtua Cop 2 incl. Gun	139,90



Umbau Saturn	99,90
Umbau Playstation	99,90
Umbau Nintendo 64	99,90



Die Spielspaß-Finanzierung	...einfach anrufen
----------------------------	--------------------



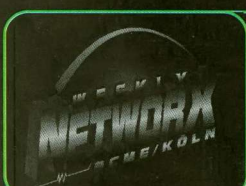
PlayStation	399,-
Incl. Tekken	449,-
Incl. Ridge Racer	449,-
Controller -The Pad-	29,95
Controller -pro-	59,90
Controller (Sony)	59,90
Umbausatz	69,90
Umbau	99,90
Memory Card (bunt)	39,90
Memory Card (8MEG)	79,90
Memory Disc Drive	159,90
RGB-Scart-Kabel	39,90
HF-Antennenkabel	49,90
Link-Kabel	39,90
The Gun (Pistole)	59,90
Lenkrad (Mad Catz)	149,90

2-Extreme	89,90
A-VI Evolution Global	99,90
Area 51	99,90
Alien Trilogy	89,90
Alone in the Dark II	99,90
Baphomets Fluch	89,90
Batman Forever Arcade	89,90
City of the Lost Children	99,90
Command&Conquer	89,90
Cool Boarders	89,90
Contra: Legacy of War	89,90



Crash Bandicoot	109,90
Crusader - No Remorse	89,90
Destruction Derby 2	99,90
Discworld II&III	je 89,90
Disruptor	89,90
Dragonheart	99,90
Fifa Soccer '97	89,90
Formel 1	99,90
Island of Dr. Moreau	99,90
Jet Moto	89,90
Legacy of Kain	99,90
Namco Museum 1-5	je 89,90
NBA Hangtime	89,90
NBA Live '97	89,90
Pandemonium	89,90
Porsche Challenge	99,90
Rage Racer	149,90
Re-Loaded	89,90
Soul Blade	109,90
Soviet Strike	89,90
Star Gladiator	89,90
Sulkoden	99,90
Super Star Soccer Deluxe	99,90
Tomb Raider	99,90
WipEout II&III	je 99,90
WWF in the House	89,90

...weitere Titel auf Anfrage!!!



DIE ERSTE NETZWERKPARTY IN DEUTSCHLAND!!! - NETWORK -

AM 2. MÄRZ STARTET DIE ERSTE NETWORK-SESSION IN KÖLN. HÄNGT EUREN PC BEI UNS INS NETZ UND STELLT EUCH DER MAXIMALEN HERAUSFORDERUNG BEI C&C2, WC2 ODER ... DER CHAMP ERHÄLT EINEN "F ND KA F"

VERTEIDIGEN. NATÜRLICH GIBT ES AUCH INFOS ZU DEN NEUESTEN PC- UND KONSOLSPIELEN SOWIE Q&A'S MIT SPIELENTWICKLERN. DABEI SEIN LÖHNT SICH IN JEDEM FALL, OB DU SPIELEN WILLST ODER NICHT. WILLST DU MEHR ÜBER NETWO SSEN, RUF, FAX ODER SURF UNS AN...

ME



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
<http://www.acme.netcologne.de>

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Bei uns im Laden...

- * Softwarepräsentation
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays
- * Internet-Terminals

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Einfach auf eurem Faxgerät unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Startarte drücken!

Alle Spiele werden in einer Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.

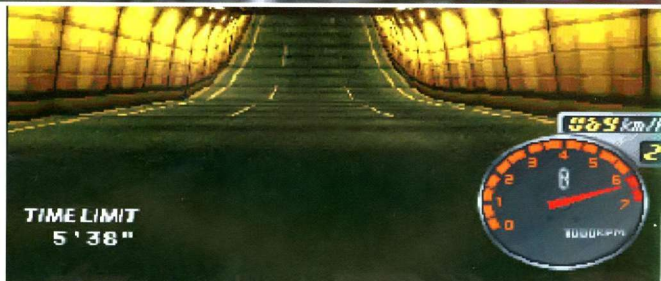
Rage

Hersteller: Sony
Entwickler: Namco
Genre: Rennspiel
Spieler: 1
Level: 4 Strecken
Preis: ca. DM 150
Erhältlich: als Japan-Import



Diese junge Dame gibt das Startsignal und sollte deshalb nicht aus den Augen gelassen werden

test playstation



Seit durch Ridge Racer diese rasante Rennspielserie aus der Taufe gehoben wurde, sind Tunnelszenen mit effektvollen Lichteffekten ihr Markenzeichen

paint shop



Als witziges Feature kann der Spieler sich sein eigenes Logo malen, welches dann umgehend auf sein Fahrzeug lackiert wird. Darüber hinaus kann die Grundfarbe sowie die Farbe der Zierstreifen aus einer großen Angebotspalette frei gewählt werden. Als Deutschland-Release wird derzeit Mai '97 anvisiert.

S

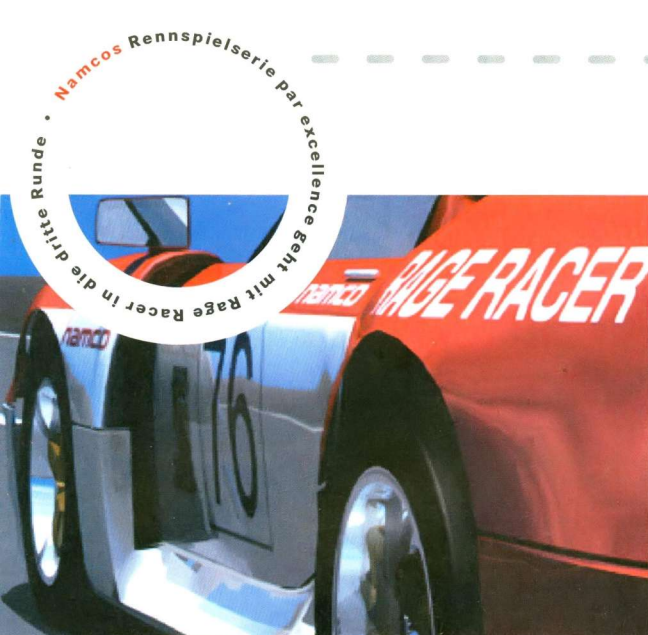
von F. Berg

eit die PlayStation ihr Debüt gab, hat Sony mit der Exklusiv-Lizenz für Namco-Titel einen echten Trumpf in der Hand, der mit Sicherheit nicht unerheblich am Erfolg der Konsole beteiligt ist. Die Umsetzungen der Arcade-Spitzentitel Tekken und Ridge Racer demonstrierten sehr früh und in beeindruckender Weise die Leistungsfähigkeit der PlayStation. Es dauerte nicht lange, und die Entwickler überraschten die Spieler mit Tekken II und Ridge Racer Revolution, die beide ihren jeweiligen Vorgänger übertrumpfen konnten.

Etwa acht Monate ist es her, daß Namco hierzulande damit begann, alle Blei- und mit letztergenannter Highspeed-Raserei in ihren Bann zu ziehen, da ist im Land der aufgehenden Sonne, unter dem Namen Rage Racer, auch schon der

dritte Teil der Serie erhältlich.

Das Grafikniveau konnte, was die Detailtreue betrifft, erneut gesteigert werden. Rage Racer offenbart dem Betrachter eine gewaltige Blicktiefe. Weit entfernt am Horizont erscheinen viele abwechslungsreiche Objekte, wobei nur in den seltensten Fällen geringe Pop-up-Effekte auftreten, die vom Spieler praktisch nicht wahrgenommen werden. Leider ist es den Entwicklern nicht gelungen, die Blitzer zwischen den einzelnen Polygonen in den Griff zu kriegen. Nahezu ständig blinkt irgendwo ein weißer Strich auf, mitunter so gehäuft, das es als störend empfunden wird. Quasi als Entschädigung könnten die vier Strecken angesehen werden, von denen drei phantastisch designt wurden. Bis auf wenige Elemente sind diese Kurse vollkommen unter-



Nach jedem Rennen zeigt ein umfangreiches Replay die Fahrt aus verschiedenen Perspektiven



Der Vorspann, dessen Machart stark an die der *wipEout 2097*-Intro erinnert, wurde gerendert



Die Umgebung der Rennstrecken wurde extrem detailverliebt umgesetzt. Jeder einzelne Abschnitt bietet dem Betrachter ein anderes, faszinierendes Szenario

Racer

schiedlich ausgefallen. Die erste Strecke führt entlang wunderschöner griechischer Architektur. Die Zweite zieht sich durch eine Stadt mit Höhenunterschieden, die an San Francisco erinnern, und der dritte Kurs begeistert durch wunderschöne Berglandschaften. Dezentere Straßenverläufe, die mit Vollgas genommen werden können, wechseln sich mit halsbrecherischen Neunzig-Grad-Kurven ab, die ohne Geschwindigkeitsreduzierung nicht unfallfrei zu bewältigen sind. Besonders realistisch wurde das Befahren von Gefällen umgesetzt. Bei einer Steigung verliert das Fahrzeug beispielsweise merklich an Tempo und die Sichtweite wird durch die Hügelkuppe stark eingeschränkt, wohingegen eine Talfahrt dem Spieler gleichermaßen eine enorme Beschleunigung

sowie ein phantastisches Panorama bietet. Bei einer manuellen Schaltung wird dem Fahrer auf diese Weise sehr viel Kompetenz abverlangt.

Die Fahrbahn des vierten Kurses ist eine pure High-Speed-Strecke, welche allerdings sowohl spielerisch als auch grafisch neben den anderen deutlich verbläßt.

Das Fahrverhalten wurde weitestgehend beibehalten, so daß *Ridge Racer (Revolution)*-Erprobte sich sofort heimisch fühlen werden. Lediglich das Driften geht nicht mehr ganz so einfach vonstatten. Wer sein Fahrzeug nicht absolut beherrscht, für den



Wie auch schon bei den Vorgängern läßt sich die Cockpit-Perspektive wesentlich präziser steuern

Rage

Rage Racer verwöhnt das Auge unter anderem mit verzerrungs-freiem Kopfsteinpflaster und wunderhübschen Gebäuden



ist es oftmals empfehlenswert, lediglich vom Gas zu gehen und durch die Kurven zu fahren, ohne zu schleudern, da der Geschwindigkeitsverlust bei einem nicht ideal driftenden Wagen größer ist. Abgesehen davon ist das Durchdrehen der Reifen akustisch äußerst unangenehm ausgefallen. Die dabei entstehende Geräuschkulisse erinnert eher an eine Mischung aus dem Surren eines Zahnarztbohrers, der sich auf die Behandlung freut, und einem Schlafsackreißverschluss, der mit Höchstgeschwindigkeit zugezogen wird. Insgesamt liegt der Schwerpunkt bei Rage Racer somit erneut auf dem atemberaubenden Tempo, dennoch gibt es einige Grundlegende, spielbestimmende Neuerungen. Eine davon könnte der Fangemeinde beim ersten Einschalten des Spieles einen Schrecken einjagen, stellt sich jedoch schon recht bald als durchaus sinnvoll heraus. Gemeint ist die maximale Geschwindigkeit mit der zu Beginn gefahren werden kann. Anfangs steht lediglich eines der dreizehn Fahrzeuge zur Verfügung, das über 140 km/h nur selten hinauskommt. Dies ändert sich erst, wenn der Spieler sich mehrfach unter den



Die Arbeiten für Namcos Time Crises (PSX) laufen sowohl in punkto Entwicklung als auch Werbung auf Hochtouren

info



Memory-Card: Auf einem Block ist Platz für drei Speicherplätze. Auf diesen werden die jeweils erspielten Kurse, Klassen, Wagen und Bestzeiten gespeichert.

Muster: ECS, Hamburg,
Tel.: 040-40 91 79

drei Erstplatzierten befindet, denn in diesem Fall werden die Leistungen mit Preisgeldern honoriert. Entsprechend seines finanziellen Rahmens kann der Fahrer dann wahlweise sein Fahrzeug einem Tuning unterziehen oder auch ein neues anschaffen. Dabei wird der neue Wagen nicht einfach gegen den alten ausgetauscht, sondern zusätzlich gekauft, so daß der Fahrer je nach Strecke das passende Vehikel aus seinem Fuhrpark auswählen kann. Im Gegensatz zu den bisherigen Geflogenheiten wurde das Checkpoint-System abgeschafft. Dies hat den Vorteil, daß ein Fehler bis zum Ende der dritten

Rund durch geschicktes Fahren wieder wettgemacht werden kann, da ein vorzeitiges Ausscheiden nun nicht mehr möglich ist. Ebenfalls neu ist die Tatsache, daß die Strecken in unterschiedlichen Klassen gemeistert werden müssen. Entsprechend der Klassenstufe, derer es vier gibt, fahren die computergesteuerten Gegenspieler mit mehr oder minder ausgeprägtem Enthusiasmus sowie unterschiedlich ausgestatteten Boliden. Dafür steigen die Preisgelder auch mit dem Schwierigkeitsgrad an. In den ersten beiden Klassen stehen die drei aufwendigsten Strecken zur Verfügung, in der dritten und



Im Rückspiegel wird die Strecke absolut fließend und optisch korrekt wiedergegeben. Außerdem ist er unverzichtbar, um Überholwillige wirkungsvoll zu blockieren



Im Car Shop stehen dreizehn Fahrzeuge zum Verkauf. Sogar ein Pick-up kann ausgewählt werden



Dieser Wagen hat zwar durchweg gute Werte, existiert allerdings nur mit manueller Schaltung

Racer



vierten der zusätzliche Rundkurs, der sich als nicht sehr motivierend herausstellt. Auf jeder anwählbaren Strecke muß mindestens der dritte Platz erreicht werden, damit der Zutritt zur nächsthöheren gewährt wird. Dazu muß elf gegnerischen Fahrern energisch die Stirn geboten werden. Frustrierendweise verliert das eigene Fahrzeug nach wie vor enorm an Tempo, wenn es mit einem anderen Wagen in Berührung kommt, während der Kontrahent den Horizont davonleitet. Lediglich wenn sich der Gegner exakt hinter dem eigenen Wagen befindet, bleibt diese Wirkung aus. Um eine solche Situation herbeiführen zu können, sollte die Cockpit-Perspektive gewählt werden, da in dieser ein Rückspiegel eingeblendet wird. Mit dessen Hilfe können heranahende Automobile frühzeitig gesichtet und deren Überholvorgang abgewendet bzw. ein Auffahren erzwungen werden, wodurch der eigene Wagen eine geringe Beschleunigung erfährt. Ebenso störend und seit jeher typisch für Namcos Rennspielraserei ist der Umstand,

daß das Gefährt von jeder Straßenbegrenzung unsanft abprallt, selbst wenn es sich nur um einen Grashalm handelt. Als kleinen Trost verliert man dabei jedoch merklich weniger Geschwindigkeit als es bei den Vorgängern noch der Fall war. Bis auf dieses kleine Manko präsentiert sich *Rage Racer* hervorragend ausgewogen. Die Strecken und Klassenunterschiede bieten für jeden Spielertyp eine passende Herausforderung. Im Time-Attack-Modus, der sich ohne Gegenspieler präsentiert, bietet sich die Gelegenheit, die Technik und Bestzeiten zu optimieren. Die Steuerung ist traditionsgemäß sehr direkt sowie gut spielbar ausgefallen und akzeptiert sowohl das neGcon als auch das Mad-Catz-Lenkrad. Leider unterstützt *Rage Racer* nicht die Link-Option, wie es noch der Vorgänger tat. Vermutlich war diese bereits vorgesehen, doch ähnlich wie bei *Destruction Derby 2* drängte Sony die Entwickler, sie nicht zu

integrieren, da zukünftige PlayStations über keine Link-Buchse mehr verfügen werden. Daß die Programmierer dann jedoch auf einen Zweispieler-Splitscreen-Modus verzichtet haben, ist ebenso unverzeihlich wie unentschuldigbar, denn in Anbetracht der Polygonmenge und des Detailreichtums, wäre dies bei einer Reduzierung der Details ohne weiteres möglich gewesen.

Dennoch haben Liebhaber rasanter Rennspielaction kaum eine Chance an diesem Titel vorbeizukommen. Der Geschwindigkeitsrausch ist mit der richtigen Fahrzeugwahl gigantisch und wird wie gewohnt tatkräftig von hämmernden, treibenden Beats unterstützt. ■

XL-Wertung

85%

Sonic 3D – Blast



Die putzigen Feinde sind bei weitem nicht das Gefährlichste in diesem Spiel. Jeder einzelne Abschnitt ist mit unzähligen Trickfallen und Hindernissen gespickt

Hersteller:	Sega
Entwickler:	Trav's Tales
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Level:	6
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	ab Februar

O von C. Henning
eder Sega-Konsole sei ihr *Sonic*-Spiel vergönnt, auch wenn dafür erst zwei Jahre ins Land gehen müssen. Darauf setzt Sega bereits seit 1991, als der blaue Überschall-Igel auf dem Mega Drive debütierte. Nachdem *Sonic Extreme* als Saturn-Einstand gecancelt wurde, erhielt Traveller's Tales den Auftrag, ihr *Blast*-Projekt für das Mega Drive auch für den Saturn zu entwickeln. Der Erstling zog auf den übrigen Geräten mehrere erfolgreiche Sequels nach sich und feiert nun mit *Sonic 3D – Blast* nicht nur Saturn-Premiere, sondern auch einen kleinen Imagewechsel.

Anstelle von rapide scrollenden Horizontal-Leveln bewegt sich der Held in seinem jüngsten Abenteuer in einer isometrischen Renderwelt. Die dort auf ihn lauenden metallischen Bösewichter geben kleine Vögel frei, wenn sie Sonic mit seiner berühmten Wirbelattacke besiegt hat. Dabei ist viel Fingerspitzengefühl vonnöten, da sich der flinke Igel nur sehr

schwammig steuern lässt.

Das gesamte Abenteuer spielt sich auf einer kleinen Insel ab, die neben farbenfrohen Dschungel-Welten und kalten Fabrikgebäuden unter anderem auch typische Stages wie einen riesigen Flipper zu bieten hat. Selbstverständlich darf auch Erzfeind Dr. Robotnik wieder in seinen ausgefallenen Maschinen als skrupelloser Endgegner fungieren. Um ein frühes Ableben bei Feindkontakt zu vermeiden, müssen goldene Ringe gesammelt werden. Doch die Ringe können in genügender Anzahl auch den Zutritt zu



einer dreidimensionalen Bonus-Stage gewähren, wie sie eingefleischte Fans aus *Sonic 2* kennen. Bei der grafischen Umsetzung des Stoffes gaben sich die Programmierer von Traveller's Tales sichtlich Mühe, altbekannten Charakteren neues Renderleben einzuhauchen. Vor allem die Farbvielfalt ist erstaunlich. Das Scrolling ist in



sämtlichen Richtungen sehr schnell, ohne dabei störend zu ruckeln. Beim Sound scheiden sich die Geister. Einige Nostalgiker werden es sicherlich begrüßen, daß bei *Sonic 3D – Blast* noch immer dieselben Soundeffekte die niedliche Musik begleiten, wie schon beim Erstling vor über einem halben Jahrzehnt.

Leider wird die beschriebene Spielidee des ersten Levels durchweg fortgeführt, ohne daß der Igel vor neue Aufgaben gestellt wird oder neue Eigenschaften dazulernen. Deshalb ist sein 32-Bit-Debüt etwas zu gradlinig und einfallslos, um verwöhnte *Rayman*- oder *NIGHTS*-Spieler längerfristig motivieren zu können. ■



Wenn Sonic über Ventilatoren läuft, wirbelt er danach einige Zeit über den Screen

info



Traveller's Tales vermochte schon mit *Toy Story* dem Mega Drive ungeahnte Renderfähigkeiten abzurufen, die man dem betagten 16-Bitter gar nicht mehr zugetraut hätte. Ähnlich grafisch opulent ist die Mega Drive-Version von *Sonic 3D – Blast* ausgefallen.

Saturn-Speicher: Der interne Saturn-Speicher wird von *Sonic 3D – Blast* nicht unterstützt.

XL-Wertung

70%

Bug! Too



Bug! Too bedient sich zahlreicher bekannter Vorbilder. In einem Atlantis-ähnlichen Abschnitt, muß der kleine grüne Käfer es mit einigen Minotauern aufnehmen



Der niedliche Hund findet sich urplötzlich auf einem fremden Planeten wieder

G von C. Henning
ut einhalb Jahre nach seinem Debüt kehrt der grüne Käfer Bug wieder zum Saturn zurück. In altbekannter Manier rennt und hüpfert er durch mehrere dreidimensionale Level und schlägt sich mit Zombies und anderen Bösewichtern herum.

Wie schon im Vorgänger wird der Held in seiner Bewegungsfreiheit durch sehr enge Wege beschränkt, wobei die Dreidimensionalität strenggenommen eine untergeordnete Rolle in der optischen Präsentation spielt und es sich bei diesem Jump&Run eigentlich um ein 2D-Programm handelt.

Während Bug im ersten Teil noch als Alleinunterhalter seine markigen Bemerkungen zum besten gab, kommen in *Bug! Too* zwei Neulinge hinzu. Eine Kreuzung aus Raupe und Hund mit extrem langer Zunge und ein cooles Überbleibsel der 70er Jahre in Form eines wuschelköpfigen Plateauschuhträgers. Auch am Leveldesign wurde gearbeitet. Um die faden Abschnitte ein wenig aufzupeppen, bauten die



In den gruseligen Weevil-Dead-Stages treffen die Helden auf Franksteins Monster

Entwickler einige knifflige Rätsel in die zahlreichen Stages ein, die nicht nur eine solide Beherrschung der hakeligen Steuerung, sondern auch etwas Kombinationsgabe von den geneigten Spielern abverlangen.

Das farbenfrohe Panorama variiert zwar zwi-



sehen einem gruseligen Friedhof und einer sandigen Wüste nebst dazugehörigen Pyramiden, jedoch ähneln sich die pixeligen Hintergründe und Figuren in den einzelnen Stages sehr. Ebenso monoton verhält es sich leider auch mit der akustischen Ebene. Jeder Level wird in seinen drei Abschnitten mit derselben Musik untermauert. Die Soundeffekte sind dagegen mit ihren unzähligen witzigen Sprachsamples schon etwas abwechslungsreicher und gut abgestimmt.

Bug! Too wird die Fans des Erstlings garantiert nicht enttäuschen, da sich beide Spiele sehr ähneln. Darin liegt jedoch auch der größte Kritikpunkt, denn heutzutage haben bereits andere Spiele die Maßstäbe sehr viel höher gesetzt als dieser Käfer hüpfen kann. ■

Hersteller:	Sega
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Level:	6 à 3 Stages
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	ab Februar

Info



Bug! gehörte zu den ersten Spielen für Segas 32-Bitter und erschloß zusammen mit dem Generverwandten *Clockwork Knight* eine solide Fangemeinde.

Saturn-Speicher: Nach jedem abgeschlossenen Level kann gespeichert werden.

XL-Wertung **70%**

NBA Live 97



Ähnlich wie bei einer Live-Übertragung im Fernsehen werden während des Spiels aktuelle Zahlen und Statistiken zum laufenden Match eingeblendet



Die automatische Replay-Funktion liefert spektakuläre Nahaufnahmen der Akteure



Hersteller: Elect. Arts
Genre: Sport
Spieler: 1-4 (simultan)
Level: 31 Teams
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

K von M. Häntsch
lotzen nicht Kleckern heißt die Devise bei den Sporttiteln aus dem Hause Electronic Arts. So umfaßt auch die 97er Version von *NBA Live* einen wahren Options-Dschungel, in dem alle vermeintlich wichtigen Variablen dieser Sportart bestimmt werden dürfen. Interessantestes, weil spielbestimmendes Feature ist dabei die individuelle Festlegung des Match-Charakters, der fast stufenlos zwischen Simulation und Actionspiel variiert werden kann. So spielt sich *NBA Live 97* im Arcade-Modus ähnlich wie *NBA Jam*. Fouls oder Backcourt-

Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Wer schon einmal schlechte Erfahrungen mit zu komplizierten EA-Sportspielen gemacht hat, wird mit *NBA Live 97* für alles entschädigt. Praktisch von der ersten Minute an gelingt die Kontrolle über die Akteure perfekt, und mit zunehmender Match-Erfahrung erschließen sich dem Spieler immer neue Feinheiten der intuitiv aufgebauten Steuerung. Einziges Manko im Spielablauf ist die etwas lahme Geschwindigkeit, die zwar jederzeit einen guten Überblick über das Geschehen gewährt, aber ein wenig die Dynamik der NBA vermissen läßt.

Grafisch gibt sich EAs Produkt gewohnt solide. Wirkt die Farbwahl auf den ersten Blick zu kontrastarm und etwas langweilig, ist sie dennoch realistischer als die der meisten Konkurrenz-Produkte. Durch geschmeidiges Zoomen und Scrollen behält der Spieler stets die Orientierung, und anhand der Statur und der Bewegungen der Sportler lassen sich diese leicht als die NBA-Stars identifizieren. Acht verschiedene Kameraperspektiven in zehn Zoom-Stufen sind der Glanzpunkt der mehr als üppigen Auswahl an Optionen. Einziger Schwachpunkt ist das Fehlen eines Vierspieler-Modus, wie er mittlerweile Standard bei Mannschaftssportspielen ist.

Mit *NBA Live 97* hat EA ein wahres Meisterwerk abgeliefert. Sowohl Spielbarkeit, als auch Präsentation und Optionsvielfalt lassen kaum Wünsche offen, so daß dieses Spiel sicherlich die Fans des NBA-Basketballs begeistern wird. ■

info



Bis zu 40 Spieler dürfen nach eigenen Vorstellungen kreierte und abgespeichert werden. Dabei können nicht nur spielerische Qualitäten, wie Schnelligkeit und Treffsicherheit, sondern auch das äußere Erscheinungsbild bestimmt werden.

Memory-Card: Die Optionsbelegen einen, eine zwischengespeicherte Saison vier Blöcke.



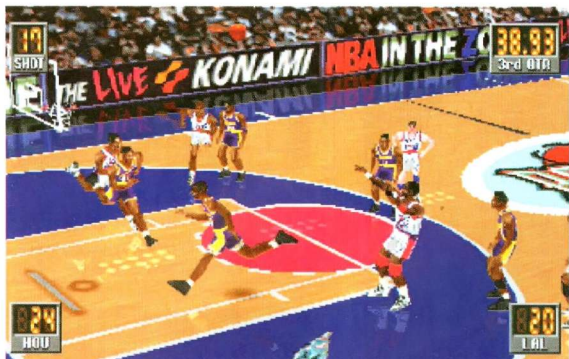
In der Verteidigung offenbaren die Computergegner leichte Schwächen

Violations werden nicht geprüffert, und mit Hilfe der Turbo-Taste lassen sich recht akrobatische Aktionen ausführen. Durch die Möglichkeit, jede Spielregel einzeln aktivieren zu können, kann das Spiel aber auch schrittweise einer Simulation genähert werden, die eine für EA typische Komplexität besitzt. Obwohl sich die Steuerung weiterhin sehr einfach gestaltet, stehen dem Spieler in diesem Modus unzählige

XL-Wertung

90%

NBA In the Zone 2



Neben der traditionellen, seitlichen Perspektive sind auch eine Hinterkorb- und eine Diagonal-Ansicht anwählbar, die eine gute Spielübersicht bieten



Wahlweise zeigt die Replay-Funktion alle oder nur die besonders spektakulären Korberfolge



Jeder der 348 original NBA-Spieler beherrscht zahlreiche Dunk-Varianten

Konami hat sich in den letzten Jahren mit wenigen, dafür aber hochklassigen Titeln einen guten Namen als Sportspiel-Entwickler gemacht. So liefert sich *NBA In the Zone 2* ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen mit *NBA Live 97*. Besonders im Bereich der Optionsvielfalt hat Konami mit Electronic Arts fast gleichgezogen und trumpft mit zahlreichen interessanten Features wie der Definition eigener Spieler-Charaktere und einer komfortablen Auswechselfunktion auf. Im Bereich der Präsentation gibt sich *In the Zone* gewohnt solide und kaum spektakulär. Größter Pluspunkt dabei sind die großen, recht individuell gestalteten Polygonsportler, die sich während des Spiels gut erkennen lassen. Diese beherrschen teilweise auch die charakteristischen Bewegungsabläufe ihrer realen Vorbilder und bewegen sich sehr gewandt über den Platz. Beispielsweise kann man Dennis Rodman nicht nur an seiner farbenfrohen Haartracht, sondern auch am kompromisslosen Zweikampf-Verhalten erkennen.

Größte Stärke der Sportspiele von Konami ist bekanntermaßen das ausgereifte Gameplay. Im Vergleich zu *NBA Live 97* fällt sofort die deutlich höhere Spielgeschwindigkeit auf, wodurch die Atmosphäre der NBA besser als bei der EA-Konkurrenz eingefangen wird. Die Gegner und Mitspieler verhalten sich intelligent im Zusammenspiel und machen einen sehr engagierten Eindruck. Leider trüben einige technische Schwächen die Freude an der Action. So kommt das Scrolling besonders bei aufgesetzten Pässen über längere Distanzen oft ins Stocken, wodurch selbst ungenaue Pässe kaum abzufangen sind. Bis auf dieses nicht ganz unerhebliche Manko ist die Spielbarkeit gut, stellt allerdings auch auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe hohe Anforderungen an das Reaktionsvermögen und das Spielverständnis eines Anfängers. Besonders im Match gegen aggressive, kampfstärke Mannschaften gelingt es auch erfahrenen Spielern erst mit einiger Übung, das eigene Angriffsspiel kontrolliert und variantenreich aufzuziehen.

Im direkten Vergleich zur EA-Konkurrenz schneidet *In the Zone 2* recht gut ab. Etwas schwächer fallen allerdings der geringere Umfang an statistischen Daten, die lediglich vier Kameraperspektiven und die einfallslose Soundkulisse auf. Durch den Achtspieler-Modus und den dynamischeren Spielverlauf verbucht das Konami-Produkt aber auch Pluspunkte für sich. Spielerisch wendet sich *In the Zone 2* eher an erfahrene Fans des Genres, denen eine echte Herausforderung geboten wird. ■

Hersteller: Konami
Genre: Sport
Spieler: 1-8 (simultan)
Level: 29 Mannschaften
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

Info



Alle Spieler-Positionen der gegeneinander antretenden Mannschaften können anhand von Leistungsdaten miteinander verglichen werden. Ein Diagramm gibt zusätzlich Aufschluß über die taktische Ausrichtung jedes Teams.

Memory-Card: Eine zwischengespeicherte Saison belegt einen Speicherblock.

XL-Wertung

85%

Cool Boarders



Vorsicht! Neben halsbrecherischen Sprungschanzen verlangen zahlreiche Schikanen wie beispielsweise diese Felspitzen den virtuellen Sportskanonen einiges ab



Während eines Stunts sind Korrekturen der Sprungrichtung nicht möglich



Neben dem männlichen Sportler ist auch ein weiblicher Snowboarder am Start



Auf der unübersichtlichen Expert-Strecke erschweren enge Kurven die Abfahrt

Qualitätsmaßstäbe. Die 3D-Optik ist rasant, sogenannte „Blitzer“ zwischen den Polygonflächen fallen jedoch negativ auf. Zudem hätten ein wenig Abwechslung und noch mehr Strecken dem Spiel nicht geschadet. Rennen mit computergesteuerten Gegnern werden ebenso wenig geboten wie ein Zweispieler-Simultanmodus. Die Jagd auf Bestzeiten und Stunt-Highscores allein ist auf Dauer nicht sehr motivierend. PlayStation-User, die dieses Manko nicht stört, bekommen mit *Cool Boarders* ein technisch solides und gut spielbares Snowboard-Game geboten, das leider einen halb fertigen Eindruck hinterläßt. ■

XL-Wertung

70%

Hersteller:	Sony
Entwickler:	UEP Syst.
Genre:	Action/Sport
Spieler:	1
Level:	3 Strecken
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	im Handel

info



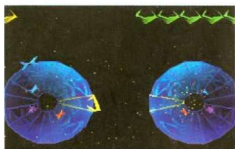
Vor dem Rennen kann der Spieler eines von sechs verschiedenen Snowboards auswählen. Während das Free-style-Board am besten für Stunts geeignet ist, eignet sich die Alpine-Version eher für die Jagd nach Bestzeiten.

Memory-Card: Highscores und Bestzeiten können abgespeichert werden (1 Block).

E von K. Kock s scheint, als habe Namco mit dem Arcade-Titel *Alpine Surfer* einen Stein ins Rollen gebracht. Da eine PSX-Umsetzung dieses Titels nicht geplant ist, hat die relativ unbekannte Programmierrschiede UEP System die Chance ergriffen, das erste Snowboard-Game für die PlayStation zu präsentieren.

Videospieler-Fans, die der exzentrischen Wintersportart nicht abgeneigt sind, dürfen sich bei *Cool Boarders* auf drei verschiedenen Strecken austoben. Während der erste Track dazu geeignet ist, mit der sensiblen Steuerung vertraut zu werden, stellt die zweite Abfahrt schon höhere Anforderungen an den Spieler, während der dritte Kurs mit der radikalsten Streckenführung aufwartet. Enge Kurven und diverse Schikanen verlangen dem Hobby-Snowboarder einiges ab. Zudem bietet jede Piste Sprungschanzen, auf denen die Protagonisten haarsträubende Stunts ausführen können, die mit Bonuspunkten belohnt werden. Neben Drehungen um die eigene Achse können die Sportler Salti, Schrauben und andere Kunststücke zum besten geben. Während die Tricks mit dem Freestyle-Board leicht von der Hand gehen, entscheiden sich Geschwindigkeitsfanatiker vor der Abfahrt für das Alpine-Board. Zwar ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, nach einem kurzen Training lassen sich die Charaktere jedoch recht präzise manövrieren. Grafisch setzt *Cool Boarders* für die PlayStation keine neuen

Tempest X₃ Tempest 2000



Saturn-Besitzer werden mit der Jaguar-Umsetzung *Tempest 2000* abgespeist



Tempest X₃ für die PlayStation glänzt mit einigen spektakulären, optischen Effekten. Leider bleibt das Gameplay deutlich hinter der Präsentation zurück

I von K.-D. Hartwig
m Zuge der Retro-Welle bleibt nun auch Ataris ehrwürdiger Jaguar nicht verschont – Interplay hat sich *Tempest 2000* des englischen Kult-Programmierers Jeff Minter angenommen. Vor nicht ganz drei Jahren gehörte das Ballerspektakel zu den ersten und auch heute noch nahezu einzigen Spiele-Highlights für die Raubkatze. Während das Spiel aufgrund seiner furiosen Action, der psychedelischen Grafik und des hämmernenden Techno-Soundtracks seinerzeit Shoot-'em-Up-Freaks Freudentränen in die Augen trieb und den Kauf eines Jaguars unumgänglich machte, ist die Zeit nicht spurlos an *Tempest* vorbeigegangen.

Aus diesem Grund wurde die PlayStation-Fassung einer optischen Rundumerneuerung unterzogen. Zusätzliche Lichteffekte, farbenfrohere Spielfelder und aufwendigere Hintergründe sorgen für zeitgemäße Optik, während die Musiken und Soundeffekte unangetastet blieben. Auch das Gameplay ist, abgesehen von einer Handvoll neuer Gegner und Extras, weitestge-

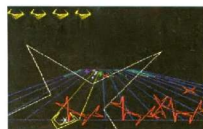
hend unverändert. Der Spieler bewegt eine Art Raumschiff am oberen Rand eines dreidimensionalen Netzes hin und her und versucht, die aus der Tiefe des Raumes anstürmenden Gegner zu vernichten. Unterstützt wird er dabei durch Extras wie eine Jump-Funktion, einen sogenannten A.I. Droid und eine Smartbombe pro Level. Die rasend schnelle Spielgeschwindigkeit geht dabei ein wenig zu Lasten der Präzision, so daß es nicht immer ganz einfach ist, ein Netz-Segment punktgenau anzusteuern. Das PSX-Pad erweist sich dabei als zusätzlicher Hemmschuh.

Während *Tempest X₃* somit das Flair des Jaguar-Vorbilds noch halbwegs wiederaufleben lassen kann, blicken Saturn-User in die Röhre. Sie werden nämlich mit einer 1:1-Umsetzung von *Tempest 2000* ohne jegliche Verbesserungen abgespeist. Und die kann nach drei Jahren nicht mehr sonderlich begeistern. Einige Verzerreffekte sind sogar schlechter als beim Jaguar ausgefallen. Spielentscheidend ist dies sicherlich nicht, verstärkt aber den bitteren Beigeschmack, den die Saturn-Version, die der Hardwareleistung der Konsole nicht mal ansatzweise gerecht wird, hinterläßt. Insgesamt sind aber beide Versionen für die breite Masse wohl nicht von sonderlichem Interesse, sondern eher für Freaks mit einer Affinität für das Original geeignet. ■

XL-Wertung (PSX) 70%
XL-Wertung (SAT) 60%

Hersteller: Interplay
Entwickler: High Voltage
Genre: Shoot 'em Up
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 100+Bonuslevel
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

info



Ataris *Tempest* von Dave Theurer war 1981 der erste Automat mit farbigem Vektor-Gratik. Auf beiden Systemen wird als Bonus „*Tempest-Traditional*“ geboten, das zwar optisch dem Arcade-Original entspricht, jedoch nicht die spielerischen Feinheiten bietet. Das Feeling der Trackball-Steuerung kann natürlich auch nicht wiedergegeben werden.

Speicher-Optionen: (Highscores und erreichte Level) PSX: 1 Block, SAT: 4 Blöcke.





X2 nutzt die volle Leistungsfähigkeit der PlayStation-Hardware. Unglücklicherweise leidet die Spielbarkeit unter der phänomenalen grafischen Präsentation des Spiels

Hersteller:	Ocean
Entwickler:	Team 17
Genre:	Action
Spieler:	1-2 (simultan)
Level:	10
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	im Handel

info


Zur Auswahl stehen drei Raumschiffe, die sich durch ihre Schußkraft und Geschwindigkeit unterscheiden. Die Zahl der möglichen Ausbaustufen einer Extrawaffe hängt ebenfalls vom jeweiligen Gleiter ab. Eine Saturn-Umsetzung ist in Arbeit.

Memory-Card: Wird nicht unterstützt, statt dessen gibt es Paßwörter nach jedem beendeten Level.



von M. Häntschi

it dem Amiga-Shoot-'em-Up *Project X* landete Team 17 vor vier Jahren einen Riesen-Hit. Durch unzählige riesige Sprites auf dem Screen, ein butterweiches Scrolling und aufwendige Grafik- und Soundeffekte übertraf *Project X* zur damaligen Zeit die gesamte Action-Konkurrenz und demonstrierte eindrucksvoll die technische Überlegenheit der Commodore-Hardware gegenüber anderer Heimcomputer.

Sicherlich setzten sich die britischen Kult-Programmierer, die zuletzt mit *Worms* einen weltweiten Bestseller vorlegten, mit der 32-Bit-Fortsetzung ähnlich hohe Ziele. Den engen technischen Reglementierungen früherer Zeiten entkommen, nutzten sie die volle PSX-Power, die selbst zu aufwendigen Spezialeffekten wie Transparenzen und Light-Source-Shading unkomplizierten Zugang gewährt. Gegenüber den 32 Farben des Amiga-Vorgängers nutzt die PlayStation-Variante ganze 32.000, wobei jedes Sprite eine eigene Palette von 256 Farben besitzt. Alle Gegner-Sprites wurden durch Raytracing-Berechnungen plastisch real bis pop-



Im zweiten Level wird vom horizontalen zum vertikalen Scrolling gewechselt

X2



Spätestens im Zweispieler-Modus geht die komplette Übersicht verloren

pig bunt gestaltet und stürzen sich in leicht durchschaubaren Formationen auf den Raumgleiter des Spielers. Trotzdem gelingt es nicht, wie beispielsweise bei den *R-Type*-Automaten, durch wiederholtes Üben der Level einen unbeschädigten Weg durch das Spiel zu finden. Dies liegt in erster Linie an den übertrieben aufwendigen Licht- und Farbeffekten, die den gegnerischen Laser- und Raketenbeschuß optisch dominieren und an der gewaltigen Größe der feindlichen Objekte, die kaum Platz zum Manövrieren lassen. Ständig wird das eigene Schiff von irgendwo beschossen, und der Spieler weiß nicht, woher. Offensichtlich haben auch die Programmierer diesen Mißstand erkannt und spendierten dem Raumschiff einen extra großen Energiebalken, der das unfaire Leveldesign durch



ein dickes Energiepolster wieder etwas ausgleicht. Die Soundeffekte, die in Ballerspielen nicht nur eine berauschende Kulisse aus Explosionsgeräuschen bilden, sondern vielmehr die überbeanspruchten Augen des Spielers durch verschiedene Klänge für Treffer und Fehlschüsse entlasten sollten, erfüllen ihren Zweck nicht. Das gilt auch für das umfangreiche Power-Up-System, das selbst im Kampf mit den riesigen Endgegnern kein taktisches Vorgehen erlaubt.

Nüchtern betrachtet ist *X2* zur Zeit nur wegen mangelnder Konkurrenz das beste PSX-Ballerspiel. Die zehn Level sind nicht besonders umfangreich, und aufgrund des Paßwortsystems ist *X2* nur für wenige Stunden unterhaltsam. ■

XL-Wertung

70%

Hardcore 4x4



Optisch und auch in puncto Design machen die sechs sehr unterschiedlichen Off-Road-Kurse einiges her. Technisch liegt dabei die PSX-Variante deutlich vor der Saturn-CD



Die Standbilder können den spielerischen Unterschied der Versionen nicht vermitteln

O von T. Hellwig
ff-Road-Rennen haben bekanntlich einen hohen Fun-Faktor – sowohl für das Publikum als auch für den schuftenden Fahrer, der seinen PS-gewaltigen Truck gnadenlos über Stock und Stein jagt. Mit *Hardcore 4x4* für PlayStation und Saturn wird nun endlich ein Wuschtraum vieler Rennspiel-Fans wahr.

Die beiden Versionen bieten jeweils sechs dickbereifte Allrad-Vehikel und sechs interessante Strecken. Durch verschiedene Top-Speed-, Beschleunigungs- und Stoßdämpfer-Werte ergeben sich deutliche Unterschiede im Handling der einzelnen Wagen. Zudem kann vor, aber auch während eines Rennens die Ansprechverzö-



Heftige Crashes verbeulen die Wagen teils stark, bleiben aber ansonsten folgenlos für das Fahrverhalten und den Speed

gerung der Steuerung variiert werden. Im Zusammenhang mit den weiteren Konfigurationsmöglichkeiten wie z. B. (sechs) wechselnde Wetterverhältnisse, automatische und manuelle Schaltung, vier Perspektiven sowie Zeit- und Turnier-Modus ergeben sich individuelle Bedingungen, die für viel Abwechslung und die

nötige Motivation sorgen.

Beim Streckendesign, das im großen und ganzen in beiden Fassungen dasselbe ist, haben sich die Programmierer große Mühe gegeben. Die Gebirgs-, Eis-, Lava- und Sandkurse verlangen dem Spieler einiges ab und machen auch optisch viel her – zumindest, wenn es um die PSX-Variante geht. Auch das Fahrverhalten und die Soundeffekte der Trucks sind erfreulich realistisch ausgefallen. Selbst in der Außenperspektive wird man als Spieler quasi durchgeschüttelt, wobei allerdings dem Augenschmaus bei der Saturn-Fassung deutliche Grenzen gesetzt sind. Probleme mit der Grafikkarte schlagen sich in sehr unangenehmen Ruckeln und dem zeitweisen Verlust der Kontrolle nieder – nach kurzer Spielzeit scheint eine Pause unabdingbar. Insgesamt ist der grafische und spielerische Eindruck der PlayStation-Raserei um ein Vielfaches besser.

Wer Spaß an wilden Exkursionen über hügelige Off-Road-Pisten hat, und wem das Finden der Ideallinie und die Hochgeschwindigkeit eines Formel-1-Boliden nicht das Wichtigste ist, der erhält mit *Hardcore 4x4* (für PSX) ein gelungenes, kurzweiliges Rennspiel. Freunde actionreicher Stunteinlagen und heftiger Crashes werden lediglich einen Zweispieler-Modus vermissen, der die technisch unsaubere Saturn-CD allerdings kaum mehr hätte aufwerten können. ■

XL-Wertung (PSX)

75%

XL-Wertung (SAT)

60%

Hersteller:	Softgold
Entwickler:	Gremlin
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Level:	6 Strecken
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	im Handel

info



Mitte dieses Jahres erscheint ein weiteres Off-Road-Game. Nach *Off-Road Interceptor Extreme*, mit seinen futuristischen Kursen, diversen Extras und Waffenarten, darf man sich auf *Monster Truck Rally* (PSX) von Psynosis freuen. Ohne enggefäßte Streckenbegrenzungen poltern die Trucks darin auf der Suche nach Checkpoints durch unebene, naturbelassene Landschaften.

Speicher-Optionen:

PSX: 1 Block, SAT: 36 Blöcke.

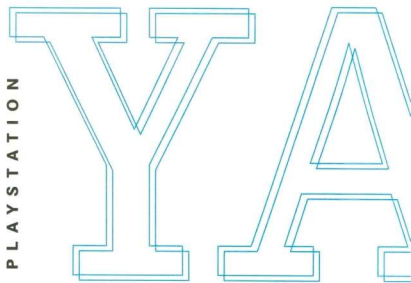
DAS PSX-ENTWICKLUNGSSYSTEM

1



Sony stellt ein PlayStation-Entwicklungssystem für den Heimgebrauch vor.

Yaroze soll noch in diesem Jahr in Europa erhältlich sein.



SONY PLAYSTATION

Die frühen achtziger Jahre, als die Video- und Computerspielbranche noch in den Kinderschuhen steckte, waren der Ursprung unzähliger innovativer Programmierideen, von denen große Teile der Software-Industrie bis heute zehren. In den Zeiten als ZX-81 Spectrum, VC20, C64 und später auch der Amiga die digitale Spielewelt beherrschten, war Speicherplatz noch kostbar, und ganze Spiele fanden auf einer einzigen Diskette Platz. Dieser vermeintliche Mißstand wurde jedoch als Herausforderung angesehen, die Hardware bis auf das letzte auszureizen, um so die ausgefallensten Spielkonzepte in Szene setzen zu können. Besonders in England machten sich Programmierer wie David Braben mit dem legendären *Elite* oder die Stamper-Brüder von Rare (damals als Ultimate bekannt) einen Namen mit ihren einfallsreichen Spielen. Aber auch die Wurzeln vom *Earthworm Jim*-Erfinder David Perry sind in dieser Zeit zu suchen.

Sony schickt sich dieser Tage mit einer interessanten Idee an, diese goldenen Zeiten wieder aufleben zu lassen. Bereits auf der E3-Messe kündigte der Elektronik-Multi ein PlayStation-Entwicklungssystem für den Heimgebrauch an, das im vergangenen Jahr in Japan eingeführt wurde und im Frühjahr dieses Jahres für maximal 1500 DM in Europa erhältlich sein soll. Dadurch wird erstmals die aufwendige Videospiel-Entwicklungs-Hardware, die für den professionellen Gebrauch bis zu 30.000 \$ kostet, allgemein zugänglich. Aller Wahrscheinlichkeit nach werden die Geräte nicht in den Einzelhandel gelangen, sondern von Sony direkt auf Bestellung verkauft.

FÜR DEN TECHNISCH VERSIERTEN

2



AMATEUR-PROGRAMMIERER

3



1 Das Yaroze Entwicklungssystem mit System- und Library-CDs und Computer-Interface

2 Sony Großbritannien informiert unter der Internet-Adresse www.scee.sony.co.uk über das neue System

3 Auch Sony Japan will Hobby-Programmierer durch das Internet auf dem aktuellsten Stand halten



KEN KUTARAGI WAR SCHON FÜR DIE ENTWICKLUNG DER ORIGINAL-PLAYSTATION VERANTWÖRTLICH UND STEHT NUN DEM YAROZE-PROJEKT VOR



YAROZE

Durch einige technische Modifikationen an der von Ken Kutaragi entwickelten Original-PSX gewährt die sogenannte schwarze PlayStation über einen PC Zugriff auf das komplexe Entwicklungssystem. Dafür wurden lediglich die Boot-ROMs ausgetauscht und auf den landesspezifischen Sicherheitsschip verzichtet. Mit Hilfe eines im Lieferumfang enthaltenen C-Compilers und Debuggers, sowie der Grafik- und Soundkonverter wird es Hobby-Programmierern möglich, Software speziell auf die PSX-Hardware zuzuschneiden. Allerdings beinhaltet die kostengünstige Weiterentwicklung des Standardsystems auch seine Tücken. So stehen dem Programmierer lediglich 2 MB an Hauptspeicher zur Verfügung, was natürlich wenig Spielraum bei der Arbeit bietet. Größtes Manko allerdings ist das Fehlen eines PC-CD-ROM-Emulators, wodurch das Speichern der Spiele auf CDs nicht möglich ist. Ein spezieller Sicherheitsschip verhindert zudem das Abspielen sogenannter Gold Discs, also beschreibbarer CD-Rohlinge. Einerseits wird somit der Mißbrauch der neuen Hardware als illegale Kopierstation, andererseits aber auch die kommerzielle Vermarktung der selbstentwickelten Software ausgeschlossen. Alle mit dem als Yaroze

betitelten System programmierten Spiele können maximal 3,5 MB umfassen: 2 MB Programmcode für den Hauptspeicher, 1 MB Videodaten und 512 KB an Sound-Files. Die Spiele müssen vor ihrem Start jedesmal vom PC in den PlayStation-Speicher geladen werden. Diese augenscheinlich strengen Reglementierungen zwingen die Programmierer aber auch dazu, sich in der Tradition der Heimcomputer auf das Gameplay zu konzentrieren und weniger Zeit mit der aufwendigen Präsentation ihrer Titel zu „verschwenden“. Wer glaubt, daß unter diesen scheinbar amateurlastigen Bedingungen keine vernünftige Entwicklungsarbeit möglich ist, der sei daran erinnert, daß der vollständige Programm-Code von *Ridge Racer* in den standardmäßigen PSX-Speicher paßt, was zeigt, daß sich mit Hilfe des Yaroze-Systems auch hochwertige Software entwickeln läßt.

Bei näherer Betrachtung birgt das Yaroze-Entwicklungssystem ein beträchtliches Zukunftspotential. Besonders in der umtriebigen Programmierer-Szene Japans stieß Sonys Idee auf offene Ohren. Neben den zahlreichen talentierten Amateuren, die z. T. über ein enormes technisches Fachwissen verfügen haben, auch schon namhafte Profis Interesse an der neuen Hardware signalisiert. Der Gründung privater Programmierschmieden, weitab kommerzieller Zwänge des Marktdiktates, scheint nichts mehr im Wege zu stehen. Sony wird diese Keimzellen frischer Ideen zu nutzen verstehen, und auch andere Firmen werden sicherlich Impulse aus den Wohnzimmern eifriger Hobby-Entwickler erhalten. Sollte es Sony gelingen, das Yaroze-System weltweit auf den Märkten zu etablieren und die Nutzer,

beispielsweise durch Online-Dienste, auf dem aktuellen Stand zu halten, wird das Software-Lineup vieler Videospielanbieter in Zukunft neben den unzähligen Renn- und Kampfspielen auch das eine oder andere neue Spielkonzept vorweisen können. Bis dahin ist es allerdings noch ein weiter Weg.

Noch wird der Großteil des semiprofessionellen Entwicklungsmarktes vom PC dominiert, und die Chancen, daß sich aus dieser Sparte Ressourcen für den Konsolenbereich rekrutieren lassen, sind denkbar gering. Ob der außerjapanische Markt ausreichendes Potential an interessierten und engagierten Videospielern für eine eigene Entwicklungs-Kultur bietet, ist z. Zt. nicht abschätzbar.

Die Zukunft des Yaroze-Systems ist somit ungewiß. Läuft alles wie geplant, kann es sich zu einer der wichtigsten Hardware-Plattformen der kommenden Jahre entwickeln. Viel hängt aber auch von Sony ab, damit das ganze Projekt nicht als logistisches Desaster endet. ■

SEGA BASIC-SYSTEM

DEM BEISPIEL SONYS FOLGEND, KÜNDIGTE SEGA DEN RELEASE EINES PROGRAMMIERSYSTEMS FÜR DEN SATURN AN. DAS VON BITS SYSTEM ENTWICKELTE KIT WIRD IN ZWEI VERSCHIEDENEN VERSIONEN AUF DEN MARKT KOMMEN. EINS ALS SELBSTSTÄNDIGES SYSTEM, DAS DIE TASTATUR UND DAS FLOPPY DRIVE VON SEGA NUTZT UND EINS, DAS PER INTERFACE AN EINEN PC ANGESCHLOSSEN WERDEN KANN. OFFENBAR ERLAUBT DAS KIT LEDIGLICH DIE ENTWICKLUNG VON SPIELEN IN EINER QUALITÄT, WIE SIE 16 BIT-KONSOLEN ERREICHEN. ES GIBT NOCH KEINE PLÄNE, DAS BASIC SYSTEM AUSSERHALB JAPANS AUF DEN MARKT ZU BRINGEN.



Crash Bandicoot (PAL)

Prozent-Paßwörter:

2 %: ●●●●●●●●
6 %: ●●●●●●●●
11 %: ●●●●●●●●



13 %: ●●●●●●●●
18 %: ●●●●●●●●
22 %: ●●●●●●●●
27 %: ●●●●●●●●
31 %: ●●●●●●●●
36 %: ●●●●●●●●
38 %: ●●●●●●●●
52 %: ●●●●●●●●

Alle Edelsteine und Schlüssel:

Gebt das folgendes Paßwort ein:

▲▲▲▲▲▲▲▲
▲▲▲▲▲▲▲▲
▲▲▲▲▲▲▲▲

Descent (NTSC)

Levelanwahl:

▲▲▲▲●●●●▲▲

Alle Schlüssel:

●●●●●●●●●●

Alle Waffen:

▲●●●●●●●●●

Unverwundbarkeit:

●●●●●●●●●●

Levelcodes:

Level 2: DBG4B-JB7S7-DS4#Y-MSBYB

Level 3: QOM#B-7B7S7-DHLTQ-8VBXV

Level 4: SGVFB-JM7TB-GNMXG-JWB5V

Level 5: N*5KB-STLVQ-HC344-6ZB3B

Level 6: Y8FPB-SL3TB-JAM66-S9D2V

Level 7: XORTB-SQGTB-HBMC8-VBF#B

Level 8: RH2FB-NV70*-GBL5Q*-BBBB

Level 9: 8SHKB-9WLT*-JPLD8-NCCBK

Destruction Derby 2 (NTSC)

Streckenwahl:

(Das folgende Paßwort funktioniert eventuell auch bei der in Kürze erscheinenden



PAL-Version des Spiels.)

Ruft das Paßwort 'MACSrPOO' ein, und Ihr könnt alle Kurse im Practice-Modus (Stockcar oder Wrecking) sowie alle Bowls anwählen.

Motor Toon GP 2 (PAL)

Cheats im Goodies-Menü:

Ruft das Goodies-Menü auf und gebt die folgenden Cheats in der Reihenfolge der angegebenen vier Schritte anstelle der Zeilen mit den Fragezeichen ein!

Erste Zeile - Extra Characters:

1. L1 halten, Select drücken
2. L1 + L2 + R2 halten, Select drücken
3. L1 halten, Select drücken
4. R1 + R2 halten, Select drücken

Zweite Zeile - Additional Tracks:

1. L1 halten, Select drücken
2. R1 halten, Select drücken
3. L1 + R1 halten, Select drücken
4. L1 halten, Select drücken

Dritte Zeile - Tank Combat (3D-Shoot-'em-Up für ein oder zwei Spieler):

1. L1 + R1 halten, Select drücken
2. L1 halten, Select drücken
3. L1 halten, Select drücken
4. R1 + R2 halten, Select drücken

Vierte Zeile - Submarine X:

1. L1 + R1 halten, Select drücken
2. R1 + R2 halten, Select drücken
3. L1 + R1 halten, Select drücken
4. L2 halten, Select drücken

Fünfte Zeile - Motor Toon R:

1. L1 halten, Select drücken
2. L1 + R2 halten, Select drücken
3. R1 + R2 halten, Select drücken
4. R1 halten, Select drücken

Erweiterte Optionen:

Haltet im Hauptmenü L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt, ruft dann das Optionsmenü auf und laßt die Tasten wieder los! Nun läßt sich zum Beispiel der Ghost Car Mode anwählen, der Kamerawinkel verstellen, die Optionsmenüs farblich verändern etc.

Iron & Blood (PAL)

Versteckter Charakter:

Haltet im Charakterauswahlscreen L1 + L2 + R1 + R2 + oben gedrückt und bestätigt dann mit **X**. Es erscheint ein geheimer Charakter.

NFL Gameday (NTSC)

Diverse Paßwörter:

- | | |
|--------------------------|-------------|
| Turbo länger aktiv: | STERIODS |
| Stärkere Fouls: | CRUNCH.TIME |
| Häufiger Verletzungen: | MAYHEM |
| Riesige Linemen: | BIG.BOYS |
| Knochen-Bowl: | SKELETON |
| Starker Computer-Gegner: | URNOTREDE |
| Überraschung: | JUICE |

Einfaches Abfangen: PICK.CITY
Einfaches Werfen: CANNON.ARM
Überraschung: STICKUM
Bessere Offensive: OFFENSE
Bessere Defensive: DEFENSE

Tip: Zur Seitenlinie werfen:
L2 + R2 drücken

Parodius (NTSC u. PAL)

Levelwahl:
Drückt im Titelscreen fünfmal ■, siebenmal ▲ und dreimal ●!

Unverwundbarkeit:
Pausiert ein Spiel und drückt ▲▲✖✖
●●●■, unten, links! Nun erklingt ein Sound als Bestätigung. Wiederholt Ihr die Eingabe, so wird die Wirkung rückgängig gemacht.

Power-Ups:
Pausiert ein Spiel und drückt oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, ✖●! Nun erklingt ein Sound als Bestätigung. Wenn Ihr die Pause wieder löst, habt Ihr die maximale Power. Der Cheat funktioniert im Zweispieler-Modus sogar für beide Player gleichzeitig.

Pro Pinball (PAL)

Turbo-Modus aktivieren:
Gebt die Initialen „PRO“ in die Highscore-Liste nach einem Spiel ein und startet dann ein neues Spiel!

Star Gladiator (NTSC und PAL)

Andere Charaktere anwählen:
Als Bilstein spielen:
Stellt den Arcade-Modus ein und haltet im Charakterauswahlscreen Select gedrückt, wenn Ihr Hayato angewählt habt! Wechselt nun zu Gore und gebt folgendes ein:
✖✖●●■●■▲▲▲+✖



Als Kappah spielen:
Stellt den Arcade-Modus ein und haltet im Charakterauswahlscreen Select gedrückt, wenn Ihr Gore angewählt habt! Wechselt nun nach links zu Hayato und gebt folgendes ein:
●●■▲▲✖■▲●■▲+✖

Als Blood spielen:
Stellt den Arcade-Modus ein und haltet im Charakterauswahlscreen Select gedrückt, wenn Ihr Hayato angewählt habt! Gebt dann folgendes ein:
✖✖✖✖✖
Nun wechselt Ihr nach rechts zu Kappah und gebt diese Kombination ein:
●▲●▲●▲, L1 + R1

Dark Fighting:
Wenn der Versus-Screen zu sehen und die PSX im Ladevorgang ist, drückt Ihr L2 + R2 + unten gleichzeitig.

Street Fighter Zero / Alpha (NTSC u. PAL)

Andere Charaktere anwählen:
Als Dan spielen:
Haltet im Charakterauswahlscreen L2 gedrückt und drückt dann ▲■✖●▲!
Dasselbe mit anderer Farbe: Haltet L2 gedrückt und drückt dann ▲●✖■▲!

Als Gouki spielen:
Haltet im Charakterauswahlscreen L2 gedrückt und drückt dann oben, oben, unten, unten, unten, ■+▲!
Dasselbe mit anderer Farbe: Haltet L2 gedrückt und drückt dann oben, oben, oben, unten, unten, unten, ✖+●!

Als Vega spielen:
Haltet im Charakterauswahlscreen L2 gedrückt und drückt dann oben, oben, unten, unten, oben, unten, unten, ■+▲!

Levelwahl:
Haltet im Hauptmenü Select gedrückt, drückt dann ▲, L1, ■! Laßt dann Select los und drückt L1, ■, ▲, L1, ■, unten!

The Need For Speed (NTSC und PAL)

Geheime Strecke:
Gebt im Tournament-Modus folgendes Paßwort ein: SPKSHC! Wechselt nun den



Modus im „RACE TYPE“-Menü und wählt daraufhin den Kurs Rusty Springs an! Bevor Ihr die Wahl bestätigt, haltet Ihr L1 + R1 + ▲ gedrückt. Nun erscheint „LUNAR SPRINGS“, und Ihr fahrt mit Eurem Wagen – auch der Warrior kann benutzt werden – über eine interessante Piste auf dem Mond. Die geringe Anziehungskraft auf dem Planeten macht gelegentlich Schwierigkeiten beim Steuern des Wagens.

Top Gun: Fire at will! (PAL)

Levelcodes:
Miramar 2: 63631
Miramar 3: 86023
Miramar 4: 56141
Miramar 5: 79523
Miramar 6: 07631
Cuba 1: 20123
Cuba 2: 57131
Cuba 3: 70613



Cuba 4: 82123
Cuba 5: 46464
Cuba 6: 75623
Cuba 7: 39964





Korea 1:	26126
Korea 2:	89464
Korea 3:	91692
Korea 4:	15084
Korea 5:	84103
Korea 6:	08584
Korea 7:	77603
Korea 8:	90194
Korea 9:	28103
Korea 10:	41684
Lybia 1:	78692
Lybia 2:	91184
Lybia 3:	48384
Lybia 4:	02726
Lybia 5:	31984
Lybia 6:	94236
Lybia 7:	81484
Lybia 8:	45726

saturn

Alien Trilogy (PAL)

Levelanwahl:

Gebt das Paßwort „FLYTOXX“ ein, wobei die beiden letzten Stellen durch eine



beliebige Levelnummer ersetzt werden können, um diesen direkt anzuwählen. Munitionsvorrat aufbessern: Gebt dazu das Paßwort „F1LLMYPOCK1TS“ ein!

Alone in the Dark 2 (PAL)

Cheat-Menü:

Haltet im Start-Bildschirm die L- und R-Tasten auf Controller eins gedrückt, dazu



haltet Ihr auf Controller zwei ebenfalls die L- und R-Tasten und zusätzlich Start gedrückt. Dann drückt Ihr noch Start auf Pad eins und das Cheat-Menü erscheint. Die zweite Methode wie Ihr an das Cheat-Menü gelangen könnt, ist ganz ähnlich: Wiederum im Start-Bildschirm drückt Ihr nacheinander (wobei alle gedrückten Tasten auch gehalten werden müssen) auf Pad eins L, dann R, danach auf Pad zwei L, dann R, dazu Start und schließlich Start auf Pad eins.

Bubble Bobble (PAL)

Bonusräume inklusive Levelskip:

Vorausgesetzt Ihr habt bis zum zwanzigsten Level noch kein Leben eingebüßt, so erscheint nach einer Weile im oberen Bereich des Spielfeldes eine Tür. Hinter diesem Zugang ist ein geheimer Raum versteckt, in dem es reichlich Diamanten zu holen gibt. Habt Ihr alle eingesammelt, so könnt Ihr den Raum wieder verlassen. Automatisch wird dabei Level 20 übersprungen bzw. beendet, und Ihr findet Euch in Level 21 wieder. Kommt Ihr danach ohne Lebensverlust bis in den dreißigsten Level, so werdet Ihr auch dort eine solche Geheimtür finden, die ebenfalls einen Levelsprung ermöglicht. Im Abstand von zehn Bildern führt sich diese Prozedur fort – immer vorausgesetzt, daß Ihr unbesiegt bleibt. Im Fünfzigsten Level macht Ihr nach verlassen der Tür sogar einen Sprung bis zum 71sten Bild.

Bust-A-Move 2 (PAL)

Andere Hintergründe:

Drückt im Hauptmenü X, links, rechts, X! Im Spiel erscheinen nun die Hintergrundgrafiken aus Bubble Bobble.



NFL Quarterback Club 97 (PAL)

Diverse Cheats:

Alle Tastenkombinationen müssen im Preseason-Modus / Team-Select-Menü eingegeben werden. Eine akustische Meldung bestätigt die korrekte Eingabe.

Acclaim- und Iguana-Team anwählen:
X, X, R, R, X, R

AFC- und NFC-Team anwählen:
X, X, X, Y, X, X

Big-Player-Modus:
X, X, Z, Y, X, Z

100-Yards-Würfe vom Quarterback:
X, X, Z, R, X, Z

Looserteam:
X, X, Y, R, X, Y

Minen-Modus (Auf den Spielfeldern befinden sich Minen):
X, X, X, Z, X, X

Small-Player-Modus:
X, X, Z, Z, X, Z

Turbo (immer eingeschaltet):
X, X, R, Y, X, Y

Zeitlupe (Die Spielgeschwindigkeit verlangsamt sich radikal):
X, X, R, R, X, R

NIGHTS (PAL)

Versteckte Höhle:

Zunächst müßt Ihr den Charakter Claris auswählen. Mit ihm spielt Ihr dann in der zweiten Welt bis zum Mystic Forest. Auf

dem dritten Kurs solltet Ihr nun den höchsten Punkt ausfindig machen. Dort steht ein Pavillon, der von vier Schaltern umringt ist. Betätigt Ihr einen dieser Schalter, öffnet sich die stei-



nerne Tür in der mitte des Pavillons, und Ihr könnt in eine Höhle fliegen, in der es eine Banderole und reichlich Sterne gibt.



Debug-Menü:

Sobald das Sonic-Team-Logo erschienen ist, drückt Ihr A, B, rechts, A, C, A, unten, A, B, rechts, A. Daraufhin wartet Ihr, bis das Titeldbild erscheint und drückt dann oben, unten, links, rechts, A + Start. Nun wählt Ihr einen beliebigen Traum (von Elliot) an und drückt X, Y, Z, Y, X, Start. Im folgenden Spiel pausiert Ihr nun und drückt rechts, A, links, links, Y. Nachdem die Eingabe erfolgt ist, spielt Ihr weiter, sammelt 50 Orbs ein und drückt im Sprung Start. Nach dieser sehr aufwendigen



gen Vorarbeit erscheint endlich das Debug-Menü, in dem Ihr zahlreiche Optionen beeinflussen könnt, was Euch für die Tortour entschädigen sollte.

Geheimer Zweispieler-Modus:

Sucht Euch Elliot aus und spielt mit ihm bis in die dritte Stage (Stick Canyon)! Dort trefft Ihr auf Reala, die Ihr ohne Lebensverluste besiegen müßt. Ist dies gelungen, brecht Ihr das laufende Spiel ab und ruft das Optionsmenü auf. Der Menüpunkt „2P VS“ eröffnet den Zugang zum versteckten Zweispieler-Modus.

Sim City 2000 (PAL)

Mehr Geld:

Um sehr viel mehr Zahlungseinheiten zur Verfügung zu haben, solltet Ihr ein Spiel starten, dann einfach pausieren und nacheinander A, Z, X und Y drücken. Die wundersame Vermehrung der finanziellen Möglichkeiten kann in jeder Phase des

Spiele angewendet werden – sogar mehrmals hintereinander.



Story of Thor (PAL)

Versteckter Zweispieler-Modus:

Startet ein Spiel und haltet die Tasten X und L gedrückt, während Ihr dann per Z-Button das Waffeninventar öffnet! Sobald Ihr die Tasten losläßt, erscheint ein zweiter Held (Leon) auf dem Bildschirm. Die Fähigkeiten des über den zweiten Controller zu steuernden „Gehilfen“ sind



jedoch beschränkt. Das Ansprechen von Obelisken sowie das Aufsammeln von Gegenständen beherrscht er nicht, dafür ist er hilfreich als Leiter bei der Erklömmung von hohen Mauern oder ähnlichem zu gebrauchen. Die beste Verwendung ist aber der Einsatz im Kampf, und zwar als Verbündeter, der den

Feind ablenken und überraschen kann. Doch Vorsicht! Treffer, die der zweite Leon einstecken muß, gehen ebenfalls auf das Konto des ersten Spielers. Die beiden Helden haben also quasi einen gemeinsamen Energiebalken.

Virtua Cop (PAL)

Alle Waffen:

Haltet die Taste C bereits gedrückt, wenn das Sega-Logo auf dem Bildschirm erscheint! Gebt nun den folgenden Cheat ein: oben, unten, links, rechts! Haltet weiterhin C gedrückt bis der Titeldbildschirm erscheint! Drückt dann unten, oben, rechts, links, oben, oben, links, rechts! Danach ruft Ihr das Options-Plus-Menü



auf und stellt dort „GUN SELECT“ auf „ON“. Wenn Ihr nun ein Spiel gestartet habt und pausiert, müßt Ihr nur noch Eure Waffe nachladen und sieben andere Feuerwaffen stehen Euch zur Verfügung.

Mirror-Modus:

Bevor Ihr eine Stage ausgewählt habt, müßt Ihr die folgende Prozedur durchführen. Schießt einmal und ladet dann nach, schießt nun dreimal und ladet zweimal nach, bevor Ihr schließlich noch einmal schießt! Wählt am Ende eine Stage aus und sie wird gespiegelt sein.



PlayStation HEADPHONES



Sony Video Game Head-Phones
ca. 30 DM

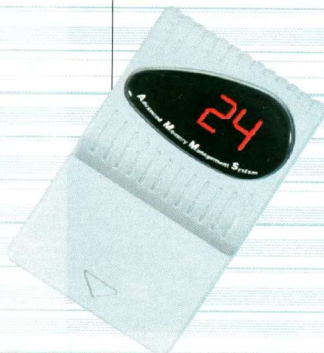
Hinter der Bezeichnung MDR-005EG verbirgt sich nicht etwa eine neue interaktive Computersendung des Mitteldeutschen Rundfunks, sondern ein neuartiger Sony-Stereo-Kopfhörer, der im Mai in den Handel kommen soll und die Ohren der geeigneten Videospieler bei ihrem Hobby verwöhnen wird. Am Ende des sage und schreibe drei Meter langen Kabels steckt ein handelsüblicher Stereo-Mini-Klinkenstecker. Da die PlayStation (z. B. im Gegensatz zum Mega Drive) an sich über keine Kopfhörerbuchse

verfügt, muß am Fernseher oder Monitor eine entsprechende Buchse vorhanden sein, um in den Stereo-Hörgenuß kommen zu können.

Der integrierte Baßverstärker ist noch das interessanteste Feature des Zubehörs und trägt maßgeblich zu der guten Klangqualität bei. Die Headphones sind sicherlich kein unverzichtbares PSX-Utensil und liefern für Durchschnittsöhren auch kein hörbar besseres Klangerlebnis als andere Kopfhörer dieser Preisklasse. Ein gutes Kaufargument für Videospieler ist hingegen das extra lange Kabel. ■

Playstation MEMORY-TOOL

360 Slot Memory Card
ca. DM 120



Dataflash zeichnet schon für die *Memory Card plus* verantwortlich, die wir in neXt Level 7/96 bereits vorstellten. Auf der *360 Slot Memory Card* können, wie der Name schon vermuten läßt, bis zu 360 Spielstände gespeichert werden. Das Memory-Card-Menü wird zu diesem Zweck in 24facher Ausföhrung auf dem Bildschirm präsentiert. Jede der 24 Seiten verfügt über 15 Speicherblöcke. Aus dem Gehäuse ragt eine Digitalanzeige heraus, auf der die aktuellen „Seitenzahlen“ abzulesen sind. Nicht nur, daß die *360 Slot Memory Card* dreimal so viele Spielstände fassen kann wie ihr Vorgänger-Modell, die *Memory Card plus*, sie ist zudem in ihrer Handhabung sehr viel einfacher. Die Bedienung erfolgt ausschließlich über das PlayStation-Joystick.

Insbesondere Freunde von sehr speicherfressenden Spielen wie zum Beispiel *A-Train* oder *Sim City 2000* sollten sich unbedingt für einen Kauf der Speicherkarte entscheiden, denn danach dürfte wohl das Speicherproblem längerfristig gelöst sein. ■



Highlights in XL 5/96:

Specials: Interviews mit S. Miyamoto u. F1-Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe
Spiel des Monats: addas
Power Soccer (PSX)
PlayStation: B. A. Toshinden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Racer Revolution, Total NBA '96
Saturn: Panzer Dragon Zwei, Super NES: Super Mario Rpg
Arcade: Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On
Zubehör: Game Buster für PlayStation und Saturn

5/96 DM 4,90



Highlights in XL 6/96:

Specials: Das Lucas-Evangelium, Interview mit H. Lincoln, Capcom-Interview (Darkstalkers u. Res. Evil), Messe-Report ECTS, SiliconGraphics (Teil 1)
Spiel des Monats: Panzer Dragon Zwei (SAT)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil, Tekken 2, True Pinball
Saturn: King of Fighters '95, Shellshock, Last Bronx, Soul Edge
Zubehör: PSX-Joypads

6/96 DM 4,90



Highlights in XL 7/96:

Specials: wipEout 2097, E3-Messe, Int. mit David Perry, SiliconGraphics (2)
Spiel des Monats: Super Mario RPG (SNES)
PlayStation: Int. Track & Field, Jumping Flash! 2, Sampras Extreme Tennis
Saturn: Earthworm Jim 2
Super NES: S. Bomberman 4
Arcade: War Gods
Zubehör: Memory Card Plus, neGon-Pad, BMB Back-Up-Cartridge

7/96 DM 4,90



Highlights in XL 8/96:

Specials: Heart of Darkness, N64-Interviews mit Shigeru Miyamoto (S. Mario 64) und Paradigm Simulation (PilotWings 64)
Spiel des Monats: A-Train (PlayStation)
PlayStation: Destruction Derby 2, Fade to Black, Motor Toon Grand Prix 2, Return Fire
Saturn: Athlete Kings, Exhumed, NIGHTS, The Story of Thor 2
Arcade: Soul Edge V. II.
Zubehör: Saturn-Joypads

8/96 DM 4,90



Highlights in XL 9/96:

Specials: N64: „Quo Vadis, Nintendo?“, Interviews mit H. Lincoln und dem NIGHTS-Entwickler: Acclaim-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (N64)
N64: PilotWings 64
PlayStation: Formel 1, KoF '95, Sampras Extreme Tennis
Saturn: NIGHTS, T. N. f. Speed
Arcade: Last Bronx (mit AM3-Interview), Virtua Fighter 3
Zubehör: Memory Disk Drive (PlayStation)

9/96 DM 4,90



Highlights in XL 10/96:

Specials: Tomb Raider, der Action-Überflieger von Core Design, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America), Classic Videogames
Spiel des Monats: Fighting Vipers (SAT)
N64: D. Dienstlein-Int. (Turk)
PlayStation: SF α 2, Total No. 1, wipEout 2097
Saturn: Exhumed, VF Kids
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Rennspiel-Zubehör

10/96 DM 4,90



Highlights in XL 11/96:

Specials: Virtua Fighter 3, Genre-Überblick Prügelspiele, Report: Segas AM Annex (Sega Touring Car Championship), Sonys geheime PSX-Projekte, FF VII (PSX), ECTS-Report
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PSX)
PlayStation: Blam! Machinehead, Tunnel B1
Saturn: Street Fighter Alpha 2
Arcade: Street Fighter EX
Zubehör: Saturn Game-Guns

11/96 DM 4,90



Highlights in XL 12/96:

Specials: Classic-Videogames, Teil 3
Spiel des Monats: Tomb Raider (PSX u. SAT)
Nintendo 64: Wave Race 64
PlayStation: Iron & Blood, D. Derby 2, Z. Director, Pandemonium!, NASCAR '96, Soviet Strike, Star Gladiator
Saturn: Daytona USA C. C. C. E., Virtua Cop 2
Arcade: Aqua Jet, Jet Wave
Zubehör: PSX Analog-Joystick

12/96 DM 4,90



Highlights in XL 1/97:

Specials: Sony- und Paygnosis-Software-Reportagen, Classic-Videogames Teil 4
Spiel des Monats: Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)
PlayStation: Black Dawn, Command & Conquer, ISSD, Legacy of Kain, Rebel Assault 2
Saturn: C&C, Samurai Shodown 3, Virtual On
Arcade: Crus'n World
Zubehör: Predator-Lightgun (PSX) / Saturn 3D-Pad

1/97 DM 5,90

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift _____

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

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

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

5-7/96 DM 10

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratlage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Präsenzien 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. Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Classic Video games

Klassiker oder olle Kamellen? – Teil 5

Schluß mit der Nostalgie – die Flutwelle der Retro-Spiele ebbt allmählich ab. Im vorerst letzten Teil unserer Classic-Reihe stellen wir aktuelle und demnächst erscheinende Museumsstücke auf diversen Konsolen vor.



Nostalgie pur: Nintendo läßt es sich nicht nehmen, zum zweitenmal auf die hauseigenen fossilen LCD-Spiele der Game&Watch-Reihe zurückzugreifen und sie auf dem Super Game Boy im neuen Glanz erstrahlen zu lassen. Bislang ist die *Game Boy Gallery Vol. 2* nur in Japan erhältlich



Topplan Shooting Battle 1 bietet verschiedene Bildformate. Neben der Kleinbildversion können die Ballerspiele auch im horizontalen Vollbild-Modus gespielt werden

D von J. Eggebrecht
Die altertümlichen Spiele-Perlen dominieren zwar immer noch für die 32-Bit-Power-Wunder der nächsten Generation, diese Präferenzen hielten Nintendo und Namco jedoch nicht davon ab, einige Klassiker auch auf dem guten alten Game Boy zu inszenieren. Ganz im Gegensatz zu den normalerweise gewohnten Qualitätstugenden kommen allerdings NoAs *Asteroids*, *Centipede* und *Missile Command* nicht einmal annähernd an die Klassiker heran – vielleicht liegt es daran, daß die Gurken allesamt von Accolade verzapft wurden? Nintendo Japan beweist, daß es auch besser geht: Am 1.2.97 erscheint in Japan unter dem Namen *Game Boy Gallery Vol. 2* eine Vier-Spiele-Kollektion einiger Game&Watch-Klassiker der frühen 80er Jahre. Der LCD-Fan hat die Wahl zwischen



Jeder, der Ende der 80er Jahre seinen Fuß in eine Spielhalle gesetzt hat, dürfte dort einige Markstücke in den Münzschlitz eines *Tiger Hell*-Automaten versenkt haben



den Uralt-Varianten im Authento-Look und dezent aufgepeppten, moderneren Simpel-Spielchen. Lobenswert ist auch die Super-Game-Boy-Unterstützung mit echtem Game&Watch-Farb-Ambiente. Für Fans ist die Erinnerung an *Fire*, *Oil Panic*, *Manhole* und *Octopus* natürlich absoluter Kult, für Otto Normalverbraucher jedoch eher absurd. Auch Namco gibt sich bei dem *Galaxian*/*Galaga*-Kombo-Modul reichlich Mühe, die Farbfähigkeiten des Super Game Boys auszunutzen – gut so, denn auf einem normalen Boy kommt das Display mit den fixen Bewegungen der *Galaga*-Gegner nicht



Thunder Force Arcade gleicht bis auf zwei Level dem dritten Mega-Drive-Teil

zurecht. Lediglich auf dem Pocket Game Boy mit seinem besseren Display sieht man dann auch mal die Schüsse der Gegner.

Auch wenn Namco sich des Game Boys angenommen hat, sehen die Japaner weiterhin die Zukunft der Klassiker auf der PlayStation: Dieser Tage erscheint in Japan der fünfte und vorerst letzte Teil des *Namco Museum* – wie gewohnt eine Mixtur aus obskuren und echten Klassikern. In die erste Kategorie fallen solche Titel wie *MotoCross*, *Baraduke* und *Legend of Valkyrie*, in die zweite der lang erwartete Baller-Kult *Dragon Spirit* und der 1987er Pseudo-3D-Auflauf der mampfenden Pampelmuse: *Pac-Mania*. Bleibt dann nur noch die Frage, ob und wo denn das brillante *Galaga 88* versteckt sein mag ...

Unter den bereits erhältlichen Altertümern findet sich für den Saturn ein weiterer Beitrag Taitos zur Aufarbeitung der verspielten 80er. Mit *Chase H.Q.* und dem Nachfolger *S.C.I. (Special Criminal Investigation)* bannten die Japaner gleich zwei erfolgreiche Rennspiele im *OutRun*-Look und -Feeling auf eine CD. Einziges Problem: Zwar waren beide Automaten mit reichlich innovativer Ballerei und Verfolgungsjagden (inklusive wildem Rammen) gespickt, deren Spielbarkeit hinkte jedoch schon 1988. Da die Konvertierung beider Spiele nicht gerade authentisch und



Render-Intro und Ladezeiten sind die einzigen Unterschiede zu den Originalen

technisch recht fragwürdig gelang, wurde aus dem potentiell netten Raser-Pack eine lahme Kiste. Selbst Fans der Automaten sollten nicht unbedingt zugreifen.

Nur für Hardcore-Sammler interessant geniet Technosofts zweiter *Thunder Force Gold Pack*. Gerade für Mega-Drive-Besitzer der Originale ist *Thunder Force IV* ebenso authentisch wie unaufregend 1:1 umgesetzt worden, und der *Thunder Force*-Automat entpuppt sich wie erwartet als eher lasche Variante von *Thunder Force III* – 1990 schlummerte in der Arcade-Maschine ein Mega Drive. Zwar ersannen die Mannen von Technosoft zwei neue Level (zwei andere fielen dafür weg), die lassen den Baller-Fan jedoch eher kalt. Einzig erquickend ist auch diesmal wieder das Namens-Chamäleon



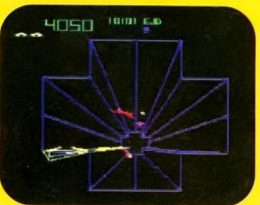
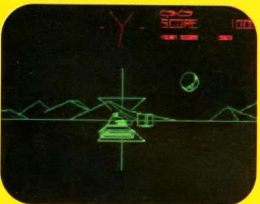
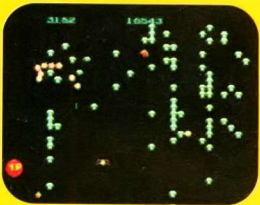
Namco Museum Vol. 5 wird wie die Vorgänger auch in Deutschland veröffentlicht – voraussichtlich im Sommer dieses Jahres



Classic Video games



Nach Williams Arcade's Greatest Hits arbeiten die Emulations-Experten von Digital Eclipse nun an der PlayStation-Adaption steinzeitlicher Atari-Automaten



In Deutschland erscheinen die drei Arcade-Klassiker der Sega Ages-Reihe, *OutRun*, *Afterburner* und *Space Harrier*, auf einer Saturn-CD zum günstigen Preis von zirka 90 DM

Technosoft: Aufmerksame Kenner der Baller-Szene kennen mindestens drei offizielle Schreibweisen der ehemaligen Kult-Firma. Und der Versuch englischer Abspanntexte treibt Sprachkundigen die Tränen in die Augen.

Neben diesen Enttäuschungen werden Sega-Fans in Deutschland pünktlich zu Weihnachten mit dem angekündigten *Sega Ages*-Dreierpack bedient. Im Gegensatz zu Einzelercheinungen im Land der aufgehenden Sonne passen hierzulande *Space Harrier*, *OutRun* und *Afterburner* auf eine pralle CD – da allerdings auch Sega nicht hexen kann, wurden die exzellenten Remix-Versionen der *OutRun*-Musiken über Bord



Bei *Chase H.Q.* hat sich Taito offensichtlich von *OutRun* inspirieren lassen

gekippt und einige *Space Harrier*-Tunes in etwas schlechtere Tonqualität hineingepreßt. Nichtsdestotrotz ist der Dreier-Streich extrem empfehlenswert und sein Geld allemal wert.

Nur für eingefleischte Baller-Fans kommt der vorerst letzte 32-Bit-Streich aus Japan daher. Banpresto kaufte dort die Überreste des ehemaligen Arcade-Geheimtipps *Toaplan* und verwertet auf PlayStation und Saturn kräftig deren Vermächtnis. Während der Saturn den dritten Teil der *Tatsujin/Truxton*-Serie namens *Batsugun* spendiert bekam (vgl. News XL 1/97), dürfen sich PSX-Besitzer an *Toaplan Shooting Battle 1* erfreuen. Authentisch serviert werden die Mitt-achtziger Vertikal-Shooter *Tiger Hell*, *Ultimate Tiger* und *Twin Cobra* – letztere Spiele sind bis auf den zusätzlichen Zweispieler-Simultanmodus von *Twin Cobra* identisch. Mal abgesehen von der dreisten



Neben geringer Einbußen im Soundbereich gibt es keine Unterschiede

Behauptung, drei Spiele seien auf der CD enthalten, entpuppt sich nur *Twin Cobra* als echter Genre-weisender Klassiker. Wer schon die exzellente PC-Engine-Version besitzt, verzichtet lieber auf diese CD – aber auch davon abgesehen muß man schon sehr vernarrt in Ballereien sein, um den Charme dieser knallharten Trigger-Oldies würdigen zu können.

Abschließend seien noch allen Oldie-Fans die Münder wärgig gemacht: Williams/Midway kaufte vor einiger Zeit die Überreste von Atari Games – und mit ihnen die Lizenz zum Konvertieren aller Atari-Klassiker.

Unverdorren machten sich die Emulations-Fanatiker von Digital Eclipse (*Williams Arcade's Greatest Hits*) ans Werk, und im Frühjahr steht für die PlayStation eine Leckerbissen für Freaks auf dem Programm: *Atari Arcade Classics* wird authentische Versionen von *Super Breakout*, *Asteroids*, *Missile Command*, *Battlezone*, *Centipede* und *Tempest* bieten – standesgemäß inklusive umfangreicher Interviews mit den Machern der Originale. Zurück in die Zukunft ... ■



Bei *S.C.I.* können die Gangster während der Fahrt beschossen werden, beim Vorgänger mußten sie noch durch gezieltes Rammen bekämpft werden

Playstation

Playstation Grundgerät	389 DM
Umbau Playstation incl. Einbau	99 DM
Controller	25 DM
Game Buster	79 DM
Memory Card 8 Meg	73 DM
Memory Card + Controller orig.	85 DM
NeGoon Pad	85 DM
Baphomets Fluch	89 DM
Blazing Dragons	85 DM
Burning Road	89 DM
Chronicles of the Sword	89 DM
Destruction Derby 2	99 DM
Hexen (Feb.)	89 DM
Myst	89 DM
NHL Powerplay Hockey	89 DM
Pete Sampras Tennis	89 DM
Tomb Raider	89 DM
Sim City 2000	89 DM
Tunnel B 1	89 DM
Resident Evil	79 DM
Warhammer	89 DM
Wipeout 2097	99 DM





Saturn

Saturn Grundgerät	399 DM
Saturn incl. Sega Rally	469 DM
Arcade Racer Lenkrad	119 DM
Basic Buster	85 DM
Controller	45 DM
Universalschalter	39 DM
Alien Trilogy PAL	89 DM
Command & Conquer	89 DM
Exhumed	89 DM
Fighting Vipers	85 DM
Open War	89 DM
Nights PAL	89 DM
Highway 2000	89 DM
Power Play Hockey	89 DM
Spot goes Hollywood	89 DM
Soviet Strike	89 DM
Three Dirty Dwarfs	89 DM
True Pinball	89 DM
Tomb Raider	89 DM
Virtua Cop 2 und Gun	129 DM
World Wide Soccer	89 DM

GAMES ISLAND

Formel 1 & Mad Catz Lenkrad
225 DM

Crash Bandicoot & Playstation Tasche 109 DM

Playstation incl. Umbau
469 DM

An- & Verkauf

Wir führen auch Importspiele !!
Händleranfragen erwünscht !
Fax.: 0621-5296387

Verandkosten: DM 10 incl. Nachnahme. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621 - 5 29 62 65

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Spielend durchs Leben

Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	The Crow dt.	89,90
Pad	59,90	Supers. Soccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Blazing Dragon dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	79,90
Memorycard Plus	89,90	X 2 dt.	89,90
Link-Kabel	49,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Alien Trilogie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Destruct. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Andretti Racing dt.	79,90	Command&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90	Streetracer dt.	89,90
Return Fire dt.	89,90	WWF I. y. House dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Blam Mashineh. dt.	89,90	Bust-A-Move dt.	69,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Sampres Tennis dt.	99,90
Need for Speed dt.	89,90	Disruptor dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Chr. of the Sword dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	89,90
Soviet Strike dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	PGA Golf 97 dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Legacy of Kain dt.	89,90
Discworld kompl. dt.	99,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	89,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		
NHL Powerplay dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD (PAL)**
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von **24,90 DM** zzgl. Versand 9,- DM
Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 14:
2 Extreme, Streetracer, Actua Golf, Time Commando
Ab 15.1 Ausgabe 15 bei uns erhältlich !!!
Voraussichtlich mit spielbaren Demos von:
Tomb Raider, Reloaded, Porsche Ch., Pandemonium u.a.

ACHTUNG! SETZT AUCH IM INTERNET !!!
<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>
Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu
Jede Menge Playstation-Spiele im bewegten Bild zu sehen !!!
60 MIN * VHS**
SOFORT BESTELLEN
NUR 19,90 DM

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von **24,90 DM** zzgl. Versand 9,- DM

NINTENDO 64

Nintendo 64. us. und Spiele lieferbar !!!

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Streetracer dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
NHL 97 dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	99,90
Alien Trilogie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter A.2	89,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby dt.	89,90
Command&Conq. dt.	99,90
P. Dragon 2 dt.	99,90
Virtual Cop 2 dt.	109,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

0201 / 777235

PMS SHOP

ORIGINAL US-TEAMS RUCKSÄCKE & CAPS

AMERICAN SPORTS!



**GANZ NEU EINGETROFFEN - TOP
QUALITÄT, NOCH GRÖßER.
DIE CHAMP-VERSION.**

**New York
Yankees**

Best.-Nr. 246



**Los Angeles
Raiders**

Best.-Nr. 234



Phoenix Suns

Best.-Nr. 239



Dallas Cowboys

Best.-Nr. 231



Orlando Magic

Best.-Nr. 0238



Chicago Bulls

Best.-Nr. 0260

**SPRECHENDE WECKER
JE 69,95 DM**



**Nintendo
Super-
Mario-
Wecker**

Best.-Nr. 431



**Star-Trek-
Wecker**

Best.-Nr. 432

**ORIGINAL-LICENSED-
RUCKSÄCKE ZU
JE 29,95 DM**

Titel	Bestell-Nummer
Dallas Cowboys	232
Los Angeles Raiders	234
Orlando Magic	238
Seattle Supersonics	242
San Francisco 49er	244
New York Yankees	246
Charlotte Hornets	248
Chicago Bulls	260
San Jose Sharks	262
Chicago White Sox	264

CAPS ZU JE 29,95 DM

Titel	Bestell-Nummer
Cleveland Indians	228
Dallas Cowboys	231
Los Angeles Raiders	233
Mighty Ducks of Anaheim	235
Orlando Magic	237
Seattle Supersonics	241
San Francisco 49ers	243
New York Yankees	245
Charlotte Hornets	247
Chicago Bulls	261
San Jose Sharks	263
Chicago White Sox	265
Washington Redskins	267
Phoenix Suns	239

**DIE CHAMP-VERSION.
ORIGINAL LICENSED
RUCKSÄCKE ZU
JE 49,95 DM**

Titel	Bestell-Nummer
Cleveland Indians	0229
Dallas Cowboys	0232
Los Angeles Raiders	0234
Mighty Ducks of Anaheim	0236
Orlando Magic	0238
Seattle Supersonics	0242
San Francisco 49ers	0244
Charlotte Hornets	0248
Chicago Bulls	0260
San Jose Sharks	0262
Washington Redskins	0266

SONDERVERKAUF

- NUR SOLANGE VORRAT REICHT -

Titel	Bestell-Nummer	Preis
• Windbreaker mit Baumwollfutter !!!		
Windbreaker FBI w/sw XL	249CVW	DM 99
Windbreaker FBI gelb/blau XL	249CGE	DM 99
Windbreaker NASA silber/sw XL	250CSI	DM 99
Windbreaker NASA gold/blau XL	250CGO	DM 99

• Caps und Wollmützen mit FBI und NASA-Logo !!!

FBI Cap Blau	253GE	DM 15
FBI Cap Schwarz	253W	DM 15
NASA Cap Blau	254GO	DM 15
NASA Cap Schwarz	254SI	DM 15
Wollmütze FBI blau	255GE	DM 18

• Micro Machines:

Power Rangers Sammler Set	807	DM 10
---------------------------	-----	-------

1994er Formel 1 1:43

• Holt euch die Original Formel 1 Modellautos von 1994, dem Jahr, in dem Michael Schumacher das erste Mal Weltmeister wurde !!!

Schumacher Benetton Ford	821	DM 20
Frentzen Benetton	822	DM 20
Berger Ferrari	823	DM 20
Hill Renault	825	DM 20

• Bausätze für Sci-fi-Fans jeweils nur noch sensationelle DM 35,-

Star Trek U.S.S. Excelsior	828	
Star Trek Klingonen Kampfkreuzer	810	
Star Trek Next Generation	816	
Star Trek Deep Space Nine	811	
Star Wars Star Destroyer	812	
Star Wars Millennium Falcon	813	
Star Wars Snow Speeder	814	

SHOPSERVICE
Zahlen per Kreditkarte
- einfach und bequem



• „Data Pads der clevere Termin-Organizer incl. 7 tollen Funktionen“ nur noch DM 39,-. Best.-Nr. 429

• „Lightout-mach sie aus 1 Der Megaspill für coole Tage !!!
Programmierbares Tastenpuzzle mit 25 Lichtfeldern.“ DM 39 Best.-Nr. 800
Sega Propad 434 für Sega Megadrive. Superpreis DM 12 Best.-Nr. 902
Heat Seeker Turbo Joypad für Megadrive. Superpreis DM 12 Best.-Nr. 913

• GameMaga Megamodul für Super NES - die ultimative Lösung zum unbegrenzten Spielspaß mit dem Super NES nur noch DM 20,-. Best.-Nr. SN 130

• Der Tribal Tap Megaseiler. Adaptermodul für ultimatives Spielvergnügen bis zu 6 Personen. Sensationelle DM 15,-. Best.-Nr. 404

• Konami Spiele Jingles auf CD Videogames DM 10,-. Best.-Nr. 303

• Original Sega-Sonic-Telefonkarten mit hohem Sammlerwert zum absoluten Superpreis von DM 10,-. Best.-Nr. 905

• Donkey Kong Schlüsselanhänger nur noch DM 7,-. Best.-Nr. 845

• „Der Renner aus dem Vorjahr: R-Zone: die witzigste Spielkonsole, die es in 3D-Effekt jemals gab. Inklusive 1 Spiel jetzt nur noch DM 69,-! Best.-Nr. 428

• Original Sega 32x Spiele nur noch DM 12,-
Star Wars Arcade 537
Virtua Racing Deluxe 539

• Sega Master System World Cup USA 94 Best.-Nr. 617 für nur DM 10,-

• Jedes Action Replay für nur noch DM 10,-!
Action Replay Master System 406
Action Replay Gam e Gear 403
Action Replay Megadrive 401

• Professionelle Spielkonsole-Tragetasche für unterwegs (schwarz) originalverpackt von Case logic zum Tiefpreis von DM 15,-. Bestell.-Nr. 200

• Walkman-Gürteltasche von Case logic, originalverpackt nur noch DM 10,-. Best.-Nr. 201

- MINDESTBESTELLWERT DM 25,-

Bestell-Hotline: 089 / 904 807 22

Mo.-Fr. von 13.00 - 18.30 Uhr

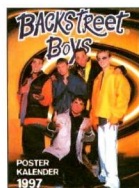
KALENDER 1997



Star Trek
Next Generation
Best.-Nr. 1044



Star Trek
Deep Space Nine
Best.-Nr. 1045



Backstreet Boys
Best.-Nr. 1047



FC Bayern München
Best.-Nr. 1027

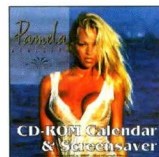


Borussia Mönchengladbach
Best.-Nr. 1030

HOL SIE DIR JETZT!

KALENDER (DANILO) JE DM 19,95

Titel	Bestell-Nummer
München 1860	1005
FC Bayern München	1027
Werder Bremen	1028
Bor. Mönchengladbach	1030
FC Schalke 04	1031
VFB Stuttgart	1032
Karlsruher SC	1040
FC St. Pauli	1041
Hamburger SV	1060
VFL Bochum	1062
Borussia Dortmund	1063
Baywatch	1000
Bon Jovi	1001
East 17	1002
Harley Davidson	1007
Michael Jackson	1013
Gute Zeiten,	
Schlechte Zeiten	1021
Formel Eins (Autorennen)	1022
Kelly Family	1025
Star Trek	1033
Caught in the Act	1034
Independence Day	1039
Disney Characters	1042
Akte X/X-Files	1043
Next Generation	1044
Deep Space Nine	1045
Voyager	1046
Backstreet Boys	1047
Kommissar Rex	1048
Verbotene Liebe	1049
Tom Cruise	1061
Kim Basinger	1064
Sharon Stone	1065
Cindy Crawford	1066
Claudia Schiffer	1067
J.C. Van Damme	1068



Pamela Anderson
CD-Rom Calendar &
Screensaver für
DM 19,95
Best.-Nr. 1050

FUSSBALL DEUTSCHLAND



PMS SHOP BESTELL-COUPON

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

JA, hiermit bestelle ich aus dem PMS-Shop

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

☐ Visa ☐ Eurocard

Bankinstitut

Kreditkartennummer

Gültig bis

Kreditkarteninhaber

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

Bitte keine Überweisung!

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

Versandkosten:
Inland: 6,- fallen einmalige
Versandkosten von DM 8,- an;
Ausland: Versandkosten DM 20,-

Wir versenden per Paketservice!

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Coupon einsenden an:
ProMailShop, Postfach 1217,
85554 Kirchheim, Fax 089-904 807 21

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

Virtua Fighter 2

System: MD

Hersteller: Sega

Entwickler: AM2

Erhältlich: im Handel



Vor kurzem ist die 16-Bit-Version von Segas Vorzeige-Prügler erschienen. AM2 bemühte sich erfolgreich, alle wichtigen Attribute des 32-Bit-Vorbildes auf ein MD-Modul zu bannen. Alle acht Kämpfer sowie Obergegner Dural gehen in dem 2D-Beat-'em-Up an den Start. Das Gameplay ist gleichgeblieben, und sämtliche Schläge und Tritte wurden übernommen, jedoch mit extrem wenigen Animationen geschmückt. Auf 3D-Hintergründe wurde aus verständlichen Gründen verzichtet, doch auch zweidimensional müssen sich die virtuellen

Kämpfer nicht verstecken. Es ist erstaunlich, wieviele Farben sich gleichzeitig auf dem Bildschirm erkennen lassen. Leider ruckeln die Sprites sehr stark, was den Spielspaß extrem trübt. ■

Muster: Freak's Shop, Telgte
Tel.: 0 25 04/93 30-0



Auch die zahlreichen Sprungtechniken wurden übernommen

FIFA '97

System: SNES

Hersteller: EA Sports

Erhältlich: im Handel

So sicher wie *Dinner for One* Sylvester im TV gesendet wird, präsentiert EA in jedem Jahr eine Welle ihrer updateten Sportspiele. In *FIFA '97* stehen dem geneigten Spieler sowohl die namhaftesten Nationalmannschaften als auch die verschiedenen Ligen der vertretenden Länder zur Verfügung. Die mäßige grafische Präsentation wird durch ein reichhaltiges Optionsmenü zum Teil wettgemacht. Trotzdem kann *FIFA '97* spielerisch leider nicht mit *International Superstar Soccer Deluxe* konkurrieren. ■



Name	
12	G A.Köpke
2	D J.Kohler
6	D M.Sammer
5	D T.Helmer
8	M T.Hasster
7	M A.Möller
4	M C.Ziege
13	M S.Freund

Fußball-Begeisterte können sich besonders freuen: Bei *FIFA '97* ist u. a. auch unsere Nationalelf mit von der Partie

ELECTRONIC ARTS MACHTS MÖGLICH: MÖLLER, SAMMER, ZIEGE UND CO. SPIELEN BEI FIFA '97 UM DIE FUSSBALLMEISTERSCHAFT

Sonic 3D

System: MD

Hersteller: Sega

Entwickler: Traveller's Tales Erhältlich: ab Februar



Die Schachbrettmuster auf den Böden der Level sind eine wichtige Koordinationshilfe

Im Februar geht Sonic in seine vorerst letzte Runde auf Segas betagtem 16-Bitter. Traveller's Tales (*Toy Story*) gab sich alle Mühe, aus *Sonic 3D* ein grafisch ansprechendes, isometrisches Jump&Run zu machen und bediente sich zu diesem Zweck der momentan so gefragten Rendergrafik. Das Spiel ist im Prinzip identisch mit der Saturn-Version (vgl. Test auf S. 72). ■



Realm

System: SNES Hersteller: Titus Entwickler: Flair Software Erhältlich: im Handel

Realm nennt sich der Turrican-Clone aus dem Hause Titus, der vor kurzem erschienen ist. Ein Spieler muß sich durch fünf Welten kämpfen und dabei seine Energie- und Munitionsanzeige genau im Auge behalten, denn beide schrumpfen

rapide, sobald einige der aggressiven Feinde erscheinen. Besonders positiv fällt das generöse Waffenarsenal auf. Die Sprites sind weniger spektakulär, und das gleiche gilt bedauerlicherweise auch für die restliche Präsentation des Action-Titels. ■



REALM WEISST FRAPPIERENDE ÄHNLICHKEITEN MIT TURRICAN AUF

Oscar

System: SNES Hersteller: Titus Entwickler: Flair Software Erhältlich: im Handel



Extras gibt es en masse, aber an Animationen wurde gespart

Ebenfalls der französischen Software-Firma Titus entsprungen ist das wenig originelle Jump&Run Oscar. Der Titelheld muß unter anderem im gefährlichen Wilden Westen und auf dem Meeresgrund nach dem gleichnamigen Filmpreis suchen. Die dabei angreifenden Feinde lassen sich

durch ein paar Sprünge auf den Kopf beseitigen. Jeder Abschnitt ist mit zahlreichen Extras übersät, die für hohen zusätzlichen Punktegewinn sorgen. Besonders die zuckersüße Grafik macht Oscar zu einem Spiel, daß am ehesten bei jüngeren Semestern Anklang finden wird. ■



Die Level sind zwar farbenfroh, aber nicht abwechslungsreich

Whizz

System: SNES Hersteller: Titus Erhältlich: im Handel



Leider kann der Hase nur in vier Richtungen gesteuert werden

Die dritte Titus-Neuerscheinung ist das isometrische Jump&Run Whizz, welches genau wie Oscar auf eine junge Zielgruppe abgestimmt wurde. Als elegant gekleideter Hase müssen in einem äußerst knapp bemessenen Zeitlimit mehrere Level bestritten werden. Neben den zahlreichen Gegnern, die mit Hilfe einer kleinen

Wirbelattacke ausgeschaltet werden, stellen sich Meister Langohr mehrere Blöcke in den Weg, die er nur passieren kann, wenn er zuvor den dazugehörigen Zauberstein gefunden hat.

Durch diese und andere Knocheinlagen übt Whizz seinen Reiz aus, durch den das Programm bestimmt einige Freunde gewinnen wird. ■

Mr. Do!

System: SNES Hersteller: Konami Entwickler: Black Pearl Erhältlich: im Handel

Daß alte Eisen nicht unbedingt auch rostig sein müssen, beweist der reinkarnierte Geschicklichkeits-Klassiker Mr. Do!. Ohne Anpassung an den Stand der SNES-Technik bietet Konami nun eines der beliebtesten Spiele der frühen achtziger Jahre an. Als kleiner Clown, dessen ein-

zige Waffen Geschick und ein kleiner Gummiball sind, den er auf seine Gegner werfen kann, müssen in bildschirmgroßen Leveln alle Kirschen eingesammelt werden, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Neu ist lediglich der spannende Zweispiel-Simultanmodus. ■



Das Revival alter Videospiele kann man sehen wie man möchte: Für die einen ist es Kult, für die anderen nur eine leichte Art, Geld zu machen



münchen



**Video-
und
Computer-
spiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13

Fax: 089-488 07 4

münchen

**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

würzburg

**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

stuttgart

O.I.T.

Order in Time

Laden und Versand
in Stuttgart

Silberburgstraße 171
70173 Stuttgart
(B. Feuerbach)

**N64
AB SOFORT
LIEFERBAR!**

ORDER IN TIME
GOES INTERNET:

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

FON: 0711-613758
ODER 0711-616485

VERSAND

Mo - Fr: 10.00 - 18.00

SA: 10.00 - 14.00

karlsruhe



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

Kriegsstraße 27-29

76133 Karlsruhe

0721-33944

0721-33945

essen

**Gamestore
Essen**

Rüttenscheid

Rüttenscheiderstr.
181

Telefon:
0201/777235
**Laden &
Versand**

Wir führen:
Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
**Englische
Magazine**

düsseldorf

**Gamestore
Düsseldorf**

**Zentrum
Kölner Straße
25**

Telefon:
0211/1649409

Wir führen:
Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
**Englische
Magazine**

köln

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 • 50668 Köln

Montag-Freitag

10:30-18:30

Fon: 0221-12 1067/68/69

Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP RUN

Ebertplatz 2

50668 Köln

Fon: 0221-123393

Ladenpreise
können abweichen

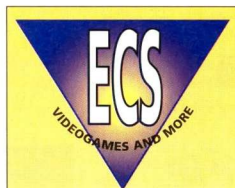
UFO GAMES

ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH

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

Es lohnt sich, anzurufen!

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



Stellingen Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo⁶⁴

Sega Saturn

Sony PlayStation

Neo-Geo CD

3DO

SNES

PC-CD-ROM

Zubehör

Kabelspezialanfertigungen

Express-Umbau

Animes • Mangas

Importspele & 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 Lücke
Nur Versand!

Händleranfragen erwünscht!

0 45 1 - 8 71 75 55



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

NINTENDO 64

N64 dt. Vers. inkl. 3D Controller DM 389,00
N64 Spiele dt. Vers. (März) ab DM 89,00
BITTE RECHTZEITIG VORBESTELLEN!

SEGA SATURN

SATURN komplett + Demo-CD dt. DM 389,95
SATURN + Command & Conquer dt. DM 459,95
AMOK* dt. DM 88,00
Area 51* dt. DM 88,00
Command & Conquer kpl. dt. DM 98,00
Dark Saviour* kpl. dt. DM 84,00
Daytona USA Championship Ed. dt. DM 98,00
Exhumed dt. DM 87,95
Hexen* dt. DM 79,95
Mr. Bones dt. DM 84,00
Nights-3D-Analog-Pad dt. DM 138,00
Powerplay Hockey dt. DM 89,00
Sonic Extreme* dt. DM 88,00
Soviet Strike* kpl. dt. DM 94,00
Syndicate Wars* kpl. dt. DM 94,00
Three dirty Dwarves* dt. DM 89,00
Tomb Raider dt. DM 98,00
Tunnel B 1* dt. DM 89,00
Virtual Cop 2 dt. DM 89,95
Virtual On dt. DM 89,95
Worldwide Soccer '97 dt. DM 89,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD DM 379,00
Playstation-Memory Card 120 Blocks DM 444,00
Memory Card 120 Blocks dt. DM 69,95
Memory Card 360 Blocks NEU dt. DM 99,00
A-IV Evolution (A-Train) dt. DM 98,00
Area 51* dt. DM 88,00
Baphomets Fluch dt. DM 89,00
Blam! Machinehead kpl. dt. DM 86,00
Breakpoint Tennis dt. DM 94,00
Chronicles of the Sword dt. DM 99,00
Command & Conquer + Mission Disk DM 98,00
Crash Bandicoot dt. DM 98,00
Disruptor dt. DM 88,00
Destruction Derby 2 dt. DM 89,00
Exhumed* dt. DM 89,00
Hexen* dt. DM 89,00
Myst dt. DM 89,00
Project Overkill dt. DM 89,00
Sim City kpl. dt. DM 89,00
Star Gladiator dt. DM 88,00
Syndicate Wars* kpl. dt. DM 88,00
Tekken 2 dt. DM 88,00
Tomb Raider kpl. dt. DM 86,00
wipEout 2097 dt. DM 98,00

SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country 3 dt. DM 129,00
Lufia-Spieleberater kpl. dt. DM 104,00
Pinocchio dt. DM 119,95
Streetfighter Alpha 2* dt. DM 119,95
Terranigma+Sp.berater kpl. dt. DM 109,00

SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection dt. DM 49,95
Int. Superstar Soccer DeLux dt. DM 79,00
Micro Machines Military dt. DM 109,00
SONIC 3 D dt. DM 99,00

PC CD ROM

Alfa Twin-autom. Joystickumschalter
und 2-Spieler Adapter dt. DM 39,00
Command & Conquer 2 dt. DM 87,00
Daggerfall: Die Schriften... dt. DM 74,00

IHRE VORTEILE**TOP - PREISE**

Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
und Transportversicherung

Ab 3 Artikeln liefern wir
ohne Versandkosten
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Ein SEGA, SONY und CD ROM Groß-
lager ist direkt bei uns in Neumünster
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager

© Copyright 1997 der PC- & Videospiele
Hersteller, Händler und Importeure in Deutschland

PlayStation™ **NINTENDO 64** **NEO GEO**

ZUBEHÖR • UMBAUTEN • ZEITSCHRIFTEN

SEGA SATURN

DEMNÄCHST: PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28
22523 HAMBURG
TEL.-FAX 040/570 25 20

VIDEOGAMES ALLES AUF EINER WELT

SÖHNEKE STORBECK
Versand • Verkauf

RESIDUES
ERDSTEDTER MARKTPLATZ
184, 185, 281, 182, 183, 39
S-BAHN VERBINDUNG
ELBGAUSTRASSE
AUTOBHNS VERBINDUNG
A7 ABFART STELLINGEN

VIDEOGAMES
PINK PANTHER CHALLENGE
HALL OF CHAMPIONS
ERDSTEDTER MARKTPLATZ
ELBGAUSTRASSE 28
KÖNIGSTRASSE

SATURIN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.
NEO GEO IS A TRADEMARK OF SNK. NINTENDO IS A TRADEMARK OF NINTENDO INC.

SOUND & VISION

ManiaX
MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

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

SPIELEVERSAHD
0461/94000088

Jet Rider (PSX)



BallBlazer Champions (PSX)



Riot (PSX)



Sonys ungewöhnliches Rennspiel **Jet Rider** tritt in direkte Konkurrenz zu Nintendos *Wave Race 64* und erscheint demnächst auf dem deutschen Markt. Ein ausführlicher Test wird zeigen, ob die PAL-Konvertierung gelungen ist und sich das Hochgeschwindigkeitsspektakel auch hierzulande bewähren kann. Auch Factor 5 kündigt einen neuen Titel an: Mit **BallBlazer Champions** stellen sie zur Zeit für LucasArts die Neuauflage eines Sport-Klassikers fertig und versprechen Action pur in technisch eindrucksvoller Präsentation. Gleichzeitig legt Psygnosis mit **Riot** eine 3D-Version des legendären *Speedball* vor, und **Crystal Dynamics** arbeitet zur Zeit an einem grafisch aufwendigen Jump&Run mit dem Titel **Spider**. ■

32-bit-level

Action auf der PlayStation

kampfspiele

Namco und Sega präsentieren ihre Beat'em Ups

64-bit-level

Fußball und Dinosaurier auf dem Nintendo⁶⁴

Das zögerliche Erscheinen aktueller N64-Titel macht jedes neue Spiel zu einem Ereignis allgemeinen Interesses. Entsprechend gespannt erwartet die Öffentlichkeit die Umsetzung von Konamis **International Superstar Soccer Deluxe** für die 64-Bit-Hardware. Ob die Japaner den Erfolg ihres 16-Bit-Vorzeige-Titels übertreffen können, und wie weit die Arbeit an *Acclaims Dinosaurier-Jagd Turok* fortgeschritten ist, ist in XL 3/97 nachzulesen. ■

I.S.S.D. 64 (N64)



Turok (N64)



Soul Blade (PSX)



Fighters Megamix (SAT)



Tekken 3 (Arcade)



Erste Bilder und Informationen zu **Tekken 3**, die Fortsetzung Namcos legendärer Arcade-Serie, sind in neXt Level 3/97 nachzulesen. Fast zeitgleich kommen **Soul Blade** für die PlayStation und **Fighters Megamix** für den Saturn in Japan auf den Markt. Hochkarätige Kost für Prügel-Fans und ein Kampf um den systemübergreifenden Beat-'em-Up-Thron stehen ins Haus. ■

impressum



erscheint am 21. Februar 1997

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (VidSp),
Stellv. Chefredaktion: Thomas Hellwig

Redaktion: Michael Anton, Frederic Berg, Marco Häntsch, Christian Henning, Klaus Kock

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht

Art Direction: Britta Jakobsen, Sibyll Jakobsen

Grafik: Heike Vogt, Nicole Bischof

Textkorrektur: Thomas Hellwig

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Verlagsvertretung Jakobsen & Gremliza
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
Fax: 0451 - 490 42 03

Titelartwork: © Nintendo 1996

© 1996 X-plain Verlag GmbH

Druckauflage: 69.483 Exemplare



neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.
Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag.
Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an



Future Publishing Ltd. & Pearson
New Entertainment Ltd.,
beide London/UK.

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

unphigher
BIGGER faster
lives forever
better skip levels
innoke

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: **DATAFLASH**

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email <http://www.dataflash.com>

versandkosten DM 10

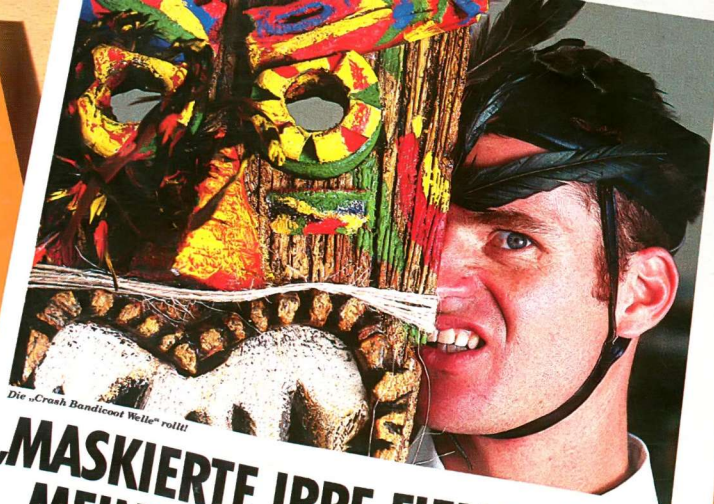


PLAY + SAT 3

SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISE LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

gametm
buster

Schädlingsfreies
Obst
leicht gemacht



Die „Crash Bandicoot Welle“ rollt!

„MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER.“

New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in Gemüsemärkten: Mit afrikanischen Masken über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbrochen sind. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen

wird die „Crash Bandicoot Welle“ genannt und soll Verbreitung des gleichnamigen Videospiels haben. Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!“, berichtet ein Augenzeuger und Obststandbesitzer: „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen,



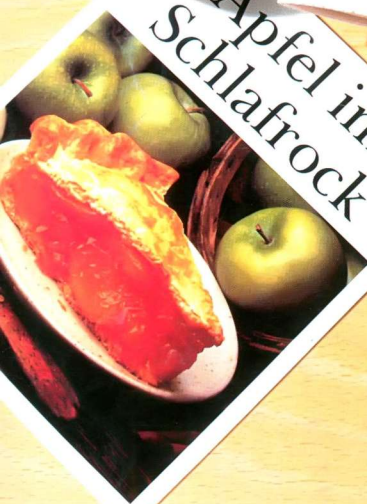
Schlechte Zeiten für Obsthändler.

vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich mich behalten.“

Sie haben es auch auf Ihre Äpfel abgesehen! Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger

gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbieten der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiss.

Apfel im Schlafrock



SONY

PlayStation

IT'S NOT A GAME.

