

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

32-BIT-NEUHEITEN

Mass Destruction

Mini-Panzer im 3D-Actiongefecht

Spider: Cyber-Spinne kraxelt durch 3D-Kulissen

NINTENDO-64-TESTS

85% Turok: Feuer frei für Acclams Ego-Shooter

90% Perfect Eleven Konami-Fußball der Extraklasse



STRENG VERTRAULICH

HOT 100

DIE BESTEN VIDEOSPIELE ALLER ZEITEN



Viele glauben, Fußball ist der beliebteste Sport der Welt ...



Darauf haben Sie Ihr ganzes Leben gewartet. Und die Welt schaut zu. Das Tor ist nur ein paar Meter



entfernt, der Torwart reckt sich, bereit zum Sprung. Überall lauern Verteidiger, die Sie aufhalten wollen. Nur noch wenige Sekunden bis zur Entscheidung. Ihre Fans drängen sich hinter dem Tor, stehen wie ein Mann hinter Ihnen. Aber wenn Sie vorbeischießen, können Sie sich verabschieden. Herzklopfen, ein Schuß, innen am linken Pfosten dreht sich der Ball vorbei am hechtenden Torwart und schießt wie eine Rakete in die obere rechte Ecke. Ihre Fans toben. Und mit hochgestreckter Faust stürmen Sie zur Fan-Tribüne und bejubeln das Tor – während der Rest des Stadions in niedergeschlagenes Schweigen versinkt.

Das ist FIFA 97. Motion-Capturing-Animationen der Spieler sorgen für eine faszinierend flüssige Grafik, wie Sie sie noch nicht erlebt haben. FIFA 97 hat eine völlig überarbeitete 16-Bit-Engine, Optionen für taktisches Management und superschnelle Hallenspiele. Komplett neu gerenderte Spieler, verfeinerte Spielerintelligenz, neue Soundeffekte und Zuschauergeräusche bieten ein unglaubliches Live-Erlebnis. Bei FIFA 97 sind Sie nicht auf der Tribüne, sondern da, wo Sie sein wollen: auf dem Spielfeld.

FIFA 97. Hautnah erleben.



FIFA 97
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Beweisen
Sie es.

Jetzt erhältlich von EA SPORTS:

NBA
LIVE 97

EA
SPORTS

IF IT'S IN THE GAME,
IT'S IN THE GAME®

www.easports.com

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.

EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und Motion-Blending sind Warenzeichen von Electronic Arts. • Electronic Arts und "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" sind eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts. • Offiziell FIFA-lizenziertes Produkt.



ALEA JACTAE SUND!

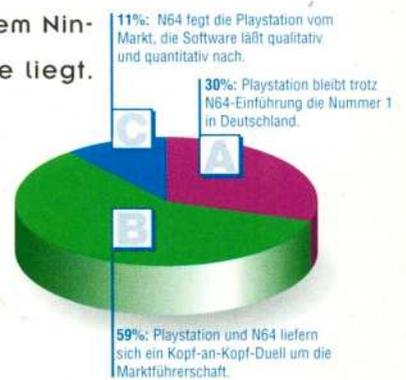
Die Würfel sind gefallen: In der Januar-Ausgabe haben wir Euch an dieser Stelle aufgefordert, ein bißchen in die Zukunft zu blicken. Auf unserem „Wahrsager-Wunschzettel“ konntet Ihr ankreuzen, wie sich Eurer Meinung nach die drei wichtigen Konsolen 1997 behaupten.

An der überwältigenden Resonanz war abzulesen, daß Euch diese Thematik am Herzen liegt. Etwa 3.000 Leser gaben ihre Meinung kund, wie sich Playstation, Saturn und Nintendo 64 an der Ladentheke durchsetzen. Dabei wird die Playstation überwiegend positiv beurteilt: Fast 80 Prozent meinen, daß die Sony-Konsole ihre Führungsposition in Deutschland 1997 behauptet oder zumindest gleichauf mit dem Nintendo 64 an der Spitze der Hardware-Verkäufe liegt. Hoffen wir, daß Sony dies nicht als Persilschein auffaßt und die internen Entwicklungen weiter vorantreibt. Auch sollte man Firmen-Tochter Psygnosis dazu ermuntern, nicht allzu stark zum PC abzuschweifen und weiterhin die Playstation als Nummer-1-Format anzusehen. In den letzten Monaten war dies nicht immer so deutlich.

Trotz Playstation-Euphorie wird aber auch das Nintendo 64 positiv gesehen: Stattliche 70 Prozent sind vom guten Abverkauf überzeugt, knappe 20 Prozent davon spekulieren gar mit der sofortigen Machtübernahme des N64.

Der letzte Konsolen-Gigant hat in Euren Augen den schwersten Stand: Allerdings glaubt nur ein Fünftel, daß sich Sega zum reinen Software-Anbieter umorganisiert. 80 Prozent sind sich dagegen sicher, daß Sega den Kampf gegen Sony und Nintendo aufnimmt und den Saturn 1997 mit aller Kraft unterstützt. Wie sich die deutsche Sega-Vertretung auf diesen Fight vorbereitet, welche Spiele-Highlights wir erwarten und ob es einen Saturn-Nachfolger auf 64-Bit-Basis geben wird, das verraten wir in unserem Sega-Special ab Seite 18.

Der letzte Konsolen-Gigant hat in Euren Augen den schwersten Stand: Allerdings glaubt nur ein Fünftel, daß sich Sega zum reinen Software-Anbieter umorganisiert. 80 Prozent sind sich dagegen sicher, daß Sega den Kampf gegen Sony und Nintendo aufnimmt und den Saturn 1997 mit aller Kraft unterstützt. Wie sich die deutsche Sega-Vertretung auf diesen Fight vorbereitet, welche Spiele-Highlights wir erwarten und ob es einen Saturn-Nachfolger auf 64-Bit-Basis geben wird, das verraten wir in unserem Sega-Special ab Seite 18.



MANIAC

NEWS



6 Spider: Tarantula im 32-Bit-Universum

Boss Games schickt eine kybernetische Spinne auf 3D-Wanderschaft: Spritziges Action-Jump'n'Run von BMG.

8 Donner und Doria: Mass Destruction

Spielzeug-Panzer in taktisch gewürzter Action-Schlacht

10 Wild Arms: Packendes Playstation-Rollenspiel aus Japan

12 Monster Trucks: Pick-Up-Pracht mit 500 PS & 12 Zylindern

13 Excalibur 2555 AD: Der letzte Ritter

Frauen-Power: Heldin Beth in einem 3D-Action-Adventure

14 Super Pang Collection: Drei Capcom-Hits auf einer CD

16 Jobs mit Zukunft: Musiker & Soundprogrammierer

17 Porsche Challenge: Die Entwickler im Interview

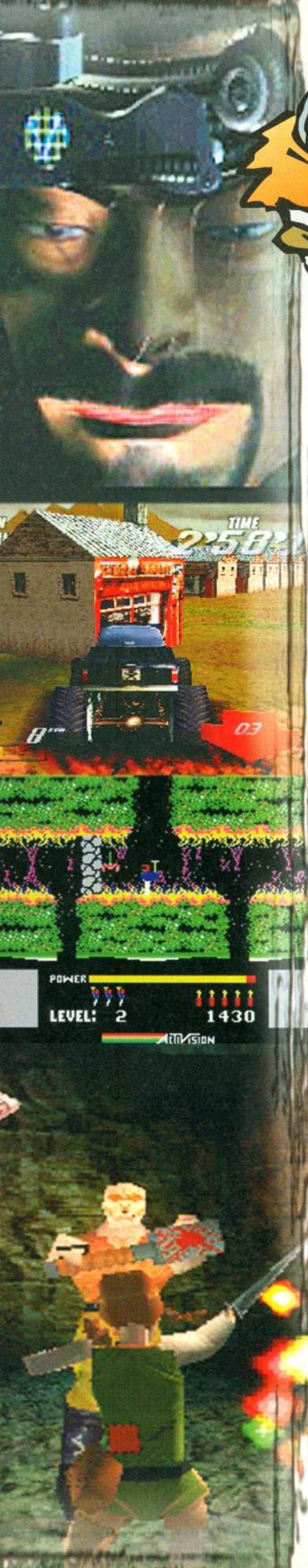
18 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiele

6 Kein Respekt vor Arachnophobie: "Spider" schickt Cyber-Spinnen an die Hüpfspiel-Front.

12 Typisch Amis: Immer nur mit Superlativen leben. Psygnosis läßt die uramerikanischen "Monster Trucks" auf PS-freudige Playstation-Besitzer los.

46 Was ist "H.E.R.O." und wie kommt es in diese MANIAC? Diese und noch viele andere Fragen beantwortet unser Feature "Die besten Spiele aller Zeiten".

13 Telstar auf den Spuren von Lara Croft: Im SF-Epos "Excalibur 2555 AD" fightet Kriegerin Beth gegen feindliche Dungeon-Bewohner.



FEATURES

46 Hot 100: Die besten Videospiele aller Zeiten

Mut zur Meinung: MANIAC läßt 25 Jahre Spiele-Historie Revue passieren und outet die wichtigsten, interessantesten und innovativsten Spiele auf 20 hochbrisanten Seiten.

13 Sega '97: Arcade-Gigant & Heim-Entertainer

Im Brennpunkt: Die Zukunft des Saturn-Entwicklers

IMPORT-TESTS



RUBRIKEN

95 Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospiele

3 Editorial

87 Impressum/Inserenten

90 Leserbrief

91 Abo-Anzeige

92 Kleinanzeigen

98 Vorschau

PRESENTS

TESTS



77 *Batman forever*



86 *Bedlam*



82 *Bubble Bobble 2*



78 *Contra - Legacy of War*



75 *Crow, The*



76 *Crusader: No Remorse*



70 *Die Hard Arcade*



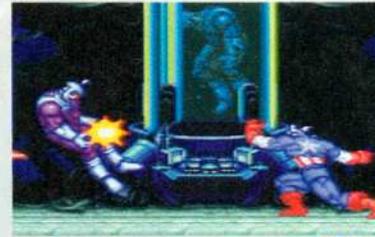
83 *FIFA Soccer 97*



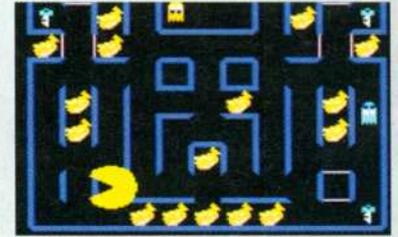
72 *Hexen*



87 *Incredible Hulk, The*



85 *Marvel Super Heroes*



69 *Namco Museum Vol.2*



83 *NBA Live 97*



77 *PGA Tour 97*



68 *Riot*



74 *Road Rage*



71 *Soviet Strike*



84 *Starwinder*



85 *Tilt!*



80 *Total NBA 97*



66 *Turok: Dinosaur Hunter*



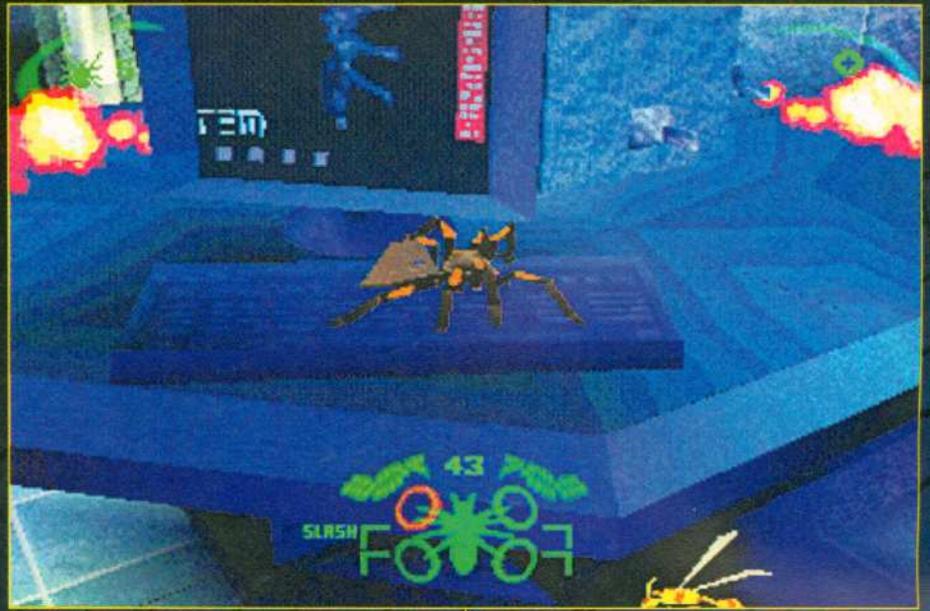


Im Zentrum für kybernetische Nanotechnologie ist das Unge-
wöhnliche längst zur Normalität geworden. Hier arbeiten Wissenschaftler an der Implementierung mechanischer Strukturen in insektoide Lebensformen. Es konnten bereits erstaunliche Fortschritte verzeichnet werden: Skorpione, Ratten und Spinnen erhalten künstliche Gliedmaßen, mit denen sie ein Vielfaches ihrer gewöhnlichen biologischen Fertigkeiten erwerben. Miniaturisierte Gliedmaßen, Flammenwerfer, ja sogar Nano-Raketenwerfer werden den Tierchen implementiert: Die Neugier der Forscher kennt keine Grenzen. Doch als Terroristen mit brutaler Gewalt in die Laboratorien eindringen, sämtliche Versuchsanlagen in



Nach einem verhängnisvollen Attentat, bei dem Hightech-Equipment entwendet wird, entwischt eure kybernetische Spinne in die Freiheit.

Stücke schießen und mit wertvollen Prototypen ent-
zwischen, schrillen die Alarmglocken: Die Armada



Während der Krabbel-Exkursionen folgt Euch die Kamera mit flüssigen Schwenks.

der Versuchstiere bahnt sich den Weg nach draußen, ausgerüstet mit Implantaten, die das biologische Gleichgewicht völlig aus der Bahn werfen können... Ihr befindet Euch auf der Seite einer der geknechteten Existenzen und steuert eine fette Spinne durch das verwüstete Labor. Seid Ihr im Chaos der Feuerwehren und Einsatzfahrzeuge aus der Versuchsanlage entkommen, schlagt Ihr Euch durch eine hochtechnisierte Fabrik. Ausladende Lagerhallen, Förderbänder und bläulich schimmernde Hydraulik-



Bier und Bauarbeiten: Auch in der "Spider"-Stadt erfrischen sich die Straßenarbeiter gern mit Gerstensaft.

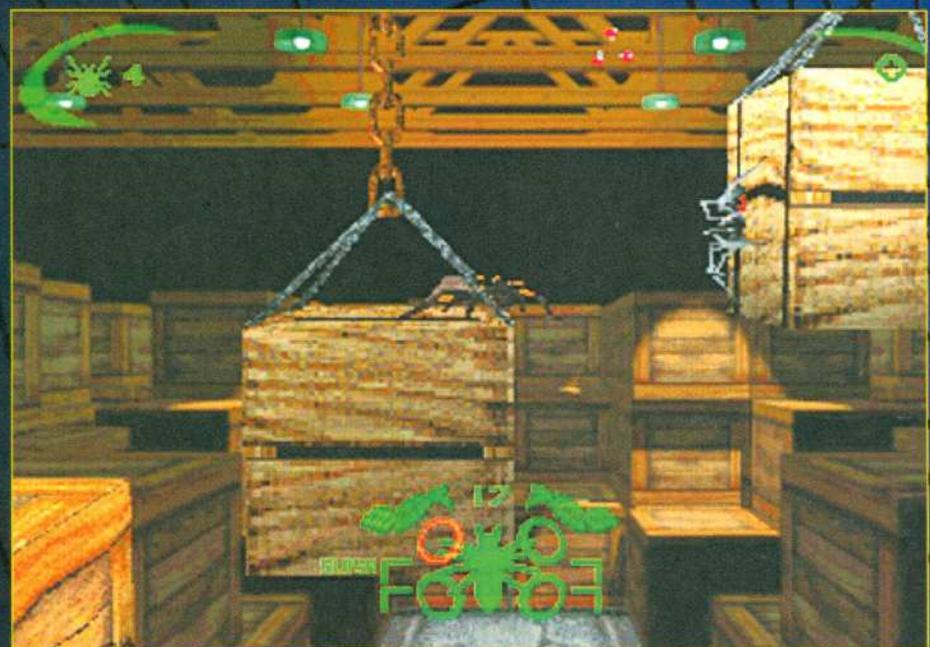
Pressen sind nur durch Nutzung der biologischen Spinnen-Eigenheiten zu durchqueren: Munter krabbelt die Cyber-Tarantel Steilwände hoch, an der Unterseite von Holzkisten findet Ihr im Vorbeimarsch wertvolle Isotop-Symbole, von denen jeweils 100 eine Zusatz-Spinne ergeben. Klebt Ihr an Wänden, seilt Ihr Euch mit Netzfäden einige Zentimeter ab und schwingt Euch zum nächsten bionischen Implantat. Mit Hilfe dieser Waffen



Haarsträubende Abenteuer: Links schnüffelt eine Ratte nach Euch, rechts erkundet Ihr alte Röhren.

TARANTULA

Mit BMG's "Spider" unternehmen 32-Bit-Freunde eine faszinierende Reise ins Reich der Spinnen: Macht Euch bereit zu einer Expedition, bei der Ihr unsere Welt aus einer völlig neuen Perspektive kennenlernt!



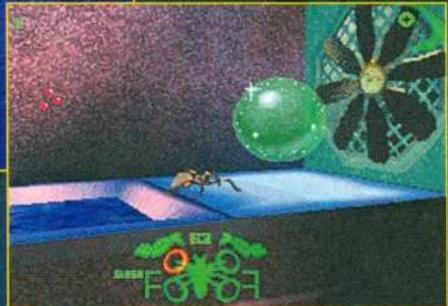
Expeditionen im Kisten-Lagerraum: Vor dem Springen solltet Ihr aufpassen, daß der nächste Holzbehälter frei von Ungeziefer ist.



Seit Ihr Euch rechtzeitig ab, bemerkt Euch die gegnerische Spinne nicht und krabbelt ahnungslos vorbei.



Mit bloßem Spinnenbein gegen das Hydraulik-Monster: Trefft das Ungetüm, während es Euch plattdrücken will!



Geschafft: Eine Kugel symbolisiert das Level-Ende. Hoffentlich habt Ihr alle Bonus-Symbole entdeckt.



Begegnung der stinkenden Art: In der City nehmt Ihr lieber eine Abkürzung durch das miefige Kanalsystem.

macht Ihr den zahlreich hüpfenden, fliegenden und krabbelnden Mutanten-Gegnern den Garau (siehe Kasten): Neben allerlei Spinnengetier, das auf Labor-tischen und in Kellern patrouilliert, müßt Ihr



Es geht abwärts: "Spider" rutscht eine abschüssige Transportbahn hinunter.

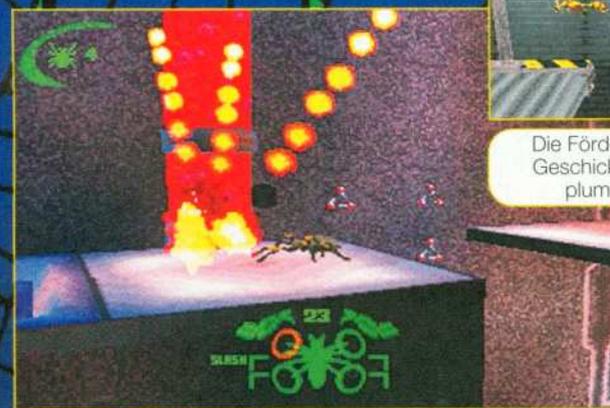
auch mit schießenden Libellen, aggressiven Fledermäusen und trägen Schnecken fertigwerden. Habt Ihr Eure Munition verschossen, teilt Ihr mit Eurer unbegrenzt verfügbaren Standard-Verteidigungsmethode Hiebe aus: Ihr pirscht Euch nahe an den Insekten-Gegner heran und fuchelt frontal mit Eurem Stahl-Bein nach dem Feind.

Nachdem Ihr die Fabrikanlagen durchquert habt, stoppt Euch der erste Boss. Ein monströser hydraulischer Greifarm hämmert auf den Boden, nur durch ständiges Umkreisen und häufiges, gezieltes Zuschnappen bringt Ihr den Mechanismus zur Explosion. Danach gibt's kein Halten mehr: Ihr brecht mitten ins Stadtzentrum auf, wo Ihr schimmelige Abwasserkanäle erforscht, an Häuserfasaden herumsteigt und im Stadtpark zwischen Steinen und morschen Baumstämmen herumspringt. Doch Euer Ziel liegt noch weit entfernt: Ihr plant, direkt zum Labor-Zentrum der Terroristen vorzukrabbeln!

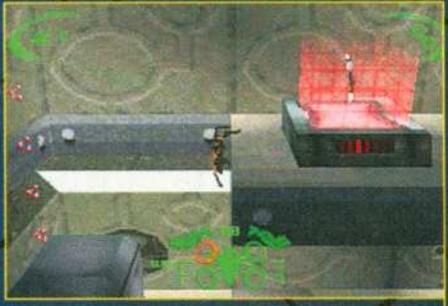
Spielerisch erinnert „Spider“ an eine realistisch angehauchte Neuinszenierung von „Pandemonium“. Obwohl nicht vom selben Entwickler (für „Spider“ zeichnet



Die Förderbänder verlangen Sprung-Geschick: Verpaßt Ihr den Anschluß, plumpst Ihr hilflos in die Tiefe.



Feuerzauber: Die Explosions- und Lichteffekte machen "Spider" auch optisch zu einem Genuß.



Leckere Beinchen im Labor-Behälter. Schnappt Euch wirksame Extra-Gliedmaßen wo Ihr nur könnt.



Spinnen-Specials

Durch das Sammeln mechanischer Implantate verstärkt Ihr Eure Kampffähigkeiten, um gegen die zahlreichen Cyborg-Insekten zu bestehen. Anfangs habt Ihr nur Euer mechanisches Vorderbein, doch schon bald dürft Ihr Euch neue Extras an den Körper stecken. Zwischen den jeweils zwei Waffen-"Slots" vorne und hinten schaltet Ihr mit den L/R-Tasten um. Somit könnt Ihr bis zu vier der begrenzten Extras tragen. Die wirkungsvollste Waffe ist eine Smartbombe, doch auch mit zielsuchenden Raketen und Elektrolitz vernichtet Ihr schon von weitem Eure Feinde. Näher 'ran dagegen müßt Ihr mit Flammenwerfer, Giftgas und Bein-Bumerang. Witzig auch die automatischen Minen, die den Pfad entlang schweben, bis sie ein Insekt erreichen: Die Viecher explodieren in sämtliche Einzelteile.



Extra-Parade: Von links oben nach unten erkennt Ihr Bumerang, Elektrolitz, Flammenwerfer, Raketen und Giftgas im Einsatz.

die amerikanische Spieleschmiede „Boss Games“ verantwortlich), sorgen die dezenten Kameraschwenks für abwechslungsreiche Hüpfindrücke: Kurzzeitig fährt Ihr mit dem Krabbeltier eine abschüssige spiralförmige Bahn hinunter und verfolgt das Geschehen von hinten, dann wieder marschiert Ihr mit intelligentem Kamera-Zoom rechtwinklig um einen Kistenstapel herum. Der spielerische Gehalt der Krabbelfähigkeiten ist enorm und sorgt für frischen Wind im Jump'n'Run-Genre: Frei von Höhenangst erkundet Ihr Decken- und Wandelemente, mit dem Faden seilt Ihr Euch zu schwebenden Extras ab, und gefährliche Feind-Spinnen umgeht Ihr durch forsches Wandern an der Unterseite des

Tisches. Viele versteckte Geheimnisse fordern Euch zum wiederholten Durchspielen bereits absolvierter Abschnitte auf, mit verborgenen silbernen Münzen etwa öffnet Ihr vorher nicht zugängliche Zusatz-Levels. Ab April brecht Ihr zu der ungewöhnlichen Expedition in's Tierreich auf, Jump'n'Run-Fans sollten sich den Titel vormerken. *cb*

FAZIT

TITEL Spider
HERSTELLER BMG
SYSTEM Playstation Saturn
BRD-RELEASE April

Spielerisch gehaltvolles Jump'n'Run mit sympathischem Hauptdarsteller, ungewöhnlichen Schauplätzen und vorbildlicher 3D-Technik.

erste
Liliputaner
Panzer-Schwadron



Die Liliputaner haben drei unterschiedliche Modelle im Panzer-Hangar: Ihr selektiert Euer Gefährt über einen 3D-Schwenk.

Aller Taktik-Elemente zum Trotz hat Entwickler NMS die schwerwiegende Kriegsthematik in eine harmlose Winzkulisse portiert: Während Ihr Eure Panzerminiatur wie in „Return Fire“ von schräg oben betrachtet, wälzt sich der geschrumpfte Stahlkoloß durch Sandwüsten und Schlamm-Pools oder hinterläßt sein Kettenprofil auf dem



Ihr habt die Mauerdeckung verlassen und Euch dem Sperrfeuer von zwei Geschützstellungen ausgesetzt.

Straßenpflaster einer Großstadt. Anstatt den martialischen Modell-Exkurs an realen Panzern zu orientieren, haben die Designer drei beweglichere Sonderanfertigungen zusammengebastelt. Die Liliput-Vehikel düsen schneller als mancher Jeep durch's Terrain und wenden in Sekunden-schnelle. Derweil Ihr mit dem Steuerkreuz die Fahrtrichtung vorgebt, Euren

Donner



Kettenrasseln und Kanonendonner: BMG lässt die Panzer rollen und verstrickt Euch mit "Mass Destruction" in martialisches Miniatur-Missionen.



Ob Ihr mit Maschinengewehr, Flammenwerfer oder zielsuchenden Raketen schießt – nach ein paar Salven verschmurgeln auch stählerne Fabrikhallen in einer Feuersbrunst.

Baby-Tank durch Schlaglöcher manövriert und pixelgenau auf einem schmalen Felssims balanciert, verstellt Ihr mit Links- sowie Rechtstastern die Ausrichtung des Geschützturms. Der taktische Clou: Ihr habt mit Eurem schwer lädierten

Vehikel schon längst den Rückwärtsgang eingelegt, pflügt durch die nächste Furt ans rettende Ufer und sichert Euren Rückzug mit Feuersalven gegen die Fahrtrichtung. Ein besonders gemeiner Trick: Euer Panzer tuckert vorsichtig an

Tank-Taktik

Granatsplitter und Gesteinsbrocken prasseln auf den Geschützturm, nur wenige Meter entfernt bricht ein Wolkenkratzer auseinander und hüllt Euch in Staub. Erst als sich die Sicht wieder klärt, könnt Ihr das volle Zerstörungsausmaß erkennen: Wo vor Sekunden noch Wohnblocks und Bürogebäude standen, liegen nur noch schwelende Stahlträger und zerborstene Betonplatten. Trotzdem haltet Ihr die günstige Stellung und schwenkt den Geschützturm. Durch die Häuserflucht am Straßenende kann sich nur ein Gegner gleichzeitig zwängen: Wer auch immer in den nächsten Minuten auf Euch zurollt – er muß die ganze Gebäudefront sprengen, ehe er seine Übermacht ausspielen kann. Doch als Ihr Eure Missionsparameter abcheckt, werdet Ihr von einer Druckwelle durchgeschüttelt. Ihr reißt das tonnenschwere Vehikel im letzten Moment

herum und richtet die Kanone aus, als nur wenige Meter hinter Euch eine Granate vorbeisaust. Ihr seid gerade dem Projektil entgangen, da habt Ihr auch schon mit dem nächsten Problem zu kämpfen: Das Explosivgeschoss hat einen Krater ins Straßenpflaster geschlagen, und Eure Stahlverkleidung durchlöchert. Links und rechts lecken Flammen aus den Kontrollen, Funken tanzen über Euer Steuerpult: Wenn Ihr nicht in den nächsten



Blitzkrieg an der Häuserfront: In den Städten könnt Ihr Euch zwischen Gebäuden verbergen.

Minuten ein Reparatur-Set ergattern könnt, wird Euer Panzer in Fetzen gerissen. Aber bevor Ihr Euch den Kopf über technische Probleme zerbrechen könnt, müßt Ihr den Koloß aus dem Krater herausmanövrieren, denn Euer Panzer hat mächtig Schlagseite. Ein leichter Schwenk in die falsche Richtung, und das stählerne Ungetüm kippt auf die Seite. Während Ihr verzweifelt auf Eure Kontrollen einhämmert und an den blockierten Steuerknüppeln herumrüttelt, schlägt die nächste Granate neben Euch ein. Ihr werft einen gehetzten Blick auf den Scanner: Tot. Die Erklärung: Auf einem der umliegenden Dächer hat sich ein Heckenschütze versteckt. Wenn Ihr Euren Panzer nicht binnen Augenblicke aus dem Loch herausbekommt, ist Eure Mission gescheitert: Nur noch ein paar Salven, und der aufdringliche Bursche hat sich eingeschossen...

und Doria!



Wer fair bleibt, endet als Panzerschlacke: Ihr verkümmelt Euch in einem ausgebombten Fort und erledigt aus sicherer Distanz einen Kontrollpunkt.

einer Gasse vorüber, richtet den Geschützlauf zwischen die Häuser und grillt ein Bataillon Fußsoldaten mit dem Flammenwerfer. Bevor die Begleitfahrzeuge die 3D-Bauten in Fetzen pusten oder Eure Widersacher das Feuer erwidern, habt Ihr schon längst wieder beschleunigt – zeitintensives Arrangieren könnt Ihr Euch sparen, statt dessen drückt Ihr einfach auf die Tube und prescht geradeaus die Straße entlang. Ebenso komfortabel wie die Steuerung sind die soliden Vehikel-Konstruktionen: Weder unausgegrenzte Terrain-Abfragen noch instabile Panzerung werfen Euch Sand ins Getriebe. Statt dessen glänzt Euer Winzling als bislang handlichstes Fahrzeug der 32-Bit-Generation. Wenn Junior zwischen 3D-Palmen und Bretterverschlägen durchs Gelände holpert, möchtet Ihr unwillkürlich in den Monitor graben und das Matchbox-Panzerchen ins Regal stellen. Trotz simplem

Bitmap-Untergrund wird Euch Räumlichkeit vorgegaukelt: Passiert Ihr eine bestimmte Grenzlinie, wird Euer Panzer per 3D-Routine vor der flachen Hintergrundoptik rotiert. Das Resultat ist plastische Fahr-Illusion: Das 3D-Vehikel poltert kopfüber durch eine Grube oder stellt sich am Flußufer schräg. Wer unvorsichtig steuert und sein Gefährt um ein paar Pixel verschiebt, platscht ins Wasser: In Küstennähe oder seichten Binnengewässern lugt der Kanonenturm über die transparente Oberfläche und nimmt nach wie vor gegnerische Stellungen unter Beschuß. Verschlägt es den übermütigen Panzer-Piloten mitten in den Ozean oder einen ausgewachsenen Strom, fahrt Ihr auf Grund: Auch der letzte Quadratpixel Eure Vehikels verschwindet



Feuer und Eis: Ihr rasselt durch nordischen Tiefschnee und fackelt das gegnerische Hauptquartier ab.

unter der durchsichtigen Wasserebene. Wer sein Kriegsspielzeug nicht rechtzeitig wieder ans Ufer zerrt, geht unter: Das Winz-Vehikel setzt mit jedem Zentimeter mehr Rost an, läuft bis in den letzten Polygonwinkel mit Wasser voll und erliegt einer Kurzschluß-Kettenreaktion – ein Fauchen, und Euer Panzer ist passé. Auch wenn der gewiefte Fahrer seine Kontrahenten in Hinterhalte lockt und das mit 3D-Objekten zugepflasterte Gelände für strategische Kniffe nutzt - auf lästige Physik-Details hat man verzichtet. Weder Tauchfahrt noch Dellen beeinträchtigen die Geschützbereitschaft. Projektil-Ballistik und Schußfolge wurden in zugänglicher Arcade-Tradition gehalten: Egal ob Flammenwerfer, Raketen, Granaten oder Maschinengewehr – sämtliche Geschoss-Gattungen werden mit demselben Kanonenrohr abgefeuert, zu Hundertschaften im Panzer gelagert und trudeln gemächlich über's 2D-Firmament. Geht Euch die Munition aus, ist ein Extra-Depot meist nicht weit: Ihr peilt den nächstbesten Betonkoloß an, zertrümmert mit ein paar Raketensalven das Fundament und beobachtet, wie der 3D-Bau in sich zusammensackt. Zwischen Mauersplittern und Mörtelbrocken werdet Ihr fündig: Der brave Hausbesitzer hat für schlechte Zeiten eine Ladung TNT, großkalibrige Mordwerkzeuge oder ein Panzer-Reparatur-Kit im Keller gelagert. *rb*



Ihr habt eine futuristische Extrawaffe aktiviert: Aus Eurem Kanonenrohr zischt eine Flammenladung und hüllt den Panzer in einen schützenden Feuerring.

FAZIT

TITEL
Mass Destruction

HERSTELLER
BMG

SYSTEM
Saturn, Playstation

BRD-RELEASE
ab April

Possierliche Panzer-Ballerei im "Return Fire"-Look. Die Metall-Ungetüme rollen konkurrenzlos flüssig und fordern Euch mit taktisch clever konstruierten Schlachtfeldern.

Die japanische Rollenspielflut ebbt nicht ab: Entwickler wie Hudson Soft versorgen den in Japan erfolgreicheren Saturn mit RPG-Nachschub. So erscheint mit "Apokalypse 4" demnächst die Saturn-Fortsetzung der beliebten "Tengai Makiu"-Rollenspiel-Reihe: Traditionelle 2D-Landschaften wetteifern mit Trickfilmgefechten.



Anime-Monster wie diese beiden Felsgolems über's Terrain geblendet.



Hudson-Tradition: Bei Dialogen wird eine Bildschirm-füllende Figur eingeblendet.

TITEL
Wild Arms
HERSTELLER
Sony
SYSTEM
Playstation
USA-RELEASE
2. Quartal

FAZIT
Märchenhaftes Nippon-Rollenspiel mit "Final Fantasy"-Optik, dreidimensionalen Kombokämpfen und abgewetzten High-Tech-Artefakten.



Wer sich im Waffenmenü für Projektilegeschütze entscheidet, visiert die Gegner per Fadenkreuz an.

Final Odyssey

Traditionelle Rollenspiele machen mobil: Bevor Sprites und Landkarten abgelöst werden, rüsten die "Wild Arms"-Helden zum aufwendigen 2D-Gefecht.

Nach der 16-Bit-Referenz „Final Fantasy 3“ war die Rollenspiel-Enttäuschung für die 32-Bit-Generation groß: Anstatt Euch mit zeitgemäßen 3D-Routinen direkt an den Ort des Geschehens zu zerren, wurden antike 2D-Rezepte aufgekocht. Nach ihrem mäßigen Debüt-Rollenspiel „Beyond the Beyond“ haben sich Sonys Rollenspielentwickler ein Herz gefaßt und die 2D-Tradition dem neuen Hardware-Standard angepaßt: Siedlungen und Landkarte wurden im „Final Fantasy“-Stil gehalten und mit Square-üblichen Pastell-Tönen coloriert. Die Sprites sind wie in Segas „Shining Wisdom“-Abenteuer gerendert: Damit sich die Schwellkopffheroen in der gezeichneten Szenerie wohlfühlen, hat man alle Figuren per Bildbearbeitungs-Software



Rasante Kamerawechsel rücken Eure Helden in die günstigste Perspektive.



Umschulung? Euer Kämpfer inspiziert eine Magierakademie, im Zentrum entdeckt er ein Wasserreservoir.

aufbereitet und der Terrain-Optik angepaßt. Die flotte Charakteranimation haben die Entwickler für klassische „Zelda“-Einlagen genutzt: Die Nippon-Stöpsel flitzen im Eilmarsch durch Dungeons und reißen per Beschleunigungs-Button



Nur wer regelmäßig zur selben Waffe greift, sammelt Combo-Energie.



Euer Sprite marschiert ins nächste Stockwerk, über dem Erdgeschoß verdichtet sich allmählich eine Transparenzebene.

brüchiges Mauerwerk ein. Sonder-Objekte wie Bomben werden neben Knöpfen oder Hebeln deponiert, um die Fallen-Mechanismen aus sicherer Distanz zu aktivieren: Während Ihr hinter einem umgestürzten Pfeiler Deckung sucht, fegen Steinsplitter durch den Korridor. Gemütlicher als in dem zugigen Gemäuer ist's am heimischen Herd: Anstatt den Schauplatz in Sekundenbruchteilen durch einen Raum zu ersetzen, werden stilvolle Transparenzeffekte eingesetzt: Dächer und Mauerwerk werden sanft ausgeblendet, auch die Etagen in mehrstöckigen Bauwerken weichen dem neugierigen Spielerblick. Keine Ladepause trübt das Rollenspielvergnügen, jede Szene weicht mit blitzschnellem Modul-Tempo dem nächsten Grafik-Set. Wer eine Siedlung verläßt, erkundet die Spielwelt im verkleinerten Kartenmaßstab – die Nippon-typischen Zufallsroutinen durchforsten derweil Terrain-spezifische Monsterlisten und berechnen Hinterhalte Jede Sekunde kann ein garstiges Untier zwischen Pixelfelsen und Baumgruppen hervorkriechen – der fiese Schrat ruft seine Kumpane und stellt sich zum

Polygon-Gefecht. Obernotze wie ein riesiger Drachenmensch pusteten Euren Charakter allein mit ihren Ausmaßen vom Schlachtfeld, Schuppen-Textur und akkurater Schattenwurf versetzen Euch direkt ins Schamzügel. rb

Leider steht noch nicht fest, ob es eine PAL-Fassung des in Japan außerordentlich erfolgreichen Rollenspiels geben wird. Unser japanisches Muster erhielten wir von Dynatex in Dortmund (Tel.: 0231/5575000)



Bist Du mächtiger als das Böse?

Lufia™



Mit 76-seitigem Spieleberater



Mit deutschem Bildschirmtext

Nichts deutete auf die bevorstehende Katastrophe hin. Die Fürsten der Finsternis kamen und mit ihnen Verzweiflung und Zerstörung. Das Böse wurde stärker und stärker – bis das Schicksal Dich auserkor, die Welt zu retten. Denn Du bist Maxim. Und nur Du hast die Fähigkeiten, der dunklen Macht zu trotzen. Wähle Deine Waffen, denn die Zeit der großen Kämpfer ist gekommen! Wer wird die Erde beherrschen? Bist Du Held genug für dieses Abenteuer-Rollenspiel? Lufia™* – exklusiv für Super Nintendo™.

Nintendo®



Abgedrehte Existenzen in fragwürdigen Off-Road-Konstruktionen: Eine Auswahl von Truck-Piloten.



In den Orientierungs-Wettbewerben solltet Ihr auf mögliche Abkürzungen achten und ständig einen Blick auf dem Kompaß haben.

PICK-UP POWER

Nach etlichen Monaten Entwicklungszeit lassen die "Monster Trucks" endlich ihre Motoren heulen. MANIAC steigt ins Cockpit der furchterregenden PS-Boliden.

Ohne Spezialanfertigungen braucht Ihr Euch gar nicht auf die Startliste zu wagen: Der härteste Truck ist gerade gut genug für die Strapazen, die Euch bei den "Monster Trucks"-Wettbewerben erwarten. Ihr wählt unter acht Modellen, die sich in den Kategorien Gewicht, Beschleunigung, Wendekreis, Bodenhaftung und Robustheit unterscheiden. Habt Ihr Euer Monster vollgetankt und Mega-Reifen an die Achsen montiert, dürft Ihr zwischen gewöhnlichen Rundkursrennen, Langstrecken-Rallies und dem fulminanten "Car Crashing" wählen. Das Ziel der normalen Rennen ist klar: Fahrt als erster über die Ziellinie, um genügend Punkte

zu erhalten und in der Liga vorne zu bleiben. Doch gerade die ungewöhnliche Rennumgebung erschwert Euch dies: Ob im sprungintensiven Canyon oder während der unübersichtlichen Gletscher-Tour, die mannigfaltigen Terrain-Besonderheiten machen schon das bloße Überleben zum Abenteuer: Mit heulendem Motor quält Ihr Euch steile Hänge hinauf, nach aberwitzigen Abfahrten legt Ihr verzweifelt den Rückwärtsgang ein, und oft genug blüht Eurem geschundenen Truck das vorzeitige Rennende. Doch so richtig rund geht's erst bei den Langstrecken-Wettbewerben: Die quadrat-kilometergroßen Gebiete befahrt Ihr nach eigenem Gutdünken, kein Zaun, schränkt

Eure Bewegungsfreiheit ein. Nur mit einem Kompaß bestückt versucht sich die Horde am Finden einer festen Anzahl von Checkpoints. Dabei zeigt Euer Orientierungsmesser immer in die Richtung des nächsten Ziels. Zwar säumen behelfsmäßige Wege das Gebiet, doch findet Ihr durch Probieren mehr als einmal deutliche Abkürzungen. Nach solch stressigen PS-Pfadfinder-Eskapaden seid Ihr froh, beim chaotischen Arena-Verschrotten etwas verschrauben zu dürfen. Ihr versucht, in wenigen Sekunden eine Handvoll vor Euch liegender Karossen punkteträchtig einzustampfen. Technisch zaubert die aktuelle "Monster Trucks"-Vorabversion flüssige Berg- und Talfahrten mit sehr wenigen Polygonfehlern auf den Bildschirm. Mit innovativen Schnitzeljagden und Rundkurs-Duellen macht der Titel auch spielerisch einen guten Eindruck: Gegenüber der Work-in-Progress-Version aus MANIAC 7/96 hat sich mächtig viel verbessert. *cb*



Bump'n'Jump: Nach dem Sprung solltet Ihr erstmal den "Herbie"-Käfer vom Feldweg drängen.



Eis & Schnee: Im rutschigen Gelände könnt Ihr Euch kaum mehr auf der Strecke halten!



Finanziert aus Mitteln des Bundes: Ein Flugbereitschafts-Heli fliegt orientierungslose Raser auf die Strecke zurück.



Das war selbst für die zuverlässige Custom-Karosserie zuviel: Vorzeitiges Rennende!

fen. Ihr versucht, in wenigen Sekunden eine Handvoll vor Euch liegender Karossen punkteträchtig einzustampfen. Technisch zaubert die aktuelle "Monster Trucks"-Vorabversion flüssige Berg- und Talfahrten mit sehr wenigen Polygonfehlern auf den Bildschirm. Mit innovativen Schnitzeljagden und Rundkurs-Duellen macht der Titel auch spielerisch einen guten Eindruck: Gegenüber der Work-in-Progress-Version aus MANIAC 7/96 hat sich mächtig viel verbessert. *cb*



Rempelt Ihr den Vordermann an, gibt's Energieabzug: Achtet auf die Zustandsleiste unten links!

FAZIT

TITEL
 Monster Trucks
 HERSTELLER
 Psygnosis
 SYSTEM
 Playstation
 BRD-RELEASE
 April

Technisch sauberes Hardcore-Geländerennen. Spielerische Abwechslung durch Rundkurse und Orientierungs-Modus.



So nicht: Fahrt Ihr immer nur stur nach dem Kompaß, bleibt Ihr bald an einem Steilhügel hängen!

Der letzte Ritter



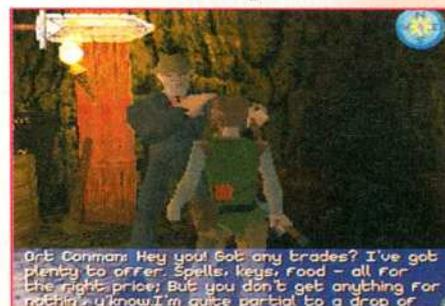
Chaos in Camelot: Cyborg-Söldner aus der Zukunft haben König Arthus gemeuchelt. Heldin Beth nimmt in Telstars "Excalibur 2555 A.D." die Verfolgung auf.



Die Schurken aus der Zukunft haben einen Mythos ausgelöscht: Camelots Märchen-Monarch haucht sein Leben aus.

Psygnosis schickte Tafelritter Gawain durch ein gerendertes Point'n'Click-Camelot, Medienriesel Telstar portiert den beliebten Sagenstoff in eine Action-geladene Zukunft und hetzt Heldin Beth in dreidimensionale „Tomb Raider“-Gewölbe: Die Ritter der Zukunft wollen nicht länger im Schatten der Mythenwelt leben, also teleportiert das fiese Dark-Future-Regime zwei Robotritter in die Vergangenheit. Kaum in Arthurs' Trutzburg Camelot angekommen, packen die stählernen Muskelpakete ihre Blaster aus und ballern dem legendären Herrscher eine Plasma-Ladung in den Brustharnisch. Während das Render-Blut des guten Königs zwischen den Polygon-Fugen versickert, reißen sich die futuristischen Ganoven das Zaubers

schwert Excalibur unter den Nagel und hechten durch einen Zeitstrudel zurück ins Jahr 2555. Doch ehe die beiden Schurken den Tunnel wieder schließen können, wird das Zeit-Kontinuum durchgerüttelt und ein ungebeter Gast in die Zukunft gebeamt: Die junge Beth ist gerade dem Teenie-Alter entwachsen, hat eine Vorliebe für mannsgroße Zweihandschwerter und ist stinksauer. Aber bevor Eure Heldin ihrem Ärger Luft machen und ihren Entführern die Blech-Birnen eindellen kann, müßt Ihr den 3D-Wildfang durch ein düsteres 360-Grad-Gemäuer lotsen. Beth schweift den Blick und schlendert nach eigenem Gutdünken



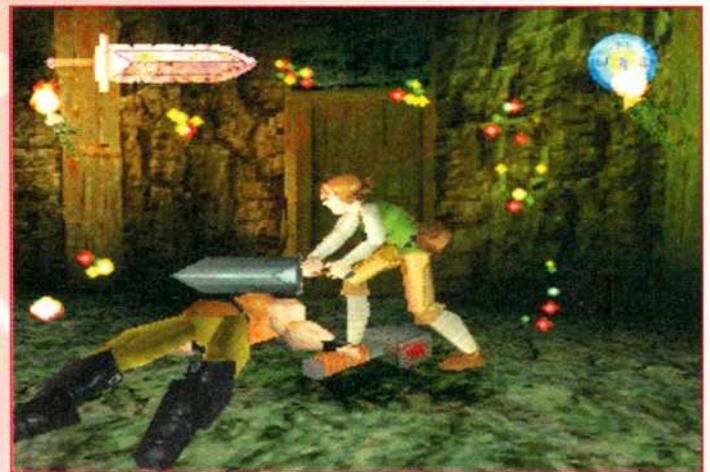
Oh E Canman, Hey you! Got any trades? I've got plenty to offer. Spells, keys, food - all for the right price. But you don't get anything for nothing. You know I'm quite partial to a drop of

In den bunt bestrahlten Stollen treiben sich Ganoven aus sämtlichen Epochen herum: Beth verhandelt mit einem Dealer.

von einem Raumwinkel zum anderen – der eifrige Kameramann folgt in respektvollem Abstand, lugt der Ritter-Emanze über die Schulter oder lichtet Beth in voller Polygon-Pracht ab: Eure Widersacher haben die geladene 3D-Reckin mitten in den Fechtübungen erwischt, für einen Garderobenwechsel in hocherotische Texture-Tracht blieb keine Zeit. Beth durchforstet die Gewölbe im Flickermuster-Look – außer Strumpfhosen sind Euch lediglich zerschlossene Lederklamotten geblieben, Objekte wie Schlüssel, Kerzen oder Becher werden in einer kleinen Provianttasche verstaut. Im Kampf darf sich die Kriegerin keinen Schnitzer erlauben: Ein, zwei Echtzeit-Streiche mit stumpfer Hiebwaaffe oder Eurem schartigen Bihänder und der Verlierer sackt in eine rote Textur-Lache. Wer das Duell besonders zügig entscheiden will, drängt 3D-Oger und klobige Mutanten mit aggressiven Zauberkunststücken in eine Korridorecke: Ihr schaltet mit den Rechtstastern von der Forscher-Belegung zur Kampfsteuerung um, haltet einen Offensiv-Button gedrückt und bratet Eurem Kontrahenten eine gleißende Energieladung über die Glibber-Glatze. Funkenregen und Zaubersegen allein machen allerdings noch keinen Sieg: Wenn Ihr nicht den richtigen Moment abpaßt, reißt die Kreatur Kriegshammer oder Klingensachen nach oben und pariert Eure Attacke. Wer bessere Angriffschancen verzeichnen und schwächere Durchschlagskraft riskieren will, verläßt sich statt auf faulen Zauber auf eine klassische Attacke-Serie: Mit einem flinken Ausfall könnt Ihr auch den härtesten Gegner ins Schwitzen bringen und Euch geschickt



Beth zeigt Euch die kalte Schulter – erst nach einem Druck auf den Linkstaster schaut Ihr der Heldin ins Texture-Antlitz.



Echtzeit-Duell mit magischer Klinge: Für den Kampfmodus wurden die Aktions-Buttons mit unterschiedlichen Schlägen belegt.

durch seine Deckung mogeln. Habt Ihr dem Monstrum den Gnadestoß gegeben, macht sich Beth über die Besitztümer des Verblichenen her und filzt das Quartier: Auch wenn auf den ersten Blick nur Tisch, Bett sowie einige Stühle im Raum stehen, durchstöbert Eure Heldin aufmerksam jeden Quadratzentimeter. Die einzigen Light-Sourcing-Quellen – Fackeln und vereinzelte Öllampen – erhellen die engen Kammern und Stollen nur spärlich. Wer nicht sorgfältig späht, übersieht schnell Schlüssel oder Artefakte – und ohne den richtigen Gegenstand kommt Ihr in den unwirtlichen Fantasy-Labyrinthen nicht weit. Entwickler Tempest hat sich auf klassische Dungeon-Stöbereien besonnen und statt weitläufigen „Tomb Raider“-Hallen gruftige Gemäuer wie Burgkorridore oder Stollensysteme angelegt. rb

FAZIT

TITEL
 Excalibur 2055 AD

HERSTELLER
 Telstar

SYSTEM
 Playstation

BRD-RELEASE
 2. Quartal

Ritter-Queste im Adventure-Verlies: Camelot-Emanze Beth durchforstet dreidimensionale "Tomb Raider"-Dungeons und verdrescht Polygon-Mutanten mit schartigem Zauberschwert.

99 Luftballons

Wenn er platzt, dann schreit er: Capcom verwöhnt uns mit einer Playstation-Kollektion ihrer drei erfolgreichen "Pang"-Spiele.



Auf zum fröhlichen Piekßen: 1989 stellte Capcom einen Automaten in die Spielhallen, der dort eigentlich nicht hinpaßte. Kaum Spezial-

effekte, bescheidene Optik, simples Spielprinzip – und das sollte Erfolg haben? Doch die Arcade-Freaks entpuppten sich als durchaus clevere Typen und verinnerlichten die simple, aber höchst motivierende Grundidee von „Pang“. Ihr steuert ein kleines Männchen am unteren Bildschirmrand, das mit einer magischen Lanze ausgestattet ist. In dem bildschirmgroßen Spielfeld springen bunte Bälle umher, die Ihr nach dem „Asteroids“-Prinzip verkleinert: Trefft Ihr 'ne Kugel mit der Lanze, zerplatzt sie in zwei kleine – bis Ihr den Mini-Ballons final die Luft ablaßt. Hört sich einfach an, entpuppt sich aber dank vermehrungswütigen Bällen, mit Plattformen und Leitern verkomplizierten Level-Layouts sowie Speed-Ups, als taktisch gewürzter, überaus fesselnder Geschicklichkeitstest.



もう判ってると思うけど、ワイヤー・アノコル7は連射してもムグ、一発ずつ、ね。STAGE 10-



Im Original-„Pang“ des Jahres 1989 sind die Levels über den ganzen Erdball verteilt. Mit dem Flieger erreicht Ihr die Einsatzorte.

In der Fortsetzung „Super Pang“ werden uns nicht nur vertracktere Spielstufen, sondern auch der Panik-Modus beschert. Nomen est omen, denn hier gibt's keinen lockenden Level-Abschluß – wir pieksen bis zum bitteren Ende. Wie praktisch, daß das Extra-Arsenal reichlich bestückt ist: Doppel-Lanze, Schutzschild, sekundenlanges Einfrieren der Bäl-



In der zweiten "Pang"-Episode erwarten Euch der Panik-Modus (rechtes Bild) sowie clever ausgetüftelte Level-Konstruktionen (Bilder links).



Der Zwei-Spieler-Modus (oben) ist in jedem "Pang" vertreten, verschiedene Spielfiguren (ganz oben) nur in "Pang 3".



Zu diesem Preview lag uns die japanische Fassung vor, die PAL-Version wird englische Texte enthalten.

le, Schußwaffen, Punkte-Boni und vieles mehr purzelt Euch zu Füßen. Allerdings dürft Ihr nur jeweils eine Waffe benutzen. Stolpert Ihr versehentlich über ein anderes, eventuell weniger hilfreiches Extra, wird die alte Waffe abgelöst. Spätestens in „Pang 3“ hat dann die Options-Vielfalt auch diesen Klassiker eingeholt: Drei Spiel-Modi, vier Protagonisten mit unterschiedlichen Talenten, Level-Warps – willkommen in der 32-Bit-Welt. Erfreulicherweise hat der Spielspaß darunter nicht gelitten,

denn weitere Extras und vor allem die kreativen und intelligenten Level-Konstruktionen locken zu immer neuen Spielchen. In manchen Szenarien wird der ursprüngliche Reaktionstest zur fingerkuppenknabbernden Tüftelei: Wenn ich jetzt diese Plattform vernichte, dann springt der Ball über diese Klippe, was mir wiederum jenes Extra beschert – ah ja, so könnt's klappen. Die Entwicklung von „Pang“ zeigt eindrucksvoll, wie man ein einfaches, bewährtes Spielkonzept in die Neuzeit rettet und so präsentiert, daß Nostalgiker und 32-Bit-Frischlinge zufrieden sind. Erwartet unseren Test der „Super Pang Collection“ in der nächsten MANIAC. mg

F A Z I T

TITEL
Super Pang Collection

HERSTELLER
Capcom

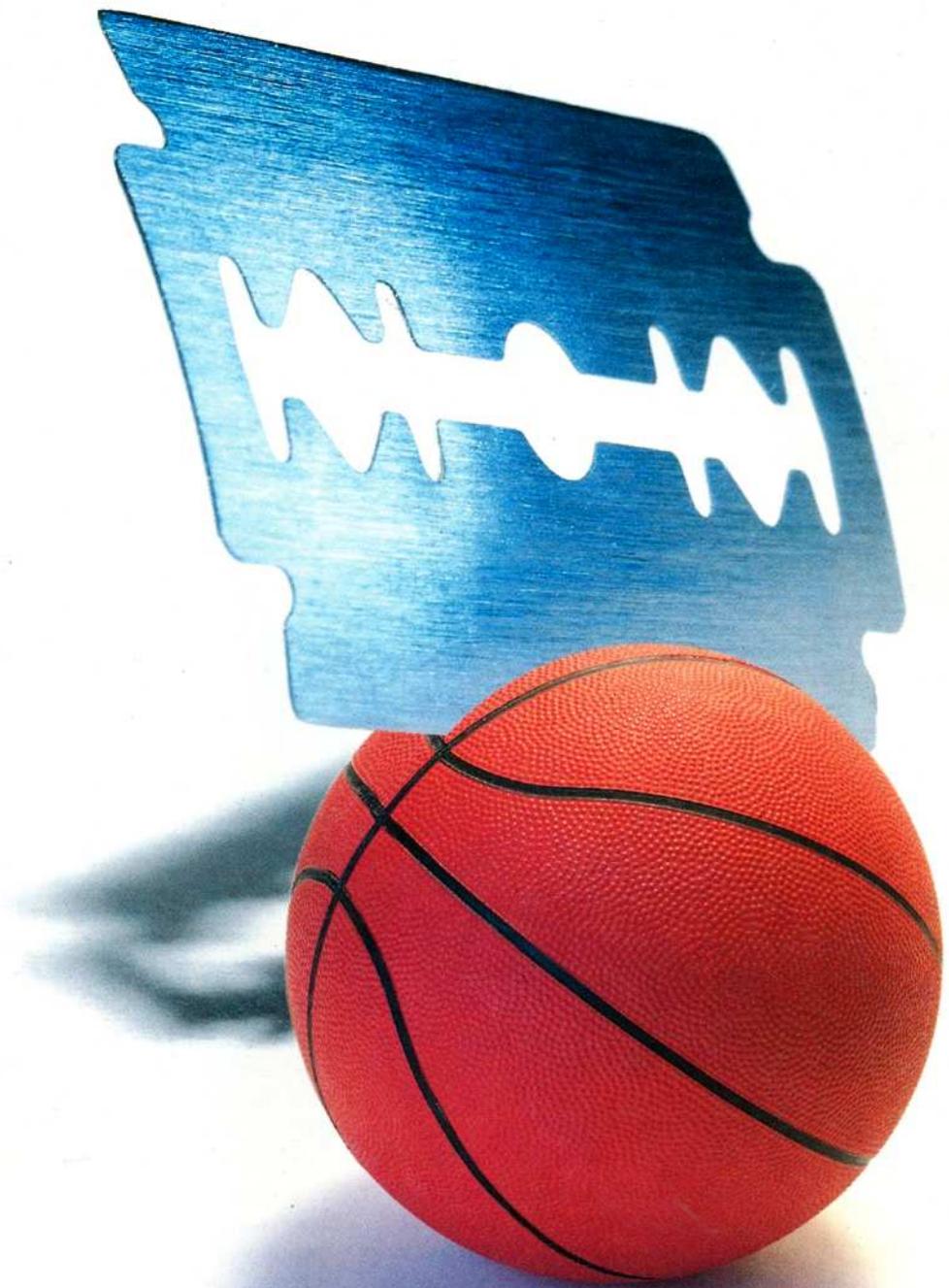
SYSTEM
Playstation

BRO.-RELEASE
2. Quartal

Spielspaß-intensives Blasen-Piekßen in drei Varianten: Authentische Umsetzungen der Arcade-Klassiker, die nichts von ihrem Reiz verloren haben.

Die meisten Basketballspiele sind **total** sterbenslangweilig.

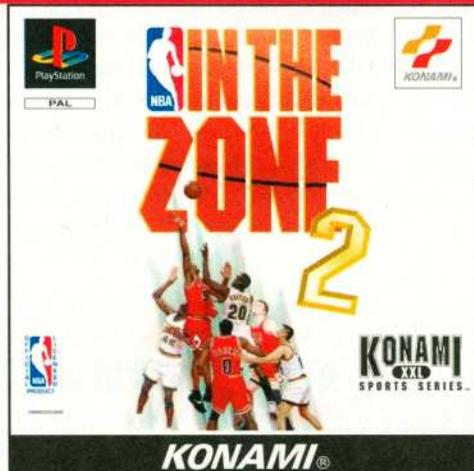
NBA In the Zone 2 ist **total** scharf.



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

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verteilen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Gameboy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega CD-II, Sega Mega Drive, Game Gear und Sony PlayStation.

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 Speleffekten 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

Berufe in der Spielebranche Musiker/Sound- programmierer

Mit Synthesizer und E-Gitarre: Moderne Videospelmusiker und Sound-Mixer arbeiten mit High-Tech-Anlagen oder Instrumenten, die traditionelle Effekt-Programmierung wird seltener.



Wer unabhängig sein will, muß sich mit dem Handwerkszeug vertraut machen: Keyboards und Synthesizer gehören neben einem PC mit Midi-Schnittstelle und Sample-CDs zur kostspieligen Grundausstattung.

wenigen Jahren griffen talentierte Computer-Musiker tief in die Trickkiste und bastelten eigene Sound-Editoren zusammen: Nach der eigentlichen Komposition mußten Musikstücke zunächst in für den Computer verdauliche Programm-Häppchen zerlegt werden. Eine von vielen antiken Optionen: Die Noten werden auf einem Keyboard-Editor nachgespielt und die Töne nebst Klang- und Halleffekten als Programm-Listing ausgespuckt. Die Befehle wurden – je nach Editor-Komfort – direkt in die übrigen Spiel-Routinen kopiert oder mühsam abgetippt und manuell einsortiert. Mittlerweile bleibt vielen Musik- und Sound-Freaks die Kleinarbeit erspart: Die meisten Soundtracks werden mit dem Synthesizer, seltener auch mit traditionellen Instrumenten komponiert, nachgespielt

und über eine Midi-Schnittstelle auf den Rechner portiert. Altgediente Sound-Meister wie Chris Hülsbeck (hat unter anderem Musik und Soundeffekte für Factor 5 und Neon entwickelt) übernehmen die Programmierung von Sound-Routinen und die Hardware-Abstimmung selber, Musiker wie Tommy Tallarico ("Cool Spot", "Skeleton Warriors") sind nur für die Komposition verantwortlich und überlassen die technische Seite Spezialisten. Wenn Ihr im fertigen Spiel statt sauberen Samples Knarzen und Rauschen hört, haben die Programmierer geschlampt. Bequemer als digitalisierte Stücke und frei von technischen Widrigkeiten sind Audio-Tracks: Immer häufiger werden konventionelle Studioproduktionen Midi-Einspielungen vorgezogen und die fertigen Stücke – wie bei einer normalen Musik-CD – als Audio-Track auf den Silberling gebrannt. Hat Eure Konsole alle Spieldaten in den Arbeitsspeicher geschaufelt, springt der Laser von der Programmspur ab und liest glasklare Musik-Tracks. Für Soundeffekte dagegen müssen nach wie vor Digi-Samples ausgetüfelt werden: Profis wie Chris ersehen gegen stattliche Summen Effekt-Libraries auf CD, die dann per Mischpult übereinandergelegt, mit Effekten belegt und anschließend auf den Computer gespielt werden. Wer also nicht nur über Gitarrensaiten schrubben will, muß neben musikalischem Talent ein Händchen für technische Ausrüstung und Basteleien mitbringen. Schon mit Miniatur-Synthesizern (für rund 500 Mark) könnt Ihr Eure Begaubung sowie Klanggehör ausloten. *rb*

Videospiele-Veteranen erinnern sich noch an Klimper-Sounds und blecherne Melodien, mittlerweile wurden die programmierten Effekte von aufwendig abgemischtem Geschützdonner und orchestralen Soundtracks abgelöst – die musikalische Untermauerung von Titeln wie "Legacy of Kain" oder "Tunnel B1" würde sich ebensogut für Hollywood-Produktionen eignen. Noch bis vor

Chris Hülsbeck Unabhängiger Sound-Guru und Musiker

? Was ist Dein aktuelles Projekt?

Chris: Ich arbeite derzeit an zwei Top-Titeln – das eine ist noch geheim, das andere ein dreidimensionales Science-fiction-Adventure mit dem Titel "Typherra". Die Audio-Tracks werden düster und bedrohlich orchestriert, um die Stimmung einer einsamen Weltraum-Kolonie zu vermitteln.

? Mit welchem Equipment arbeitest Du zur Zeit?

Chris: Als Hauptsteuerzentrale setze ich einen Pentium 120 mit dem Betriebssystem Win95, als Sequenzer-Software "Cubase" ein. Der wichtigste Klangerzeuger in meinem Studio ist ein "Kurzweil 2000", den ich aber bald durch den Nachfolger "K 2500" ersetzen werde – eine PC-kompatible Maschine für Synthesizer-Klänge und Sound-Samples.



? Wie bist Du in die Branche gestolpert?

Chris: Mit dem Wissen, das ich mir als Jugendlicher selbst erarbeitet hatte, gewann ich '86 einen Musik-Wettbewerb in der Zeitschrift "64er". Nach erfolgreicher Bewerbung arbeitete ich anschließend vier Jahre bei dem Spiele-Entwickler Rainbow Arts. Schließlich habe ich mich mit den erworbenen Branchen-Kontakten selbständig gemacht.

? Tips für den Nachwuchs?

Chris: Da es leider in dieser Branche keine offizielle Ausbildung gibt, hängt der Einstieg vor allem vom Talent ab. Wer einen gewissen Qualitäts-Standard erreicht, kann Bewerbungen an einschlägige Unternehmen schicken oder mich direkt anschreiben (Chris Hülsbeck Medienproduktion, Postfach 1321, 63225 Langen).

BERUF
Videospiele-Musiker

GEHALT
je nach Auftrag

STUDIUM
Musik
(nicht erforderlich)

Kreative Beschäftigung für musikalische Köpfe mit Interesse für Technik und Programmierung. Auch Mut zur Selbständigkeit ist gefragt: Auftragsarbeiter mit eigenem Studio sind im Kommen.

►► BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE ►►►►►►►►►►►►►►

- KREATIVER & TECHNISCHER BEREICH
- Produzent
 - Projektleiter
 - Spieldesigner
 - Spielprogrammierer
 - Computer-Grafiker
 - Musiker & Soundprogrammierer
- ORGANISATORISCHER & KAUFMÄNISCHER BEREICH
- Sales Assistant Manager
 - Marketing Assistant Manager
 - PR Assistant Manager
 - Trade Marketing Assistant Manager
 - Produkt Label Manager

JUNGFERNFAHRT



Hindernissenrennen: Bei der Stadtrundfahrt müßt Ihr Gegenverkehr und rostigen Bummel-Bahnen ausweichen.

In MANIAC 12/96 stellten wir Sonys Porsche-Simulation mit nackten Polygonstrecken vor, mittlerweile hat Sonys Straßenbau-Team den Asphalt aufgebracht und die Polygon-Bauten mit Texture-Maps verkleidet. Optisches Beiwerk wie Bäume, Büsche und 3D-Gebäude wöhnen Euch auf einem authentischen Kurs. Statt einem freischwebenden Konstrukt seht Ihr jetzt eine asphaltierte Strecke samt Straßenrand und weitläufigen 3D-Siedlungen. Wo Polygonbauten und Textur-Profil weichen, vollendet eine riesige Bitmap-Tapete die räumliche Illusion: Ihr braust mit einem von sechs Fahrern zwischen Stuttgarter Häuser-schluchten hindurch oder düst in Japan an historischen Prachtbauten vorüber.



PORSCHE STUDDIEN

Rechtzeitig zur Premiere des neuen Boxster von Porsche schickt Sony den Traumwagen als Polygon-Renner an den Start: Die 3D-Vehikel verblüffen mit Detailtreue und zeigen erstmalig die Insassen Eures Polygon-Mobils.

Im Hintergrund genießt Ihr Landschaftsausblicke wie Gebirgsketten, Weiden und malerische Sonnenuntergänge. Während wir Euch in unserem letzten Bericht nur Porsche-Fahrerin Rachel vorstellen konnten, sitzen mittlerweile zwei neue Highway-Rowdies hinter dem Steuer: Die Polygon-Insassen reagieren auf jedes Pad-Kommando, reißen das Steuer herum und verspotten ihre



Fahrwerk und Kurvenlage wurden an Original-Konstruktionsplänen der Porschewerke orientiert.

Widersacher mit großspurigem Macho-Gehabe. Auf welche Optionen und Prioritäten die englischen Entwickler gesetzt haben, erfahrt Ihr

im folgenden Interview: Team-Chef und Designer-Kopf Pascal Jarry plaudert über sein Projekt und verrät Interessantes aus der technischen Trickkiste. *rb*

TITEL
Porsche Challenge

HERSTELLER
Sony

SYSTEM
Playstation

BROD-RELEASE
ab April

FAZIT
Autokult nach realem Vorbild: Porsche-Boxster-Rennen mit detaillierten Luxusmobilen, realistischem Fahrverhalten und leichtgängiger Arcade-Option.

Interview mit Pascal Jarry

? Ihr habt ziemlich viele Details untergebracht - leidet die Geschwindigkeit nicht zu sehr?

Jeder Wagen besteht - inklusive Fahrer - aus rund 500 Polygonen, während unsere Konkurrenten in der Regel mit 200 auskommen müssen. Sony kennt die Hardware und holt mit neuentwickelten Programm-Routinen das Beste aus der Playstation heraus. Die Frame-Rate bleibt übrigens konstant bei 30 - sogar im Splitscreen-Modus.

? Wird die Steuerung von den unterschiedlichen Fahrern beeinflusst?

Ein wenig. Aber die meisten Unterschiede beschränken sich auf das Reaktionsverhalten und fallen nur geübten Fahrern auf.

? Habt Ihr bei all den Boxster-Details noch ausreichend Hintergrundobjekte übrig gehabt?

Wir haben noch immer mehr Polygone zur Verfügung als erforderlich. Wir verwenden meistens mehr

Objekte als unsere Konkurrenten - obwohl wir bei der Entwicklung hauptsächlich auf die Sony-Libraries und keine eigenen 3D-Routinen zurückgreifen. Vielleicht setzen wir die Programmstrukturen einfach besser ein als unsere Mitbewerber. Während die meisten Rennspiele ins Konsolen-RAM passen, belegt „Porsche Challenge“ fast den doppelten Speicherplatz - trotzdem fallen die Ladepausen kaum auf.

? Wie stellt Ihr sicher, daß die Steuerung realistisch ist?

Wir haben eng mit Porsche zusammengearbeitet und akkurate Computer-Modelle des Boxsters als Grundlage verwendet. Außerdem haben wir neben dem Arcade-Modus noch eine Simulations-Variante integriert. Außerdem unterstützen wir Lenkräder.



? Was hältst Du von Analog-Controller?

Titel wie „Ridge Racer“ oder „Sega Rally“ verlieren eine Menge Reiz durch Pad-Steuerung - das Spiel ist auf einmal viel zu einfach. Leider ist die Qualität einiger Lenkräder ziemlich fragwürdig - die Übersetzung ist viel zu leicht. Wir arbeiten aber im Moment daran. Wir werden Sonys neues Analog-Pad sowie die NegCon-kompatiblen Controller unterstützen.

? Was war Euer Hauptziel für „Porsche Challenge“ - Geschwindigkeitsrausch, tolles Outfit oder realistisches Fahrgefühl?

Vor allem wollten wir ein spielbares und zugängliches Produkt entwickeln. Wenn unsere Kunden Konkurrenztitel spielen, sollen sie sagen: „Nicht so gut wie in Porsche Challenge!“

? Was sind Deine persönlichen Rennspiel-Favoriten? Haben Dich bestimmte Titel inspiriert?

In der Spielhalle begeistern mich „Rave Racer“, „Sega Rally“ und „Daytona“ (besonders im Link-Modus), davor habe ich „Virtua Racing“ gespielt. Ansonsten ist unser Team von persönlichen Medienliebungen wie „Bullit“ (Film mit Steeve McQueen), „The Avengers“ (Tony Curtis und Roger Moore) oder dem „Enter the Dragon“-Soundtrack inspiriert worden.

? Habt Ihr auch eigene Programm-Routinen geschrieben?

Ja, wir haben Libraries für interaktive Audio-Tracks entworfen, auch die Objekt-Verwaltung stammt von uns.

? Bist Du jemals einen Porsche gefahren?

Wenn ich die Porsche-Werke besuche, leihe ich mir einen Carrera 45 oder Targa mit Glasdach aus!

"Multiformat sollte auch unabhängig heißen, sonst kann man sich gleich die systembezogenen Hefte kaufen. Daytona C.E. ist für jedermann in der Grafikdarstellung offensichtlich langsamer als Daytona USA. Das kann man mit bloßem Auge erkennen; wir bitten Euch, den Selbstversuch durchzuführen. Wer etwas anderes erzählt, ist ein Lügner und gibt Wer-

tungen und Tests nicht aufgrund von seriösen Tests, sondern zu erwartendem Anzeigenaufkommen ab." (Antwort der "Fun Generation" auf einen Leserbrief; Ausgabe 1/97)

Angeschuldigungen noch ständige Selbstbeweihräucherung nötig.

EINSPRUCH

Daß sich die Testwertungen einzelner Magazine unterscheiden, ist seit Jahrzehnten bekannt: Schließlich sind die

Geschmäcker verschieden. Mit völlig unnötiger Bestechungs-Polemik und der Verunglimpfung anderer Meinungen stellt sich die Zeitschrift "Fun Generation" allerdings selbst ins Abseits. Die haarscharf an der Grenze zur Diffamierung vorbeischnappenden Bemerkungen zeugen von kindlichem Gemüt und mangelndem Selbstbewußtsein: Wer kompetent testet, hat weder aus der Luft gegriffene

Angeschuldigungen noch ständige Selbstbeweihräucherung nötig.

"Mechwarrior 2"-Wettbewerb mit Laguna

Gewinnt mit MANIAC 32-Bit-Spiele und T-Shirts: Wir verlosen drei "Mechwarrior 2"-CDs für Playstation und fünf "Mechwarrior"-T-Shirts unter allen richtigen Einsendungen.

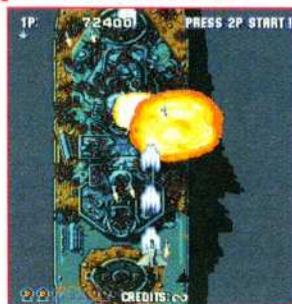
Die Preisfrage ist für Fans sicher leicht zu beantworten: Wie heißt der Entwickler der seit vielen Jahren erfolgreichen Brettspielvorlage von "Mechwarrior"? Schickt Eure Postkarten mit der richtigen Antwort bis zum 31. März '97 (Einsendeschluß) an Cybermedia GmbH, Stichwort "Mech", Wallbergstraße 10, 86415 Mering. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Übrigens: Wenn Euch die Antwort gerade nicht einfällt, blättert doch einfach mal in MANIAC 2/97.



Paradigm entwickelt für Video System

Der Flugspezialist Paradigm, bekannt für sein Nintendo-64-Spiel "Pilotwings", entwirft drei Titel für die japanische Firma Video System.

Bei "Sonic Wings Assault" handelt es sich um eine Flugsimulator-ähnliche 3D-Neuinszenierung eines in die Jahre gekommenen Vertikal-Ballerspiels von Video System. Über die beiden anderen Spiele wurde nichts bekannt. Denkbar sind N64-Neuaufgaben der Video-System-Titel "Power Spikes" (Volleyball) oder "F1 Grand Prix" (Autorennen).



Der vertikale Baller-Veteran "Sonic Wings" (hier die Saturn-Version) hebt bald in 3D ab.

Weitere N64-Software-Verzögerungen

Während Deutschland dem N64-Release mit vollen Vorbestellungs-Listen entgegenfiebert, gab Nintendo in Japan Verschiebungen bekannt.

Sowohl der Veröffentlichungstermin von "Yoshi's Island 64" als auch der von "Kirby's Air Ride" wurden auf unbestimmt verschoben. "Starfox 64" verzögert sich von März auf Ende April, und das in Deutschland als "Earthbound" bekannte Rollenspiel "Mother 3" für das N64 wird wohl erst im Frühjahr 1998 fertig. Laut



"Mother 3": Die Screenshots zeugen von einer faszinierenden 3D-Rollenspielwelt.



"Multiracing" von Imagineer: Schnelle Drifts in "Ridge Racer"-Tradition.

Shigeru Miyamoto plant Nintendo trotz der Verschiebungen, mindestens ein Spiel pro Quartal zu veröffentlichen. Insgesamt sollen bis Ende '97 inklusive aller Drittanbieter-Spiele 50 Titel in Japan erscheinen. Gegenwärtig arbeitet Miyamoto an "Starfox 64". Erfreuliche Neuigkeiten dagegen aus der Rennspiel-Szene: "Multiracing" von Imagineer, ein grafisch imponantes Sportwagen-Epos, wird ab Juni in Japan an den Start gehen. Auch Williams' Umsetzung des Arcade-Prügelspiels "Wargods" für das Nintendo 64 steht vor dem Abschluß, 64-Bit-Updates von "Joust" und "Robotron" sind für Ende '97 in Sicht. Außerdem wurde ein seit langem erwartetes, bei uns indiziertes Ballerspiel von id-Software auf dem N64 fertiggestellt. Die Veröffentlichung des 3D-Egoshooters ist allerdings erst für März vorgesehen.



Macht Fortschritte: Williams' "Wargods" prügeln sich auf dem Nintendo 64.



TOP 5

Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

- 1/2 **Tomb Raider** Eidos
Graziös: Nach kurzem Aufenthalt auf Platz 2 schwingt sich Lara wieder an die Spitze der Verkaufslisten.
- 2 **Command & Conquer** Virgin
Kriegerisch: Das fulminante Echtzeit-Gemetzel schießt auf sich sofort nach dem Erscheinen in die Spitzengruppe.
- 3 **Destruction Derby 2** Psygnosis
Effektgeladen: Ihr seid Feuer und Flamme für den zweiten Teil des kokehenden Crash-Infernos, in dem nie alle Fahrzeuge in's Ziel kommen.
- 4 **Soviet Strike** Electronic Arts
Frustrierend: Der Helikopter stürzt vom Thron. Vielleicht liegt's ja unter anderem an akutem Spritmangel...
- 5 **Pandemonium** BMG
Wunderhübsch: Dem Charme des märchenhaften Jump'n'Runs können sich nicht viele Sony-Fans entziehen...

Neue Peripherie-Serie von Guillemot

Der französische Hersteller Guillemot bringt über Konami Zubehör für Saturn und Playstation nach Deutschland.

Im Angebot finden sich neben herkömmlichen 15-Block-Memory-Cards und Link- bzw. Scart-Kabeln für die



"Turbo": Pad mit doppelten L1/R1-Tasten an Stirnseite und Oberfläche.

Playstation auch Lichtpistolen für beide 32-Bit-Systeme. Zumindest vom Design her entsprechen diese Pistolen den als Import bekannten "Predator"-Guns und verfügen über Nachladefunktion und LED-Effekte. Auch das Angebot an Joypads ist groß: Die für den Saturn erhältlichen Pads "Fighter" und "Turbo" enthalten Autofeuer- und simulierte Zeitlupen-

Funktionen. Innovativ das Design der Playstation-Pads: Das "Turbo Station"-Pad hat ebenso wie das SNES-ähnliche "Fighting Commander Station"-Pad sechs Knöpfe an der Oberfläche und ist somit ideal für Button-intensive Prügelspiele ("Street Fighter Alpha") geeignet. Das für die Playstation verfügbare "Arcade Steering Wheel" überzeugt im Gegensatz zu den billigen "Performer"-Lenkrädern mit hervor-

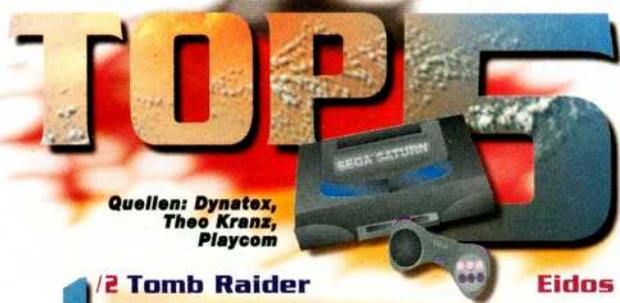


Der SNES-ähnliche "Fighting Commander": Zwei Belegungen, nur zwei Taster an der Stirnfläche.

ragender Verarbeitung, ausreichendem Lenkeinschlag und insgesamt vier analogen Knöpfen. Der Neigungswinkel lässt sich in drei Stufen verstellen. Wer sich mit der generell etwas schwammigen Lenkrad-Steuerung anfreunden kann, trifft mit dem "Arcade Steering Wheel" eine gute Wahl.



Eine gute Wahl für Rennspiel-Fans mit Lenkrad-Faible: Das "Arcade Steering Wheel".



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

- 1 **Tomb Raider** Eidos
Back again: Auch auf dem Saturn führt das dreidimensionale Abenteuer-Epos wieder die Verkaufs-Charts an.
- 2 **Command & Conquer** Virgin
Doppelt gemoppelt: Ob GDI oder NOD, bei den fesselnden Echtzeit-Gefechten kommt jede Seite auf ihre Kosten.
- 3 **Daytona CCE** Sega
Stationär: Die "Daytona"-Stock-Cars fühlen sich auf dem dritten Platz wohl und machen keine Anstalten, die Position zu verändern.
- 4 **Worldwide Soccer '97** Sega
WM-reif: Der rundherum gelungene Sega-Kick ist eins der besten Fußball-Simulationen quer durch alle Systeme.
- 5 **Virtua Cop 2** Sega
Treffer: Die Gemeinde der Cop-Jünger freut sich über ein packendes Update des kultigen Gamegun-Shootouts.

Mogel-Modul von Datel für das Nintendo 64

Eine neue Version des "Action Replay" wird von Datel in den USA veröffentlicht. Der in Kürze erhältliche "Game Killer" hat Codes für die wichtigsten Spiele schon einprogrammiert und ermöglicht es, verschiedene Spiel-Parameter wie Leben, Energie oder Waffen zu manipulieren. Neu ist das Karten-System: Für neu erscheinende Spiele ist eine scheckkartengroße Chipkarte in das Plastikgehäuse einzuführen. Die Karten werden separat verkauft. Im März wird der "Game Killer" auch bei uns erscheinen, der Verkaufspreis liegt unter 100 Mark. Über den Preis der Karten ist noch nichts bekannt.



MEGA GAME POINT

Bodenbacher Str. 16c 01277 Dresden

PLAYSTATION

Legacy of Kain dt	89,95
Soul Edge jp	139,95
Exhumed dt	89,95
The Crow dt	89,95
Cool Boarders dt	89,95

SATURN

The Crow dt	89,95
Die Hard us	109,95
Nascar Racing dt	99,95
Soviet Strike dt	99,95
NHL 97 dt	99,95

NINTENDO 64

Anrufen & Preisliste bestellen

NEO-GEO

Ständiger Ankauf und Inzahlungnahme von Modulen und Maschinen

Wir tätigen alle gängigen Umbauten
Ankauf von Videospiele und Konsolen

Tel. 0351-2526611
Faxangebote: 0351 - 2526606
Ladenpreise können abweichen

PRIMAL GAMES

SONY PSX

Grundgerät	DT	call!
PSX Umbau alle Geräte	DT	89,95
Area 51	DT *	89,95
AV Global	DT	99,95
Baphomets Fluch	DT	89,95
Batman Forever	DT	89,95
Bedlam	DT *	89,95
BLAM! Machine Head	DT	89,95
Black Dawn	DT *	89,95
Bubble Bobble II	DT *	79,95
Burning Road	DT	79,95
Command & Conquer	DT	99,95
Cool Borders	DT *	89,95
Crusader No Remorse	DT *	89,95
Crash Bandicoot	DT	99,95
Starwars Force	DT *	89,95
Disruptor	DT	79,95
Dragonheart Fire & Steel	DT	89,95
Distruction Derby II	DT	99,95
Exhumed	DT *	89,95
FIA Formel 1	DT	99,95
FIFA 97	DT	89,95
International Soccer Deluxe	DT *	89,95
Jet Raider	DT *	89,95
Legacy of Kain	DT *	89,95
Mega Man X-3	DT *	89,95
Nanotex Warrior	DT *	89,95
NBA Hangtime	DT *	89,95
NBA In the Zone II	DT *	99,95
NHL 97	DT	89,95
NHL Powerplay Hockey	DT	79,95
Rebel Assault	DT	89,95
Soul Edge	JP	139,95
TEKKEN II	DT	99,95
Tobal No1	DT *	99,95
Twisted Metal II	DT *	89,95

NINTENDO 64

Grundgerät	US	call!
Grundgerät ab 1. März	DT	399,00
PAD	JP/US	79,95
Mario 1. März	DT	99,95
Pilotwings 1. März	DT	119,95
Shadow of Empire 1. März	DT	139,95
Turok 1. März	DT	139,95
Wave Racer 1. März	DT	99,95
Blade & Barrel	JP/US	call!
Mario Kart	JP/US	209,95
Trilogy	JP/US	179,95
Rev Limit	JP/US	call!
Shadow Of The Empire	JP/US	199,95
Turok	JP/US	call!
Crusing USA	JP/US	189,95
KI 2	JP/US	189,95

BESUCHT UNSEREN SHOP
IN DER EUROPA-GALERIE
GEGENÜBER BO-HBF
BOCHUM CITY

LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN
Versand per Nachnahme, Porto &
Verpackung 10,- DM + NN.

Sendungen ab 300,- DM frei,
Annahmeverweigerung berechnen wir
pauschal mit DM 20,-

PHONE: (0234) 91 60 630 + 91 60 631

HÄNDLERFAX: 91 60 632

...USA: N64 weiter erfolgreich
 Nintendo of America gab bekannt, daß vom 19. September bis zum 31. Dezember 1996 1,6 Millionen N64-Grundgeräte verkauft wurden. Peter Main, Nintendo of America's Vizepräsident für Marketing, sprach vom "sich am schnellsten verkaufendem System überhaupt". Innerhalb von drei Monaten hat Nintendo somit ein Drittel der Verbreitung der Playstation erlangt. Von Januar bis März sollen weitere 500.000 bis 700.000 Geräte nach Amerika geliefert werden, um die Nachfrage zu decken.



Independence Day

Fox für Playstation & Saturn, ab Sommer im Handel



Über Euch die Riesen-Invasionsflotte, um Euch herum wendige Alien-Jäger: Es gibt viel zu tun!



Nachdem der "Independence Day" Geschichte schrieb, darf ein passendes Spiel nicht fehlen: Aus der Popcorn-Vorlage strickte Fox ein Luftkampfspiel mit "Afterburner"-Komplexität: Als



Jäger-Pilot kurvt Ihr in den größten Metropolen der Welt direkt unter den quadrat-kilometergroßen Invasoren herum und attackiert Generatoren, Laserzentren und kleinere



Zweispielerei-Luftkampf: Im Auge der Gefahr Zeit für Duelle.

Alien-Flieger. Um der Übermacht zu trotzen, nehmt Ihr Energie- und Raketen-Symbole im Vorbeifliegen mit. Im Split-screen-Modus jagt Ihr Euch gegenseitig Mavericks um die Ohren, bis ein Flieger explodiert.



Lost Vikings 2

Interplay für Playstation, ab Frühjahr im Handel



Echte Wikinger kennen keine Furcht: Die Drei aus dem Norden suchen ihr "großes Ding aus Metall".



Pech für die drei Wikinger: Schon wieder wurden sie in eine unbekannt Dimension geschleudert. Im Teamwork-Verfahren (jeder beherrscht unterschiedliche Fertigkeiten) machen sie sich nun auf, ein Raumschiff aufzuspüren, um in ihre geliebte Heimat zurückzukehren. Durch ständiges Wechseln der jeweils aktiven Figur bewältigt Ihr in den Plattform-Welten unterschiedlichste Geschicklichkeits- und



Fragezeichen markieren wichtige Informationen.

Denkaufgaben. Ein ausführliches Tutorial macht Euch Schritt für Schritt mit den Wikinger-Fähigkeiten vertraut. Mit Schlüsseln öffnet Ihr Türen, Bomben und Schilde erleichtern das Fortkommen.



Speedster

Psygnosis für Playstation, ab April im Handel



Mit permanentem Gasfuß über die Highways: Die Übersicht bleibt in jeder Perspektive gewahrt.



Mit "Speedster" lernt Ihr 32-Bit-Autofahren aus einer ungewöhnlichen Perspektive: Das Geschehen betrachtet Ihr aus einem weit entfernten Blickwinkel aus der Luft, stufenweise dürft

Ihr bis zur 2D-Vogelperspektive auszoomen. In acht verschiedenen, liebevoll entworfenen Strecken kämpft Ihr um die Pole Position, im Übungsmodus macht Ihr Euch mit den Verzweigungen, 180-Grad-Kurven und Brückenkonstruktionen vertraut. Schon jetzt bleibt das Scrolling auch im Pulk flüssig, durch leicht erlernbare Fahrverhalten haben auch 32-Bit-Fahrschüler die Chance, auf einem der vorderen Plätze zu landen.



Kursänderungen werden per Einblendung angezeigt.



Tekken 3

Namco, ab Frühsommer in der Spielhalle



Mehr Polygone, feinere Texturen: Das Zusatz-RAM der "System 12"-Hardware macht's möglich

Der neueste Teil der "Tekken"-Reihe hat grafisch ordentlich zugelegt: Detailliertere Hintergrundgrafiken und aufwendigere Texturen bestimmen das Erscheinungsbild. Im Gegensatz zu den "System 11"-Vorläufern liegt dem Spiel



Der hat gegessen: Power satt mit der Flammen-Hose.

die "System 12"-Hardware mit erheblich mehr RAM zugrunde. Mindestens zwei neue Charaktere, der Taekwondo-Schüler Hwoarang und die Kempo-Spezialistin Lin Xiaoyu, werden mit von der Schläger-Partie sein. Eine Playstation-Umsetzung wird zumindest technisch ein Problem.

Die Eisenfaust geht in die dritte Runde: Langsam verabschiedet sich Namco von der Playstation-kompatiblen Arcade-Hardware.

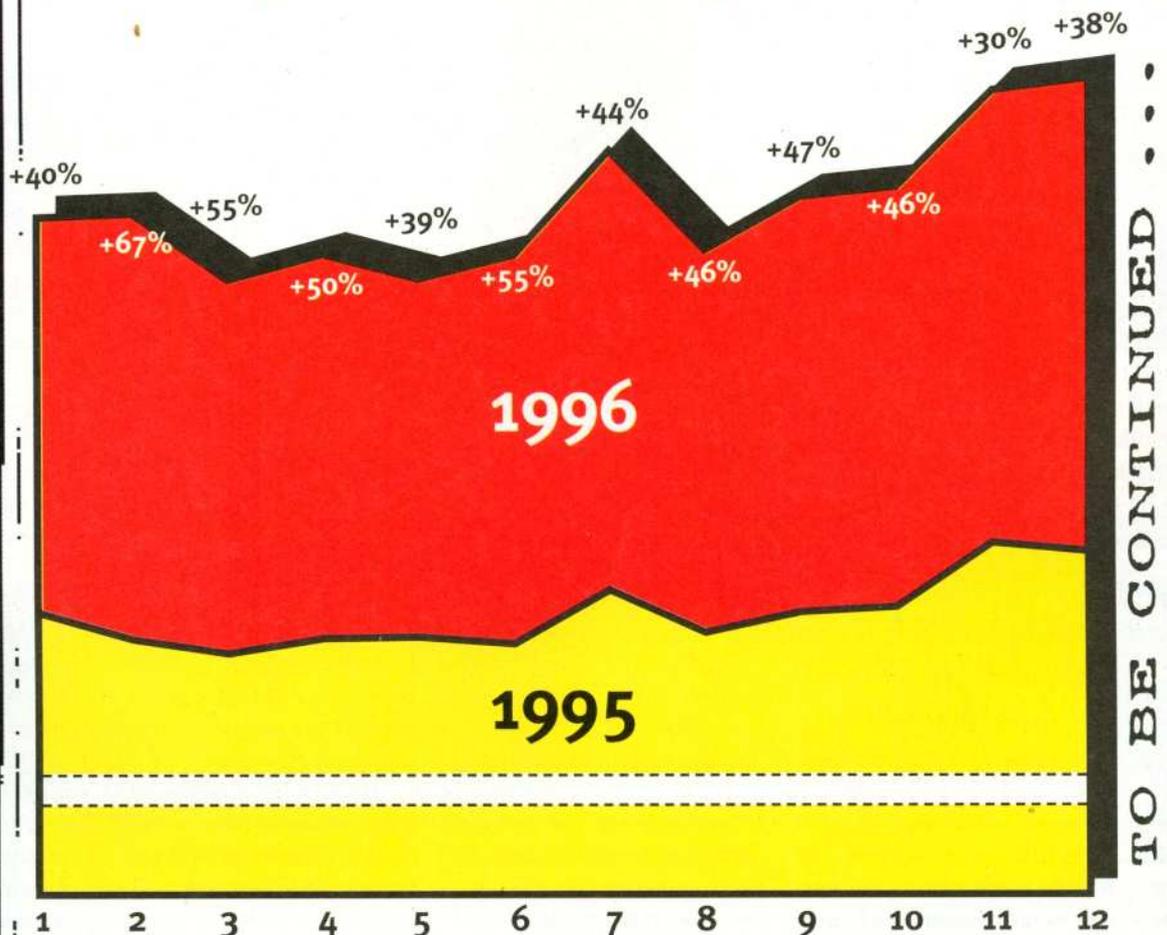


MANIAC MÄCHT MÄUSE

Machen Sie mit!

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter
(0 82 33) 74 01-12

VERKAUFTE AUFLAGE im Vergleich zur Vorjahresnummer*



TO BE CONTINUED

*Flächendiagramm: Prozentuale Steigerung basierend auf der verkauften Auflage der Hefte 1/95 bis 12/96

Als eine der weltweit führenden Entertainment-Firmen bestimmt Sega seit Jahrzehnten, was in den Spielhallen rund um den Globus gespielt wird. Im Heimbereich steckt der Pionier zwischen Nintendo und Sony in der Klemme.



AUTOMATEN

Durch die Fusion mit dem japanischen Spielzeugriesen Bandai Ende Januar 1997 hofft Sega, vor allem in Japan Synergieeffekte in den Bereichen Forschung und Entwicklung nutzen zu können. Für Branchen-Insider war der Schachzug keine große Überraschung: Bereits seit einigen Jahren beobachtete man Bandai's Interesse, im Hard- und Software-Markt Fuß zu fassen. Wir werden weiter über die Entwicklung berichten...

Die Geschichte von Sega beginnt 1951: Mit dem Import von Unterhaltungsgeräten wie Jukeboxen und Münzautomaten für amerikanische Arbeiter in Japan startete eine Firma namens "Nippon Goraku Bussan Co." ein einträgliches Geschäft. Anfangs nur aus Bequemlichkeitsgründen nannte man sich SEGA – eine Abkürzung für "Service Games". Ende der 50er-Jahre begann man, nicht nur mit dem Import, sondern auch mit der Produktion eigener Münzautomaten das Geschäftsfeld unter dem Motto "Creativity is live!" auszudehnen. Doch erst im Jahre 1960 erfolgte die Namensänderung in "Sega Enterprises Ltd.", der bis Januar 1997 (siehe Randtext) beibehalten wurde. Einen weiteren Meilenstein in der Firmengeschichte bildet die Übernahme der "Japan Machine Manufacturing" 1964 und der "Rosen Enterprises" ein Jahr später: Man beginnt, den Geschäftsbereich auf Spielhallenautomaten und Freizeitzentren zu erweitern.

Der Beginn einer neuen Ära



"Daytona USA", eines der erfolgreichsten Arcade-Rennspiele überhaupt, festigte Segas hervorragenden Ruf.

Mit Hayao Nakayma als neuen Vizepräsidenten startet Sega 1983 die Entwicklung einer eigenen Heimkonsole, die die Leistungsfähigkeit der gängigen Geräte Atari VCS, Mattel Intellivision und CBS Coleovision bei weitem übertreffen sollte. Ab 1985 wird die Konsole mit dem Namen "Master System" in Japan verkauft, ein Jahr später kommt das 8-Bit-Gerät mit der gleichen Bezeichnung



Kult-Klassiker der achtziger Jahre: Mit "Afterburner" (oben links), "Out Run" (oben rechts) und "Space Harrier" etablierte sich Sega als einer der führenden Automatenhersteller.

nach USA und Europa. Mit den guten Farb- und Scroll-Möglichkeiten der Konsole waren innovative Eigenentwicklungen, aber auch abgespeckte Umsetzungen des damaligen Sega-Automatenrenners "Hang On" (ein Motorradrennen, das auf einer scheckkartengroßen "Sega Card" dem Grundgerät beigelegt wurde), und etwas später von topaktuellen 3D-Hits wie "Out Run", "After Burner" und "Spa-

ce Harrier", möglich. Doch die Konkurrenz schlief nicht: Das "Nintendo Entertainment System" (NES), das technisch nur marginal besser ausgestattet war, schlug die Sega-Konsole sowohl in Japan als auch in den USA. In Europa lief das Rennen etwa ausgeglichen: Nintendo versäumte es, die vorhandenen Top-Titel des NES schnell auf PAL-Format zu konvertieren und ließ somit dem offensiv ver-

"Wir werden den Saturn zu einem sehr attraktiven Preis in den Handel stellen"



Wie steht's um Sega, wie geht's weiter mit dem Saturn? Wir befragten Torsten Moe, PR-Manager von Sega Deutschland.

? Wie siehst Du den Videospiegelmarkt national und international: Stehen wir vor

einem neuen Boom, oder wird sich der PC als Allround-Unterhaltungs- und Medienzentrum mittelfristig durchsetzen?

Moe: Nach einer mageren Zeit für die gesamte Konsolenbranche sorgen die Preisreduzierungen der letzten Monate für eine spürbare Erholung der Verkäufe. Inter-

national konnte so die stattliche Zahl von sieben Millionen Saturn verkauft werden. Gerade durch die attraktive Preisgestaltung – der Saturn kostet ein Zehntel eines High-End-PCs – werden die Videospiel-Konsolen auch in Zukunft gegenüber dem PC bestehen. Ein Pluspunkt der

Konsolen ist sicherlich die einfache Handhabung sowie technische Vorteile der Hardware. Die Prozessor-Konfiguration des Saturn ist nach wie vor jedem PC überlegen. Es gibt nach meiner Meinung auch in Zukunft beide Plattformen nebeneinander.

? Wie ist Sega mit der Situation des Saturn in Deutschland zufrieden? Welchen Marktanteil sieht Sega im Moment für den Saturn?

Moe: Die Entwicklung der Verkäufe gestaltet sich sehr positiv. Durch Fehler in der Vermarktung des Saturn bei der Einführung in Deutschland sind wir schlechter aus den Startlöchern gekommen als andere. Wir denken, es ist ein herausforderndes, aber nicht utopisches Ziel, hierzulande ein Drittel Marktanteil bis Ende '97 zu erlangen. Weltweit liegt der Saturn bei etwa 45% Marktanteil im 32-Bit-Markt.

SEGA

GIGANT & HEIM-ENTERTAINER

markteten **Master System** zwei Jahre Zeit, sich zu etablieren. Als Ende der 80er-Jahre das Pendel doch zugunsten Nintendo auszuschlagen drohte, eröffnete Sega mit dem Mega Drive 1988 (Deutschland: 1990) die 16-Bit-Video-Spielgeneration. Im Gegensatz zu Nintendo gab man den Automatenbereich aber nicht auf, sondern investierte einen Großteil des R&D-Budgets weiterhin mit großem Erfolg in die Spielhalle. Das **Mega-Drive**-Debüt war erfolgreicher als die Master-Einführung: Sowohl in Japan als auch in den USA verkaufte sich das Gerät blendend. Als Erzrivale Nintendo mit dem technisch überlegenen Super Nintendo konterte, wendete sich das Blatt zwar in Japan, in den USA hatte sich das Mega Drive aber längst etabliert, und auch in Europa startete ein zähes Gefecht um Marktanteile. Am Ende gewann Nintendo aber auch die 16-Bit-Schlacht. Auch andere Sega-Produkte für den Heimsektor waren nur kurzzeitig erfolg-



Mega-Drive-Titel in konkurrenzlos guter Qualität: Das Überschall-Jump'n'Run "Sonic" (links), "Revenge of Shinobi" (oben rechts) und "Thunderforce 4" begeistern noch heute.

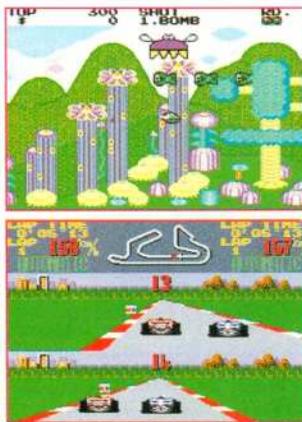
reich: Der dem "Game Boy" technisch überlegene "Game Gear" (ein Farb-Handheld auf Master-System-Basis mit eingebautem LCD-Display) fristete ein unverdientes Mauerblümchen-Dasein im Schatten des Nintendo-Taschenspielers. Vor allem die Mega-Drive-Erweiterungen "Mega-CD" (ein klobiges Add-On, für das vor allem verbesserte Versionen von 16-

Bit-Titeln zu haben waren), und das 32-Bit-Upgrade "32X" (das als eine der erfolglosesten Hardware-Erweiterungen in die Videospiel-Geschichte eingeht) entpuppten sich als technisch unzulängliche Geräte ohne Massen-Appeal und consequenten Software-Support.

Der Sprung in die 32-Bit-Liga

Im Jahre 1994 wurde, nach endlosen Spekulationen über eventuelle Kompatibilität mit dem 32X, in Japan der 32-Bit-"Saturn" vorgestellt. Mit der hervorragenden Umsetzung des Automaten-Hits "Virtua Fighter" zeigte die Konsole ihre Leistungsfähigkeit – und wurde vom langerwarteten Markteintritt des Branchen-Newcomers Sony überrascht: Doch obwohl Sony mit "Ridge Racer"

Sonic heißt Segas Hausmaskottchen. Der blaue Igel mit den Turbo-Turnschuhen tollt seit nunmehr sechs Jahren auf Segas Konsolen und Automaten ("Sonic – The Fighters") herum und erfreut sich dank ausgeklügeltem Merchandising ungebrochener Beliebtheit. Selbst in Comic-Hefen und (als Zeichentrickserie) auf dem heimischen Fernseher hat sich der flinke Gesell etabliert – seinem Vorgänger "Alex Kidd" war das Glück weit weniger hold: Der spielstarke Jump'n'Run-Bengel wurde mangels Beliebtheit in den frühzeitigen Ruhestand geschickt.



Master-System-Klassiker: Neben Igel "Sonic" überzeugten auch "Fantasy Zone" (oben rechts) und "Super Monaco GP" Spieler in aller Welt.

? Welche Maßnahmen ergreift Sega, um den Saturn besser im Markt zu platzieren? Welche neuen Impulse sollen den Absatz steigern?

Moe: Wir werden den Saturn zu einem sehr attraktiven Preis in den Handel stellen. Dies öffnet immer mehr die Tür zu einem echten Massenmarkt. Die Software-Eigenentwicklungen werden, wie von Sega schon immer gewohnt, von sehr hoher Qualität sein. Stichworte sind nur: "Manx TT",

"Virtua Fighter 3", "World Wide Soccer '98" und viele mehr. Des weiteren haben wir schon jetzt Zusagen für mindestens 200 Third-Party-Produkte für 1997.

? Warum wurden in den vergangenen Jahren viele bekannte Mega-Drive-Titel nicht für den Saturn weiterentwickelt oder brauchen so lange, bis sie erscheinen (Stichwort: "Sonic")? Warum gibt es (außer Arcade-Umsetzungen) so wenig neue Eigenentwick-

lungen für den Saturn?

Moe: Sega ist nun mal die Nr. 1 im Bereich der Spielhallen-Automaten. Was liegt näher als diese Erfahrung für den Saturn zu nutzen? Wir arbeiten an einer Reihe von Titeln, die viele Spieler schon vom Mega Drive kennen. Beispiele hierfür sind die Umsetzungen von Titeln wie "Story of Thor" oder "Landstalker". Leider können auch die besten Programmierer nicht mehr als 20 Stunden am Tag arbeiten.



Für keine Konsole kommen so viele Eigenentwicklungen auf den Markt wie für den Saturn. "Nights" ist ein gutes Beispiel, wie Programmierer die Power des Saturn nutzen, um ein wirklich innovatives Produkt auf den Markt zu bringen.

? Welche Hardware-Erweiterungen (Internet-

Kit, Bildtelefon...) werden in Deutschland veröffentlicht? Welche Probleme gibt es?

Moe: Das Internet-Kit ist in Japan und USA bereits erschienen, technisch können wir diese Erweiterung sehr schnell liefern. Ende '97 wird es noch eine Überraschung in Verbindung mit "Virtua Fighter 3" geben. Näheres können wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen.



Drei Kaufargumente für den Saturn: Referenz-Titel in den Genres "Game-Gun-Shooter" ("Virtua Cop"), Rennspiele ("Sega Rally") und Prügelspiele ("Virtua Fighter 2").

Saturn-Spiele 1997 Diese inoffizielle Release-Liste zeigt in chronologischer Reihenfolge, welche haus-eigenen Titel wir dieses Jahr von Sega erwarten dürfen.

Fighters Megamix	Die Weiterentwicklung der bekanntesten Sega-Prügelspiele sorgt mit über 20 Charakteren für Abwechslung.
Toriko	Ein FMV-Abenteuerspiel, das auf zwei CDs ausgeliefert wird.
Manx TT	Die Umsetzung der erfolgreichen Motorrad-Raserei könnte zu den besten Rennspielen des Jahres zählen.
Bomberman	Mit Zehn-Spieler-Modus ist beim Klassiker für Bomben-Spaß bis zum Morgengrauen gesorgt...
Last Bronx	Noch ein Automaten-Prügelspiel aus der AM2-Schmiede.
Scorcher	Das von Scavenger entwickelte Rennspiel verzögert sich seit Jahren - hoffentlich ist's die Wartezeit wert!
Jurassic Park 2	Das Spiel zum Film: Erneut brechen Dinos zur fröhlichen Menschenjagd auf.
Pandemonium	Das beeindruckende BMG-Jump'n'Run verzaubert bald auch Saturn-Besitzer.
3D-Shooter	Indiziert
3D-Shooter	Indiziert
Shining the Holy Ark	Nachfolger des Mega-Drive-Klassikers "Shining in the Darkness": in Japan bereits erschienen.
Virtua Fighter 3	Der Model-3-Hammer wird wahrscheinlich zusammen mit einem Hardware-Upgrade ausgeliefert.
Touring Car	Ein weiteres Rennspiel der AM2-Mannen, das erst seit einigen Monaten in den Spielhallen steht.
Worldwide Soccer '98	Der Nachfolger zu Segas Fußball-Hit soll weiter verbesserte Grafik sowie einige neue Optionen bieten.
Sonic X-treme	Verschoben ist nicht aufgehoben: Der erste "echte" Saturn-Einsatz des stacheligen Sega-Maskottchens.
F-1	Sega plant ein offizielles Formel-1-Rennspiel - weitere Infos gibt's leider noch nicht.
Super Car	Der zweite Model-3-Automat strotzt nur so vor Grafik-Effekten. Wird auch hier Zusatz-Hardware eingesetzt?
Panzer Dragon	Genre-Wechsel: Ein Rollenspiel-Ausflug des Baller-Drachens.
Athlete Kings 2	Die Cartoon-Sportler in ihrem zweiten Einsatz, diesmal bei der Winter-Olympiade.



wendet sich dabei vor allem an Anfänger. Auch das Bildtelefon-Set und die Einrichtung eines Saturn-eigenen Internet-Channels zum einfachen Abruf von Informationen unterstreicht das Bemühen, hochwertige Technik schnell auf den Markt zu bringen - auch wenn niedrige Verkaufszahlen dies nicht immer leicht machen. Mit PC-Software vollzog Sega eine überraschende Wende: Branchenkenner mutmaßten aufgrund unerfreulicher Saturn-Verkäufe gar den Abschied vom Konsolen-Engagement. Doch die Umsetzung von Sega-Hits wie "Daytona USA" entpuppte sich als Glücksgriff: Hohe Umsätze machen die PC-Linie zum festen Standbein des Konzerns. Ebenso ernst nimmt Sega den Freizeitpark-Bereich: Im Herbst 1996 wurde nach erheblichen Investitionen "Segaworld" im Herzen von London eröffnet. Ein architektonisch aufwendiges Familien-Unterhaltungszentrum erwartet dort die Besucher. Für die nächsten Jahre sind weitere "Segaworlds" in Planung, nur Deutschland schiebt diesem Konzept mit seinen rigorosen Altersbeschränkungen einen Riegel vor.

Auch für 1997 brauchen sich Saturn-Besitzer keine Sorgen zu machen: Viele neue Automatenumsetzungen stecken in der Entwicklung - und was die nächste Hardware-Generation betrifft, geht MANIAC sowohl von Saturn-Upgrades (für Model-3-Umsetzungen wie "Virtua Fighter 3" und "Super Car"), als auch von einem Nachfolger des Saturn aus. Sega bleibt im Rennen - lassen wir uns überraschen... cb



Internet-Action: Im Bild der leicht modifizierte weiße Saturn mit Netlink und passender Tastatur.

und dem 3D-Prügler "Toshinden" anfangs die grafisch besseren Produkte zu bieten hatte, konnte sich der Saturn in

Japan durchsetzen. Mit der überstürzten Markteinführung des Saturn in Amerika und Europa im Sommer 1995 hatte Sega weniger Glück - die Konsole war zu teuer (Preis in Deutschland: ca. 750 Mark). Die wenig später eingeführte Playstation konnte von Anfang an bessere



Erfolge erzielen, doch dank den hervorragenden Automatenumsetzungen kommt kein Arcade-Fan am Saturn vorbei. Kreativität bestimmte auch 1996 das Bild des Konzerns: In Japan und Amerika veröffentlichte Sega mit dem Internet-Kit eine einfache Möglichkeit, ohne High-End-PC das Internet kennenzulernen. Der mitgelieferte, grafikintensive Browser

? Welche Maßnahmen ergreift Sega, um das Interesse von Drittanbietern an Saturn-Entwicklungen aufrechtzuerhalten bzw. zu steigern? Schließlich ist die Zahl der Sony-Neuheiten zur Zeit deutlich höher.
Moe: Wie schon angesprochen werden 1997 sehr viele

Top-Titel von Drittanbietern erscheinen. Eines gilt jedoch für alle Titel: Qualität statt Quantität. Was nützen 20 Titel im Monat, wenn nur fünf davon wirklich gut sind? Wir werden uns sehr bemühen, den Saturn-Usern ein wirklich reichhaltiges Line-Up mit vielen Top-Titeln zu präsentieren.

? Welche Ziele setzt sich das Unternehmen für die nächsten Jahre?
Moe: Wir wollen auch weiterhin Top-Qualität für den Saturn liefern. Hier gilt mehr denn je unsere Weisheit: "Software sells Hardware". Sega ist ein junges Unternehmen, und wenn es uns ge-

lingt, den Funken unserer Begeisterung für Videospiele herüberzubringen, geht es sicherlich weiter nach oben!
? Wird es eine 64-Bit-Konsole von Sega geben? Wenn ja, seit wann wird entwickelt und wie weit ist der Entwurf fortgeschritten?

Moe: Sega wird sich immer den Entwicklungen auf dem Markt anpassen oder sie bestimmen. Innovation war schon immer unsere Stärke. Irgendwann wird es mit Sicherheit auch was neues aus dem Hause Sega geben. Aber das ist Zukunftsmusik!

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

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

Internet-Email:
info@playcom.de

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Super NES

Casper	dt	119.00
Chrono Trigger	us	139.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	119.99
Incanation	dt	79.99
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Jimmy Connors Tennis	dt	99.99
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
Lobo	dt	129.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Lufia	dt	109.00
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Mario World 2	dt	109.00
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mission Impossible	dt	109.00
Mr. Do!	dt	89.00
NBA Live 97	dt	124.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	109.99
Oscar	dt	84.99
PGA Europe. Golf 97	dt	119.99
Pinochio	dt	129.00
Power Rangers ZEO	dt	129.00
Power Piggys	dt	79.99
Prince of Persia 2	dt	79.99
Realm	dt	84.99
Schlümpfe 2	dt	119.99
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Streetfighter Alp. 2	dt	124.99
Terranigma	dt	109.00
Toy Story	dt	119.00
Waterworld	dt	89.00
Whizz	dt	84.99
Worms	dt	104.00

Super NES-

Sonderangebote

Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Alien 3	dt	39.99
Beavis and Butthead	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
John Madden 95	dt	39.00
Mickey & Minnie	dt	69.99
Newman-H. Indy Car	dt	39.99
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	39.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 Arcade	dt	39.99
Terminator 2 (Judgment D.)	dt	39.99
Vortex	dt	39.00
WWF Wrestlingmania	dt	39.99

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Cinch - Start Adapt.	dt	10.00
Game Wizard	dt	29.99
Game Mäge Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad JT 364 Action	dt	13.00
Joypad JT 365 Sprint	dt	17.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.00

Gameboy

Donald in Maui Ma.	dt	59.99
Donkey Kong Land 2	dt	59.99
Donkey Kong Land	dt	49.99
Fifa Soccer 97	dt	59.00
King of Fighters 95	dt	49.99
Schlümpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Tetris Attack	dt	44.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy-

Sonderangebote

4 in 1 Fun Pak 1	dt	24.99
Alien 3	dt	29.99
Bionic Commando	dt	39.00
Casino	dt	24.99
Ferrari - Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	39.00
Loopz	dt	29.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
NBA Jam	dt	29.99
PGA European Golf	dt	34.99
Pierre le Chef	dt	29.00
Solitaire	dt	24.99
Speedball 2	dt	29.00
Spider-Man/X-Men	dt	34.99
Stargate	dt	29.99
Terminator 2 Judgme	dt	29.99
WWF King of Ring	dt	29.99
Xenon 2	dt	29.00
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Energy Pack	dt	29.00
Game Boy Licht + Lup	dt	24.99
Game Boy Pocket	dt	119.00

Nintendo 64

Cruisin' in USA	jp	184.00
Fifa Soccer	dt	139.00
Goemon	dt	129.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	139.00
Mario Kart inkl. Joyp	jp	279.00
Perfect Eleven Soccer	jp	229.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Pilot Wings 64	us	139.00
Pilot Wings	jp	169.99
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	us	139.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	dt	149.00
Turok	uk	149.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wave Racer 64	jp	184.00
Wayne Grazky Hockey	us	164.00

Nintendo 64-

Sonderangebote

Antennenkabel N64	dt	49.00
Joypad 64	dt	54.00
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joypadverlängerung	dt	24.99
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Memory Card N64	dt	59.00
N64+Mario+Star Wars	dt	609.00
N64+Mario+Pilot+Star	dt	699.00
Nintendo 64 o. Spiel	us	479.00
Nintendo 64 o. Spiel	dt	399.00
Steering Wheel 4x4	us	149.00
Super Mario 64 Hintb	us	29.00
S.Mario 64 Spiebers.	dt	24.00

Mega Drive

Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	99.99
Int. S.Soccer Deluxe	dt	79.00
John Madden Footb.97	dt	99.99
Micro Machines Mill.	dt	99.00
NBA Live 97	dt	99.99
NHL Hockey 97	dt	99.99
Sonic 3D	dt	99.00
Tim in Tibet	dt	74.99
Virtua Fighter 2	dt	99.00

Mega Drive-

Sonderangebote

Comix Zone	dt	49.99
Dynamite Headdy	dt	39.00
Earth Worm Jim	dt	49.99
Earth Defense	uk	19.99
Funny Worl./Bal.Boy	uk	19.99
Hurricanes	dt	29.99
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
Marko's Magic Footb.	dt	29.99

TOP SPIEL DES MONATS



Rage Racer dt 109.00

Mega Man Wily Wars dt 39.00

Mighty Max	dt	44.00
Mr. Nutz	dt	49.99
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	29.99
Page Master	dt	39.00
Punisher	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	19.99
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99
Skidmarks	dt	39.99
Stargate	dt	49.99
Talespin	dt	34.00
Talimits Adventure	dt	29.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	29.99
Whac-A-Critter	uk	19.99

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Joypad JT 464 Action	dt	13.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99

Sony PSX

A-Train (AIV Global) dt 99.00

Actua Golf	dt	79.00
Adventure of Lomax	dt	89.00
Alien Trilogy	uk	79.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Andretti Racing	dt	89.00
Area 51	dt	89.00
Ayrton Senna Cart	dt	84.99
Baphomets Fluch	dt	89.00
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Beyond the Beyond	dt	99.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble 2	dt	84.00
Bubble Bobble	dt	79.99
Burning Road	dt	79.99
Casper	dt	84.00
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00
Comma. & Conquer 1	dt	99.00
Crash Bandicoot	dt	109.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Dark Crusader - No Remor.	dt	89.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	89.00
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	99.00
Discworld 2	dt	89.00
Disruptor	dt	79.99
Dragonheart	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstasica	dt	99.00
Exhumed	dt	89.00
Exhumed	dt	89.00
Extreme Games 2	dt	89.00
F1	dt	99.00
Fade to Black	dt	89.00

Fifa Soccer 97 dt 84.00

Firo & Klawd	dt	89.00
In the Hunt	dt	89.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Iron & Blood	dt	79.99
Iron Man XO	dt	79.99
Ironogud	dt	89.00
John Madden 97	dt	89.00
Konami Open Golf	dt	89.00
Last Dynasty	dt	94.99
Lemmings Play Paint.	dt	99.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mechwarrior 2	dt	89.00
Mega Man X3	dt	89.00
Motor Toon GP 2	dt	89.00
Myst (kp.dt.)	dt	89.00
Namco Museum Piece 2	dt	89.00
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Namco Smash Court T.	dt	89.00
Namco Museum Piece 3	dt	89.00
Nascar Racing 96	dt	89.99
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt	89.00
NFL Quarterback '97	dt	79.99
NHL Hockey 97	dt	89.00
Olympic Games	dt	84.00
Onside Soccer	dt	89.00
Pandemonium	dt	79.99
Pitball	dt	89.00
Player Manager	dt	79.99
Poed	dt	89.00
Porsche Challenge	dt	99.00
Power Move P.Wrestl.	dt	79.99
Powerplay Hockey	dt	84.00
Overkill	dt	89.00
Rage Racer	dt	109.00
Rayman 2	dt	94.00
Re-Loaded	dt	79.99
Rebel Assault 2	dt	99.00
Return to Zork	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Ridge Racer Revol.	dt	99.00
Road Rash	dt	89.00
Rock n Roll Racing 2	dt	94.00
Sampras Extre. Ten.	dt	89.00
Silver	dt	84.99
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Soul Edge	dt	99.00
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	99.00
Spiral Saga	dt	89.00
Spot Goes to Hollywo.	dt	89.00
Street Racer	dt	89.99
Supersonic Racer	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	99.00
Tekken 2	dt	99.00
Theme Hospital	dt	89.00
Tilt	dt	84.00

Time Commando	dt	89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Top Gun - Fire at W.	dt	89.00
Transport Tycoon	dt	99.00
Trash It	dt	89.00
Tunnel B1	dt	89.99
Twisted Metal 2	dt	89.00
Victory Boxing	dt	89.00
Virtual Tennis	dt	84.99
Warhammer Fanta. B.	dt	89.00
Wing Commander 3	dt	94.00
Wing Commander 4	dt	89.00
Wipe Out 2007	dt	99.00
WWF in Your House	dt	79.99
X2 Project	dt	89.99
X-Com Terror I.LDe.	dt	89.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

Sony PSX-

Sonderangebote

Battle A.Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberspeed	dt	44.99
Cyberia	dt	69.99
Extreme Pinball	dt	44.99
Gex	dt	69.99
Hi Octane (DA)	dt	69.00
Lone Soldier	dt	44.99
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Primal Rage	dt	69.00
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots 2	dt	69.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
WWF Arcade	dt	49.99

Sony PSX-Zubehör

Game Buster	dt	79.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Joypad JT 403 Contr.	dt	25.00
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Card PSX	dt	39.99
Memory Card 8 Meg	dt	77.99
NeGoon Joypad PSX	dt	84.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	26.99
Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
Sony PSX & Crash Ba.	dt	479.00
Memory Card & Pad	dt	89.00

Saturn

Alien Trilogy	dt	84.99
Alien Trilogy	uk	89.00
Athlete Kings	dt	89.00
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle Monsters	dt	79.99
Blazing Dragons	dt	84.99
Casper	dt	84.00
Castlevania - Blood	dt	89.00
Comman. & Conquer 1	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Crusader No Remor.	dt	89.00
Cyberia	dt	79.99
Daytona USA Cha.Ed.	dt	99.00
Destruction Derby	dt	84.00
Dragonheart	dt	84.99
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Exhumed	dt	84.99
Fifa Soccer 97	dt	89.00
Fighting Vipers	dt	94.00

Galactic Attack	dt	79.99
Heart of Darkness	dt	109.00
Impact Racing	dt	89.00
Iron & Blood	dt	89.00
Iron Man XO	dt	79.99
Jewels of the Oracle	dt	89.00
John Madden F. 97	dt	89.00
Last Dynasty	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2		



NINTENDO NATION



Fußballherz, was willst Du mehr? Nicht nur in der Superzeitlupe sieht "Perfect Eleven" gigantisch aus. Edlere Kicker-Optiken gab's bislang noch nie.

Perfect Eleven



Als 64-Bit-Premiere hat sich Konami, langjähriger und überaus erfolgreicher Weggefährte von Nintendo, das Update ihres Referenz-Soccers ausgesucht: „International Superstar Soccer Deluxe“ stieß EA Sports' „FIFA Soccer“ vom 16-Bit-Thron, kürzlich erschien mit der Playstation-Umsetzung eine spielerisch hochkarätige, aber technisch etwas rückständige 32-Bit-Fassung. Fast scheint es so, als hätte man die 32-Bit-Adaption widerwillig inszeniert, sich aber mit der Nintendo-64-Version unendlich viel Mühe gegeben – denn eines vorweg: „Perfect Eleven“ (so der japanische Titel der „Superstar Soccer“-Serie) ist keine simple Aufarbeitung des bekannten Spielinhaltes, sondern eine optisch von grundauf neu konzipierte, revolutionäre Weiterentwicklung des Klassikers.

Schon beim ersten Blick auf die Bildschirmfotos sticht einem die bedeutendste Neuerung ins Auge: Während Super-Nintendo- und Playstation-Fassungen auf konventionellen Sprites beruhten, geben bei „Perfect Eleven“ Polygone den Ton an. Und was für welche: Selbst im Vergleich zu optisch berausenden 32-Bit-Titeln wie „Worldwide Soccer '97“ auf dem Saturn spielt das Konami-Werk zwei Animations-Klassen höher. Es ist ein Augenschmaus, die Bewegungsabläufe der Elite-Kicker auf dem Bildschirm zu verfolgen – eine TV-Übertragung sieht kaum besser aus. Dabei hat sich Konami nicht auf die Standard-Moves beschränkt: Von neumodischen Tänzchen nach dem Torjubel, über aggressives Vorchecking bis zu typischen Muskelzuckungen der Goalkeeper interpretierten die Entwickler alle Eigenarten des modernen Fußballs.



Kahn oder Kummer: In einem der unzähligen Menüs läßt sich auch die Kompetenz der Torhüter justieren.

Erfreulicherweise wurden diese Animationen auf den Spielfluß abgestimmt: Die nervigen Warteschleifen bei langatmigen Ballkunststücken fallen bei „Perfect Eleven“ unter den Tisch. Mit von der Partie sind dagegen mehrere Kamerawinkel, die in verschiedenen Zoom-Stufen justiert werden. Beim vorzüglich bedienbaren Replay dürft Ihr den Blickwinkel fast



Links das Hauptmenü mit den bekannten Spielmodi, in der Mitte die einzelnen "Scenario"-Vorlagen und rechts eine Impression aus der "Create a Player"-Funktion.



Neue Elfmeter-Technik: Mit einem schwer steuerbaren Fadenkreuz legt Ihr grob die Schußrichtung fest.



Zappelt der Ball endlich im Netz, treten die Spieler zu einem Dutzend verschiedener Jubelfeiern an.

beliebig einstellen. Allerdings sollte man einen Aspekt nicht übersehen: Tummeln sich allzu viele Spieler im Strafraum, wird's kurzzeitig deutlich langsamer. Der Spielfluß ist davon glücklicherweise kaum beeinträchtigt, so daß man gnädig darüber hinwegsehen kann.

Nun wissen wir also, daß Konami optisch eine Revolution geschafft hat. Spielerisch entfernten sich die Programmierer weit weniger vom Vorbild: Obwohl alle Menüs in japanisch gehalten sind, blicken „Superstar Soccer“-Profis schnell durch. Menüstruktur, grafische Aufbereitung und Spieloptionen orientieren sich stark an den Vorgängern. Wir treten mit maximal vier menschlichen Spielern (jede Konfiguration ist dabei erlaubt) zum Freundschaftsmatch an, absolvieren eine Liga-Saison oder ein Turnier, üben uns im Elfmeterschießen, legen zwischendurch ein Training ein und erfreuen uns an den vorgegebenen „Scenario“-Kicks. Allerdings wollen wir auf Grund der Fülle an Menüs nicht ausschließen, daß in irgendeinem Untermenü eines Untermenüs eine Option lauert, die uns bei diesem Import-Test verborgen blieb.



In der Zeitlupe rotiert Ihr mit zwei der gelben Tasten die Kamera um 360 Grad, die anderen beiden zoomen rein und raus.



Zur Zeit scheint die Sonne, doch "Perfect Eleven"-Kicker müssen auch bei Schnee und Regen auf den Platz.

Der rote Pfeil an der Eckfahne gibt nicht nur die Schußrichtung an, sondern zeigt farblich auch die Power der Ecke an.

Auch haben wir mit Rücksicht auf die unleserlichen Schriftzeichen die „Create a Player“-Funktion nicht tiefer ergründet. Dagegen war die Schwierigkeitswahl des CPU-Gegners in fünf Stufen ebenso offensichtlich wie die Einstellung von Spielzeit, japanischem Online-Kommentar und den üblichen taktischen Aufstellungsfinessen.

Hat man sich durch den angenehm präsentierten Menü-Dschungel geklickt, darf man sich auf dem Spielfeld endlich in die Steuerung vertiefen. Was Ihr mit dem Analog-Stick (alternativ auch mit dem digitalen Steuerkreuz), den beiden Feuerknöpfen, den vier gelben Tasten sowie den L/R-Buttons anstellen könnt, spottet jeder Beschreibung: Eine vielseitigere, individuellere Spielweise läßt mo-



Übung macht den Meister: Im Training übt Ihr auch Freistöße aus verschiedenen Distanzen und Positionen.

mentan kein anderes Bildschirm-Fußball zu. Von den Standard-Moves bis den coolsten Absatztricks dürft Ihr so ziemlich jede Ball-Liebkosung zelebrieren, die „ran“ in den letzten drei Jahren in Superzeitlupe analysiert hat. Erwartet aber nicht, daß Ihr alle Finessen schon am ersten Tag durchblickt. Wer fleißig trainiert, findet nicht nur die üblichen

Spielzüge und Taktiken heraus, wie man den Computer besiegt, sondern erwirbt sich auch das Wissen und die Fingerfertigkeit, wie man clever mit computergesteuerten Kickern harmoniert. Ein Profi spielt den „Perfect Eleven“-Neuling so elegant an die Wand, daß der Gegner staunend aufs Joypad sabbert und sich über die Niederlage kaum aufregt. Kann es eine bessere Motivation geben, sich langfristig mit einem Spiel zu befassen? Auch wenn die Japan-Fassung nicht alle Spitzfindigkeiten dieser Fußballsimulation preisgibt, steht die Brillanz von „Perfect Eleven“ außer Frage: Es ist das optisch und spielerisch beste Fußball aller Zeiten – und die (verständliche) deutsche Version könnte noch besser werden. Electronic Arts' „FIFA 64“ muß sich schon gewaltig anstrengen, um diese Japan-Vorlage zu erreichen. mg



Obwohl der Modul-Speicherplatz knapp bemessen ist, liefern sich zwei Online-Kommentatoren einen flotten Schlagabtausch – zur Zeit noch in Japanisch.



Während der blaue Kicker am linken Rand schon zum Torjubel ansetzt, macht der Goalie noch ein paar Stretch-Übungen.



Animationsstudie eines Stürmer/Goalie-Zusammenstoßes



Menü-Struktur, Teil 2: Je tiefer man in die Untermenüs eindringt, desto unverständlicher die Angaben. Links wählt Ihr ein Stadion, in der Mitte die Aufstellung und rechts Euer Team.

SPIELSASS 90%

HERSTELLER
Konami

SYSTEM
Nintendo 64

BRD-RELEASE
April

Beste Fußball-Simulation der Gegenwart: Optisch und spielerisch der 32-Bit-Konkurrenz zwei Klassen überlegen.

Die deutsche
Version von "Perfect Eleven" wird "International Superstar Soccer xyz" heißen – über den "xyz"-Zusatz (Deluxe, Special o.ä.) hat Konami noch nicht entschieden. Klar ist jedoch, daß statt den J-League-Teams die üblichen No-Name-Nationalmannschaften aufzulaufen. An den Spieloptionen wird sich natürlich nichts ändern. Ob jedoch deutsche Reporterstimmen aus Eurem TV-Lautsprecher dröhnen, steht zur Zeit noch auf der Kippe. Mehr darüber in unserem großen N64-Special in der nächsten MANIAC.



NINTENDO NATION



Ohne Zielkreuz (Batting) und Marker (Pitching, Bildmitte) kommen selbst gestandene Baseball-Otakus ins Schwitzen.



Trotz hektischer Umblendungen und Kameraführung bescheren Bildperspektive und -schnitt reichlich Spannung

King of Pro Baseball



Das Fazit gleich vorweg: Imagineers Erstling "King of Pro Baseball" ist das erwartete Meisterwerk und stellt vorläufig sogar Konamis "Powerful Pro"-Serie in den Schatten – der monatelange Hype in Japan war berechtigt, Innovation und Detailtreue genossen höchste Priorität. Wer im genialen Practice-Modus Batter, Pitcher, Catcher, In- und Outfielder bis zum Umfallen trainiert, erhält bei guten Ergebnissen auch verbesserte Spielerqualitäten – wobei jüngere Akteure mehr Lernpotential als Veteranen aufweisen. Penibelste Editiermöglichkeiten reichen über 16 unterschiedliche Gesichter samt Hautfarbe und Augengröße, Brillen- oder Bärträger, Handschuhfarbe, Trikotnummer und Namen bis hin zu entscheidenden Leistungsmerkmalen wie Spielergröße, Feldposition und Schlagcharakteristik. Dabei ist die Knopfbedienbarkeit, ob im Spiel, bei Menüführung oder Optionseinstellungen, jederzeit übersichtlich und bestens bedienbar. Die Komplexität des

Analog-Sticks macht sich beim Pitching und am Schlag bemerkbar: Nach Wurfwahl und gleichzeitiger Festlegung der Effetstärke wird die Richtung angegeben. Verläßt der Ball die Hand des Pitchers, habt Ihr wie in der Realität keinen Einfluß mehr. Fordert Ihr einen Pitch, den Euer Werfer nicht im Repertoire hat, schüttelt er einfach mit dem Kopf. In der Offensive wird mit erstklassig gezeichneten Holzschlägern auf den Punkt genau nach dem Ball geschwungen und die in Japan beliebten Bunts dank Analog-Technik in Millimeter-Arbeit ausgeführt. Als wichtiges Hilfsutensil dient dabei eine optionale Zielerfassung, die Übereinstimmung mit der Ballflugbahn durch Rotfärbung signalisiert – je besser der Schlagdurchschnitt (Avg) Eures Spielers, desto größer das Zielfeld. Wer mit extremer Verspätung nach dem Pitch schwingt, dem wird bei einem "Ball" mit einem Check-Swing unter die Arme gegriffen. Trefft Ihr den Pitcher, bleibt er, abhängig von der Wucht, betäubt auf dem Mound liegen und ein anderer Fielder muß ihm zu Hilfe eilen. Das Timing, abhängig von Spielfeldgröße,



Bei einem neuen Schlagmann zoomt die Kamera auf die Batter's Box – gleichzeitig werden seine Statistikwerte eingeblendet.



Beach-Baseball: Die Sandmassen bringen Abwechslung – besonders bei Groundballs sorgt der Boden für Verwirrung.

顔・体型決定

顔	1
メガネ	1
ヒゲ	1
体型	4
グローブ	1
ット	3
ぶくろ	2
番号	16

Von Kopf bis Fuß auf Homeruns eingestellt: Troy Neel (1996: DH-Award, Top-Foreign-Player, Avg .274/HR 32/RBI 111)



打者タイプ決定

[打撃フォーム設定] もっとも普通のかまきかたで終了です!

長打力	2
ミート力	1
守備力	3
走力	1
打撃フォーム	スクエアスタンス

Ob Power-Hitter (offene Schlagstellung/weite Ausholbewegung) oder "Kontakt" (weniger kraftvoll/koordinierter, kurzer Schlagablauf) – alles einstellbar!

Geschwindigkeit des Balles und der Spieler, ist genauestens abgestimmt: Im Infield aufgenommene Bälle führen im Routinefall zum Aus. Treffer über die Outfielder enden mindestens mit einem Double. In der Feldverteidigung unterstützen Euch bei weiten Schlägen ins Outfield gut positionierte Cut-Offs. Zu optimistische Läufer der

gegnerischen Mannschaft werden zwischen den Bases eingekesselt – das anschließende "Chicken-Race" garantiert für jede Menge herumwuselnde Akteure und Spielspaß. Neben authentischen Stadien der Central- und Pacific-League dürft Ihr Euch in einer futuristischen Arena und auf dem Strand-Baseballplatz mit bremsfreudigem Sanduntergrund austoben. Für Multiplayer-Orgien ist ebenfalls gesorgt: Scharf Ihr Euch zu viert um's Gerät, steht emotionsgeladenen Partien wie z.B. "Alle-gegen-den-Computer" oder "Drei-gegen-Einen" nichts im Weg. Die Schwächen von "King of Pro Baseball" sind schnell aufgezählt: Foulballs gibt's zu selten, hin und wieder ist die Ballposition auf dem Spielfeld kaum erkennbar und nicht vorhandene Base-Fenster lassen Pick-Offs und Base-Stealing zum Ratespiel werden. Außerdem verdeckt die riesige Spielfigur im Batting/Pitching-Bildschirm ihre natürliche Schlagseite, was bei schnellen Bällen zu Fehlern in der Feldverteidigung führt. *ju*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/557500

SPIELSPASS **87%**

HERSTELLER
Imagineer
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
nicht geplant
Gelungene Premiere: Brillant umgesetztes Japano-Baseball im Großkopfstil – ebenso klassisch wie innovativ.

0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation Konsole	DV	379,95	Frank Thomas Big H. Baseb	DV	84,95	Power Move Wrestling	DV	89,95	Worms	DV	89,95	Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
NaGCon	DV	84,95	Goal Storm	DV	69,95	Pro Pinball	DV	89,95	WWF: Arcade Game	DV	69,95	Street Racer	DV	84,95
A-Train	DV	94,95	Gunship	DV	89,95	Project Overkill	DV	84,95	WWF in your house	DV	89,95	Theme Park	DV	59,95
Actua Golf	DV	84,95	Hulk	DV	89,95	Puzzle Fighter	JP	129,95	X 2	DV	84,95	Tilt	DV	84,95
Adventure of Lomax	DV	89,95	Impact Racing	DV	79,95	Raging Skies	DV	94,95				Tomb Raider	DV	89,95
Andretti Racing	DV	84,95	In the Hunt	DV	84,95	Rayman	DV	84,95	SEGA SATURN			Tunnel B1	DV	89,95
Alone in the Dark	DV	99,95	Iron & Blood	DV	84,95	Resident Evil	DV	89,95	Sega Saturn Konsole	DV	399,95	Ultimate	DV	84,95
Alien Trilogy	DV	89,95	Iron Man X/O	DV	84,95	Return Fire	DV	84,95	Alien Trilogy	DV	84,95	Virtual Cop 2	DV	134,95
Bastard	JP	139,95	Jet Moto	US	104,95	Ridge Racer Revolution	DV	94,95	Amok	US	109,95	Virtual On	DV	89,95
Batman Forever	DV	84,95	Jumping Flash 2	DV	94,95	Road Rash	DV	84,95	Andretti Racing	US	109,95	World Series Baseball 2	DV	84,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95	Karl Duel	DV	84,95	Romance o.t. 3 Kingd. IV	US	109,95	Athlete Kings	DV	84,95	World Wide Soccer 97	DV	89,95
Black Dawn	US	109,95	Kings Field 2	US	109,95	Skeleton Warriors	DV	84,95	Batman Forever	DV	49,95	WWF in your house	DV	89,95
Break Point Tennis	DV	89,95	Killing Zone	DV	89,95	Slam'n'Jam	DV	89,95	Blam! Machine Head	DV	84,95			
Beyond the Beyond	US	104,95	Konami Open Golf	DV	84,95	Shellshock	DV	74,95	Blazing Dragons	DV	84,95			
Blam! Machine Head	US	84,95	Legacy of Kain	US	99,95	Sim City 2000	DV	84,95	Bug Too	US	99,95	SUPER NINTENDO		
Blazing Dragons	DV	84,95	Madden 97	DV	84,95	Soul Edge	JP	139,95	Casper	DV	89,95	Brain Lord	US	99,95
Bubble Bobble	DV	84,95	Magic Carpet	DV	59,95	Soviet Strike	DV	84,95	Dark Saviour	US	109,95	Breath of Fire 2	DV	99,95
Burning Road	DV	79,95	Moto X	DV	84,95	Space Hulk	DV	84,95	Daytona Champion Cir. Ed	DV	89,95	Chrono Trigger	US	139,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95	Motoroon Grand Prix 2	DV	94,95	Spot goes to Hollywood	DV	84,95	i.V.	JP	109,95	Civilization	US	129,95
Carnage Heart	US	109,95	Mickeys Wild Adventure	DV	84,95	Star Fighter 3000	DV	84,95	Die Hard Arcade	JP	109,95	Dragon View	US	89,95
Casper	DV	94,95	Myst	DV	89,95	Star Gladiator	DV	89,95	Dragon Force	US	109,95	Earthbound	US	129,95
Cheesy	DV	84,95	Namco Museum Vol. 1	DV	94,95	Street Fighter Alpha	DV	79,95	Earthworm Jim 2	DV	89,95	FIFA 97 Gold Edition	DV	119,95
Cool Boarders	JP	139,95	Namco Museum Vol. 2	DV	84,95	Street Fighter Alpha 2	DV	89,95	Exhumed	DV	89,95	Illusion of Time	DV	109,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95	Namco Museum Vol. 4	JP	139,95	Suikoden	US	99,95	Fighters Megamix	JP	109,95	Legend of Zelda	DV	69,95
Crash Bandicoot	DV	89,95	Nascar Racing	US	99,95	Supersonic Racers	DV	89,95	Fighting Vipers	DV	89,95	Liberty or Death	US	114,95
Crusader	US	99,95	NBA in the Zone	DV	84,95	Tekken 2	DV	99,95	Funky Head Boxing	JP	109,95	Lord of Darkness	US	89,95
Cyberia	DV	84,95	NBA Jam Extreme	DV	84,95	The Hive	US	99,95	Iron Man X/O	DV	84,95	Lufia 2	US	139,95
Dartstalkers	DV	84,95	NBA Live 97	DV	84,95	Theme Park	US	99,95	Iron Storm	US	109,95	NBA Live 97	DV	119,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95	Need for Speed	DV	84,95	Thunderhawk 2	DV	89,95	Hulk	DV	89,95	New Horizons	US	129,95
Deathtrap Dungeon	DV	84,95	NFL Game Day	DV	94,95	Tilt	DV	89,95	King of Fighters 96	DV	89,95	PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Destruction Derby	DV	94,95	NFL Quarterback Club 97	DV	84,95	Time Commando	DV	89,95	Longraiser III	DV	89,95	Robotrek	US	99,95
Destruction Derby 2	DV	94,95	NHL 97	DV	84,95	Tobal No 1	DV	84,95	Madden 97	DV	89,95	Secret of Evermore	DV	109,95
Descent	DV	84,95	NHL Powerplay Hockey 97	DV	84,95	Tomb Raider	DV	89,95	Magic Carpet	DV	59,95	Secret of Mana	DV	109,95
Discworld	DV	84,95	Ogre Battle	JP	124,95	Top Gun	DV	89,95	Need for Speed	DV	89,95	Sim City 2000	DV	129,95
Disruptor	DV	79,95	Olympic Games	DV	84,95	Toshinden 3	JP	144,95	NFL Quarterback Club 97	DV	84,95	Street Fighter Alpha 2	DV	129,95
Dragonheart	DV	84,95	Olympic Soccer	DV	84,95	Total NBA	DV	94,95	NHL 97	DV	89,95	Super Mario Kart	DV	69,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95	Onside Soccer	DV	89,95	Track & Field	US	94,95	NHL Powerplay Hockey 97	DV	94,95	Terranigma	DV	109,95
Extreme Games 2	US	104,95	Pandemonium	DV	89,95	Trilogy	US	109,95	Nights	DV	94,95	Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
F1	DV	99,95	Paradius Deluxe	DV	69,95	True Pinball	DV	84,95	Paradius IV	JP	99,95	Ultima: The False Prophet	US	129,95
Fade to Black	DV	84,95	Pennant Race	US	109,95	Tunnel B1	DV	84,95	PGA Tour Golf 97	DV	89,95	Ultimate	DV	129,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95	Penny Racers	DV	84,95	Twisted Metal 2	US	104,95	PTO II	US	109,95	Winter Gold	DV	109,95
Final	DV	84,95	Persona	US	109,95	Victory Boxing	DV	89,95	Sea Bass Fishing	DV	59,95	Worms	DV	119,95
Fire & Klond	DV	84,95	Pete Sampras Ext. Tennis	DV	89,95	Virtual Golf	DV	84,95	Sega Ages Compilation	DV	89,95			
Floating Runner	DV	84,95	PGA Tour Golf 97	DV	84,95	Williams Arcade Hits	DV	74,95	Shanghai	US	79,95	MEGA DRIVE		
Fox Hunt	US	89,95	Pinball	DV	89,95	Wing Commander 3	DV	89,95	Shockwave Assault	DV	49,95	FIFA Soccer 97	DV	109,95
			Po'Ed	DV	89,95	WipEout 2097	DV	94,95	Story of Thor 2	DV	84,95	NBA Live 97	DV	109,95
								Street Fighter Alpha	DV	79,95	Superstar Soccer Deluxe	DV	89,95	

M.C. Game

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



GROBI'S GAMESHOP



Täglich coole games aus Japan und Amerika



SEGA SATURN

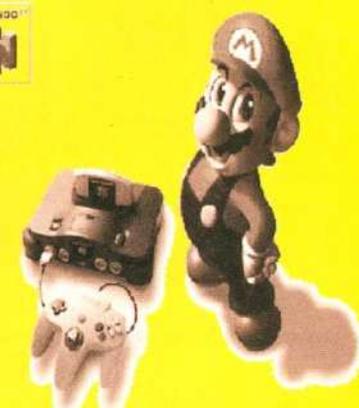


05522 / 73477



Händleranfragen erwünscht

unter 05522 / 12200



NINTENDO 64



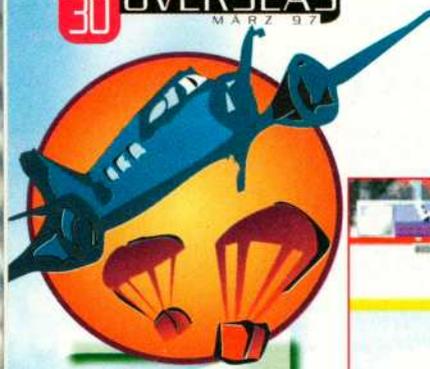
PlayStation

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller





SONY DIMENSION



Die Bitmap-Optiken wirken recht antiquiert – zumal die Animationen nicht besonders fließend sind.

Open Ice

PS Eigentlich hat „Open Ice – 2 on 2 Challenge“ den falschen Namen: Um das Spiel ins rechte Licht zu rücken, müßte es mit „NHL Jam“ betitelt sein. Midway's Action-Eishockey orientiert sich stilistisch am Stallgefährten „NBA Jam“ und zeigt dynamische Puck-Rängeleien für 2x2 Kufen-Cracks. Um die Action noch mehr zu betonen, wurde das Stadion drastisch verkleinert und läßt praktisch kein Mittelfeldgeplänkel zu – die unverhältnismäßig großen Bitmap-Spieler huschen von einer Torraumszene zur anderen. Anders als bei „Wayne Gretzky Hockey“ für das N64 sind keine „seriösen“ Spielmodi vorhanden – Action ohne Kompromisse. Menüpräsentation und Optionen gleichen dem „NBA Jam“-



Auf die gewohnte Perspektiven-Wahl müßt Ihr dank Bitmap-Optik verzichten: Der Seit-Blickwinkel ist festgelegt.



„NBA Jam“ läßt grüßen: Die Präsentation erinnert mit gelegentlichen Tips (links), zarten Statistiken (Mitte) und Teamauswahl (rechts) an das spielstarke Vorbild.



Den meisten Spaß besichert Euch „Open Ice“ im Multi-Player-Modus mit vier Personen in angeschwipster Partylaune.

Ambiente, nur daß Ihr diesmal aus NHL-Teams mit insgesamt 120 Spielern wählt. Diese sind in vier Kategorien bewertet und lassen sich mit relativ simplen Steuer-Kommandos übers Eis lenken. Seid Ihr im Angriff, könnt Ihr passen und schießen. Drückt Ihr dabei den Turbo-Button, laßt Ihr einen Super-Schuß los, der optisch u.a. als feuriger Puck in Szene gesetzt wird. In der Defensive wird geblockt, gecheckt und der Puck subtil vom Schläger stibitzt. Meistens artet die Verteidigung jedoch in hektische Pöbeleien aus – irgendein Spieler liegt stets auf dem Eis. Leider kommt die Eishockey-Variante von „NBA Jam“ spielerisch nicht annähernd an das ausgewogene Original heran. Allenfalls erinnert „Open Ice“ an den übertrieben Special-FX-lastigen NBA-Update „NBA Jam Extreme“: Die Eishockeysimulation geht im unüber-



Wenn Ihr zum Megaschuß antretet (Turbo-Knopf beim Schießen gedrückt halten), dann setzt Ihr den Puck "on fire"...



...oder seht eine andere optische Spielerei wie den "Superantritt mit Verwischeffekt" des obigen Kufencracks.

sichtlichen Schlagabtausch unter. Viel zu große Spieler rempeln sich in dem viel zu kleinen Stadion von einem Tor zum anderen, die wenigen möglichen Steuer-Finessen finden kaum Anwendung. Da hilft es wenig, daß beinahe zwei Dutzend Codes (die übrigens in der Anleitung verraten werden) einen größeren Puck, die bekannten Big-Heads oder Baby-Bodys ermöglichen. Das einseitige „Open Ice“ hat die Action schlichtweg übertrieben und nicht annähernd einen so intelligenten Kompromiß wie „Wayne Gretzky Hockey“ gefunden – zumal lediglich ein Spielmodus zur Verfügung steht. Ein fantasievolles und durchdachtes „NBA Jam on ice“ hätte meine volle Sympathie – „Open Ice“ ist leider nur eine hysterische Puck-Schlacht ohne Langzeit-Faszination. Lobenswert ist lediglich der Multi-Player-Modus, an dem bis zu vier Personen teilnehmen dürfen: Zu vorgerückter Stunde (und mit einigen Bierchen intus) findet man an dem turbulenten Eis-Chaos noch am ehesten Gefallen. In diesem Sinne, Prost! mg

SPIELSPASS 56%

HERSTELLER
Midway

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
Nicht geplant

Oberflächliches Action-Hockey im „NBA Jam“-Stil: Kaum Optionen und hektischer Spielverlauf trüben das kalte Vergnügen.



Mit Sprungfeldern überwindet Kid die Zäune. Links unten erkennt Ihr, wie weit es noch zur Rakete ist.



Zweispielers-Wettbewerb: Leider sieht der führende Spieler nicht, wo es langgeht. Dem Verlierer droht ein Laser-Kraftfeld.



Der imposante "Golden Ogre" versucht Euch zu rammen und malträtiert Euch mit seinem Laser-Maul.

Crazy Chase 2

PS Pech für den Clown Krazy Kid: Auch Nebenbuhler Joe möchte mit der schönen Prinzessin ausgehen. Während sich Kid auf den isometrischen Weg zum Rendezvous in einer heimeligen Rakete aufmacht, stört Joe den Marsch mit Coladosenwürfen und Fallstricken. Doch auch so hat Kid genügend zu tun: Es müssen möglichst viele Goldmünzen gesammelt werden, Zugang zur Rakete erhält der Comic-Clown erst, nachdem er vier Symbole eingesammelt hat. Auf seinem Weg durch die acht Welten (Stadt, Wald, Wüste, Gebirge...) in jeweils zwei Runden muß sich Kid beeilen: Benutzt er nicht oft genug den Turbo-Knopf, fliegt die Rakete ohne ihn ab und aus

dem königlichen Date wird nichts. Tritt er dagegen vor lauter Eile in Bananenschalen und über Klippen, ramponiert er damit seine Gesundheit: Nur "HP"-Kugeln sorgen für Linderung. Gelingt es Kid, alle Münzen einzustecken oder völlig fit am Ziel anzukommen, darf er im Airhockey und bei einer Simpel-Rallye antreten. Bei zwei Spielern hecheln Joe und Kid in einem von vier Hindernis-Parcours gleichzeitig: Durch schnelles Knopfdrücken macht Ihr den Bengels Beine. Die Fortsetzung des Super-Nintendo-Originals wird dank unnützen Kameraschwenks und fehlerhafter Polygongrafik zum Gähner: Nur für junge Sony-Fans lohnt sich ein Blick. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

47%

HERSTELLER
Kemco

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
Nicht geplant

Träges und schlecht steuerbares Isometrik-Jump'n'Run mit grober Grafik. Nur für Kinder geeignet.



Rot-weiße Ballons enthalten nützliche Symbole oder plumpsen dem armen Kid auf die Rübe



Aufgrund der isometrischen Darstellung müßt Ihr besonders bei herumschwebenden Plattformen äußerst vorsichtig manövrieren.

Darius Gaiden

PS Die unbekannte japanische Firma Interbec nahm sich der Playstation-Version von "Darius Gaiden" an (Saturn-Test in MANIAC 2/96). Mit Eurem in drei Klassen (Laser, Bomben und Schild) aufrüstbaren Raumer tretet Ihr der Fisch-Invasion entgegen. Die im Verzweigungssystem angelegten 27 Spielstufen entführen Euch (auch zu zweit) auf fremdartige Planeten und Raumstationen. Habt Ihr die kleineren Droiden, Aale und Schalentiere vernichtet, tritt Euch in jedem Abschnitt ein monströser Boss entgegen, der Euch bis zur Schwanzflosse erbitterten Widerstand leistet. Zur Entlastung zündet Ihr eine Bombe, die Eure Gegner in ein schwarzes Loch zieht. Furiose Baller-Action, doch der Playstation-Spielspaß leidet unter dem starken Geruckel. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Die anfangs feindlichen Mittelgegner zieht Ihr durch aggressiven Beschuß der Hirn-Kapsel auf Eure Seite.

62%

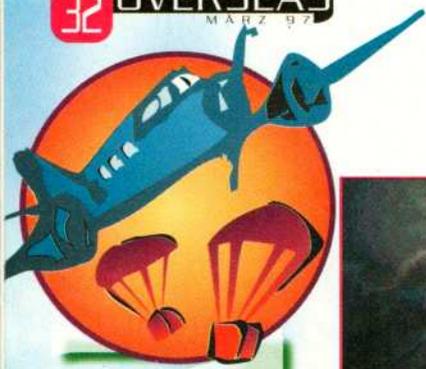
HERSTELLER
Interbec

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
Nicht geplant

Technisch mangelhafte Umsetzung des Saturn-Ballerhits, der mit mächtigen Power-Ups und stilvoller Musik glänzt.

Zwar findet sich im Gegensatz zur Saturn-Fassung ein kurzes Render-Intro mit auf der CD, doch angesichts der technischen Schwächen kommt keine Freude auf: Schon bei vier bis fünf Objekten fällt die Spielgeschwindigkeit drastisch ab. Bei voller Bewaffnung flackern auch noch Eure Lasersalven – eine Zumutung! Die Saturn-Version war übrigens technisch makellos: Schade, daß Taito die Sony-Umsetzung nicht selbst in die Hand nahm.



Nimm' dies: Mit wütenden Kampfschreien greifen Eure MG- und Schwert-bewährten Helden an, geübte Zauberer beschwören dazu einen mächtigen Dämonen.

Persona

DS Während japanische Rollenspielfans schon auf dem Super Nintendo die Dämonen von "Persona" beschworen, mußten sich westliche Highschool-Abenteurer mit einem wehmütigen Blick auf die unverständlichen Kanji-Menüs begnügen. Die amerikanische 32-Bit-Version schafft Klarheit: Als fleißiger Schüler der St. Hermelin Highschool beginnt für Euch in der Mittagspause ein schrecklicher Alptraum. In einem Abstellraum öffnet sich das Tor zur Dimension der Dämonen, Geister und Zombies, die zähnefletschend Eure Heimatstadt überlaufen. Schuld ist ein Experiment des Konzernchefs Guido sar Denia, der mittels Dimensionsforschung die Weltherrschaft an sich reißen möchte. Anders als in konventionellen Rollenspielen steuert Ihr Eure Party abwechselnd aus drei Perspektiven: Durch die Polygonstraßen Eurer Heimatstadt schlendert Ihr aus der Vogelperspektive, Dungeons und Gebäude durchstreift Ihr feldweise in 3D. Puzzles löst Ihr aus isometrischer Sicht, dabei erscheinen Eure Helden als putzig animierte Studentensprites. Auf der Suche nach Security-Cards und Obermottz Guido stellen sich Euch hungrige Monstergruppen in den



Geschäfte und besondere Handlungsschauplätze betrachtet Ihr aus isometrischer Perspektive.

Weg, die gierig zum Kampf auffordern. Während unermüdliche Krieger in bewährtem Rundenkampf die Schleimklumpen, Untoten und Drachen mit Schwert, Handfeuerwaffe und Dämonenzauber aus dem Weg räumen, verwickeln diplomatische Zeitgenossen die Widerlinge in ein Gespräch: Ängstliche Monster verschreckt Ihr mit großen Sprüchen und abfälligen Bemerkungen. Mit sexy Flirtversuchen und einschmeichelnden Komplimenten schwatzt Ihr doofen Gegnern Goldstücke, magische Steine oder gar eine der begehrten Magiekarten ab, die Euch in Kombination mit anderen Karten und der entsprechenden Mondphase Macht über einen Dämon und dessen Magie verleihen. "Persona" setzt insbesondere auf das Kombinieren von Magiekarten (siehe Bild oben rechts), das Erforschen von



Im städtischen Einkaufszentrum erwerbt Ihr Kräuter, Waffen und beschwört neue Dämonen mit Großmeister Igor.



Immer auf dem rechten Weg: In den Straßen Eurer Polygonstadt weist Euch eine praktische 3D-Karte die Richtung.



Im Casino zockt Ihr an Glücksspielautomaten um Eure Ersparnisse: Vorsicht, Suchtgefahr!



Dungeons kommt auf der Suche nach dem mächtigsten Dämon natürlich nicht zu kurz. Dabei sorgen Zwischenspiele für Abwechslung, die düster-mystisch gehaltene Grafik ist unspektakulär, überrascht jedoch mit einigen Gags. Die komplexen, dennoch übersichtlichen Menüs erleichtern Euch den Einstieg, die Steuerung ist intuitiv. Teils mulmige, teils freche Hintergrund-Sounds (von der Opern-Arie bis zu japanischen Bubigesängen) passen hervorragend zur esoterisch-verschrobenen Stimmung und sorgen obendrein für einige Lacher. Wer von gewohnter Fantasy-Kost genug hat, sollte das eigenwillige "Persona" anspielen. Übrigens: Für fleißiges Ausprobieren solltet Ihr sechs Blocks auf Eurer Memory Card reservieren. *oe*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000

74%

SPIELSPASS

N. R. SELLER

Atlas

SYSTEM

Playstation

BRD-RELEASE

unbekannt

In der Gewalt der Dämonen:
Düsteres Highschool-Abenteuer
mit umfangreichem Magiesystem
und Monsterplausch.

AB 16



Davids Motorsäge ist zwar unhandlich, Treffer kosten den Gegner jedoch viel Energie: Leider hört Ihr das Motorknattern nur bei Special-Moves.

Battle Arena Toshinden 3

DS "Toshinden"-Fans atmen auf: Eiji und seine Kumpane haben ihre Ura-, Plus- und Kids-Flausen ausgelebt und starten zu einem neuen Turnier mit stolzen 14 Kriegeren und 14 geheimen Endgegnern – letztere müßt Ihr Euch mühsam erspielen.

Nach Auswahl der Lieblingsfigur finden sich "Toshinden"-Veteranen sofort zu recht: Am Kampfsystem hat sich wenig geändert, wie im Vorgänger weicht Ihr mit den L-Tasten in die dritte Dimension aus und führt mit den R-Tasten zwei Specials aus. Mit den Feuertasten versetzt Ihr dem Feind wuchtige Schwert-hiebe und kräftige Tritte. Diese kombiniert Ihr zu je fünf bis 20 Combos pro Held, die Euer Krieger automatisch mit einem krachenden Combo-Special abrundet: Kayin schmettert den Feind mit einem gesprungenen Spagatkick zu Boden, Affenmensch Byhon klatscht Euch mit einem krachenden Uppercut an die Decke. Neu sind auch die blitzenden Powermoves, für die Ihr im Kampf spirituelle Energie sammeln müßt: Mit einer simplen Feuerknopfkombination laßt Ihr den Bildschirm vor Blitzen und Explo-

sionen erbeben, der Feind steckt bis zu 14 harte Treffer ein. Geht die Energie Eures Gegenübers zuneige, wird es Zeit für die gefürchteten Finishing-Combo, die selbst den kräftigsten Schläger niederstreckt.

Die geschmeidigen Bewegungen und zischenden Wischeffekte gehen leider auf Kosten der Hintergrunddetails: Meist deutet nur eine Handvoll kahler Polygone die Arenabegrenzung an, bei Powermoves wird der Hintergrund für Sekunden ausgeblendet und Eure Krieger stehen vor einer grauen Wand. Außerdem läßt die Gegnerintelligenz zu wünschen übrig: Die Computer-Schläger sind mit konsequenter Haudrauftaktik leicht zu schlagen und verwenden immer die gleiche Kampfstrategie. Ihr prügelt Euch zu Kampfbeginn einen satten Energievorsprung heraus, erst in der Bedrängnis kontert der Feind mit Powermoves und Block. Ohrfeigt Ihr Euch zusammen mit einem Kumpel, entwickeln sich jedoch spannende Kämpfe, in denen noch im letzten Moment eine überraschende Wende möglich ist. Prügelfans wünschen sich aber etwas mehr Spiel-tiefe: Abwehr-Moves und Spezialwürfe (wie z.B. in "Tekken 2") sucht Ihr vergeblich, anständige Arena-Knockouts oder krachende Fatalities hätten auch



Bei krachenden Super-Moves wird die Hintergrundgrafik für einige Sekunden komplett ausgeblendet.



Das Ass im Ärmel: Kayins Breakdance-Kicks kann kaum ein Computergegner blocken.

nicht geschadet. Dafür sorgen die Rock-tracks sowie zischende Kampfgeräusche für stilvolles Prügelambiente. Schade nur, daß Davids ellenlange Motorsäge nur bei Spezialattacken knattert. *oe*

Muster von Dynatex, Tel. 0231/5575000

79%

Takara

SYSTEM
 Playstation

BRD-RELEASE
 unbekannt

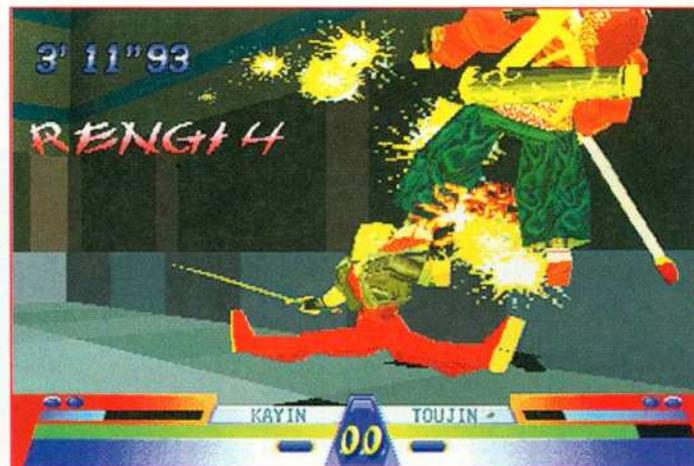
Flotte Polygonkeilerei mit plumpen Hintergründen und massig Kriegern: Profis vermissen clevere Gegner und Abwehrmoves.

16

Wie schon die "Street Fighter" in ihren "Alpha/Zero"-Schlägereien unterzog sich nun auch die "Toshinden"-Crew einer Verjüngungskur. Unten seht Ihr Eiji vor und nach der Verwandlung.

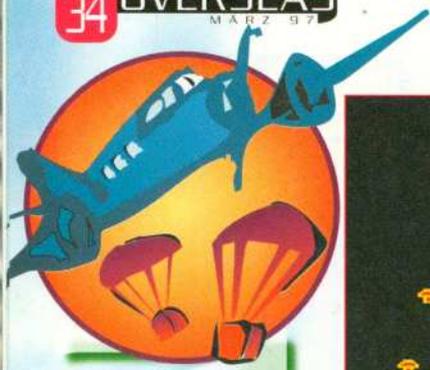


Mit seinem Helikopterwurf schleudert Euch Atahua in die entlegenste Ecke der Kampfarena.

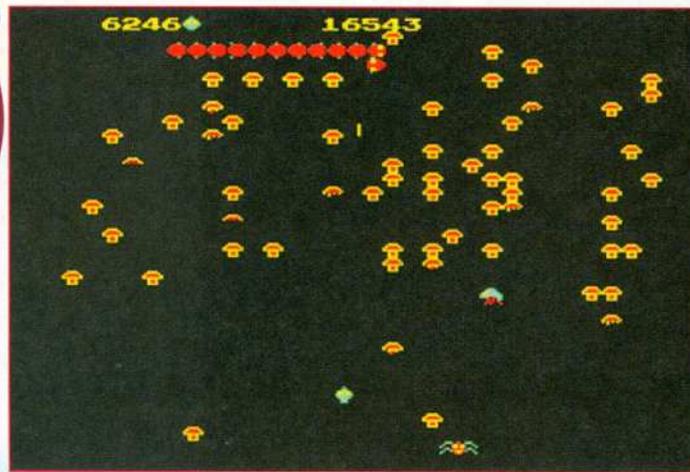


Nimm' diesen Spagatkick: Combos rundet Ihr elegant mit einem blitzenden Combo-Special ab.

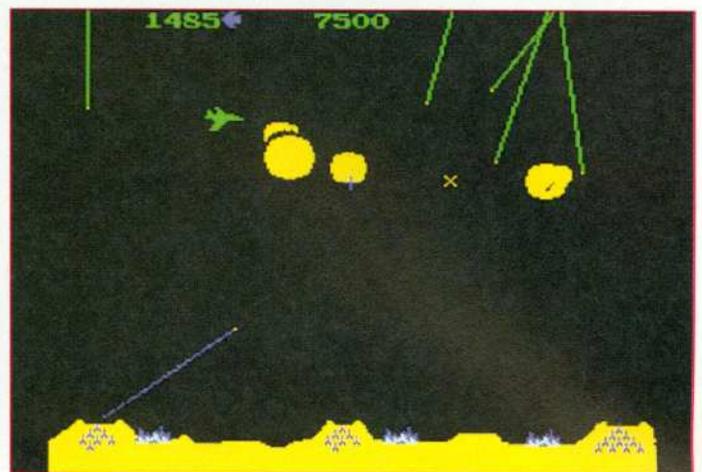




SONY DIMENSION



"Centipede": Im Pilzwald ist die Hölle los. Der Tausendfüßler wird von einer nervös hüpfenden Spinne unterstützt.

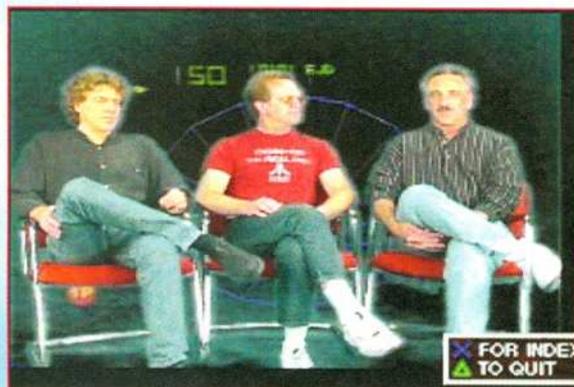


Verzweifelte Abwehrschlacht auf verlorenem Posten: "Missile Command" bietet zur Verteidigung drei Basen.

Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 1

DS Nach der gelungenen Spielesammlung "Williams Arcade's Greatest Hits" (Test in MANIAC (1/97) schiebt Emulator-Experte Digital Eclipse eine konzeptionell ähnliche Version mit Frühwerken des Herstellers Atari nach. Wie schon beim Vorgänger beschränkte man sich nicht auf akkurate Versionen mit dem Original-Code, sondern reicherte

Bildformate wählen und per Auto-Save alle Highscores sichern. Auf der CD findet Ihr sechs Titel: "Super Breakout" ist eine Pong-Erweiterung in drei Variationen. Stück für Stück durchlöchert Ihr eine vor Euch liegende Backsteinmauer. "Centipede" ist ein hektischer Ballerspaß, bei dem Ihr mit Eurer vertikal schießenden Giftspritze auf Pilze, Käfer, Spinnen und einen unverdrossen auf Euch zu trabenden Tausendfüßler ballert. Beim atmosphärisch dichten "Missile Command" wehrt Ihr mit Hilfe dreier Raketenbasen einen nicht enden wollenden Raketenangriff ab.

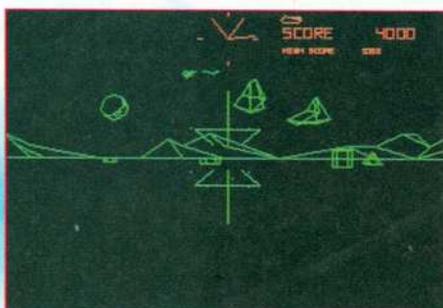


Die guten alten Zeiten: In Video-Interviews plaudern die Designer über Entwicklung, Legenden und Mängel der Klassiker.

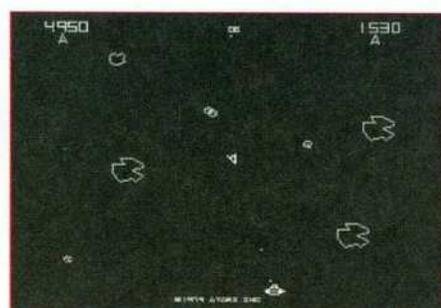
die CD mit jeder Menge Bildmaterial, Historie und Entwickler-Interviews zum Multimedia-Schmöcker an. Diesmal wurde auch an volle Analog-Unterstützung (für die Sony-Maus, den wuchtigen Analog-Stick und die nur in Japan erhältlichen Namco-Paddles) gedacht. Außerdem dürft Ihr für die Vektor-basierten Spiele den Interlace-Modus zuschalten, die

Ständig manövriert Ihr (am besten mit Maus) Euer Zielkreuz über dem Gebiet, um jede der IBM's zu erwischen: Trifft auch nur eine der Raketen in's Ziel, verliert Ihr entweder eine der Euch anvertrauten Städte, oder durch den Einschlag leert sich der restliche Raketen-Vorrat einer Basis. Bei "Battlezone", einem der ersten 3D-Echtzeitspiele, befindet Ihr Euch in einem

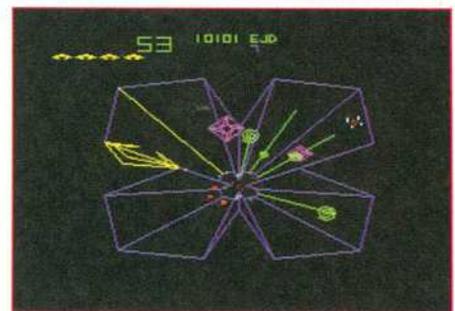
Kampfpanzer und wehrt feindliche Vektor-Tanks sowie Tiefflieger ab. Mit dem Analog-Stick genießt Ihr eine authentische Steuerung: Jede der Ketten wird mit einem Stick separat bewegt. "Tempest" kam schon durch Jeff Minters "Tempest 2000"-Remake zu neuen Ehren. Hier könnt Ihr das Original genießen: Trotz fehlendem Techno-Sound konkurriert die Spielbarkeit ohne weiteres mit den Updates. Bei "Asteroids" behauptet Ihr Euch schließlich als Kapitän



"Battlezone": Ihr müßt schnell agieren, um die sich auf Euch einschießenden Tanks rechtzeitig zu vernichten.



"Asteroids": Wie bei allen Vektor-Spielen der CD dürft Ihr auch hier Bildgröße und Auflösung wählen.



"Tempest": Nach den Remakes dürft Ihr nun auch die Originalversion des Action-Knallers spielen.

eines drehbaren Winzraumschiffs in einem Asteroidenfeld: Bei Beschuß zerbröseln die Gesteinsbrocken in kleinere Felsen, zu allem Überfluß tauchen auch noch Satelliten und wild ballernde UFOs auf.

Jedes Spiel dürft Ihr in Menüs beliebig konfigurieren: Ihr legt den Schwierigkeitsgrad fest, wählt die Sprache und stellt die Sensitivität der Eingabegeräte ein. Die Hintergrund-Infos zu Atari und den einzelnen Spielen bestehen aus einer englischsprachigen Erläuterung, Dutzenden von Interviews sowie einer Dia-Show mit Skizzen, Anzeigen und Gehäusefotos.

Die Entwickler ließen mit diesem Werk die den Oldies zustehende Sorgfalt walten: Konzept und Präsentation sind durchdacht und professionell, Sammler und geschichtsbewußte Videospiele greifen unbesorgt zu. Leider entfallen manche der Titel nur mit analogen Steuergeräten ihren Charme. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000

76%

SPIELSPAß

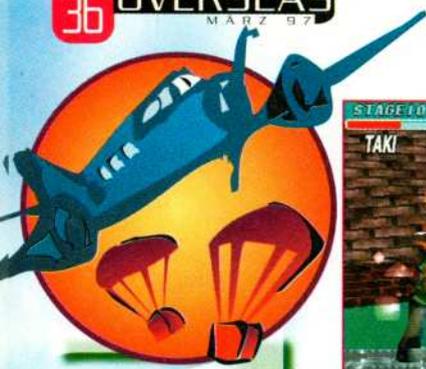
HERSTELLER
Midway

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
2. Quartal

Gelungene Kollektion klassischer Atari-Automaten der Arcade-Steinzeit mit ausführlichen Entwickler-Interviews.

AB 12



Um Eure Krieger neu einzukleiden, haltet Ihr in der Auswahl "X" gedrückt und wählt mit dem Rechteck-Button.

Soul Edge

PS Nach langer Wartezeit sind Namcos aus der Spielhalle bekannten Waffenspezialisten endlich fit für die Playstation. "Soul Edge" heißt gleichzeitig auch der Oberhalunke – ein Geisterpirat, den Ihr von der Erde vertreiben müßt. Wer in "Soul Edge" Feuerbälle und bombastische Magiespecials erwartet, liegt falsch: Eure Kampfkünstler befassen sich ausschließlich mit traditionellen Schwert-, Axt- und Nunchako-Techniken, die Kämpfe leben vom flotten Ausweichen und dem schlaun Kombinieren der Spezialschläge.

Anfänger klicken sich gleich in den Trainingsmodus, um ihre ersten Combos und Ausfallschritte zu üben. Dort erwartet Euch ein hilfloser Gegner, der willig auch die härtesten Hiebe einsteckt. Neben einer ausführlichen Treffer- und Effektivitätsstatistik hilft Euch eine Move-Liste beim Einstudieren schwieriger Manöver. Prügelfans sind die Steuerung bereits von "Star Gladiator" gewöhnt: Per Steuerkreuz hüpfet, sprintet und rutscht Ihr auf Euren Gegner zu, mit den Feuer-tasten blockt Ihr Angriffe ab, tretet dem Gegner in die Magengrube und laßt Eure Klinge kreisen. Wie in "Tekken 2" ergeben sich aus einer Sprintattacke viele Angriffsmöglichkeiten: Mit einem Sprungkick schleudert Ihr den Gegner zu Boden, ein Rutscher reißt dem Feind die Füße weg. Rechnet Ihr mit einem Gegenangriff, kontert Ihr mit einem Stich aus sicherer Entfernung. Umrem-peln



Wackliges Duell auf dem reißenden Fluß: Während des Kampfes schunkelt Euer Floß unruhig hin und her. Laßt Euch nicht ins Wasser schubsen!

könnt Ihr Euren Gegner jedoch nicht, Taki und Co. bleiben kurz vor dem Kontrahenten stehen. Kombiniert Ihr Steuerkreuzaktion und Angriffstaste, ergeben sich eine Menge Hiebvariationen. Mit etwas Übung lernt Ihr flotte Schlitzcombos, die den Gegner bis zu fünf Mal treffen. Blockt Euer Gegenüber alle Angriffe ab, lockt Ihr ihn mit einem wuchtigen Wurf aus der Deckung. Statt den Abwehrgriffen beherrschen Eure Experten den kampfpprägenden Ausfallschritt: So weicht Ihr bei Bedrängnis aus und kontert von der Seite mit einem wuchtigen Säbelhieb. Wahre Meister der Klinge setzen dem Feind mit ihrem gefürchteten Todesschlag zu, für den Ihr zuvor jedoch geistige Energie

sammeln müßt. Per Dreh- und Charging-Kombination setzt Ihr zu einem blitzenden Superschlag an, dem Euer Gegner hilflos ausgeliefert ist. Wer keine Gnade kennt, metzelt den Feind mit einer Todescombo nieder, die ihn einen Großteil seiner Energie kostet. Habt Ihr den Umgang mit Eurer Waffe schließlich gelernt, betretet Ihr zum ersten Mal die Kampfarena: Im Arcade-Modus nehmt Ihr am Turnier teil, um Oberbösewicht Soul Edge in seine Schranken zu weisen. Im "VS"- und "Team Battle"-Modus duelliert Ihr Euch alleine oder in der Gruppe mit einem Kumpel, im "Survival"-Modus besteht Ihr alleine gegen möglichst viele Gegner. Adrenalinjunkies klicken in den "Time



Helden des "Blade Master"-Modus sammeln neue Waffen und schulen ihre Fähigkeiten.



Mit "Start" ruft Ihr im Übungsmodus eine Liste mit Euren Special-Moves auf den Bildschirm.



Bloß nicht ins Gras beißen: Rock schmettert Euch mit dem Kopf voraus zu Boden.



Wie bei "Tekken 2" helfen Euch im Trainingsmodus Statistiken bei der Combo-Suche.



Gegenwehr ist zwecklos: Jeder Charakter verfügt über Mortal-Move und Todes-Combo.

Attack"-Modus, wo Ihr Computergegner unter Zeitdruck vermöbelt. Haben Euch gewöhnliche Gegner nichts mehr entgegenzusetzen, macht Ihr Euch im "Blade Master"-Modus auf Wanderschaft, um im Kampf mit den größten Meistern Eure Angriffs-, Verteidigungs- und Geschicklichkeitswerte zu verbessern und Fertigkeiten in neuen Waffen zu erlangen. Bis zu acht verschiedene Schlag-, Stich- und Hexel-Instrumente passen in das Reisegepäck Eures einsamen Kriegers. Während sich Samurai Mitsurugi an lange Säbel heranwagt, trumpft Barbar Rock mit riesigen Keulen auf. Eure Heldentaten vermerkt Ihr feinsäuberlich im digitalen Heldentagebuch, das Ihr mit der Speicherfunktion auf Memory Card sichert. Zusätzlich taktische Akzente setzt Ihr im umfangreichen Options-Menü: Hier bestimmt Ihr nicht nur Schwierigkeitsgrad, Kampflänge und Kampfkraft Eures Helden, sondern legt auch die Größe des Rings fest. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, betretet Ihr mit einem von zehn Kampfpertnern die Arena: Neben Samurai Mitsurugi mit traditionellem Schwert stehen Euch u.a. Ninja Taki mit ihrem Kurzsword, Lanzenkriegerin Seung Mina, Dolchandroid Voldo und Nunchakukünstler Li Long zur Verfü-

氏名: 御剣 平四郎
みつるぎ へいしろう

年齢: 22歳・6月8日生
身長: 168センチ
体重: 59キロ
血液型: A型
家族構成: 両親・兄弟はいずれも病死。
携帯武器:「長薙」
使用流派:天鼓古流

▼「戦国の用心棒」"義経烈士"の別名で戦国に勇名を馳せた名武者、だが、まわりから鬼神と恐れられる彼も、元々は備前国の農民であった……。

▼彼は、その余りある腕力で農作業をましんでいたのだが、戦乱の度に荒らされる田畑をみて遂に馬鹿らしくなってしまう。「…荒らされて苦労するより、荒らし回る方が楽じゃねえか!」

Im "Blade Master"-Modus zieht Ihr durch's Land und notiert glorreiche Siege in Eurer persönlichen Biographie.

gung. Jeder Krieger empfängt Euch nach altem Beat'em-Up-Brauch in seiner Heimat: Ihr duelliert Euch auf einem Plateau im kniehohen Gras, das sich geschmeidig im Wind wiegt. Ihr schlagt Euch im tiefsten Bambusdschungel, am Pier düsterer Piraten oder gar verlassen auf einem Floß, das einen reißenden Fluß hinunterrast. Haltet Euch dabei den Rücken frei: Wer ins Wasser fällt, vom Berg purzelt oder aus dem Ring stolpert, verliert! Mit Special-FX hat Namco nicht gespart: Die Burgen, Tempel und Lagerhallen sind aus texturierten Polygonen zusammengebastelt, Flaggen wehen im Wind, Lichtstrahler werfen weite Schatten und unter freiem Himmel sorgen Tag und Nacht (inklusive Sonnenuntergang und wanderndem Sternenhimmel) für Erstauen. Die Schlachten begleitet ein impulsives Orchester sowie ein mittelalter-

Statt mit Abwehr-Moves kontert Ihr Angriffe mit Sprüngen oder einem Schritt zur Seite, gefolgt von einer Gegenattacke.

licher Männerchor, der Ritter Siegfried mit fester Stimme unterstützt. Bei "Soul Edge" stechen zuerst die bombastischen Spezialeffekte ins Auge: Blitzende Schwertwischer, plastische Wellen und verwehtes Gras schaffen ein atmosphärisch dichtes Umfeld für martialische Zweikämpfe. Die Krieger beeindrucken mit weichen Animationen und umfangreichem Schlagsortiment; die Steuerung ist intuitiv, auch wenn der Feuerknopfblock etwas umständlich ausgeführt wird. Der Ausfallschritt als Ansatz zur Gegenattacke ist genial, ein paar schwungvolle Abwehrgriffe hätten jedoch nicht geschadet. Obendrein ist das Combosystem nicht gerade vielfältig, Flickflack-Attacken und Teleporter sucht Ihr vergeblich: Prügelfans vermissen taktisch vielfältige Special-Moves. Dafür werdet Ihr mit einem innovativen Abenteuer-Modus entschädigt. Übrigens: Die deutsche Fassung wird entschärft. oe

Dafür lohnt sich jeder einzelne Schwertstreich: In den ellenlangen Abspannen erwarten Euch keine FMV-Schnipsel, sondern fließende Animationen und Sprachausgabe.



Der kräftige Cervantes setzt Euch mit seinen zwei Schwertern mächtig zu: Bleibt auf Distanz, damit er Euch nicht aufspießt.

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000

84%

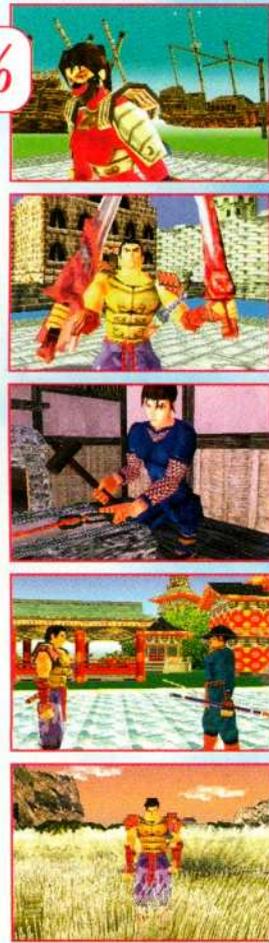
Namco SYSTEM Playstation BRD-RELEASE 2. Quartal 97

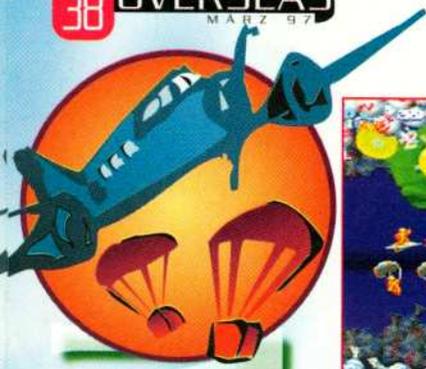
Ritter und Samurais metzeln sich in FX-geladenen 3D-Arenen nieder: Nur Combos und Specials sind nicht besonders vielfältig.

THE QUICKNESS HALL OF FAME

1st OLI 04' 11" 66
2nd MIN 20' 00" 00
3rd TAK 20' 00" 00
4th L. L 20' 00" 00

In verschiedenen Highscore-Listen trägt Ihr Eure Initialen ein und verewigt Euch per Memory Card.





Mit stilvoll-ruhiger Musik ist der "Render"-Level einer der gelungensten Abschnitte im neuen Parodius.

Parodius - Forever with me

DS Keine Gnade: Nach dem "Sexy Parodius"-Update (Test in MANIAC 1/97) veröffentlicht Konami prompt die nächste Variante des Comic-Geballers.

Mit einem von 16 Knuddelwesen (von der Mini-Variante des "Vic Viper"-Rauers über die "Twinbee"-Flieger bis hin zu Pinguinen, Octopussen und schwerbewaffneten Säuglingen) brecht Ihr allein oder zu zweit gleichzeitig auf, zum wiederholten Male den ungefährlichsten Boss der Videospiegelgeschichte zu besiegen: Vom finalen Octopus habt Ihr nämlich absolut keine Gegenwehr zu befürchten. Doch um den trägen Gesellen zu erreichen, ist Fingerfertigkeit gefragt: Durch acht Spielstufen führt Euch der horizontal scrollende Weg. Neben einem groovigen Disco-Aufenthalt mit der passenden "That's the Way I like it"-Musikuntermalung besucht Ihr eine japanische Schule, werdet in einer "Virtua Cop"-Parodie von schießwütigen



Beim "P1"-Grandprix schießt Ihr Eure Kontrahenten mit der Laserkanone geradewegs von der Strecke!

79%

HERSTELLER
Konami

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
nicht geplant

Technisch makellostes Update des betagten Comic-Shooters. Mangelnde Innovation macht den Titel zum Fan-Produkt.



Alte Bekannte wie die überdimensionale Bauchtänzerin und das tatzengetriebene Katzenschiff (oben) geben sich ein fröhliches Stelldichein.

Fadenkreuzen gejagt und müßt Euch mit verliebten, vollbusigen Mittelbossen herumplagen. Wie gehabt verfügt jeder Raumer über eine individuelle Leiste von Power-Ups: Während Ihr mit der Miezekatze nützliche Reflektionskugeln abfeuert, heizt der Papierflieger den Winzgegnern mit Fächerschuss und eigener



Anzüglicher Kampf mit der Chefin der Schülermitverwaltung: Seid vor ihrem Haarschopf auf der Hut!

Fallschirmspringer-Abteilung ein. Durch Sammeln roter Kapseln aktiviert Ihr stufenweise Felder der Extraleiste, per Knopfdruck kauft Ihr die Waffe ein. Mit blauen Kapseln löst Ihr Smartbomben aus, verschiedenfarbige Glöckchen verschaffen Euch Punkte, zusätzliche Waffen und Unbesiegbarkeit. Im umfangreichen Optionsmenü dürft Ihr neben Anzahl der Leben und Schwierigkeitsgrad auch Spielelemente wie das Extra-Roulette, eine Slotmaschine und direktes Continue einstellen.



Disco-Time: Als abschließender Alleinunterhalter fungiert ein Panda, der zu flotter Musik gröhlt!

Auch zwei "Omake"-Spielvarianten sind mit von der Partie: In einem farbenprächtigen, neugestalteten Klötzchen-Abschnitt spielt Ihr um den Highscore, während im "Parodius-Grandprix" ballerlastiges Zeitfahren Trumpf ist. Für jeden Schwierigkeitsgrad und jede Spielfigur legt das Programm umfangreiche Sta-

tistiken im Saturn-RAM bzw. auf Sony-Card an. Bald ist das Dutzend voll: Leider hat Konami auch beim neuesten "Parodius"-Aufguß eine 32-Bit-Technik-Kur vergessen. Neulingen ist die "Parodius"-Version dank witziger Levels zu empfehlen, mangels Innovation spielen Veteranen probe. *cb*
Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Der verdutzte Octopus sieht sich wie immer außerstande, anständige Gegenwehr zu leisten.

79%

HERSTELLER
Konami

SYSTEM
Saturn

BRD-RELEASE
nicht geplant

Praktisch identisch mit der Playstation-Version: Witziges Chaos-Geballer im verstaubten 16-Bit-Gewand.

SONY DIMENSION



Im Baller-Level reitet Ihr auf Eurem Raketenhund Flitz und sammelt Mechs, Vögel und Satelliten als Extrawaffen.



Angriff der Killerhelms: Bei solch' überraschendem Gegner-Bombardement hilft nur konsequentes Dauerfeuer.



Rockman 8

PS Im stetigen Kampf mit Mario um den Titel des abenteuerlustigsten Jump'n'Run-Helden durchkreuzt "Rockman" (bei uns "Megaman") erneut die finsternen Pläne des berüchtigten Dr. Wily: Dieser hat sich unter Zuhilfenahme außerirdischer Mech-Technologie ein neunköpfiges Robotergeschwader zusammengebastelt und droht der Welt mit seiner tyrannischen Herrschaft. Auch in seinem neuesten Abenteuer setzt Rockman auf die bewährte Seitenperspektive, für spielerische Abwechslung sorgen Wasserlevels und Euer treuer Hund Flitz: Der Blechköter entführt Euch huckepack in schnittige Baller- und Motocross-Levels. Rockmans Freundin ist ebenfalls mit von der Partie und unterstützt Euch mit ihrem Ersatzteillager, in dem Ihr gesammelte Bonus-Schrauben gegen Schutzschilde und Raketenpfeile tauscht. Neben den üblichen Eis-, Feuer- und Tornadoattacken beherrscht Rockman die neue Fußballbombe: Per Knopfdruck kickt Euer Held einen Pyro-Ball vor sich her, den er mit einem kräftigen Tritt nach schräg oben schießt. In geschlossenen Räumen prallt die explosive Ladung von Decken und Wänden ab und wird für Feinde zur unberechenbaren Todesfalle. Diese sind sich der Gefahr wohl bewusst und fallen im Gegensatz zu den Vorgängern scharenweise über Euch her:



Rockman im Trendsportfieber: Auf Eurem Snowboard weicht Ihr Schüssen und Bomben aus und springt über drohende Gletscherspalten.



Überbleibsel aus "Rockman Soccer": Mit der Fußballbombe nehmt Ihr grimmige Endgegner unter Beschuß.

In den teils automatisch scrollenden Nordpol-, Spielzeug- und Piratenlevels werdet Ihr von Metallschnecken, Roboterspinnen und Schlittschuhflitzern überrannt, überraschende Fallschirmjäger springen gleich dutzendweise aus dem Flugzeug und rücken von allen Seiten gegen Euch vor. Feige Gegner aktivieren aus dem Hintergrund Falltüren und verschwinden im schützenden Dickicht. Zur üppigen Gegnerschar gesellen sich die besonders mächtigen Mittelgegner und Mechbosse, die Euch mit findi-

gen Kampfaktiken und Spezialwaffen das Blech über die Ohren ziehen. Doch dank der vortrefflichen Steuerung weicht Ihr den Schüssen geschickt aus. Im Vergleich zu den Vorgängern bietet "Rockman 8" nur dezente Abwechslung, die Baller- und Motorradeinlagen sind relativ kurz und die neue Fußballbombe nur selten nützlich: Ein paar geschickte Schüsse über Bande (um Schalter zu aktivieren) hätten die Entwickler ruhig einbauen können. Obendrein wirkt Rockman neben den mächtigen Mittelgegnern ziemlich mickrig. Wer sich für traditionelle und schwere Hüpfereien begeistert, ist bei "Rockman 8" jedoch genau richtig: Ausgefippte Legolandschaften und pummelige Watschelgegner mit witzigen Animationen sorgen für Stimmung, schummrige Metall-Levels und furchteinflößende Blechschläger erzeugen eine spannende Atmosphäre. Neben heiteren Schunkelmelodien und ratternden Gitarrenriffs als Soundkulisse besingt eine japanische Rock-Queen den Helden. *oe*

Muster von Dynatex. Tel: 0231/5575000

SPIELSPASS **76%**

HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
unbekannt

Die Videospiel-Legende im traditionellen Hüpfmarathon: Putzige Japan-Optik und Ballereinlagen trösten über Mini-Sprites hinweg.

SPIELSPASS **76%**

HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
Saturn
BRD-RELEASE
unbekannt

Metallheld in kunterbunten Knuddelwelten: Die Saturn-Version ist mit der Playstation-Variante identisch.



Dr. Wily's Mechspinne versucht Euch mit herzhaften Hüpfen wie eine Fliege zu zerquetschen. (Saturn)

Wer einen Blick auf kommende Rockman-Abenteuer werfen möchte, besorgt sich die Playstation-Version von "Rockman 8": Fetzige FMV-Schnipsel gewähren Einblick in das kommende 3D-Spiel "Super Adventure Rockman" sowie ein "Street Racer"-ähnliches "Rockman"-Rennen für zwei Spieler (Bilder unten).



PLANET SATUR



Anime-Sprites, wohin das Auge sieht: Bis zu 200 Kämpfer wuseln über das Schlachtfeld und setzen ihren Kontrahenten mit liebevoll ausgearbeiteten Manöver-Animationen zu.



Nach einer aufreibenden Woche an der Front haltet Ihr in den "Domestic Affairs" Hof und verwaltet Euren Militär-Apparat.



Der Magierstab durchkämmt Eure Festungen nach mystischen Artefakten, um die Attribute der Feldherren aufzututzen.

Dragonforce

Die Bewohner der japanischen Fantasy-Welt Legendra haben sich in vergangenen Jahrhunderten mit Ackerbau und Viehzucht durchgeschlagen. Regelmäßige Grenzscharmützel festigten die gutnachbarlichen Beziehungen, hielten die Überbevölkerung im Zaum und verwandelten zarte Adel-Sprößlinge in Kämpen mit verwegener Struppel-Frisur. Das empfindliche Gleichgewicht der Strategie-Idylle wird durchgerüttelt, als sich Unterweltboß Madruk aus seiner Tobsuchtzelle befreit und mit den schwierigen Drachenklauen Legendras Schutzpatronin Astea auf die Nippon-Füßchen schlappet. Allerdings ist die Göttin nach himmlischen Feten bei Nektar und Ambrosia noch nicht fit für einen biblischen Konflikt: Also bemüht

sich Astea höchstpersönlich zwischen ihre sterblichen Schäfchen und lädt die Verantwortung auf deren Könige ab. Laut göttlicher Vorsehung sollen sich die acht Herrscher auf dem finalen Schlachtfeld zusammenraufen und Madruk in seine höllischen Schranken verweisen – allen voran Euer eigener Fürst.



Junon wird von einem Drachenlord verspottet (links). Ihr kramt einen Angriffszauber aus dem Taktik-Menü (Mitte) und stutzt dem Reptil mit einem Meteorsturm die Flügel (rechts).

Bevor Ihr Euch für einen Heerführer entscheidet und aufbrecht, studiert Ihr in der vierfarbig verzierten Edelanleitung Wissenswertes über alle Nationen. Hier findet Ihr zwischen stilvollen Ornamenten und Hintergrundtexturen Informationen über die geographische, militärische und wirtschaftliche Lage des Reiches sowie eine Beschreibung des Monarchen. Eure Heimat bestimmt nicht nur Ausgangsbasis und Ressourcen, sondern gibt außerdem den Schwierigkeitsgrad vor: Wer ein durchschnittliches Königreich ausbauen will, führt die Truppen von Highland-Blondi Wein an, Freunde aggressiverer Taktiken pflanzen die Standarten des mächtigen Fandaria-Imperiums auf gestürzte Festungen oder rächen mit der maskierten Junon eine dezimierte Herrscher-Dynastie. Passive Strategen verschanzten sich in Palemoons Elfenhochburg und hoffen mit dem fischen Spitzohr Teiriş auf lukrative Allianzen. Die "Dragonforce"-Designer fordern Euch weder mit komplexer Truppenorganisation noch mit zeitaufwendiger Wirtschaftsplanung – trotzdem



Um mehr Autorität zu genießen, täuscht Königin Junon Widersacher mit einer maskulinen Stahlmaskerade.



Bevor Ihr Euch ins 3D-Scharmützel stürzt, dirigiert Ihr die Einheiten über eine 2D-Karte und rekrutiert Truppen.

mickrigen Bauerntuppe sitzen. Erst wenn Ihr mit Auszeichnungen seine Einheitenstärke aufmotzt und neue Rekruten ins Feld schickt, zieht Euer Vasall siegesbewußt zur nächsten Belagerung: Bevor Ihr die Verteidiger mit rüden Sprüchen zu einem Ausfall provoziert, könnt Ihr im Info-Menü Truppenverbände und Talente Eurer Widersacher einsehen. Ausführliche Referenztabelle und Taktik-Register im Handbuch verraten Euch, welche Einheiten im bevorstehenden Scharmützel die besten Chancen verzeichnen. Generäle, die Harpyen über die gegnerische Wehr schicken, während dort eine Magierrotte Feuerbälle ins Firmament böllert, sind entweder verzweifelt oder vorschnell. Geduldige Feldherren verschieben den Angriff und formieren ihre Einheiten



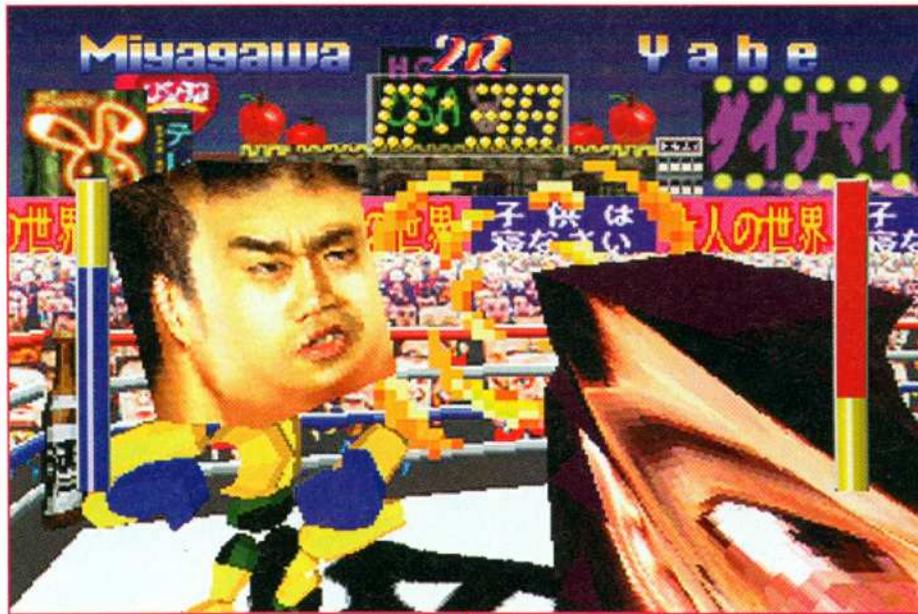
**Palmoon Kingdom
Queen Teiris**
This charming offspring of the Blues possesses an unusually strong magic. Though her face shines with the radiance of angels, it masks the steely resolve to keep the Kingdom of Palmoon safe from attack by the surrounding jackals.

Vor dem ersten Feldzug wählt Ihr eines von acht Königshäusern und studiert die Hintergrundbeschreibung der Dynastie.

neu: Nach einem Blick auf die Führungstalente Eures Generals werden die Soldaten flux umgeschult oder vom gemeinen Söldnertrupp in einen Monsterclan verwandelt.

Erst wenn Ihr alle Taktik-Trümpfe auf der Hand habt, wagt Ihr Euch an die Front: Die Karten-Optik weicht einer Playfield-Ebene, Eure Bitmap-Soldaten wuseln zwischen 2D-Objekten (Säulen, Buschwerk...) durchs 3D-Terrain. Über ein Menüfenster wählt Ihr Angriffsformationen, stellt eine Leibgarde für Euren Feldherren ab oder bombardiert die Gegner mit Energieentladungen. Die filigran animierten Schlachten sind wie die Einheitenplanung simpel und übersichtlich: Auf erdrückende Rahmentaktiken hat man zugunsten des Spielflusses verzichtet. Das Resultat ist weder realistisch, noch fordert es detailvermarrte Strategen, trotzdem erliegt selbst der strengste Simulations-Professor der "Dragonforce"-Sucht. Fesselnder Plot und Fantasy-Appeal schlagen auch Einsteiger in ihren Bann. Während Ihr in komplexeren Strategie-Titeln vor lauter Optionswust Eure Fehler nicht mehr lokalisieren könnt, konfrontiert Euch "Dragonforce" mit einem gesünderen Taktikmaß – jede Operation kann sorgfältig geplant, Patzer nachvollzogen und beim nächsten Anlauf korrigiert werden. Hinzu kommt ein vorbildliches Preis-Leistungs-Verhältnis: Hochglanz-Handbuch und Picture-CD sind konkurrenzlos präsentiert, mit rund 50 Stunden Spielzeit für einen von acht Heerführern sind auch Profis rundum ausgelastet. Wollen wir hoffen, daß "Dragonforce" eines Tages doch noch als PAL-Fassung erscheint. Fazit: "Nur noch diese eine Burg..."

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Zieh' nicht so ein Gesicht: Harte Treffer deformieren den Kopf des Gegners zu langgezogenen Gesichtswürsten.

Funky Head Boxers



Wer beim Anblick skurriler Japan-Optik ins Schwärmen verfällt, sollte unbedingt die

Automatenumsetzung "Funky Head Boxers" anspielen: Als würfelköpfiger Boxneuling steigt Ihr gegen einen Kumpel in den Ring oder prügelt Euch im Championship-Modus mit den erfahrensten Backpfeifenhelden Japans. Nachdem Ihr eine von 16 Boxlegenden (zwei davon müßt Ihr Euch erst erspielen) angewählt habt, findet Ihr Euch im Trainingscamp wieder: Unter Anleitung eines angeheuerten Schleifers erweitert Ihr für den Aufstieg zum Boxchampion Eure Eigenschaften und fordert die Computerschläger zum Kampf: Per Steuerkreuz weicht Ihr den Haken des Gegners aus und rückt unnachgiebig vor, mit den Feuertasten blockt Ihr ab und teilt kräftige Hiebe aus. Kombiniert Ihr Steuerkreuzaktion und Schlag, ergeben sich eine Menge Spezialschläge, Profis schmettern den Feind mit blitzenden Special-Moves zu Boden. Der eigentliche Spielwitz ergibt sich jedoch aus den schmerzverzerrten Grimassen, die Eure Kontrahenten bei harten Trefferserien reißen: Wenn Euer Gegner mit einem blauen

Auge auf dem Hosenboden landet, das Blut aus seiner Nase läuft oder sein Kopf sich zu Stern, Eisblock oder



Ganz ruhig und tief Luft holen: Zwischen den Runden erholt Ihr Euch durch eifriges Feuerknopfdrücken.

Gesichtswurst verformt, ist die Prügelstimmung auf dem Siedepunkt. Leider mutet die Steuerung etwas schwammig an, einige Specials klappen erst beim x-ten Versuch. Auch die Distanz zwischen den Boxern könnt Ihr nur schwer einschätzen: Viele Schläge gehen wegen den verzogenen Proportionen der Fighter ins Leere. Obendrein wirken die Blitzexplosionen und Hintergründe pixelig, die Glieder Eurer Schläger flackern teilweise und weisen an Ellenbogen und Knie Löcher auf. Dafür entschädigen Euch japanische Schimpfereien und Digischreie, zu denen die Charaktere passend den Mund bewegen und die Aussage mit Gags wie Riesenstränen oder glühenden Augen unterstreichen. Japanologen sind von der Ulkoptik begeistert und sehen von den spielerischen Mängeln ab. Ernsthafte Schläger sparen Ihr Geld lieber für wahre Prügelhits. oe

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000

Besitzer

einer "Virtua Gun" liebäugeln mit dem neuen Bildschirm-Shooter "Mechanical Violator Hakaider – Last Judgement": Mit Panzerfaust, MG und Pistole ballert Ihr vor scrollenden Hintergründen auf pixelige Endzeitkrieger und Bio-monster. Düstere FMV-Schnipsel stimmen Euch auf die Level-Torturen ein. Obwohl "Hakaider" von Sega stammt, kann es mit den guten "Virtua Cop"-Episoden nicht annähernd konkurrieren. Das niveaulose Zielkreuz-Geballer aus Japan wird wahrscheinlich nicht in Deutschland erscheinen.



SPIEL 81%

HERSTELLER
Working Designs
SYSTEM
Saturn
BRD-RELEASE
unbekannt

Ausgereifte Suchtstrategie mit japanischem Fantasy-Appeal – technisch unscheinbar, aber sauber präsentiert.

AB 16



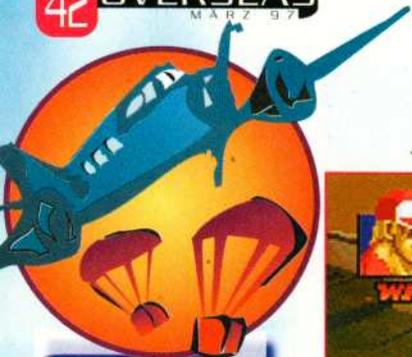
Der Hieb hat gegessen: Per Special-Move schickt Ihr Euren Gegenüber auf die Bretter.

SPIELSPASS 63%

HERSTELLER
Yoshimoto
SYSTEM
Sega Saturn
BRD-RELEASE
nicht geplant

Japanologen greifen zu: Ulkiges Großkopf-Boxen mit ausgeflippten Gags, schwammiger Steuerung und Grafikfehlern.

AB 16



PLANET SATURN



Im Finale sind Eure Specials nutzlos: Oberbösewicht Goenitz fängt Euch schon im Ansatz mit seinem gefürchteten Tornado ab.

King of Fighters '96

Erneut treffen sich SNK's Prügelspezialisten zur kollektiven Keilerei auf dem Saturn: Ohne RAM-Modul (liegt u.a. "Fatal Fury Real Bout" bei) läuft auf Eurem 32-Bitter jedoch nichts. Mit 27 muskulösen Schlägern vergangener SNK-Schlachten sowie den Endgegnern Chizuru und Goenitz protzt "King of Fighters '96" mit satter Manpower, im Turnier tretet Ihr jedoch nur gegen neun Zufallshelden an. Wie im Vorgänger (Test in MANIAC 6/96) bearbeitet Ihr in zwielichtigen Hinterhöfen, Zuschauer-gefüllten Kampfarenen und prunkvollen Tempelanlagen Eure Gegner mit zischenden bis wuchtigen Tritten und Schlägen, die im Combo-ähnlichen Prügelrausch optisch variieren. Für Überraschungsangriffe nützt Ihr die flinke Rolle nach vorn, in den Hinter- und Vordergrund könnt Ihr jedoch nicht ausweichen. Dafür haltet Ihr Euch den Feind mit weiten Würfeln vom Hals. Neben den unzähligen Feuerball-, Teleporter-, Schat-

tenkick- und Uppercut-Specials nützt Ihr obendrein spirituelle Energie für die gefürchteten Power-Moves, die Euren Gegenüber übel zurichten oder gar das Match entscheiden. Ist einer der Handkantexperten zu hart für Euch, nützt Ihr die praktische Speicherfunktion, um das Duell nach einer Verschnaufpause zu wiederholen: So könnt Ihr auch in kurzer Zeit Euren Kumpels sämtliche Abspanne vorführen. Auch das 96er-"King of Fighters" glänzt mit hervorragender Steuerung und flottem Spielablauf: Schlampig ausgeführte Specials werden akzeptiert, Schwierigkeitsgrad und Geschwindigkeit sind moderat. Trotzdem stellt Euch die Kämpferriege vor immer neue Herausforderungen: So gewöhnen sich die Gegner an Euren Kampfstil und überraschen mit neuen Abwehr- und Kontertaktiken. Die knallbunten Hintergründe sind zwar teilweise etwas mager animiert, die putzigen bis ober-coolen Gesten sowie die Digisprüche der sauber animierten Schläger lassen Euch jedoch darüber hinwegsehen. Besonders die knackige Mai hat's den MANIAC-Prügelspezialisten an-



In Chizurus Kampfarena werden Ausschnitte vergangener Schlachten auf eine Leinwand projiziert.



Prügelstoff für viele Wochen: 27 Krieger stehen bereit, die beiden Endgegner sind dem Computer vorbehalten.

getan. Die fordernden Metal- und Japan-Pop-Sounds im Hintergrund runden das Handgemenge zu einem Bitmap-Hit ab. Nur der Zahn der Zeit nagt am Spielprinzip: Würfe ins Abseits ("Fatal Fury Real Bout"), Objekte am Arenarand (Tonnen zum Gegner-Reinschmeißen) und Finishing Moves gehören mittlerweile zum Prügelstandard und hätten die Fights sicher vielfältiger gestaltet. Wer den Vorgänger schon besitzt, spart sein Geld für kommende SNK-Hits. oe

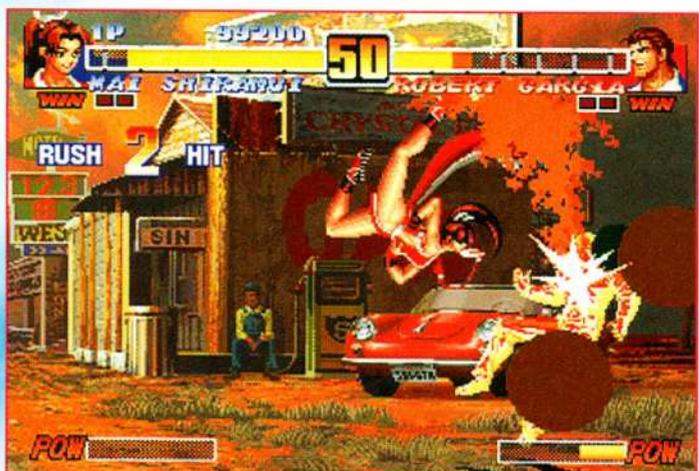
Muster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/5575000

85%

HEROEN
SNK
SYSTEM
Sega Saturn
BRD-RELEASE
nicht geplant

AB 16

Nur mit RAM-Erweiterung spielbar: 27 Kämpfer und massig Specials krönen die traditionsbewußten 2D-Schlacht.



Da hilft auch kein Knie-Uppercut: Ins Abseits schleudern (wie im neusten "Fatal Fury"-Aufguß) könnt Ihr Eure Gegner nicht.



Da bleibt Ryo die Luft weg: Versucht Euch möglichst schnell aus Changs Würgekette zu befreien.

METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERSPIELE

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

PLAYSTATION NEUE SPIELE

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

SEGA SATURN NEUE SPIELE

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACE COMBAT	15,00	29,90
ALIEN TRILOGY	25,00	49,90
BUST-A-MOVE 2	30,00	59,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
DISCWORLD	25,00	49,90
FORMULA 1	40,00	69,90
FADE TO BLACK	30,00	59,90
HI-OCTANE	15,00	29,90
MICKEY'S WILD ADV.	20,00	39,90
NBA JAM T.E.	20,00	39,90
NOVASTORM	15,00	29,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
RIDGE RACER REV.	30,00	59,90
SHELLSHOCK	20,00	39,90
TEKKEN	20,00	39,90
TOHSHINDEN 2	30,00	59,90
WING COMMANDER III	30,00	59,90

	NEU
A-TRAIN	89,90
BAPHOMET'S FLUCH	89,90
BEDLAM	89,90
COMMAND & CONQUER	99,90
DESTR'DERBY 2	89,90
DISRUPTOR	89,90
HARDCORE 4X4	89,90
INTERN.SUPERS.SOCC.	99,90
LEGACY OF KAIN	99,90
NAMCO NR.3	89,90
NBA LIVE'97	99,90
PANDEMONIUM	89,90
PGA'97	89,90
TEMPEST X	89,90
WARHAMMER	99,90
WWF IN YOUR HOUSE	89,90
X-GEM 2	99,90

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	30,00	59,90
CHESSMASTER	20,00	44,90
DIE SCHLÜMPFE	30,00	59,90
DONKEY KONG	30,00	59,90
DRAGON	20,00	44,90
F-ZERO	5,00	19,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT'SUPERST.SOCCER	30,00	59,90
LEMMINGS	20,00	44,90
MARIO WORLD	5,00	19,90
PARODIUS	10,00	29,90
ROCK'N ROLL RACING	30,00	59,90
STARWING	10,00	29,90
SUPER R'TYPE	5,00	19,90
WWF RAW	15,00	34,90

	NEU
ACTUA GOLF	99,90
ANDRETTI RACING	99,90
AREA 51	89,90
CASPER	99,90
COMMAND & CONQUER	119,90
CROW CITY OF ANGEL	99,90
DARK SAVIOR	99,90
IRON & BLOOD	99,90
JEWELS OF THE ORAC.	99,90
LOST VIKINGS 2	99,90
NBALIVE'97	89,90
PROJECT OVERKILL	99,90
SCORCER	89,90
TUNNEL B1	89,90
VIRTUA COP 2	99,90
VIRTUA ON	99,90
X-2 PROJECT X	99,90

	ANKAUF	VERKAUF
3D LEMMINGS	25,00	49,90
ALIEN TRILOGY	30,00	59,90
BUG	20,00	39,90
DAYTONA USA	20,00	39,90
DISCWORLD	30,00	59,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
MYSTARIA	20,00	39,90
PANZER DRAGON	15,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	15,00	29,90
RAYMAN	20,00	39,90
SEGA RALLYE	25,00	49,90
SIM CITY 2000	25,00	49,90
THE HORDE	20,00	39,90
TOHSHINDEN REMIX	25,00	49,90
VIRTUA COP	40,00	69,90
X-MEN	25,00	49,90

OHNE SPIEL 399,90 DM

OHNE SPIEL 399,90 DM

75,- DM SPAREN!
MIT UMBAU & RGB KABEL **479,90 DM**

PLAYSTATION UMBAU
Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN
Spiele ohne Wechsel-Disks!
125,- DM

SUPER NINTENDO NEU

DONKEY KONG 3	129,90
FIFA'97	119,90
LUFIA BT.	119,90
NBA LIVE'97	119,90
PGA '97	109,90
SIM CITY 2000	139,90
STREETFIGHTER ALP.2	119,90
TERRANIGMA	119,90

SONSTIGES ANKAUF VERKAUF

3DO	90,00	149,90
MEGACD 2	30,00	59,90
JAGUAR	60,00	99,90
MEGA DRIVE	40,00	79,90
SUPER NINTENDO	70,00	119,90
GAME BOY	25,00	49,90
GAME GEAR	50,00	89,90
SN/MD CONTROLLER	5,00	14,90

0541 - 66016 & 66017
VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

IMPORT ANGEBOTE

PLAYSTATION IMPORTE	NEU	SATURN IMPORTE	NEU
TWISTED METAL 2 US	39,90	CONGO US	39,90
BUSBY US	39,90	CRITICOM US	39,90
TEMPEST X US	39,90	MR. BONES US	69,90
ANDRETTI RACING US	39,90	THUNDERF. 2+3 JP	39,90
DECEPTION US	39,90	VIRT.VOLLEYBALL JP	39,90
DISRUPTOR US	39,90	SONIC W.SPECIAL JP	39,90
STREET RACER US	39,90	GUNGRIFION JP	39,90
		PANZER DRAG.II JP	39,90

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermögliche, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstehenden Lieferkosten pauschal mit 40,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts Gegenteiliges angegeben, so betrachten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallenen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware. Übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

2nd2none

Sony Saturn

Powerslave (us)	115.-	Amok (us)	115.-
P.U.L.P. (us)	115.-	Bedlam (us)	115.-
Soul Edge (us)	115.-	Bomberman (us)	115.-
Suikoden (us)	115.-	Bug Too (us)	115.-
VR Pool (us)	115.-	Contra: Legacy of War (us)	115.-
War Gods (us)	115.-	Crow: City of Angels (us)	115.-
Toshinden 3 (jp)	139.-	Crusader (us)	115.-
Baphomets Fluch (dv)	89.-	Dark Saviour (us)	115.-
Crash Bandicoot (dv)	99.-	Die Hard Trilogy (us)	115.-
Crow: City of Angels (dv)	99.-	Dragon Force (us)	115.-
Crusader (dv)	89.-	NBA Live '97 (us)	115.-
Destruction Derby 2 (dv)	99.-	Scorcher (us)	115.-
Hercs Adventure (dv)	99.-	Andretti Racing (dv)	99.-
ISS Deluxe (dv)	89.-	Tomb Raider (dv)	99.-
NBA in the Zone 2 (dv)	99.-	Multinorm Saturn RGB	559.-
NBA Live '97 (dv)	89.-	Game Buster	99.-
NHL '97 (dv)	89.-	Joypad	59.-
Rebel Assault 2 (dv)	99.-		
Tobal No. 1 (dv)	99.-		
Multinorm PSX RGB	459.-		
NeGcon	85.-		
360 Block M. Card	99.-		
PSX BOOT CHIP	40.-		

N64 US & JAPAN NEUHEITEN

STÄNDIG NEUHEITEN & SONDERANGEBOTE!
Fon: 07171/928892 + 928893

NEUERÖFFNUNG + NEUERÖFFNUNG + NEUERÖFFNUNG
BESUCHT UNSER LADENLOKAL IN DER POSTGASSE 9!!

2nd2none GbR - Greter/Stubenvoll-Postgasse 9 - 73525 Schwab. Gmünd
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! FAX: 07171-928898

Paradize Software

INFO-HOTLINE: 0201/8 65 55 70

Besuchen Sie unsere Shops!

ESSEN-BORBECK
Heinrich-Brauns-Str.17
(neben Dampfbierbrauhaus)
Mo.-Fr. 14.30-18.30 / Sa. 10.00-14.00

MÜLHEIM AN DER RUHR
Rhein-Ruhr Zentrum
(nähe McDonalds)
Mo.-Fr. 10.00-20.00 / Sa. 10.00-16.00

GELSENKIRCHEN-BUER
Hagenstr.38
(nähe Fußgängerzone)
Mo.-Fr. 10.00-19.00 / Sa. 10.00-16.00

NINTENDO 64
PlayStation
SEGA SATURN
MANGA VIDEO
AMIGA
PC CD-ROM
Mags
many more
PAL & Import

Illustration by PHOTO ART

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

ANGEBOTE DES MONATS



Sega Rally (SA) 64,-



Pandemonium (PS) 74,-



Inter. Superstar Soccer (PS) 94,-



NHL Powerplay 96 SA 89,-/PS 84,-

Sega Saturn

SEGA SATURN	379,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CD UND CHRISTMAS NIGHTS	
SEGA SATURN	
COMMAND & CONQUER SET	449,-
WIE OBEN, INKL. DEM. TOPSPIEL C&C	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	449,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY CONTROL PAD - ORIGINAL	44,-
EXPLORER PAD	19,-
FIGHTER PAD	34,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER - LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN - PISTOLE	69,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	89,-
MEMORY CARD 4 MBIT - ORIG.	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	89,-
ALIEN TRILOGY	89,-
AMOK (MÄR.)	84,-
ANDRETTI RACING (FEB.)	89,-
AREA 51 (FEB.)	94,-
ATHLETE KINGS	89,-
BEDLAM (FEB.)	94,-
BLACK DAWN (FEB.)	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BUG TOO !! (FEB.)	84,-
COMMAND & CONQUER	89,-
CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.)	99,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (FEB.)	84,-
DARK SAVIOR (FEB.)	84,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	94,-
DESTRUCTION DERBY	84,-
DIE HARD ARCADE (ENDE FEB.)	94,-
DISCWORLD	79,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	89,-
EARTHWORM JIM 2	79,-
EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97 (MÄR.)	84,-
FIGHTING VIPERS	79,-
FRANKENSTEIN (FEB.)	89,-

GRID RUN (FEB.)	94,-	SONIC THE FIGHTERS (FEB.)	84,-
GUN GRIFFON	79,-	SOVIET STRIKE (FEB.)	89,-
HARDCORE 4X4	89,-	SPACE JAM (FEB.)	89,-
HEART OF DARKNESS (FEB.)	99,-	SPOT GOES TO HOLLYW. (FEB.)	89,-
HEXEN (FEB.)	84,-	STORY OF THOR 2	84,-
INDEPENDENCE DAY (MÄR.)	84,-	STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
IRON & BLOOD (FEB.)	89,-	STREET RACER	89,-
KRAZY IVAN	94,-	SUPER MOTOCROSS	89,-
LAST DYNASTY	99,-	SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
LEGACY OF KAIN (MÄR.)	89,-	TEMPEST 2000 (FEB.)	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-	TOMB RAIDER	89,-
MADDEN NFL 97	84,-	TOSHINDEN URA	84,-
MAGIC THE GATHERING (MÄR.)	89,-	TRASH IT (FEB.)	89,-
MANIC KARTS (FEB.)	89,-	TUNNEL B1	79,-
MANX II (MÄR.)	94,-	VIRTUA COP 2	94,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	94,-	VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
NBA JAM EXTREME	79,-	VIRTUA FIGHTER 2	94,-
NBA LIVE 97 (MÄR.)	84,-	VIRTUAL ON	84,-
NEED FOR SPEED	89,-	WORLD SERIES BASEBALL 2	84,-

ZUSATZ

0180 5

NHL 97	84,-	WORLDWIDE SOCCER '97	79,-
NHL POWERPLAY '96 (FEB.)	89,-	WWF IN YOUR HOUSE	79,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-	X2 - PROJECT X	99,-
PANZER DRAGON 2	89,-		
PGA TOUR 97	89,-		
PINBALL GRAFFITI (FEB.)	94,-		
PRO PINBALL THE WEB	84,-		
RELOADED (MÄR.)	89,-		
RETURN FIRE	89,-		
ROAD RASH	84,-		
SCORCHER (MÄR.)	89,-		
SEGA AGES - 3 SPIELE	84,-		
SHREDFEST (MÄR.)	84,-		
SIM CITY 2000	94,-		
SONIC 3D BLAST (FEB.)	94,-		

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
CONTROL STATION PAD	29,-
STATION MASTER PAD	34,-
TURBO STATION DLX PAD	54,-
NEGCON PAD	79,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MAUS INKL. MAUSPAD	54,-

0931 /

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 (MÄR.)	399,-	ANTENNENKABEL (MÄR.)	49,-
DT. VERSION, INKL. AV-KABEL UND SCART-ADAP.		GOEMON (MÄR.)	139,-
CONTROL PAD (MÄR.)	59,-	INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄR.)	139,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-	PILOTWINGS 64 (MÄR.)	119,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY (FEB.)	99,-	SHADOWS OF THE EMPIRE (APR.)	139,-
GAME KILLER	79,-	SUPER MARIO 64 (MÄR.)	99,-
MEMORY CARD 1 MEG	69,-	MARIO SPIELEBERÄTER (APR.)	24,80
MEMORY CARD 8 MEG	89,-	WAVERACE 64 (APR.)	99,-



Legacy of Kain

bei Vork (nur Euroschicks) DM 4,-; Versand und Laden; Preisführer; Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-; • Ladenpreise können abweichen; Erscheinungstermine ohne Gewähr.

www.logon.de

CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-	PER4MER TURBO - LENKRAD 109,-
VRF1 - LENKRAD 109,-	PREDATOR GUN - PISTOLE 69,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY 89,-	GAME KILLER 54,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS 39,-	MEMORY CARD 15 B. - ORIG. 44,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-	MEMORY CARD 360 BLOCKS 99,-
ANTENNENKABEL 39,-	2XTREME (FEB.) 89,-
4-4-2 FUSSBALL (MÄR.) 89,-	A-TRAIN 99,-
ALIEN TRILOGY 79,-	ANDRETTI RACING 79,-
AREA 51 (FEB.) 94,-	BALLBLAZER CHAMPIONS (MÄR.) 89,-
BAPHOMET'S FLUCH 89,-	BATTLE STATIONS (MÄR.) 84,-
BATMAN FOREVER 84,-	BEDLAM (FEB.) 89,-
BLAST CHAMBER 89,-	BLAZING DRAGONS 79,-
BREAKPOINT TENNIS 79,-	BUBBLE BOBBLE 2 (MÄR.) 79,-
BURNING ROAD 89,-	CHRONICLES OF THE SWORD 89,-
COMMAND & CONQUER 99,-	CONTRA LEG. OF WAR (MÄR.) 99,-
COOL BOARDERS 89,-	CRASH BANDICOOT 109,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.) 89,-	CRUSADER NO REMORSE (FEB.) 84,-
DARKLIGHT CONFLICT (MÄR.) 84,-	DESCENT 2 (FEB.) 89,-
DESTRUCTION DERBY 2 99,-	DEVIDE ENEMIES WITHIN (FEB.) 89,-
DISRUPTOR 79,-	DRAGONHEART 89,-
EXHUMED (MÄR.) 89,-	FIFA SOCCER 97 84,-
FORMEL 1 99,-	GRID RUN (FEB.) 89,-
HARDCORE 4X4 89,-	HERC'S ADVENTURE (MÄR.) 89,-
HEXEN (FEB.) 94,-	HYPHER FINAL MATCH TENNIS 79,-
INDEPENDENCE DAY (MÄR.) 84,-	INT. MOTO X 84,-

NASCAR RACING 96 89,-	NBA HANGTIME (FEB.) 89,-
NBA IN THE ZONE 2 94,-	NBA JAM EXTREME 84,-
NBA LIVE 97 84,-	NECRODROME 94,-
NEED FOR SPEED 84,-	NEED FOR SPEED 2 (MÄR.) 84,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97 84,-	NHL 97 84,-
NHL POWERPLAY '96 (FEB.) 84,-	ON-SIDE SOCCER 89,-
PERFECT WEAPON (MÄR.) 84,-	PGA TOUR 97 84,-
PLAYER MANAGER (FEB.) 89,-	PORSCHE CHALLENGE (MÄR.) 99,-
POWER MOVE PRO WRESTLING 89,-	PRO PINBALL THE WEB 79,-
PROJECT OVERKILL 84,-	RAGE RACER (MÄR.) 99,-
REBEL ASSAULT II (FEB.) 99,-	RELOADED 84,-
RETURN FIRE 89,-	RIDGE RACER REVOLUTION 99,-
ROAD RAGE (FEB.) 89,-	ROAD RASH 84,-
ROBOTRON X 89,-	SAMPRAS EXTREME TENNIS 89,-
SAMURAI SHODOWN (FEB.) 89,-	SIM CITY 2000 84,-
SOUL BLADE (MÄR.) 109,-	SOVIET STRIKE 84,-
SPACE JAM (FEB.) 89,-	SPOT GOES TO HOLLYW.(FEB.) 89,-
STAR GLADIATOR 94,-	STARWINDER 94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 79,-	STREET RACER 79,-
SUIKODEN (FEB.) 89,-	SUPER MOTOCROSS 89,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 69,-	SUPERSONIC RACERS 84,-
TEKKEN 2 99,-	TEMPEST X3 89,-
TIME COMMANDO 84,-	TOBAL NO. 1 99,-
TOMB RAIDER 89,-	TRANSPORT TYCOON (FEB.) 99,-
TRASH IT (FEB.) 89,-	TUNNEL B1 84,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

Playstation

BAKU BAKU ANIMAL 59,-	ACTUA GOLF 69,-
BATTLE MONSTERS 49,-	BLAST CHAMBER 79,-
BUST-A-MOVE 2 64,-	BUST-A-MOVE 2 59,-
FIFA SOCCER 96 39,-	CRITICOM 39,-
FIGHTING VIPERS 79,-	DARKSTALKERS 59,-
GHEN WAR 49,-	DISRUPTOR 84,-
IRON MAN/XO MANOWAR 49,-	EARTHWORM JIM 2 69,-
JOHNNY BAZOOKATONE 49,-	FLOATING RUNNER 49,-
MIGHTY HITS 64,-	GALAXY FIGHT 39,-
NBA ACTION 59,-	IN THE HUNT 49,-
NIGHTS - AUS SET 69,-	IRON MAN/XO MANOWAR 49,-
ROBOTICA 39,-	KILLING ZONE 39,-
SEGA RALLY 64,-	KONAMI OPEN GOLF 59,-
STARFIGHTER 3000 59,-	PANDEMONIUM 74,-
STREET FIGHTER ALPHA 59,-	SKELETON WARRIORS 69,-
STRIKER '96 49,-	STREET FIGHTER ALPHA 2 79,-
VIRTUA FIGHTER KIDS 69,-	STREET RACER 79,-
VIRTUAL GOLF 59,-	SLAM'N'JAM '96 49,-
VIRTUAL HYDELIDE 39,-	WWF WRESTLEMANIA 39,-

Super Nintendo

SUPER NINTENDO ACT. PACK 219,-
DT. VERSION, INKL. SUPER MARIO WORLD 2 UND CONTROL PAD DONKEY KONG COUNTRY 3 129,-
FIFA SOCCER 97 119,-
KIRBY'S FUN PAK 114,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.) 69,-
LUFIA (FEB.) 114,-
NBA LIVE 97 119,-
NHL 97 119,-
SIM CITY 2000 129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 129,-
TERRANIGMA 114,-
WINTER GOLD 109,-

Mega Drive

MEGA DRIVE SIXPACK 2 219,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, 6 SPIELE UND CONTROL PAD
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,-

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, ZAHLN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOHLT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

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

HOTLINE 211844

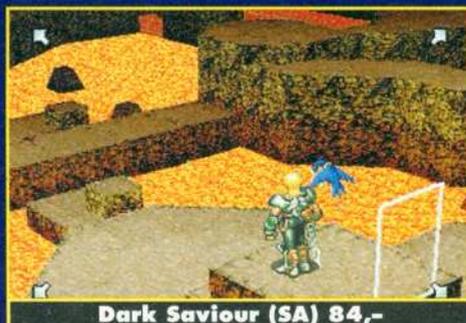
INT. SUPERSTAR SOCCER 94,-	TWISTED METAL 2 (FEB.) 89,-
INT. TRACK & FIELD 89,-	VICTORY BOXING 84,-
JET RIDERS (FEB.) 89,-	VIRTUAL TENNIS (FEB.) 84,-
KING'S FIELD (FEB.) 89,-	VR POOL (FEB.) 89,-
LAST DYNASTY 89,-	WARHAMMER 79,-
LEGACY OF KAIN (MÄR.) 89,-	WING COMMANDER III 89,-
LOMAX 89,-	WING COMMANDER IV (MÄR.) 89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.) 89,-	WIPEOUT 2097 99,-
MAGIC THE GATHERING (MÄR.) 89,-	WWF IN YOUR HOUSE 84,-
MADDEN NFL 97 84,-	X2 - PROJECT X 89,-
MANIC KARTS (FEB.) 84,-	X-COM TERROR FROM THE DEEP 89,-
MEGA MAN X3 (FEB.) 89,-	
MOTOR TOON 2 89,-	
MYST 89,-	
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (FEB.) 89,-	
NANOTEK WARRIOR 89,-	

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

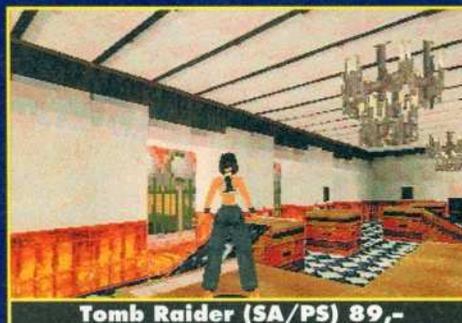
57 16 01



Dark Saviour (SA/PS) 89,-



Dark Saviour (SA) 84,-



Tomb Raider (SA/PS) 89,-



NHL '97 (SA/PS) 84,-

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



Dieser Artikel wird sich innerhalb von einem Monat selbst vernichten. Sollten Sie oder Ihre Mitleser Kritik äußern, werden wir jegliche Verantwortung von uns weisen.

Wer sich berufen fühlt, seiner Freude über unsere Auswahl oder seinem Ärger über vergessene Lieblingsspiele Luft zu machen, ist hiermit aufgerufen, seine individuelle Hot 100 (oder auch Top Ten) zu schicken. Vielleicht veröffentlichen wir ja demnächst eine entsprechende Leser-Hitparade...

© Cybermedia Verlag

DIE BESTEN VIDEO

Kompetenz ohne Kompromisse:
Die MANIAC-Redaktion kürt die motivierendsten, innovativsten, witzigsten, intelligentesten und spannendsten Videospiele der letzten 25 Jahre. Bitte anschnallen, den Countdown beginnt...

PERSONALITY

Martin Gaksch

- 1 **Super Mario 64**
Nintendo 64
- 2 **Super Mario** (SERIE)
NES/Super NES

- 3 **Tetris**
Game Boy
- 4 **Bounty Bob strikes back**
Atari 5200
- 5 **Rainbow Islands**
PC-Engine

PERSONALITY

Andreas Knauf

- 1 **Street Fighter 2**
(SERIE) Arcade
- 2 **NHL Hockey**
Mega Drive
- 3 **Ridge Racer** (SERIE)
Playstation
- 4 **NAM 1975**
Neo Geo
- 5 **Revenge of Shinobi**
Mega Drive

PERSONALITY

Winnie Forster

- 1 **Advanced Military Commander**
MD



persönlich
 vertraulich

THE TRUTH IS OUT THERE

STRENG
 GEHEIM

So haben wir bewertet

Für die HOT 100 haben sich alle Spiele qualifiziert, die als Spielautomat oder Konsolentitel erschienen sind. Dabei ist es egal, ob sie für das Nintendo 64, das Atari Lynx oder das Colecovision auf den Markt kamen. Hauptsache, sie wurden irgendwann einmal als professionelle Spielprogramme vermarktet. Privat-Entwicklungen und Computerspiele für Amiga, Commodore 64 oder PC wurden nicht berücksichtigt. An dieser Liste haben die MANIAC-Redaktion sowie Vertraute des Cybermedia-Imperiums mitgewirkt. Die Auswahl ist natürlich subjektiv und ohne Gewähr, doch haben wir uns nach Kräften bemüht, allen Geschmäckern und Genres gerecht zu werden. Dabei war von Bedeutung, was das jeweilige Spiel zu seiner Zeit "bewegt" hat und natürlich, ob es nach heutigen Maßstäben noch Spaß macht. Serien haben wir zu einem Eintrag zusammengefaßt, auch Updates zu Sportspiel-Reihen oder dezente Verbesserungen über Jahre hinweg, wie z.B. bei "Tetris" oder "Street Fighter 2", werden nicht einzeln aufgeführt. Leider sind einige Spiele nicht mehr offiziell erhältlich, Kleinanzeigen in der MANIAC oder ein Besuch des örtlichen Flohmarktes könnte bei Bedarf weiterhelfen.

SPIELE ALLER ZEITEN

- 2 **Galaga** [SERIE]
alle Systeme
- 3 **Ghouls'n'Ghosts**
Super GrafX
- 4 **Star Wing**
Super NES
- 5 **R-Type**
PC-Engine, Arcade

PERSONALITY

Tobias Hartlehnert

- 1 **Super Mario 64**
Nintendo 64
- 2 **Tetris**
Game Boy
- 3 **Lemmings**
MD/SN

- 4 **Super Mario Kart**
Super NES
- 5 **Final Fantasy** [SERIE]
Super NES

PERSONALITY

Christian Blendl

- 1 **Indiziertes Spiel**
Playstation
- 2 **Herzog 2**
Mega Drive
- 3 **Galaga '88**
PC-Engine
- 4 **Dune 2**
Mega Drive
- 5 **Virtua Cop** [SERIE]
Saturn

PERSONALITY

Robert Bannert

- 1 **Final Fantasy 3**
Super NES
- 2 **Indiziertes Spiel**
Playstation
- 3 **Chrono Trigger**
Super NES
- 4 **Legacy of Kain**
Playstation
- 5 **Tomb Raider**
PS/Sa

PERSONALITY

Oliver Ehrle

- 1 **Indizierte Spiele**
Diverse Systeme



- 2 **Final Fantasy 3**
Super NES
- 3 **Pirates**
NES
- 4 **Aleste** [SERIE]
Diverse Systeme
- 5 **Super Mario Bros. 3** NES

Nicht öffnen vor
 dem 31. 12. 1999



98 GYNOUG

N C S . 1 9 9 2

Mega Drive: Anfang der 90er-Jahre steht das japanische Software-Haus NCS auf der Höhe seines Schaffens. Neben "Langrisser" und "Hellfire" erscheint zu dieser Zeit auch "Gynoug". Originell: Im Mittelpunkt der Horizontal-Ballerie steht kein Weltraumheld, sondern ein geflügelter Heros, der mit komplexen Extrawaffen allerlei Dämonen, Geister und Titanen erlegt. Das technische Feuerwerk ist mit über-raschenden Momenten und hin-reißend schräger Musik unterlegt, die Endgegner besetzen mehrere Bildschirme, das Scrolling treibt Euch mit Richtungs- und Geschwindigkeitsänderungen in den Wahnsinn.



95 EXHUMED

B M G . 1 9 9 6

Saturn: Bis auf die recht unbedarften Mumien-Gegner entfaltet sich eine Ägypten-Expedition mit unerreichter Atmosphäre. Das Wechselspiel von hinterhältigem Level-Design, packender Musik und spielerisch perfektem Artefakt-Gestöbere (nach Türöffnern, Wunder-Items und Funkgerät-Trümmern) macht "Exhumed" zu einem der besten und schwersten 3D-Actionspiele überhaupt.

Magic Moment: Von der gigantischen Skorpion-Mutation quer durch Ihr unterirdisches Nest gejagt zu werden – und zu überleben!

100 BUDOKAN

ELECTRONIC ARTS, 1989



Mega Drive: Vom Dojo in die Wettkampfarena entführt Euch diese Computer-Umsetzung, die seriöse Kampfsport-Abläufe behutsam mit überzogenen Beat'em-Up-Elementen kombiniert. Vor dem Wettkampf gegen Ninjitsu-Künstlern aus aller Welt stehen harte Trainings-Wochen und Ratschläge Eures rauschbärtigen Meisters. Beherrscht Ihr die "leere Hand" und drei fernöstliche Waffen, zischt Ihr 'gen Tokyo, wählt Eure Waffen und legt los. Ist kein Mitspieler zur Hand, halten Euch die liebevoll portraitierten Gegner mit radikal verschiedenen Techniken und Stilen auf Trab. Das "KI"-System, bei dem Ihr zusätzliche Schlagkraft durch Ruhe und Konzentration anhäuft, gibt "Budokan" das gewisse Etwas.

Magic Moment: Seit einer Minute stehen sich die Gegner ruhig gegenüber, die "KI"-Leisten sind auf Maximum gestiegen, ab jetzt ist jeder Schlag fatal. Die Spannung steigt, plötzlich ein schneller Ausfallschritt des Gegners. Ihr blockt und kickt mit voller KI-Wucht zurück. Ein leichter Faustschlag hinterher und Euer Feind fällt wie ein Baum – so elegant wie "Budokan" wird kein anderes Prügelspielduell entschieden.

←←←←SERIE→→→→

97 MINER 2049

B I G F I V E . 1 9 8 2 - 1 9 9 3

Ein Bergmann macht Furore: Programmierer Bill Hogue läutete mit seiner Ein-Mann-Entwicklung "Miner 2049" das Umsetzungs-Zeitalter ein: Als eines der ersten Spiele wurde der Titel für praktisch jede Konsole und jeden Computer der frühen 80er adaptiert. Das Hüpfspiel bot sensationelle zehn bildschirmgroße Levels mit jeweils unterschiedlicher Aufgabenstellung, der Nachfolger "Bounty Bob strikes back" (leider nur für das Atari 5200 verfügbar) gar 25 brillant designte Spielstufen. Eure Hauptaufgabe ist das Färben von Plattformen – dazu müßt Ihr einfach über die Konstrukte laufen. Bis auf eine mäßige Game-Boy-Adaption existieren leider keine Updates der beiden Klassiker.



BESTES SPIEL
Bounty Bob strikes back (Atari 5200)

Magic Moment: Die gandenlos abgefahrene Highscore-Liste von "Bounty Bob strikes back". Das "Spiel im Spiel" mit Buchstaben-versetzenden Vögeln und Schaufelbaggern symbolisiert die Hingabe, mit der Bill Hogue dieses Gesamtkunstwerk im Lauf von langen drei Jahren geschaffen hat.

99 ROBOTRON: 2084

W I L L I A M S . 1 9 8 2



Arcade/Playstation: Kein Scrolling, keine Extrawaffen, keine Gnade: Ihr trotz alleine der vernichtenden Überzahl auf Euch zustürmender Roboter. Die Regeln sind einfach: Vernichtet alle Feinde oder sterbt als letzter Mensch den Heldentod. Auf den bildschirmgroßen Levels entbrennt eine kompromißlose Schnellfeuer-Schlacht, bei der Ihr nur mit instinktiven Flucht- und Feuer-manövern überlebt. Der polygonisierte Ruckel-Nachfolger "Robotron X" hingegen zeigt, daß heute viele der damaligen Spielspaß-Tugenden außer Acht gelassen werden.

Magic Moment: Der lärmenden Sirene beim Eintragen der Initialen in die Highscore-Liste zu lauschen – alle sollen hören, daß ein Champ zugegen ist!

96 ACTRAISER

E N I X . 1 9 9 2

Super Nintendo: "Dragonquest"-Entwickler Enix heftet sich mit ihrer ersten Götter-Simulation an die Fersen von Bullfrog und bereichert die trockene Taktik mit klassischer Horizontal-Action: Auf der Oberwelt führt ein pausbäckiges Engelchen Eure göttlichen Strategien aus, in der Unterwelt tummelt sich eine belebte Statue und befreit das nächste Taktik-Terrain aus den Klauen düsterer Gegenspieler. Kein Design-Schwergewicht, aber ein technisches Meisterwerk mit aufdringlichem Sucht-Virus.

Magic Moment: Euer Himmelspalast schwebt über den nächsten Kartenabschnitt: Einer der ersten



Mode-7-Zooms beamt Eure Action-Statue in die Unterwelt – untermalt von einem unvergeßlichen Kushi-ro-Sample.

94 SUPER TURRICAN

H U D S O N . 1 9 9 3



Super Nintendo: Nach den Computer-Versionen stürmte die Super-NES-Umsetzung zu recht die Charts: Brillante Musik und bombastische Feuerkraft machten das Jump'n'Shoot zu einem der gelungensten Action-Titel für die Hardware. Auch die Mega-Drive-Version ("Mega Turrican") und der zweite "Super"-Einsatz besorgen Adrenalin-intensive Ballerstunden.

Magic Moment: Sich nach einigen Stunden Spielzeit in Erinnerung zu rufen, daß das Grafik- und Soundwunder mit nur vier MBit auskommt...

93 H.E.R.O.

ACTIVISION, 1984



Atari VCS: Der Minen-Retter Roderick Hero macht sich mit Raketen-Rucksack und Laser-Brille auf, verschüttete Kumpels zu bergen. Was als simple Spreng-Aufgabe beginnt, steigert sich zu einer kniffligen Höhlenjagd mit Fledermäusen, zerbrochenen Lampen und Tentakel-Kreaturen. Ständig ein Auge auf dem Luftvorrat, dringt Ihr immer tiefer in's Erdreich vor...



Magic Moment: Bei der Sprengung einer sperrigen Felswand nicht genug Abstand zu halten und in Roderick's Antlitz zu blicken.

90 ARKANOID

TAITO, 1986

Arcade: Die "Breakout"-Variante konzentrierte sich auf hilfreiche Extras (Laser, Multiball und Schläger-Verlängerung), mit farbenprächtiger Glitzer-Grafik sorgte der Titel für eine wahre Flut von Clones – sowohl in der Spielhalle als auch auf den damaligen Heimcomputern. Nur mit Geschick sind einige der teuflischen Mauern zu knacken, oft muß die Kugel über zwei Banden von oben in die Mauer gespielt werden!



Magic Moment: ...erlebt Ihr oft: Nach der gierigen Jagd auf eine Laser-Kapsel den Ball zu verlieren.

←←←←← SERIE →→→→→

92 SONIC

SEGA, 1992-1997

Gegenüber dem Nintendo-Klempner trumpfte das Sega-Maskottchen weniger mit zeitlosem Spieldesign denn technischen Spielereien auf: Die erste Episode bewies die überlegenen



BESTES SPIEL
Sonic 3
(Mega Drive)

Scrolling-Routinen des Mega Drive, spielerisch wechselte der flotte Igel erst ab Teil 3 auf die Überholspur: In "Sonic 3" wie im 32X-Ableger "Chaotix" wurde das Gegner-Völkchen auf wenige Einsiedler reduziert – dafür hat man das Manöver-Repertoire gehörig aufgestockt.

Magic Moment: Euer Igel-Sprite planscht durch einen weitläufigen Pixel-Pool, im Zentrum der Wasserspiele rotiert eine Stahlsäule mit Räumlichkeitseffekt und Trabanten-Tonnen.



91 DESCENT

INTERPLAY, 1995

Playstation: Auch 3D-verwöhnte Action-Spieler wurden von "Descent" völlig überrascht: Im Gegensatz zum Pseudo-3D indizierter Ego-Shooter war die Tunnelwelt der Action-Orgie von Interplay wirklich räumlich und in alle Richtungen erforschbar. Im Jäger flitzt Ihr durch die Säle und Gänge und habt bald jeden Bezug zur Realität verloren, aus oben wird unten, links wird zu rechts: Die erste 360°-Welt des 32-Bit-Zeitalters läßt Ballerprofis schwindeln. Kopfüber in einen meilentiefen Schacht, mit Höchstgeschwindigkeit um die eigene Achse kreisend ins flammende Inferno einer exoplosiven Lava-grube. Dank verfeinerter Lichteffekte ist die Playstation-Umsetzung gar noch einen Hauch schöner als das PC-Original.

Magic Moment: Ihr zoomt und dreht seit Stunden an der 3D-Landkarte, dann endlich fällt der Groschen: Habt Ihr den Umgang mit dem 3D-Modell raus, werdet Ihr die intelligenteste aller Level-Maps lieben!



←←←←← SERIE →→→→→

89 GAUNTLET

ATARI, 1985-1993



Besonderheit des Labyrinth-Oldies war weniger sein Spielprinzip (Unmengen von Monstern stürmen auf die gierig plündernden Abenteurer, nur Vernichtung des Generators mildert die Gefahr), sondern der packende Vierspieler-Modus: Im Teamwork werden hektisch Verteidigungs- und Angriffsaufgaben verteilt, nur mit vereinten Kräften bekommt man die gespenstische Übermacht einigermaßen in den Griff.

Magic Moment: Während der Punktejagd entwickeln alle Spieler egoistische Motive stürmen rücksichtslos auf den nächsten Bonus zu!

BESTES SPIEL
Gauntlet
(Arcade)

88 PENGU

SEGA, 1982-1990

Diverse Systeme: Als Ober-Pinguin verteilt Ihr ein bildschirmgroßes Labyrinth aus Eisblock-Quadern gegen heranrückende Artgenossen. Dabei schubst Ihr die Eisblöcke so geschickt durch die Gegend, daß mindestens ein Gegner in der Rutschlinie ist und zerquetscht wird. Dies alles geschieht unter Zeitdruck, da sich die Feinde vermehren und Eisblöcke zum Schmelzen bringen. Ein zeitloses Geschicklichkeitsvergnügen mit knuddligen Darstellern und authentischen Umsetzungen – u.a. für Atari VCS und Game Gear.

Magic Moment: Die drei gekennzeichneten Spielsteine aneinanderreihen, das Farbenspiel genießen, die 5.000 Punkte kassieren und die betäubten Pinguine in aller Seelenruhe zerquetschen.



←←←←← SERIE →→→→→

87 LODERUNNER

BRODERBUND, 1983-1996



Der fuzzielige "Loderunner" kann seine zahlreichen Gegner nicht vernichten: Nur mit einer Schaufel bewaffnet, gräbt sich der Schatzjäger Löcher, in die die dämlichen Verfolger prompt hineinfallen. Nur mit Taktik gelingt es, die Leiter-bestückten Jagdgründe zu säubern. "Loderunner" lebt von teuflischen Level-Layouts und dem Simpel-Spielprinzip.

Magic Moment: Nach dem Sammeln aller Gold-Nuggets auf dem Weg zum Ausgang von der Leiter zu plumpsen – und inmitten der Verfolger zu landen!

BESTES SPIEL
Lode Runner
(Atari XE)

DIE FATALEN FÜNF:

Anspielen und vergessen

Revolution X

DIVERSE SYSTEME: VERPIXELTE AEROSMITH-HAMPELEIEN IM BISLANG PEINLICHSTEN GAMEGUN-SHOOTER.

Rise of the Robots

DIVERSE SYSTEME: HINTER RENDERWAHN UND MARKETING-HYPE VERBARG SICH GROBER ROBOTERSCHROTT.

Cyber Shinobi

MASTER SYSTEM: GROTTENSCHLECHTES RUCKELUPDATE VON SEGAS GRAZIÖSEM JUMP'N'SHOOT-NINJA.

Pitfighter

MASTER SYSTEM: FATALE ARCADE-UMSETZUNG: DIGI-HAMPELMÄNNER IM MINI-FORMAT.

Dark Castle

MEGA DRIVE: PROTOTYP DER JUMP'N'RUN-APOKALYPSE: PIXEL-BUBE HUPFT DURCH TRISTE TRUTZBURG.



83 MOON PATROL

IREM, 1982



Arcade: Auf dem Mond sind keine grünen Männchen, sondern Felsen, Schlaglöcher und bunte Raumschiffe. Mit einem sechsrädrigen Amphibienfahrzeug bewältigt Ihr einen horizontal scrollenden Hindernisparcours. Dabei

81 GRADIUS

KONAMI, 1985-1997



Action total: Die "Vic Viper" hob 1985 zum ersten Mal ab, um gegnerischen Raumschiffen, felsenspeienden Vulkanen und monströsen Riesen-Raumern Paroli zu bieten. Die horizontale Baller-Tour-de-Force war so erfolgreich, daß schon bald grafisch leckere Nachfolger vom Stapel liefen. "Vulcan Venture" (auch als "Gradius 3" bekannt) baut auf dem Vorgänger auf, würzt die Ballerei allerdings mit grafisch wunderschönen Abschnitten. Die Super-NES-Version litt leider stark unter permanentem Ruckeln. Mit der "Parodius"-Reihe lieferte Hersteller Konami gleich die passende Satire-Version des haus-eigenen Klassikers ab.

Magic Moment: Bei der Hochgeschwindigkeitsjagd durch komplexe Gangsysteme mit voll ausgebauter Bewaffnung und drei Sidekicks in eine Sackgasse zu rasen...



80 KING OF FIGHTERS '96

SNK, 1997

Saturn: Fans traditioneller Bitmap-Handgemenge kommen an dem Sammelsurium berühmter SNK-Schläger nicht vorbei: Vom Trunkenbold bis zum Messerstecher ist unter den 27 Helden jeder Kampfstil vertreten, Bildschirm-erschütternde Special-Moves und kinderleichte Steuerung sorgen für authentisches Arcade-Vergnügen, für das Saturn-Besitzer benötigen ein RAM-Modul benötigen.

Magic Moment:

Kontermeister Goenitz kostet Euch im Finale den Steuerkreuz-Daumen: Der überhebliche Magier kennt jedes Eurer



Specials und schleudert Euch (im Ansatz mit einem verächtlichen Fingerschnippen) durch die Endzeitarena. Nur wer fleißig blockt und angreift, feiert nach dem nervenaufreibenden Kampf den wohlverdienten Sieg.

79 JOUST

WILLIAMS, 1983

Arcade: Wie die meisten Arcade-Kollegen war Williams Schmuckstück auf einen Bildschirm beschränkt, verblüffte aber entgegen Puzzle-Aufgüssen und Pixel-Ballereien mit ungewöhnlichem Konzept: Noch heute bereiten Euch die Lanzengänge zwischen Raubvogel-Rittern und hektisches Eier-Einsammeln dieibisches Vergnügen – egal, ob im einträchtigen Zweispieler-Teamwork oder als knallharter Konkurrenzkampf.

86 TEMPEST

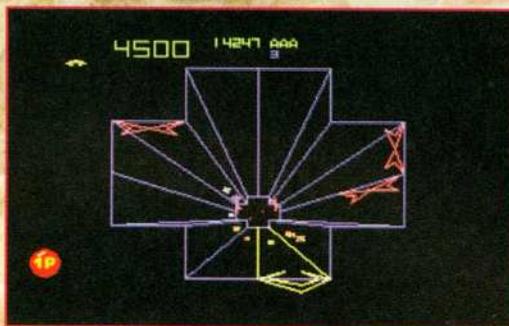
ATARI, 1981-1996

Schon beim Vektor-Original fasziniert Action-Fans die gnadenlose Hektik, verzweifelt alle aus den Tiefen des Alls heranstürmenden Abstrakt-Gegner abzuschießen, bevor sie den eigenen "Claw" in die Zange nehmen. Mit fulminanten Sound- und Grafikeffekten steigerte man bei der Sony-Version das Techno-



Ambiente bis zum Anschlag: Zwar geht manchmal die Übersicht flöten, doch wie in Trance ballert man sich von Netz zu Netz.

Magic Moment: Siegesgewiß bei Level-Ende den Feuerknopf loszulassen und prompt in einen "Spike"-Stachel zu knallen.



85 FIFA SOCCER

ELECTRONIC ARTS, 1993-1997



Mega Drive: Neben den "NHL"- und "Madden"-Serien ist "FIFA Soccer" das wichtigste Standbein der EA-Sports-Kollektion. Der Mega-Drive-Erstling kombiniert

ausgeklügelte Steuerung mit taktisch gewürzter Rasen-Action. Insbesondere im Vier-Spieler-Modus, damals keine Selbstverständlichkeit, fegte "FIFA Soccer" die Konkurrenz vom Platz. Leider wurden die Umsetzungen für Super NES und 32-Bit-Konsolen nicht den Erwartungen gerecht – und die Mitbewerber immer besser...

Magic Moment: ...drei Abwehrspieler ausgedribbelt, von der Strafraumkante ins Toreck abgezogen, der Torwart greift ins Leere, das Publikum tobt – fehlt nur noch ein Netto-Salär von zwei Millionen Mark.

84 LANDSTALKER

SEGA, 1993

Mega Drive: Trotz massivem Jump'n'Run-Einschlag und traditionellen "Zelda"-Gefechten bewegt sich Climax-Held Nils durch eine detailliertere Welt als so mancher Rollenspieler. Die isometrische Kulisse sowie unfaire Sprungkombinationen regen Abenteuer-Fans noch heute zu Diskussionen an, doch Präsentation und Spielwelt der Elfen-Exkursion sind vorbildlich.

Magic Moment:

Der Oberdrache hält eine schmale Felszinne umklammert und bringt Euch mit feurigem Odem ins Schwitzen.



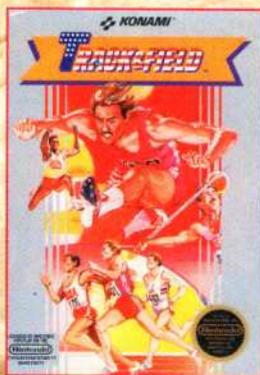
könnt Ihr nach vorne schießen (um Gestein zu zertrümmern), nach oben feuern (UFOs greifen an) und hüpfen (Krater säumen den Weg). Die Koordination dieser drei Aktionen ist superknifflig, die Parcours sind durchweg tückisch. Leider existiert bis heute keine perfekte Umsetzung des Irem-Klassikers.

Magic Moment: Der Minen-Abschnitt ist ziemlich fies: Teilweise muß man frühzeitig springen, um vor der nächsten Mine zu landen, dann wieder verdammt spät, um eine Doppelmine zu überwinden. Hundertprozentige Konzentration ist gefordert!

82 TRACK & FIELD

KONAMI, 1983-1996

Die Knopfdruck-Olympiade sorgte für hochwissenschaftliche Experten-Meetings, um die optimale Feuerknopf-Hammer-Taktik zu diskutieren. Der Lärmpegel in Spielhallen stieg durch rabiate Schlagmethoden um dreißig Dezibel, die zahllosen Umsetzungen und Varianten (u.a. "Decathlon" von Activision) erfreuten Zubehör-Händler: Kaum ein Joystick überstand die Rüttel-Tortur unbeschadet...



Magic Moment:

Beim Speerwerfen mit dem Maximalwinkel einen vorbeifliegenden Vogel aufzuspießen.



Magic Moment: Nachdem die Plattformen Stück für Stück weggebröckelt sind und einen Lava-See freigelegt haben, graben plötzlich lodernde Flammenklauen nach Eurem Reiter!

78 MANIAC MANSION

LUCASARTS, 1986

NES: Der Urvater aller "Point'n'Click"-Adventures erschien 1986 für den C-64, wurde jedoch erst vier Jahre später von Jaleco für das NES umgesetzt – leider die bisher einzige Videospiel-Umsetzung dieses frühen LucasArts-Meisterwerks. Zusammen mit zwei Freunden, die Ihr aus sechs Personen wählt, erlebt Ihr in der "Maniac Mansion" des verdrehten Wissenschaftlers Dr. Fred aberwitzige Abenteuer und löst je nach Charakter-Konstellation unterschiedliche Rätsel – oft führt nur ein ausgeklügeltes Teamwork zum Ziel.



Magic Moment: Der Fundort des Benzins für die Kettensäge blieb bis zum Erscheinen des zweiten Lucas Arts-Adventures ein Rätsel - leider konnte man in "Zak McKracken" mit dem Benzinkanister herzlich wenig anfangen.

77 POPULOUS

BULLFROG, 1988

Diverse Systeme: Anstatt wie gehabt Armeen in die Schlacht zu schicken und Euch mit martialischen Kulissen zu konfrontieren, konzipierte Bullfrog ihren Erfolgstitel als neuartige Götter-Simulation: Die Miniatur-Menschen der isometrischen Spiellandschaft haben sich auf eigene Faust über die Vasallen Eurer göttlichen Gegenspieler hergemacht, derweil Ihr Euren Mannen beim landschaftlichen Aufbau geholfen habt.

Magic Moment: Armageddon: Endlich genug Mana für den Großangriff. Eure Schäfchen brechen die Zelte ab und wuseln in Hundertschaften durchs Terrain.



75 RETURN FIRE

PROFILIC, 1994-1996



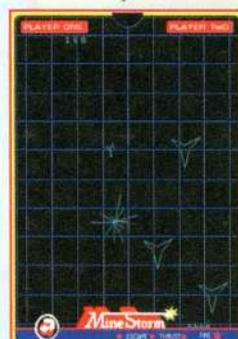
Diverse Systeme: Zu einer Zeit, als alle von 3D und Full Motion Video schwärmten, wagte ein kleiner US-Entwickler ein Action-Spiel mit traditionellen Werten. Wer über die blutrünstige Handlung hinwegsieht, wird von Steuerung und Level-Aufbau restlos gefesselt. Ein Dutzend verschiedene Elemente (und keine Extras oder Power-Ups) genügte, um jede Welt zur taktischen Herausforderung zu machen. Zu klassischen Surround-Symphonien legt Ihr feindliche Forts in Schutt und Asche!

Magic Moment: Links und rechts schlagen die Geschosse ein, ein einsamer Jeep hetzt schutzlos durch das Inferno. Schwitzend und nervlich zerrüttet erreicht Ihr Eure Basis: Fahnenflucht als heroische Großtat.

74 MINESTORM

GCE, 1982

Vectrex: Weltraumtumult in stufenloser Vektorgrafik: Mit eisernem Dauerfeuer und Teleporter-Move haltet Ihr Euch Asteroiden vom Hals, die Euch in die Zange nehmen, sich aufspalten und Euch zerquetschen. Der Sternenhimmel im Hintergrund markiert übrigens die Anfangskordinaten der nacheinander auftauchenden Gegner. Als erstes Vectrex-Spiel war der "Asteroids"-Verschmitt "Minestorm" in die Konsole eingebaut und dank angewandter Physik, blitzenden Splitterexplosionen und zukunftsweisender Echtzeit-Vektortechnik ein oft nachgeahmter Meilenstein des Actionspiels: Adrenalin pur!



Magic Moment: Dauerfeuer-Action in jedem vierten Level: Dort greifen Euch alle Gegnertypen gemeinsam an und verwandeln den Bildschirm in ein Inferno aus Schüssen, Splintern und Minigegnern. Anschließend beginnt Ihr wieder in Zone 1 mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad.

73 SPINDIZZY WORLDS

ACTIVISION, 1992

Super Nintendo: Ein kommerzieller Erfolg war diese Umsetzung eines englischen Computerspiels leider nicht, trotzdem legen wir Sammlern "Spindizzy Worlds" ans Herz. Die Kreisel-Safari ist eine grandiose (zweitweilig aber frustrierend schwere) Hommage an den Isometrik-Klassiker "Marble Madness" mit noch mehr Levels, Fallen und der bizarrsten Musik seit es Sound-Chips gibt. Mit zitterndem Finger dirigiert Ihr Euren Kreisel über Schrägen, Schanzen und Aufzüge, legt Schalter um und huscht unter tödlichen Fallgittern hindurch.



Magic Moment: Der Sprung auf die schwebende Plattform ist haarfein austaxiert, mit schnellem Druck auf das Steuerkreuz bringt Ihr den Kreisel im letzten Moment zum Stehen – einen Pixel weiter und minutenlange Feinarbeit wäre auf Grund eines Absturzes umsonst gewesen.

72 RESIDENT EVIL

CAPCOM, 1996



Playstation: Resident Evil gehörte 1996 neben Formel 1 zu den meistverkauften Playstation-Titeln. Zu Recht: Die Mischung aus zugänglicher "Alone in the Dark"-Spielmechanik, 32-Bit-gerechter Präsentation und überzeichneten Splatter-Effekten im "Tanz der Teufel"-Stil traf zielsicher den Nerv der Playstation-Spieler. Wer sich einmal in die "Resident Evil"-Villa wagt, kommtso schnell nicht mehr heraus - hohes Suchtpotential und eine unheimlich packende Grusel-Atmosphäre führten zu unzähligen durchwachten Nächten.

Magic Moment: Ihr schlendert nichtsahnend durch einen Korridor, es ist Totenstille - plötzlich kracht ein Wolfshund - direkt im Vordergrund - durch ein Fenster, dramatische Musik läßt Euren Adrenalin-Spiegel steigen - unvergeßliche Schock-Sekunden.

SERIE

76 WIPEOUT

PSYGNOSIS, 1995

"Wipeout" war Psygnosis' erster großer Playstation-Coup. Mit verschiedenen Raumjägern flitzt Ihr über abwechslungsreiche Planetenkurse, drängt Gegner ab und ballert mit gesammelten Extras. Einen wahren Geschwindigkeitsrausch erlebt Ihr bei "Wipeout 2097", das mit mehr Waffen, Kursen und Special-Effects überzeugt.



BESTES SPIEL
Wipeout
(Playstation)

Magic Moment: Das erste Erdbeben-Special auszulösen und mit anzusehen, wie sich die komplette Strecke vor Euch in die Luft erhebt und die Sicht von Fahrbahnteilen und Explosionen verbaut wird.

71 MADDEN NFL

ELECTRONIC ARTS, 1990-1997

Playstation: Superbowl – das wichtigste Ereignis im Leben des Durchschnitts-Amerikaners. Mit der "Madden NFL"-Serie erfüllte Electronic Arts die Wünsche der US-Videospieler und begründete die EA-Sports-Serie. Anders als bei "NHL" und "FIFA" hält Electronic Arts bis heute die NFL-





Spitzenposition und krönte die "Madden"-Serie mit der 97er-Playstation-Edition. Grafik, Spielvarianten, Taktik, Steuerung: Besser geht's nimmer. Allenfalls das 92er-"Madden" fürs Mega Drive kommt aus nostalgischer Sicht an die aktuelle 32-Bit-Version heran.

Magic Moment: Wenige Sekunden vor Spielende: Die Angriffsserie meines Gegners bleibt in der eigenen Hälfte stecken, ein Touchdown ist unmöglich. Nur noch ein witzloser Fieldgoal-Versuch aus 57 Yards kann meinen Sieg gefährden. Er läuft an, tritt den Ball...und trifft. Endergebnis: 18 zu 19. Dumm gelaufen!

70 SNATCHER

KONAMI, 1992

Diverse Systeme: Die besten Spiele behalten die Japaner für sich, diesem (unter Rollenspieler bekannt) Gesetz stimmen auch Adventure-Fans zu. Zumindest wurde mit dem MSX-bewährten "Snatcher" der zaghafte Versuch unternommen,



ein Japano-Adventure auch im Westen zu vermarkten. Daß man dabei das glücklose Mega-CD als Plattform wählte, kann

man dem Hersteller, aber wohl kaum den Designern ankreiden. Denn spielerisch ist die Jagd nach cybernoiden Mördern tadellos, zwar blutig (die englische Fassung war leicht entschärft), aber nicht ohne Humor. Lediglich die Zielkreuz-Sequenzen, in denen Ihr Eure schnelle Schußhand beweist, stießen bei Hardcore-Abenteurern auf Kritik. Eine gelungene "Blade Runner"-Hommage, in der sich Rätsel und zwischenmenschliche Probleme die Waage halten.

Magic Moment: ... gibt's in "Snatcher" viele. Spiele-Kenner freuen sich besonders über die zahlreichen Cameo-Auftritte bekannter Stars aus dem Konami-Labor. Die Reise durch die "Snatcher"-Großstadt wird damit auch zur Exkursion durch ein Jahrzehnt der Konami-Spiele.

KIND-KLAUSE:

Filmumsetzungen, die Euch den Leinwandzauber nicht verlierten haben

Indiana Jones

16-BIT: FACTOR 5 STÜRZTE LUCAS' PEITSCHENSCHWINGER IN EIN EFFEKTGELADENES HÜPF-ABENTEUER.

Starwars 1 - 3

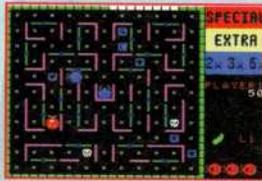
SUPER NES: KIND-SOUND UND WILLIAMS-SAMPLES: TECHNISCH EINDRUCKSVOLLE, ABER ZUWEILEN FRUSTRIERENDE GENRE-MIXTUR NACH LUCAS' SPACE-OPERA.

Alien Trilogy

32-BIT: STIMMUNGSGELADENE ALIEN-HATZ MIT FLOTTER 3D-ENGINE UND SYNTHI-SOUNDTRACK.

69 LADY BUG

UNIVERSAL, 1981



Arcade/Coleco: Die Grundidee des "Pac Man"-Clones ist simpel, die Auswirkung auf den Spielablauf jedoch enorm:

Unser Lieblings-Marienkäfer entwischt dem herumwuselnden Ungeziefer durch kluges Ausnutzen der im bildschirmgroßen Labyrinth verteilten Drehtüren.

Magic Moment: Während einer dramatischen Flucht eine der Türen zu weit zu drehen und festzustellen, daß der schnelle Schädling einem immer noch im Genick sitzt!

68 SHINING FORCE

SEGA, 1992

Mega Drive: Segas "Shining Force"-Trupp bekämpfte denselben Fiesling wie schon die "Shining in the Darkness"-Party ein Jahr zuvor. Entwickler Climax kombinierte Runden-Strategie mit RPG-Elementen, statt einer "Langrissler"-Armee dirigiert Ihr ein Dutzend Fantasy-Kämpfer über das Schachbrettmuster. Die Handlung in Kapiteln fesselt Euch nächtelang.



Magic Moment: Der erste Blick auf die Kampfanimationen: Die Schlachten waren optisch derart aufwendig inszeniert, daß einem die Augen ausfielen.

SERIE

67 BONK

HUDSON SOFT, 1989-1995

Ursprünglich einer der hartnäckigsten "Mario"-Gegenspieler in Fernost, entwickelte sich NEC-Maskottchen Bonk auch im Westen zur Kultfigur für PC-Engine-Insider. In der 1995 publizierten Super-NES-Folge "Super B.C. Kid" stolperte der kopflastige Steinzeit-Zornickel außerdem durch neuzeitliche Kulissen. Etliche Mutationen und bizarre Goodies wähen Sammlermaturen im Hüpf-Himmel - Action-Varianten wie die Engine-

BESTES SPIEL
Bonk 3
(PC Engine)

Magic Moment: Der friedliebende Neandertal-Junior frisst eine Dino-Keule nach der anderen: Einmal überfressen, düst Euer Nimmersatt mit gefletschten Raffzähnen und rauchenden Lauschern durch die bunte Kulisse.



SERIE

66 WONDERBOY

SEGA, 1986 - 1994



"Wonderboy" avancierte nach Arcade-Debüt und Hüpf-Episoden für Sega-Konsolen zum schwer gerüsteten Adventure-Heroen: Euer Dreikäsehoch murkste gegen klingende Münze Niedlich-Monster ab und durchstörte Jump'n'Run-Dungeons. Insbesondere "Dragon's Trap" auf dem Master System und das folgende Action-Adventure fürs Mega Drive faszinierten die Sega-Fans. Das süße "Monsterworld 4"-Mädel (1994) blieb leider japanischen Abenteurern vorbehalten. Nintendo-Fans kennen "Wonderboy" als Master Higgins in den "Adventure Island"-Episoden, auch für die PC-Engine gibt's viele gute Umsetzungen.



BESTES SPIEL
Wonderboy in Monsterworld 3
(Mega Drive)

Magic Moment: Kurz vor dem Erstickungstod paddelt Wonderboy zum Meereskönig: Neptun taucht bildschirmfüllend auf und wedelt mit dem Dreizack.

65 TINY TOON ADVENTURES

KONAMI, 1993

Mega Drive: Während die Super-NES-Version mit Genre-fremden Intermezzos schreckte, entschied sich Konami beim Mega-Drive-Modul für ein klassischeres Hüpfrezept: Buster sprang durch eine knallige ACME-Welt, erforschte Karnickel-Höhlen und hoppelte Monthys Vasallen mit flauschigen Hinterläufen auf den Deckel. Eine Karte gewährte Einblick ins riesige Spiel-Terrain und gab Alternativ-Routen preis.

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

SNES

Action Instinct	Dt	99
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bomberman 4	Jp	179
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	GV	109
Donkey Kong 3	Dt	129
Donald in Maui Mall.	Dt	129
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim 2	Dt	99
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	Jp	149
FIFA Soccer '97	Dt	119
Jungle Strike	DV	109
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mechwarrior 2	Dt	109
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live '97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	JP	179
Primal Rage	Dt	99
Pinocchio	PV	99
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	US	139
Streetfighter Alpha 2	Dt	129
Terranica	Dt	119
Tetris Attack	Dt	109
Time Cop	Dt	109
Theme Park	Dt	109
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Ultimate	Dt	119
Waterworld	Dt	109
Worms	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	79
Yoshi's Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon ab	ab	19
Action Replay 3	Dt	89

Sonstiges

Soundtracks	auf Anfr.	
z. B. Ogre Battle		69.-
Manga Video	auf Anfr.	
Players Guide	auf Anfr.	
z. B. Tekken 2		34.-
Pandemonium		34.-
Shadow of Empire		34.-
Crash Bandicoot		34.-
Resident Evil	ab	29.-
Legacy of Kain		34.-
Zeitungen - Blood Games		10.-
EGM/EGM 2	je	14.-
Game Fan		14.-

Sega Saturn

Bug Too	US	109
Burn Cycle	Dt	99
Casper	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	99
Command & Conquer	US	119
Dawn of Darkness	US	119
Legacy of Kain	Dt	99

Nintendo 64

KI Gold	US	189
Trilogy	US	179
Shadow of Empire	US	189
Mario Kart	JP	209
Mario Kart + Pad	JP	269
Mario 64	US	179
Wayne Gretzky Hockey	US	169
Pilotwings	US	179

Sony Playstation

A IV Evolution	Dt	99
Baphomets Fluch	Dt	89
Beyond the Beyond	US	119
Blazing Dragons	Dt	89
Havens Gate	Jp	139
Crash Bandicoot	Dt	109
Chronicles of Sword	Dt	94

Moto X	Dt	94
Manic Kart's	Dt	89
Powerplay Hockey	Dt	89
Bubsy 3 D	US	109
Power Rangers Pinball	US	109
Super Puzzle Fighter	US	119
Cool Boarders	Dt	94
Pro Wrestling 2	Jp	139
Wild Arms	Jp	139
Rayman 2	US	119
Nascar Racing	Dt	94
Black Dawn	Dt	94
MDK	US	119
Jewels of Oracle	Dt	89
King of Fighters 95	US	119
Kings Field II	US	119
Legacy of Kain	Dt	89
Lomax	Dt	94
Magic the Gatering	Dt	89
Myst	Dt	89
Mega Man X 3	Dt	89
NBA Hang Time	Dt	89
NBA Jam Extreme	Dt	89
NBA in the Zone II	Dt	94
NFL Face Off 97	US	99
NHL Hockey 97	Dt	89
Ogre Battle	Jp	139
Onside Soccer	Dt	89
Policenauts	Jp	139
Power Move Wrestling	Dt	89
Pro Pinball the Web	Dt	89
Project Overkill	Dt	89
Pandemonium	Dt	89
Return Fire	Dt	94
Reloaded	Dt	94
Rebel Assault 2	US	119
Resident Evil	Dt	99
Resident Evil 2/Bio Hazard 2	Jp	139
Ridge Racer 3	Jp	139
Sim City 2000	Dt	89
Star Gladiators	Dt	94
Star Trek Generation	US	119
Shadow Struggle	Jp	129
Soviet Strike	Dt	89
Steel Harbinger	Dt	89
Streetfighter Alpha 2	Dt	89
Syndicate Wars	Dt	89
Soul Edge	Jp	139
Toshinden 2	Dt	99
Time Commando	Dt	89
Tekken 2	Dt	109
Tomb Raider	Dt	89
Tilt!	Dt	89
Track & Field	Dt	94
Twisted Metal 2	Dt	94
Tobal Nr.1	Dt	94
Wing Commander 4	US	119
Warhammer	Dt	94
Wipe Out 2097	Dt	99
X-Com 2	Dt	94
Zero Divide 2	US	119
Lenkrad Mad.Catz		139
Negcon Pad		89
RGB Kabel		39
Game Gun	ab	49
Control Pad		39

für nur 59,90 DM
zum Selbsteinbau **der Sony Umbau** incl. Bauanltg. in Farbe
dann klappt's auch mit dem... **Soul Edge JP** nur **139,90**

Command & Conquer	Dt	99
Dark Savior	US	119
Daytona Champion Ed.	Dt	99
Dragon Heart	US	119
Dragon Force	US	119
Exhumed	Dt	99
Fatal Fury Real Bount	Jp	139
Fighters Megamix	Jp	129
Fighting Vipers	Dt	99
FIFA Soccer 97	Dt	94
Hexen	Dt	94
Iron & Blood	Dt	94
Iron Storm	US	119
King of Fighters 96	Jp	129
Lunar	US	119
Magic the Gatering	Dt	94
Mr. Bones	Dt	94
NBA Live 97	Dt	94
NHL Hockey 97	Dt	94
NHL Powerplay Hockey	Dt	99
Nights mit Pad	Dt	129
NBA Jam Extreme	Dt	94
Need for Speed	Dt	94
Ogre Battle	Jp	139
Panzer Dragon 2	Dt	99

Waverace	US	179
NBA Hang Time	US	179
Cruisin USA	US	179
Golf	JP	189
Perfect Striker	JP	199
Turok (Ende Februar)	US	179
Verlängerungskabel Pad		24.-
Control Pad (diverses)		69.-
Control Pad (farbig)		79.-
Memory Card einfach/4fach		39/59
Lenkrad	auf Anfr.	
Joystick	auf Anfr.	
Nintendo 64 Soundtrack		59.-
Schachtadapter US/Jp		39.-
Action Replay	auf Anfr.	
-----Deutsche Spiele auf Anfrage-----		

Command & Conquer	Dt	94
Crow	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	89
Dark Stalker	Dt	89
Deception	US	119
Destruction Derby 2	Dt	99
Disruptor	Dt	89
Dragon Heart-Fire&Steel	Dt	89
ESPN Extreme Games 2	US	119
FIFA Soccer 97	Dt	89
Final Fantasy 7	Jp	139
Hexen	Dt	89
Horned Owl	Dt	94
Iron & Blood	Dt	89
Superstar Soccer	Dt	89
Road Rage	Dt	89
Toshinden 3	Jp	139
Area 51	Dt	94
Persona	US	119
Suikoden	Dt	94
Mechwarrior 2	US	119
Incredible Hulk	Dt	94
Virtua Pool	Dt	89
Exhumed	US	119
Hardcore 4x4	Dt	94

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	99
Sony PSX Bausatz	59
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	89
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	19

Sonstige Umbauten/Reparaturen auf Nachfrage

alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

NINTENDO 64 ←
US - Japan - Gerät
schon ab **499,90**

SPEZIALUMBAU PSX
* ohne Vorbooten
nur **99,90 DM**

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

SPANDAU
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**



Magic Moment: Selten zuvor waren die Pause-Animationen eures Helden amüsanter und aufwendiger: Buster knabbert gedankenverloren an einer Karotte und bringt Euch mit schrillen Toon-Grimassen zum Schmunzeln.

64 CASTLE OF ILLUSION

SEGA, 1990



Mega Drive: Disney-Star Micky auf Jump'n'Run-Pfaden: Neben obligatorischem Hüpfzauber stolpert Ihr nur selten über eine

Neuerung, aber Disney-Animation und farbenfrohe Trickfilmkulisse schaffen ein magisches Flair, das die Nachfolger "World of Illusion" und "Quackshot" kaum erreichen. Damals litt die Spielbarkeit noch nicht unter schlacksigen Animations-Routinen – Steuerung und Levels waren durch und durch ausgereift.

Magic Moment: Die Rutschpartie im Spielzeugland: Ihr seid kaum nach oben gekraxelt, plötzlich werden die Treppenstufen versenkt.

63 VIEWPOINT

SAMMY, 1992

Neo Geo: Als man Videospiele nur auf Module bannte und Programmierung noch Schwerstarbeit war, galten Titel mit Iso-Optik als Luxus. König der Isometrik war die Hardcore-Ballerei "Viewpoint": Rotierende Objekte und Gegner, wohin das Auge schaut, und trotz allem Grafik-Zauber geht das Neo-Geo kaum in die Knie. Zur Hochzeit der 16-Bitter wurde das Modul-Monster für 500 Mark gehandelt: Sammys Meisterstück ist noch heute begehrtes Sammler-Objekt - die Playstation-Version war schwach.

Magic Moment: An einer Kreuzung haltet Ihr an und laßt geduldig Stahlwürmer mit ihren Jungen passieren. Die Biester bestehen aus Segmenten und bestechen neben monumentalen Ausmaßen mit makelloser Animation.



62 NIGHTS

SEGA, 1996

Saturn: Dreidimensionale Alpträume und märchenhafte 3D-Welten laden zum Träumen ein: Der fehlgeleitete Dämon Nights lotst zwei Teenager durch ein technisches Meisterwerk mit rasanten Blickwechsellern und cleverer Level-Verwaltung. Egal, ob Ihr Monster umfliegt oder haufenweise Extras einsackt – "Nights" kontert prompt mit neu unterlegtem Soundtrack und deformiert die Polygon-Struktur. Eines der ungewöhnlichsten Spiele der 90er Jahre.

Magic Moment: Beim Rundflug durch den Canyon landet Nights auf einem Fördersieb und startet zu einer mörderischen Achterbahnfahrt.

61 F-ZERO

NINTENDO, 1990

Super Nintendo: Als Sekunden nach dem Einschalten das erste Renn-Demo von "F-Zero" anlief, blieb sogar gestandenen Spielern die Spucke weg: Das Super NES ließ seine Grafik-Muskeln spielen, zoomte und rotierte unglaublich flüssig die Gleiter-Kurse im Mode-7 – bis heute ist diese Kombination aus rasantem Geschwindigkeits-Rausch und fehlerfreier Grafikdarstellung unerreicht. Doch auch Spieldesign und Steuerung sind makellos und garantieren dank Batterie wochenlangen Spielspaß – nach gemeisterten "Beginner"- und "Standard"-Klassen tauchte die "Expert"-Liga auf. Doch damit nicht genug: Wer die dritte Klasse bezwang, wurde nach dem Abspann mit dem höllisch schweren "Master"-Rang konfrontiert.

Magic Moment: Als bis dahin stolzer Besitzer eines Mega Drive mußte man beim Anblick der Mode-7-Grafik zähneknirschend eingestehen: Die Sega-Konsole war technisch überholt.



60 BOULDER DASH

FIRST STAR, 1984-1990

Diverse Systeme: Das Computerspiel-Original wurde leider nur für Colecovision, NES und Game Boy umgesetzt und bis heute nicht wieder ausgegraben. Dabei könnte die hochintelligente Mischung aus Geschicklichkeitstest und Avalanche-Knochelei jedem neuzeitlichen Werk Paroli bieten. Auf der Suche nach Diamanten buddelt Ihr Euch durch ein gutes Dutzend scrollende 2D-Areale und löst Gesteinslawinen aus: Kalkulierte Kettenreaktionen sind der einzige Weg zum Happy-End.

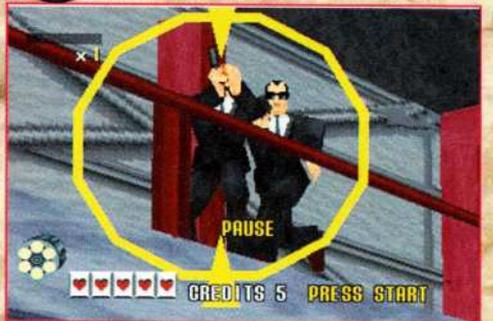
Magic Moment: Wir erinnern uns an die Gegner, die mit Rechtsdrall ständig an Wänden entlanglaufen. Mit geschickten Ausgrabungen lenkt man die Brut in die Falle und läßt im richtigen Moment einen Stein herabplumpsen – schon gibt's Diamanten.



SERIE

59 VIRTUA COP

SEGA, 1995



Sega polierte mit agilen 3D-Gangstern und dynamischen Kamerafahrten die angestaubten Gamegun-Knarren auf: Trotz simpler Spielmechanik kann sich kein anderer Action-Titel mit dem Sucht-Potential der dreidimensionalen Ganovenjagd messen – interaktive Polygon-Objekte und clevere Widersacher entfesseln selbst beim friedliebenden Tetris-Puzzler ungehemmten Zerstörungs- und Highscore-Trieb.

Magic Moment: Euer Gamegun-Cop auf John Waynes Spuren: Ist gerade kein Partner zur Stelle, greift Ihr selber zur zweiten Platkumme und erledigt die bösen Buben in Wild-West-Manier.



SERIE



58 BUST A MOVE

TAITO, 1994-1996

Zwar gleichen sich die Playstation- und Saturn-Version spielerisch bis ins Detail, doch dank der Saturn-Editierfunktion konstruiert Ihr auch eigene Puzzles. Der Knobelgehalt offenbart sich erst Langzeit-Blasenfans, das Prinzip jedoch ist schon nach Sekunden klar: Mit packenden Duellen und gelungenen Spielvarianten ist "Bust a Move" und seine Fortsetzungen eines der besten Geschicklichkeitsspiele.

Magic Moment: Im Puzzle-Modus mit einem Banden-Treffer das Feld in einer Sekunde abzuräumen!



57 VIRTUA RACING

SEGA, 1992

Mega Drive/32X: Als Automat revolutionierte "Virtua Racing" die Rennspiel-Szene mit schnellen Polygon-Kursen und motivierender Vernetzungsoption. Zwei Jahre später überraschte Sega mit einer hochkarätigen 16-Bit-Umsetzung. Als bislang beste Heimversion rauschte das Modul für Segas 32X-Aufsatz ins

Ziel – und kassierte dank zeitlosem Kurs-Design und ausgereifter Steuerung eine unserer höchsten Spielspaß-Wertungen.



Magic Moment: Bislang nur ruckelnde Polygon-Rasereien und Bitmap-Objekte gewöhnt, staunte der Mega-Drive-Fahrer erstmals über eine flotte 3D-Kulisse: Dank teurem Beschleuniger-Chip im Modul überholte "Virtua Racing" alle anderen Mega-Drive-Rennspiele – sogar Nintendos FX-Chip sah dagegen alt aus.

brutzeln anfliegende Raumer aus dem Orbit, Lenkraketen peilen die futuristischen Stahl-Bosse an – grafisch wird die 8-Bit-Hardware bis auf's Letzte ausgereizt. Mit den Nachfolgern "Superstar Soldier" und "Final Soldier" wurde die Optik, nicht aber das Spiel besser – leider gab's nie Umsetzungen auf andere Konsolen!

Magic Moment: Wieder mal vom meterdicken Laserstrahl des zweiten Endgegners geröstet zu werden und die ausladende Mega-Bewaffnung zu verlieren – mit Ausnahme des popligen Standard-Schusses.

SERIE

56 ALESTE

COMPILE, 1986-1990

Die grafisch pompösen Abenteuer des "Aleste"-Raumers erfreuten schon Master-System-Aktionsspieler, doch mit der Mega-Drive-Version erreichte die Serie ihren Höhepunkt: Sprite-Overkill, packende Rockmusik und gewiefte Roboter-Bosse, die sich nach vermeintlichem Exodus transformieren und erneut attackieren, schufen eine bombastische Spielhallen-Atmosphäre. Nur absolute Profis genossen den kompletten Abspann auf der härtesten Stufe.



BESTES SPIEL
Musha Aleste (Mega Drive)

Magic Moment: Das Gefühl der Höhenangst, wenn in Level 4 der Platten-Untergrund direkt unter dem Schiff wegbriecht und Ihr zu einer Highspeed-Jagd über einem Canyon startet.

SERIE

55 CHOPLIFTER

BRODERBUND, 1982-1993

Packendes Helikopter-Geiseldrama: Nur wenige Meter jenseits der Grenze befindet sich die US-Basis, zu der in Baracken eingeschlossene POWs ausgeflogen werden müssen. Wachsame Panzer bemerken jeden Landeversuch des Helis, oft genug läßt der wackere Retter verzweifelt winkende Geiseln auf Grund zu



BESTES SPIEL
Choplifter (Arcade & Master System)

geringer Ladekapazität im Feindesland zurück. Das oben abgebildete Super-NES-Update ist ebenso gut spielbar und wurde mit "Fort Apocalypse"-Elementen angereichert.
Magic Moment: Nachdem Ihr beim Flug in einen Höhlenkomplex permanent gegen Hindernisse donnert, versucht Ihr's mit einem Wendemanöver: Ihr fliegt nun rückwärts und werdet von den Geschützstellungen nicht beschossen.

54 GUNHED

HUDSON, 1989

PC-Engine: Mit der radikalen Actionschlacht im Weltraum fühlten sich PC-Engine-Besitzer wie in der Spielhalle. Die bombastischen Extrawaffen (in mehreren Stufen ausbaubar) sorgen für Vernichtung in großem Stil: Mächtige Laser



SERIE

53 THUNDERFORCE

TECHNO SOFT, 1990-1992

Die revolutionäre dritte Folge der Weltraumballerei war so gut, daß sie sogar den Sprung in die Spielhalle schaffte. Sinnigerweise wurde gerade diese nie in Deutschland veröffentlicht. Auch der Nachfolger war ein episches Ballerfest, das neben Grafik an der Hardware-Grenze innovative Levels und intelligente Extrawaffen besaß. Mit den 1:1-Remakes kommen jetzt Saturn-Besitzer in den Genuß der

BESTES SPIEL
Thunderforce (Mega Drive)

Klassiker: Auch wenn die Grafik im 32-Bit-Zeitalter nicht mehr up to date ist, das kreative Level- und Gegner-Design schlägt alle Neuzeit-Ballereien.
Magic Moment: In unbeschwerter Siegerlaune zu entdecken, daß hinter dem vermeintlichen Endlevel "Iron Core" noch der finale Abschnitt "Cerberus" lauert...

SERIE

52 SOKOBAN

ASCII, 1984-1990



Das simple Kisten-Geschiebe hat jeder in wenigen Minuten kapiert. Was allerdings dem Spieler an teuflischen Level-Kombinationen zugemutet wird, führt schnell zum Video-Wahnsinn mit Zweifeln an der eigenen Intelligenz. Besonders die 300 Level starke PC-Engine-Version überzeugt mit gelungener Grafik, übersichtlicher Darstellung und nervenschonender Zugrücknahme.

Magic Moment: Nach einer halben Stunde Spielzeit zu erkennen, daß die dreißigste und letzte Kiste schon gegen Anfang unwiderruflich in eine Ecke bugsirt wurde...

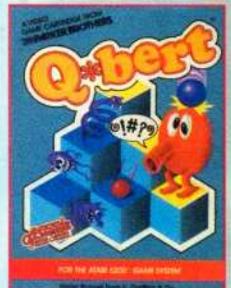
BESTES SPIEL
Sobokan World (PC-Engine)

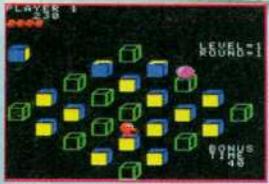
SERIE

51 Q-BERT

GOTTLIEB, 1983

Diverse Systeme: Ein possierliches Rüsseltier als Frühzeit-Hüpfheld: Auf einer Pyramide müßt Ihr Felder einfärben und dabei einer Handvoll taktisch versierter Feinde ausweichen. So einfach das Konzept, so zeitlos der Spielspaß: Strategisches Geschick ist zum Überleben mindestens genauso wichtig wie flotte Joystick-Reaktionen. Die Nachfolger ("Q-Bert Qubes", "Q-Bert 3") verkomplizierten das Spielkonzept, erreichten aber trotz hohem Spaßfaktor nicht die Brillanz des Originals.





Magic Moment: Wenn es gelingt, die Schlange zum Todesprung zu verführen, ist die Freude groß. Dumm wird's nur, wenn die seitlichen Schwebep Plattformen aufgebraucht sind...

47 DUNE 2

WESTWOOD, 1994

Mega Drive: Die tadellose Sega-Version des Amiga-Hits läßt sich trotz fehlender Maus-Option optimal steuern. Die schweren Missionen fordern sowohl flinke Reaktionen als auch überlegte Taktik. Mit der Möglichkeit, waffenstarrende Festungen zu errichten, kann der Wohnzimmer-Feldherr seine Machtphantasien ausleben...



Magic Moment: Mit einer Gruppe von 30 Einheiten in einer Großoffensive eine ausgebaute Stellung anzugreifen, und bei der Vernichtung des Bauhofs zu scheitern... Alles gebens!

gene Zusammenwirken von mehreren Dutzenden Spielelementen.
Magic Moment: Hat man endlich ein Fragezeichen-Feld entdeckt, wird die Aufgabe des aktuellen Levels klarer: Der Moment der Erleuchtung.

44 COMMAND & CONQUER

WESTWOOD, 1996



Playstation/Saturn: Mit "Dune 2" bewies Westwood bereits 1992 ein begnadetes Händchen für Echtzeit-Scharmützel. Doch die Zeit war noch nicht reif – PC-Besitzer vertrieben sich damals die Zeit lieber mit Rollen- und Adventure-Spielen. 1995 lockte Westwood mit ähnlichem Spielprinzip erneut, diesmal mit deutlich aufgemotzter Präsentation – und siehe da, "C&C" mauserte sich zum meistverkauften PC-Spiel des Jahres. Playstation- und Saturn-Feldherren mußten sich ein Jahr gedulden, doch die spielerischen Qualitäten des Strategie-Knallers standen auch Ende 1996 außer Frage – nur die fehlende Speicheroption ist unglücklich, dafür wurde der recht happige Schwierigkeitsgrad etwas gesenkt.

Magic Moment: Mit Kommentaren wie "Alles eine Frage der Spezialisierung" oder "Geschenk des Hauses, völlig unverbindlich" metzelte sich der Echtzeit-Strategie höhnisch lachend durch feindliche Linien – die krächzende Synchronstimme der deutschen Version unterstrich den Sarkasmus.

43 RAINBOW ISLANDS

TAITO, 1987

Arcade: Die in Menschengestalt zurückverwandeln "Bubble Bobble"-Saurier hüpfen auf selbstfabrizierten Regenbögen durch ein kunterbuntes Abenteuer, bei dem die Vielzahl versteckter Extras, bis ins Detail ausgetüftelte Level und



pure Spielbarkeit für grenzenloses Vergnügen sorgt. Die aufgebohrte Remix-Version der 32-Bit-Fassung (zusammen mit "Bubble Bobble", siehe oben, erhältlich) erfreut Grafik-Fans.

Magic Moment: Nach einem schnellen Aufstieg den Anschluß-Regenbogen zu verpassen und eineinhalb Bildschirmhöhen nach unten zu plumpsen.



SERIE

50 PHANTASY STAR

SEGA, 1988-1995

Die vierteilige Rollenspiel-Saga reicht zwar audiovisuell nicht an die "Final Fantasy"-Epen von Square heran, doch Charakterdesign, detailreiche Monster-Horden und die galaktische Chronik um das Sonnensystem Algo faszinierte jeden Rollenspieler. Was mit Teil 1 auf dem Master System be-

BESTES SPIEL
Phantasy Star 2 (Mega Drive)

gann, erlebte mit Teil 2 auf dem Mega Drive seinen Höhepunkt.

Magic Moment: Nach dem hart erkämpften Sieg über den vermeintlich finalen Obermottz "Dark Force" in Teil 2 erwartet Euch die gleichermaßen zerstörerische wie faszinierende "Mother Brain" – doch Euer Kampf ist noch lange nicht zu Ende...



49 INDIZIERTES SPIEL

NINTENDO/RARE, 1996

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus rechtlichen Gründen nicht näher auf diesen Titel eingehen können.

48 NHL HOCKEY

ELECTRONIC ARTS, 1993-1997

Mega Drive: Electronic Arts war es zu verdanken, daß das Mega Drive in den frühen 90er Jahren zur besten Sportspiel-Konsole reifte. Insbesondere



"NHL Hockey" mit seinen jährlichen Updates sorgte für heiße Gefechte im Eisstadion: Action und Taktik im optimalen Mischungsver-

hältnis, zahllose Optionen und ausufernde Statistiken brachten die Augen von Sportspielfans zum Glänzen. Leider erwiesen sich die Umsetzungen für Super NES und Playstation als nicht ganz so wegweisend und nutzten die Hardware weniger gut aus.

Magic Moment: Die erste Partie im Vier-Spieler-Modus: Multi-Player-Sportspiele waren anno '93 noch selten und so prägte sich dieser Hockey-Abend mit seinen absichtlichen Brutalo-Fouls, mißlungenen Paßversuchen und nicht zitierbaren verbalen Beschimpfungen unauslöschlich ins Gedächtnis ein.

46 GHOULS 'N' GHOSTS

CAPCOM, 1988

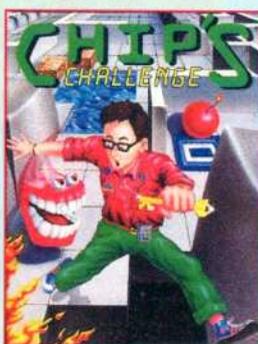
Arcade: Der Nachfolger des Friedhofs-Dramas "Ghosts'n' Goblins" schickt den Spieler erneut auf eine unheimliche Reise ins Reich der Untoten, Dämonen und Geister. Die besten Heimversionen sind die seltene Super-Grafx-Fassung und das veränderte "Super Ghouls'n'Ghosts" für das Super NES.



Magic Moment: In der Kiste steckt kein Extra sondern ein magiebegabter Hofnarr – ein Blitz und Ihr watschelt für einige Sekunden als Ente umher.

45 CHIP'S CHALLENGE

EPYX/ATARI, 1989



Lynx: Die innovative Action-Tüftelei ist eines der ersten und besten Module für Ataris Handheld. In mehr als hundert umfassenden Levels müßt Ihr Rätsel lösen und Geschicklichkeit beweisen. Anders als „Sokobon“ basiert

„Chip's Challenge“ nicht auf einer genialen Spielidee, sondern fasziniert durch das homo-

TECHNIK-TRAUM:

Sound- und Grafik-Pioniere

42 WING COMMANDER 3

ORIGIN, 1995

3DO: Trotz betagter Prozessor-Leistung zauberte Chris Roberts' Team die beste "Wing Commander"-Episode fürs 3DO. Entgegen dem vierten Teil waren die stilvollen FMV-Intermezzos mit Mark Hamill primär Stimmungsbeiwerk, im Vordergrund standen Weltraumgefechte mit Missions-Struktur und Interkom-Sprüchen. Ein kinoreif inszenierter SF-Epos.

Magic Moment: Der Eject-Knopf blinkt, die Alarmsirene schrillt – Euer Schiff ist ein schwelender



Schrotthaufen, und der Commander wird Euch zusammenstauchen – aber Ihr habt den verdammten Zerstörer in Stücke geschossen!

41 TOMB RAIDER

CORE DESIGN, 1996

Playstation/Saturn: Für Lara wurde die Werbetrommel geschlagen wie für kaum ein anderes Produkt zuvor – Core Design hat die Ziele hoch gesteckt: Entgegen aller Skepsis revolutionierte das Abenteuer mit



360-Grad-Bewegungsradius und gigantischen Polygon-Bauten die 32-Bit-Generation. Rätsel und schwindelerregende Kraxeleien sind dank der Grafik-Innovation nochmal so spannend.

Magic Moment: Wenn der Tyranno-Saurier durch das "Verlorene Tal" trampelt und Lara zwischen riesigen Polygon-Kiefern zermalmt, fällt auch hartgesottene Abenteurer das Herz in die Hose.

Donkey Kong Country (Serie)

SUPER NINTENDO: ZUM 16-BIT-FINALE ERREICHT DAS SUPER NES TECHNISCHE HOCHFORM: DER RENDERAFFE BESCHÄMT NOCH IMMER MANCHEN 32-BIT-KONKURRENTEN.

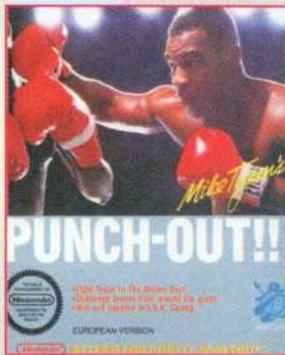
Super Mario 64

NINTENDO 64: VORGESCHMACK AUF DIE VIRTUAL-DIMENSION: 360-GRAD-ESKAPADEN IN FLÜSSIGER UND FEHLERLOSER 3D-WELT.

Starwing

SUPER NINTENDO: POLYGON-ACTION FÜR DIE 16-BIT-GENERATION: AUFWENDIGE 3D-KULISSEN UND DYNAMISCHE RAUMSCHLACHTEN – DANK FX-ZUSATZCHIP.

transparenten Ringneuling über die Schulter und habt so perfekte Übersicht. Nur wer des Gegners Schwächen ausnützt, ist siegreich, Zufalls-Knockouts existieren nicht.



Die ausgefallenen Clown- und Opa-Kontrahenten freuen sich über jeden Treffer, feiern in sicherer Entfernung ihren bevorstehenden Sieg oder staunen benommen über Eure harte Rechte: Selbst chancenlose Verlierer geben niemals auf. Das Super-NES-Remake (1994) spielt sich ähnlich gut wie das Original, das ursprünglich als "Mike Tyson's Punch-Out" auf den Markt kam.

Magic Moment: Boxfans freuen sich auf jeden Kampf mit Mr. Sandman. Der afroamerikanische Muskelprotz ist flink wie ein Wiesel und streckt Euch gegen Ende mit dem berühmten "Roy Jones Jr."-Fausthagel zu Boden: Ein Kampf wie im Fernsehen.

Tomb Raider

PLAYSTATION/SATURN: INDY JONES KOLLEGIN LARA CROFT AUF MARIOS SPUREN: 3D-ADVENTURE MIT RIESIGEM ARCHÄOLOGIE-TERRAIN UND DEFTIGEM PUZZLE-GEHALT. AUCH SPIELERISCH EIN VORZEIGWERK DES GENRES.

Starblade

ARCADE: KEIN MUSTER AN INTERAKTION, ABER GRAFISCH WEGWEISEND: NAMCOS 3D-RAUMSCHLACHT WURDE MIT COCKPIT UND RÄUMLICHER VERZERRUNGSLINSE AN DIE SPIELHALLEN GELIEFERT. KONSOLEN-UMSETZUNGEN KAMEN SPÄT UND WAREN TECHNISCHE WENIGER INNOVATIV ALS DAS ORIGINAL.

purzeln. Diese sollt Ihr geschickt stapeln, um nicht den Lagerplatz aufzubauchen. Die zeitlose Kombination aus strategischem Denken und gnadenloser Action wurde für praktisch alle Systeme (inklusive Lynx und Atari VCS) umgesetzt.

Magic Moment: Das erhebende Gefühl, zum ersten Mal ein "großes X" zu stapeln – und im anschließenden Warp mehrere Levels zu überspringen!



37 SEGA RALLY

SEGA, 1996



Saturn: Segas Schlamm Schlacht berauscht Euch weder mit Effekt-Hascherei noch Geschwindigkeitswahn – dafür wurde eine riesige Options-Liste gestrickt und eine von 32-Bit-Konkurrenten bislang ungeschlagene Fahr-Physik simuliert: Euer Wagen rutscht durch den Schlamm und hat mit akkurat berechneter Bodenhaftung zu kämpfen.

Magic Moments: Nach dem "Grand Prix"-Sieg brettert Ihr durch den "Lakeside"-Bonuskurs – nur Veteranen haben am Seeufer eine Chance.

36 PIRATES GOLD

MICROPROSE, 1994

Mega Drive: Neben der NES-Fassung des Originals gilt die Sega-Version der Seebären-Simulation als die beste Konsolenumsetzung. Der Mix aus Actionszene und simpel gestrickten Freibeuter-Aufträgen ist über technischen Schnickschnack erhaben, der Motivations-Pegel steht noch heute auf Hochwasser.

Magic Moment: Nachdem Ihr mit einem unterbesetzten Nachen durch die Karibik geschippert seid, erobert Ihr eine spanische Galeone: Vom Machtgefühl berauscht, versenkt Ihr alles, was Euch vor die Kanone dümpelt.



40 STRIKE

ELECTRONIC ARTS, 1992-1997

Bereits ein Jahr nach dem Ende des Golfkrieges veröffentlichte Electronic Arts die Videospiel-Umsetzung: Die Mannen um Designer Mike Posehn stellten ein ausgereiftes Actionspiel mit taktischem Einschlag auf die Beine. Beherrschung der Waffensysteme



und Steuerung Eures Helis waren ebenso von Bedeutung wie die strategische Planung der Flugrouten, denn Munition und Treibstoff waren äußerst knapp. Die Nachfolger boten zwar mehr Abwechslung, konnten jedoch weder den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad noch das motivierende Missions-Design des Erstlings übertrumpfen.

Magic Moment: Ihr fühlt Euch wie Weltpolizist "Uncle Sam" persönlich, wenn Ihr nach drei leergeschossenen Magazinen endlich "Madman" Hussein aus seinem Flucht-Jet pustet.



BESTES SPIEL
Desert Strike
(Mega Drive)

39 PUNCH-OUT

NINTENDO, 1989

NES: Die Umsetzung des gleichnamigen Nintendo-Automaten stellt alle Boxkonkurrenten mit durchdachtem Kampfsystem und findigen Taktiken in den Schatten: Ihr blickt Eurem

38 KLAX

ATARI GAMES, 1990

Diverse Systeme: Endlich eine (fast) ebenbürtige Alternative zu "Tetris": "Klax" stellt Euch an das Ende von fünf Förderbändern, auf denen verschiedenfarbige Quader heran-



35 NECTARIS

HUDSON SOFT, 1989

PC-Engine: Mit dem Hexfeld-Strategiespiel legte Hudson den Grundstein für spätere PC-Hits wie "Battle Isle". Auf überschaubaren Karten liefern sich Engine-Besitzer beinharte Gefechte mit mächtigen Panzern. Auch zu zweit kann gespielt werden, Schlacht-Animationen



verdeutlichen den Ausgang der Duelle. **Magic Moment:** Beim Umfassen einer Feind-Einheit mit den allmächtigen "EF 88"-Kampfbombern diese völlig zu vernichten.

34 SUPER FINAL MATCH TENNIS

HUMAN, 1994



Super Nintendo: Wer diesen Import ergattert hat, darf sich glücklich schätzen: Die Weiterentwicklung des PC-Engine-Klassikers "Final Match Tennis" ist die beste Tennissimulation der Gegenwart. Anfangs undurchschaubar, entpuppt sich das Human-Werk als überaus clever konzipiertes Tennisspiel mit unschlagbarer Langzeit-Motivation. Highlight ist das flexible Schlagssystem mit doppeltem Knopfdruck und daraus resultierenden 20 Schlagvarianten.

Magic Moment: Vorgabe: Japanische Anleitung & verwirrende Schlagkombinationen. Ergebnis: Viel

OMINÖSE OBSKURITÄTEN:

von missverstanden bis bizarr

Persona

PLAYSTATION: ABGEHOBEENES ESOTERIK-ROLLENSPIEL MIT TAROT-GEFECHETEN: GEHEIMTIP FÜR KARTENLEGER UND OPFERLÄMMER.

Earthbound

SUPER NINTENDO: ROLLENSPIEL-TEENAGER DURCHFORSTET CUTY-WELT UND SCHMUNZELT ÜBER HINTERGRÜNDIGEN NIPPON-HUMOR.

Mystic Defender

MEGA DRIVE: DIE 8-BIT-VORGÄNGER KENNT HIER KEINER, DER INHALT SORGT FÜR ERSTAUNEN UND

Frust. Um so gelöster die Stimmung, nachdem man das Doppelknopf-System beim Schlagen endlich kapiert hat und den Gegner nach Strich und Faden ausplaziert und mit immer neuen Schlagvarianten überrascht.

33 REVENGE OF SHINOBI

SEGA, 1993



Mega Drive: Das Mega Drive war jung, der Spielautomat "Shinobi" allseits bekannt. Da veröffentlichte Sega mit Revenge of "Shinobi" (Original-Titel Super "Shinobi") eine meisterhafte Exklusiv-Entwicklung für ihre 16-Bit-Konsole. Das gradlinige Schwertschwung- und Shuriken-Spektakel überzeugte mit einer Handvoll großzügig dimensionierter, perfekt designter Levels mit fantasievollen Endgegnern vor traumhaften Kulissen. Keine andere "Shinobi"-Variante konnte diesem Meisterwerk das Wasser reichen - lediglich die beiden Game-Gear-Fassungen von "Shinobi" belebten den Zauber partiell wieder.

Magic Moment: Der Moment der Erkenntnis, daß man den Doppelsprung mit Fünfer-Shuriken-Abwurf fortan beherrscht.

32 HERZOG 2

TECHNOSOFT, 1989

Mega Drive: Mit der gnadenlosen Echtzeit-Schlacht gegen den Computer oder per Split-Screen gegen einen Kumpel veröffentlichte Technosoft in der 16-Bit-Frühzeit einen Meilenstein des Genres, der noch heute vielen Genre-Kollegen in Punkto Dramatik und Technik überlegen ist. Leider war die Zeit damals noch nicht reif für solche Konzepte, trotz PAL-Release blieb die Perle von der Spieler-Masse unbemerkt...

Magic Moment: Beim Kampf um eine Infanterie-Basis den vierten Mann des Gegners kurz vor Betreten der Station zu eliminieren und genüßlich zuzusehen, wie der eigene vierte Mann die Basis einnimmt.



31 SHANGHAI

ACTIVISION, 1986-1995

Diverse Systeme: Ist's ein Spiel oder die moderne Form der Meditation? Zumindest im Solo-Modus ohne Gegner und Zeitvorgaben



gibt's kein entspannenderes Spiel als Shanghai. Wir blicken auf 144 aufgetürmte Steinchen mit asiatischen Schriftzeichen und suchen identische Symbole - zweimal geklickt, weg sind sie, wo ist das nächste Pärchen? Mit Maus-Steuerung macht's am meisten Spaß.

Magic Moment: Neulich im Zwei-Spieler-Modus: Gerade hab' ich das passende Symbol noch gesehen... Verflixt nochmal, wo war das doch gleich... Irgendwo da rechts oben... Mist, Zeit abgelaufen.

30 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

KONAMI, 1997

Nintendo 64: Das jüngste Spiel in unseren Top 100 wurde ursprünglich für das Super Nintendo entwickelt, erreichte als "Deluxe"-Edition den Status "Bestes Videospiele-Fußball" und übertrifft in der 64-Bit-Neuaufgabe alle Erwartungen. Steuerung und Spielablauf sind perfekt austariert, die Krönung ist jedoch die beste Sportspiel-Grafik, die man je gesehen hat.



Magic Moment: Die Doppelpaß-Optionen mit computergesteuerten Mitspielern sind so facettenreich, daß man viel Übung braucht. Hat man es schließlich kapiert, laufen die gegnerischen Kicker ins Leere.

SERIE

29 DONKEY KONG

NINTENDO, 1981-1995



Mit vier Bildern hielt der Jump'n Run-Urvater damals ganze Spielhallen in Atem. Jedes Bild (Fässer, Fließbänder, Aufzüge und Nieten-Entfernung) verlangt spezielles Timing, durch stark anziehenden Schwierigkeitsgrad ist der Klassiker auch heute noch eine Herausforderung. Der Nachfolger "Donkey Kong Jr." hielt das Niveau, der Blindgänger "Donkey Kong III" ruhe dagegen in Frieden.

Magic Moment: Zum ersten mal alle

Nieten aus dem Gerüst in Bild 4 zu ziehen und (zumindest für kurze Zeit) mit der geliebten Prinzessin vereint zu sein!

BESTES SPIEL
Donkey Kong
(diverse Systeme)

ZAPP
G • A • M • E • S

A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

SONY PSX

SATURN

LEGACY OF KAIN	US 119,-	VIRTUA ON	US 119,-
KINGS FIELD 2	US 119,-	SONIC 3D BLAST	US 119,-
DECEPTION	US 119,-	BUG TOO	US 109,-
REBEL ASSAULT	US 119,-	VIRTUA COP 2	US 119,-
DISRUPTOR	99,-	AMOK	US 129,-
TOMB RAIDER	99,-	STORCER	US 129,-
BAPHOMET'S FLUCH	109,-	MANXX TT	US 129,-
X-COM 2	109,-	DIGITAL PINBALL 2	JP 129,-
RAGE RACER	JP DEZ.	FIGHTERS MIX	JP 129,-
SOUL EDGE	JP DEZ.	ENEMY ZERO	JP 139,-

Nintendo 64

WAYNE GRETZKY HOCKEY	169,-	K.I. GOLD	I.V.
SHADOW OF EMPIRE	I.V.	TRILOGY	I.V.
MARIO KART R	I.V.	CRUISIN USA	I.V.
INT. SUPERSTAR SOCCER	I.V.		

HTTP://www.zappgames.com

PLAYSTATION/SATURN
AN + VERKAUF VON
GEBRAUCHTSPIELEN
06731/10845

DER SCIENCE FICTION
MERCHANDISE VERSAND
HOTLINE & FAX: 02302/23252 (275896)

SONY PLAYSTATION		NINTENDO 64: (Ab 01. März)	
2 Xtreme dt.	94,95 DM	!!! Vorbestellung dringend erbeten!!!	
Command & Conquer dt.	88,95 DM	Blast Corps us.	189,95 DM
Crusader-No Remorse dt.	94,95 DM	Mario 64 (Spieleberater dt.)	29,95 DM
Destruction Derby 2 dt.	94,95 DM	Mario 64 dt.	99,95 DM
Hexen dt.	88,95 DM	Mario Kart 64 jp.	219,95 DM
NasCar Racing 96 dt.	94,95 DM	Pilotwings dt.	109,95 DM
NHL 97(EA) dt.	89,95 DM	Star Wars: Shadows dt.	149,95 DM
Porsche Challenge dt.	98,95 DM	Turok Dinosaur Hunter us.	189,95 DM
Rage Racer jp.	139,95 DM	Wave Race dt.	99,95 DM
Resident Evil II jp.	139,95 DM	Nintendo 64 (Grundgerät) dt.	399,95 DM
Soul Edge jp.	149,95 DM	Nintendo 64 + Mario dt.	489,95 DM
Syndicate Wars us.	109,95 DM	Memory Card dt.	39,95 DM
Tobal No.1 dt.	94,95 DM	Analog-Joyypad dt.	59,95 DM
Total NBA 97 dt.	98,95 DM	HF-Modulator (Antenne)dt.	49,95 DM
Twisted Metal 2 dt.	94,95 DM	SEGA SATURN: Auf Anfrage!	

JETZT ABER RAUS DAMIT: (Sonderangebote nur solange der Vorrat reicht)

Earthworm Jim PSX dt.	79,95 DM	Alien Trilogy SAT us.	69,95 DM
Poed PSX dt.	79,95 DM	Darkstalkers PSX dt.	79,95 DM
Stretracer PSX dt.	79,95 DM	Firo & Klawd PSX dt.	79,95 DM
Tunnel B1 PSX dt.	79,95 DM	Mario 64 N64 us.	129,95 DM
Wipe Out 2097 PSX dt.	79,95 DM	Motor Toon G.P. II PSX dt.	79,95 DM
X-Com 2: Terror PSX dt.	79,95 DM	NHL Powerplay 96 PSX us.	59,95 DM

PC - CD - ROM auf Anfrage, Toptitel ab Lager lieferbar!
Besuchen Sie eines unserer Ladenlokale. Sie finden uns in:

58452 Witten, Breddestr. 38
Tel & Fax: 02302/51767

44629 Herne, Bahnhofstr. 92
Tel & Fax: 02323/55034

ÜBRIGENS... Wir führen auch:

VIDEOS z.B.: Mangas, Splatters, Horror (Strong uncult!), Star Trek (Voyager, Deep Space 9, Classic)	TRADING- & GAME CARDS z.B.: Magic-The Gathering (Visions) Star Wars, Star Trek etc.	SCIENCE FICTION MERCHANDISING z.B.: Modellbausätze, Figuren, T-shirts etc.
--	--	--

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Hardware, Neuheiten, Importe, Zubehör und Preisliste auf Anfrage! Importe sind spätestens zwei Tage nach Veröffentlichung bei uns zu haben. Porto, Verpackung in Sicherheits-tasche und Nachnahme 10,00 DM + 3,00 DM Zahlkartengebühr. Porto, Verpackung in Sicherheits-tasche bei Vorkasse nur 7,00 DM.
Händleranfragen erwünscht!!!



dynatex
Vertrieb für Unterhaltungselektronik GmbH

Brückstraße 42-44 · 44135 Dortmund

Telefon
02 31 / 55 75 00-0
Telefax
02 31 / 55 75 00 29

SONY PLAYSTATION

Deutschland		USA	
D184 2Extreme (Extr. Games2)	99,90	D036 Lost Vikings 2	89,90
D162 A Train Global Evolution	89,90	D251 Magic the Gathering	89,90
D127 Actua Golf	69,90	D236 Mega Man X3	89,90
D271 Adventure of Lomax	89,90	D128 Moto Toon 2	89,90
D024 Alien Trilogy	84,90	D175 Myst	89,90
D083 Alien Trilogy englisch	89,90	D105 NBA - In the Zone	89,90
D255 Andreotti Racing	89,90	D269 NBA Hangtime	89,90
D159 Aquanaut's Holiday	99,90	D246 NBA Jam Extreme	89,90
D286 Area 51	89,90	D218 NBA Live 97	89,90
D171 Baphomet's Fluch (B. Sw.)	89,90	D214 NHL Hockey 97	89,90
D248 Batman Forever Coin-Op	89,90	D148 NHL PowerPlay Hockey 97	84,90
D157 Battle Arena Toshinden 2	99,90	D158 Namco Museum Piece 1	99,90
D268 Bedlam	89,90	D172 Namco Museum Piece 2	89,90
D161 Beyond the Beyond	99,90	D191 Namco Museum Piece 3	89,90
D237 Black Dawn	89,90	D233 NASCAR Racing 96	89,90
D274 Blast Chamber	89,90	D207 Olympic Soccer	89,90
D100 Blazing Dragons	79,90	D128 OnSide Soccer	89,90
D224 Bubble Bobble Collection	79,90	D126 PGA Tour Golf 97	89,90
D225 Burning Road	79,90	D144 PO'ed	89,90
D223 Bust a Move 2: The Arcade	69,90	D267 Pandemonium	89,90
D029 Casper	79,90	D048 Parodius Deluxe	59,90
D167 Chronicles of the sword	89,90	D174 Penny Racers	89,90
D178 City o.t. lost children	89,90	D293 Perfect Weapon	89,90
D287 Command & Conquer	89,90	D210 Pete Sampras Tennis	69,90
D296 Cool Boarders	99,90	D285 Player Manager	89,90
D173 Crash Bandicoot	109,90	D187 Porsche Challenge	99,90
D250 Crow: City of Angels	89,90	D290 Power Move Pro-Wrestling	89,90
D019 Crusader - No Remorse	89,90	D160 Prime Goal EuroChallenge	89,90
D062 Cyber Speed	49,90	D125 Project Overkill	89,90
D033 Cyberia	79,90	D252 Rayman	79,90
D062 D	79,90	D082 Re-Loaded	89,90
D141 Darkstalkers	89,90	D152 Resident Evil	89,90
D229 Davis Cup Tennis	89,90	D145 Return Fire	89,90
D142 Deadly Skies	89,90	D003 Ridge Racer	79,90
D034 Descent	79,90	D136 Ridge Racer Revolution	99,90
D182 Destruction Derby 2	99,90	D270 Robotron "X"	89,90
D104 Disc World deutsch	89,90	D273 Samurai Showdown	99,90
D197 Discworld 2	99,90	D177 Sim City 2000	89,90
D263 Disruptor	89,90	D149 Skeleton Warriors	84,90
D243 Dragonheart: Fire & Steel	89,90	D099 Slam'n Jam	49,90
D146 Earthworm Jim 2	89,90	D181 Smash Court Tennis	89,90
D301 Epidemic (Kileak Blood 2)	89,90	D203 Soul Blade (Edge)	99,90
D016 Extreme Games	89,90	D217 Soviet Strike	89,90
D030 F. Thomas Big Hurt	79,90	D087 Space Hulk	89,90
D091 Fade to Black	89,90	D189 Spiral Saga	99,90
D220 Fila Soccer 97	89,90	D229 Spot III	89,90
D256 Firo & Klawd	89,90	D239 Star Gladiator	89,90
D139 Formel 1	99,90	D211 Starfighter 3000	69,90
D163 Galaxian 3	89,90	D110 Steel Harbinger	79,90
D101 Gex	69,90	D060 Street Racer	99,90
D050 Goal Storm	59,90	D240 Streetfighter Alpha 2	89,90
D238 Grid Run	89,90	D247 Super Motocross	89,90
D185 Gun Law (Horned Owl)	89,90	D114 Supersonic Racer	79,90
D165 Gunship 2000	99,90	D306 Superstar Soccer Deluxe	89,90
D283 Hardcore 4 x 4	89,90	D258 Swagman	89,90
D235 Hyper Match Tennis Tour	89,90	D090 Syndicate Wars	89,90
D257 Incredible Hulk Pantheon	89,90	D176 Tekken 2	109,90
D309 Independence Day	89,90	D262 Tempest X	89,90
D121 Int. Track & Field	99,90	D205 Tenka - Lifeforce	99,90
D244 Iron & Blood	69,90	D289 The Devide: Enemis Within	89,90
D198 Iron Man X-O Manowar	99,90	D260 The Last Dynasty	89,90
D297 Jet Rider	89,90	D150 Tilt	84,90
D215 John Madden 97	89,90	D092 Time Commando	89,90
D168 Jumping Flash 2	89,90	D254 Tobal No. 1	99,90
D298 Kings Field	99,90	D259 Tomb Raider	89,90
D122 Konami Open Golf	69,90	D094 Total NBA	99,90
D064 Lone Soldier	69,90	D300 Total NBA 97	99,90
		D164 Transport Tycoon	99,90
		D234 Tunnel B1	89,90
		D186 Twisted Metal 2	99,90

SEGA SATURN

Deutschland		Japan	
D012 Alien Trilogy	89,90	D005 Panzer Dragoon	29,90
D111 Alone 2 - Jack is back	59,90	D167 Pinball Graffiti	89,90
D205 Area 51	89,90	D039 Primal Rage	39,90
D139 Athlete Kings	89,90	D159 Pro Pinball - The Web	49,90
D180 Batman Forever Coin-Op	89,90	D204 Re-Loaded	89,90
D194 Bedlam	89,90	D018 Revolution X	29,90
D170 Black Dawn	89,90	D077 Road Rash	59,90
D195 Blast Chamber	89,90	D034 Sega Rally	59,90
D082 Blazing Dragons	89,90	D053 Shining Wisdom	49,90
D150 Bubble Bobble Collection	89,90	D025 Shinobi X	39,90
D131 Bug Too	89,90	D056 Sim City 2000	99,90
D015 Bust a Move 2: The Arcade	69,90	D108 Skeleton Warriors	49,90
D155 Casper	89,90	D181 Slam'n Jam	69,90
D163 Chaos Control	49,90	D033 Sonic X-treme	89,90
D029 Clockwork Knight 2	39,90	D134 Sonic the Fighters	69,90
D165 Command & Conquer	99,90	D148 Soviet Strike	89,90
D182 Crow: City of Angels	89,90	D076 Space Hulk	59,90
D146 Crusader - No Remorse	89,90	D156 Spot II	89,90
D017 Cyberia	69,90	D138 Starfighter 3000	29,90
D158 Darius II - Sagaia	49,90	D099 Story of Thor II	89,90
D136 Dark Saviour - Landstäl.2	89,90	D050 Street Racer	89,90
D132 Daytona USA Champ. Edit	89,90	D172 Streetfighter Alpha 2	89,90
D095 Destruction Derby	59,90	D014 Streetfighter - The Movie	39,90
D096 Disc World	69,90	D179 Super Motocross	89,90
D176 Dragonheart: Fire & Steel	89,90	D189 Swagman	89,90
D117 Exhumed	89,90	D143 Syndicate Wars	89,90
D016 F. Thomas Big Hurt	49,90	D190 The Last Dynasty	89,90
D046 Fila Soccer 96	39,90	D104 Tilt	59,90
D147 Fila Soccer 97	89,90	D160 Tomb Raider	89,90
D162 Fighting Vipers	79,90	D161 Toshinden URA	89,90
D089 Galaxy Fight	29,90	D157 Tunnel B1	89,90
D083 Gex	39,90	D002 Victory Goal	29,90
D153 Ghen War	49,90	D129 Virtua Cop 2	39,90
D113 GunGriffon	59,90	D036 Virtua Cop mit Gun	99,90
D202 Hardcore 4 x 4	89,90	D037 Virtua Fighter 2	89,90
D098 Heart of Darkness	89,90	D135 Virtua Fighter Kids	79,90
D168 Highway 2000	49,90	D130 Virtual On	89,90
D184 Impact Racing	39,90	D181 WWF in your House	89,90
D164 In the Hunt	59,90	D072 WWF the Arcade Game	49,90
D217 Independence Day	89,90	D122 World Series Baseball 2	69,90
D177 Iron & Blood	89,90	D127 Worldwide Soccer 97	89,90
D149 Iron Man X-O Manowar	49,90	D196 X 2	89,90
D141 John Madden 97	69,90	D047 X-Men Children of Atom	39,90
D094 Lemmings 3D	49,90		
D183 Magic the Gathering	89,90		
D128 Man MT	99,90		
D169 Mega Man X3	89,90		
D078 Mystaria	89,90		
D178 NBA Jam Extreme	89,90		
D143 NBA Live 97	89,90		
D035 NHL All Stars Hockey	49,90		
D144 NHL Hockey 97	89,90		
D112 Need for Speed	89,90		
D107 Night Warriors - Vampire	49,90		
D119 Nights (incl. Analog Pad)	129,90		
D115 Off World Interceptor	39,90		
D142 PGA Tour Golf 97	69,90		

Nintendo 64

USA		Deutschland	
U122 Area 51	79,90	DT05 Fila Soccer	139,90
U124 Batman Forever: The Arcade	29,90	DT08 Goemon - Mythical Ninja 5	139,90
U140 Breakpoint Tennis	29,90	DT02 Pilotwings 64	119,90
U076 Criticom	29,90	DT03 StarWarsShadow of Emp.	139,90
U071 Cyberia	29,90	DT01 Super Mario 64	99,90
U051 Defcon 5	19,90	DT07 Superstar Soccer Deluxe	139,90
U058 Hi-Octane	19,90	DT06 Turok - Dinosaur Hunter	139,90
U109 Impact Racing	99,90	DT04 Wave Race	99,90
U078 Iron Storm	99,90	HD001 Nintendo 64	399,00
U117 John Madden 97	29,90	ZD001 Spieleberater Mario 64	24,90
U135 NFL 97	49,90	ZD002 Nintendo 64 Controller	59,90
U104 NFL Quarterback Club 97	29,90	ZD003 RF-Set inkl. Modulator	49,90

Ladenpreise können variieren!
Versandkosten: 10,- DM

Fettgedruckt: bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
Internet: http://www.dynatex.de



← SERIE →

28 PROBOTECTOR KONAMI, 1987-1997



Die legendäre Action-Serie wurde zwar in der Spielhalle geboren ("Contra"), aber erst auf dem NES richtig populär. Scrollende Einzelkämpfer-Szenarien wechselten mit 3D-Szenen, auf dem Super Nintendo brannten die Konami-Entwickler ihr bestes FX-Feuerwerk ab. Entgegen der enttäuschenden 32-Bit-Version konnte die hammerharte Mega-Drive-Fassung überzeugen.

Magic Moment: Nachdem im ersten Level die riesige Cyber-Schildkröte durch die Mauer krachte, wurden auch Action-Ignoranten zu Baller-Freaks – und hatten nur Minuten später ihr persönliches Super NES unter dem Arm klemmen.

BESTES SPIEL
Super Probotector (Super Nintendo)

←←←← SERIE →→→→

27 CASTLEVANIA KONAMI, 1986-1997

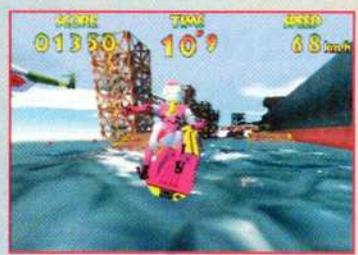
Ehe Van-Helsing seinem Erzfeind Dracula das erste Kreuzifix auf die Stirn drückte, stöberte Konamis Belmont-Clan durch transilvanische Gewölbe. Die wackeren Jump'n'Run-Kämpfer bearbeiteten den Blutsauger-Boß und dessen Vasallen bereits auf dem NES mit Morgenstern- und Peitschenhieben. In den 16-Bit-Nachfolgern stockten die Vampirjäger Ihr Waffenarsenal mit Wurfgeschossen, Lanze

und klerikalen Zauberkunststücken auf. Trotz Neuerungen wurden die 16-Bit-Episoden 1994 von der jüngsten 8-Bit-Fassung eingeholt: "Dracula X" für die PC-Engine hypnotisiert Euch mit düsteren Kirchen-Chorälen in der bislang größten und verwinkeltesten Vampirburg.

Magic Moment: Mit dem japanischen "Dracula X" hetzte uns Konami die exotischste Vorhut des kommenden Intro-Wahns auf den Hals: Die Intro-Auferstehung des Höllenfürsten wird von einem deutschen Sprecher kommentiert, einheimische Spieler mußten auf die Nippon-Schriftzeichen in den Untertiteln schießen.

26 WAVE RACE 64 NINTENDO, 1996

Nintendo 64: Miyamoto goes Wellenreiten: Mit pfeilschnellen Jetbikes pflügt Ihr durch ein halbes Dutzend Wasserstraßen. Dabei achtet Ihr selten auf die Konkurrenten, sondern bestaunt die revolutionäre Wasserphysik – nie zuvor wurde der Wellengang samt Einfluß auf das Fahrverhalten der Jetbikes technisch und mathematisch so perfekt inszeniert.



Magic Moment: Jeder Rennspiel-Enthusiast, der zum ersten Mal durch transparente Brecher pflügt und auf den Wellenkämmen reitet, sieht die Videospieldwelt mit anderen Augen.

25 TEKKEN 2 NAMCO, 1995



Playstation: Um als Meister in der Polygonarena zu bestehen, müßt Ihr Euch in die Kampfstile der Schlägerclique hineindenken und Eure offensive oder defensive Strategie umsichtig planen. Dabei entzünden die spektakulären Angriffe und Abwehr-Moves der nie hektischen Keilerei ein nervenaufreibendes Technikfeuerwerk.

Magic Moment: Höhepunkt jeder "Tekken 2"-Session ist der Kampf in der Teufelsarena: Von rasenden Gitarrenriffs begleitet, prügelt Ihr Euch vor einem riesigen Monitor, der das Kampfgeschehen im Hintergrund zigfach wiederspiegelt.

24 R-TYPE IREM, 1987



Arcade/PC-Engine: Vergleicht man moderne Horizontal-Scroller mit "R-Type", schlägt man die Hände vors Gesicht: So muß Level-Design aussehen, dann klappt's auch mit dem Spielspaß. Acht Spielstufen mit individuellen Gegnern, Gags und Grimassen. Ein vielseitig verwendbarer Satellit zum An- und Umdocken. Ein Beam-Schuß für mächtige Feuerkraft. Kein hektisches Durchfliegen von konfusen Schußsalven und Alien-Formationen. Keine Energieleiste als Ausgleich für Null-Bock-Design.

Action pur mit viel Taktik und genialem Levelaufbau – jeder Geschützturm sitzt an der richtigen Stelle, jeder Feind ist pixelgenau positioniert. Die Umsetzung für das Master System war ordentlich, die Fortsetzungen in der Spielhalle und auf dem Super NES sind ebenfalls empfehlenswert.

Magic Moment: Wer sich in Level 3 vorgekämpft hatte und dieses gigantische Raumschiff erstmals zu Gesicht bekam, mußte kurzzeitig nach Luft schnappen. Doch halb so schlimm: Wie jeder Abschnitt war auch das Alien-Monstrum mit ausgeklügelter Flugroute und Satelliten-Andock-Taktik zu schaffen. Der beste "Raumschiff-Level" aller Zeiten.

← SERIE →

23 BOMBERMAN HUDSON SOFT, 1983 - 1996



Mit "Bomberman" setzte Hudson neue Multiplayer-Maßstäbe: Kein anderer Mehrspieler-Titel bereitet Euch bessere Schadenfreude oder fordert flinkere Reaktionen als die hochexplosive Multitap-Orgie – sind nur noch zwei Spieler übrig, wird's zur fintenreichen Taktik-Knobelei. Neben den "Dynablasters"-Computer-Versionen folgten etliche hochwertige Konsolen-Updates.

Magic Moment: Die diebischste Freude genießt nicht, wer einen Konkurrenten ausbotet, sondern Zeuge einer Selbstsprengung wird: Ein Schwellkopf-Sprite hat seine explosive Fracht zu voreilig deponiert und ist im eigenen Bombenteppich gefangen. Der Countdown läuft...

BESTES SPIEL
Bomberman '95 (PC-Engine)



BESTES SPIEL
Dracula X (PC Engine)



«SERIE»

22 DONKEY KONG COUNTRY

NINTENDO, 1994-1996



Affentheater in drei Akten: Krokodilpiraten und Burgherren halten die Kong-Familie im Kerker, Ihr hüpfst alleine oder im Team durch knallbunte Dschungelszenarien und mißbraucht Euren Partner als Katapult. Etliche Bonusrunden, Minispielchen, Missionen und Geheim-

BESTES SPIEL
Donkey Kong Country 3 (Super Nintendo)

levels veräußern Euch die Krokodiljagd, witzige Tierhelfer erlauben Flug- und Taucheinlagen. Als erstes komplett gerendertes Jump'n'Run reizt die Kong-Familie mit grandiosen Special-FX das Super Nintendo restlos aus.

Magic Moment: Im Piratenschiff fletschen gefräßige Piranhas die Zähne, während Ihr mit einer Taschenlampe im trüben Wasser hinter Holzkisten Schutz sucht.

21 SECRET OF MANA

SQUARE, 1993

Super Nintendo: Nach dem erfolgreichen Game-Boy-Debüt "Seiken Densetsu" portierte Square ihr Action-Adventure auf Nintendos 16-



Bitter und bastelten eine unwiderstehliche Kombination aus "Zelda"-Action sowie "Final Fantasy"-Mechanik. Über ein Jahr nach dem Deutschland-Release von "Secret of Mana" erschien in Japan der dritte "Seiken Densetsu"-Teil.

Magic Moment: Habt Ihr Euch im Schwertkampf geübt und eifrig Waffenkristalle eingelöst, vollführt Euer Sprite Ausfall-Serien und Flic-Flacs.

len: Die Polygon-Pioniere glänzen mit Texturen, realistischen Bewegungsabläufen und atemberaubender Manöver-Flut. Die Saturn-Umsetzung beeindruckt mit unerreichter Detailgenauigkeit und lebensechter Mimik.



20 CHRONO TRIGGER

SQUARE, 1995

Super Nintendo: Square setzte auf alter Hardware das Fundament für eine neue Rollenspiel-Generation. Ein vertrackter Zeitreise-Plot und mehrere Lösungsepochen kosteten Millionen Rollenspieler den Schlaf.

Monster- und Charakter-Animation wurde bislang von keinem 32-Bit-Nachzügler erreicht, Menüführung und Kampfsystem sind noch heute Referenz.



Magic Moment: Nach der zweiten Begegnung schließt sich Obermütz Magus der Gruppe an und heizt Euren Gegnern mit allmächtiger Kampf magie ein.

Magic Moment: Nach der zweiten Begegnung schließt sich Obermütz Magus der Gruppe an und heizt Euren Gegnern mit allmächtiger Kampf magie ein.

19 VIRTUA FIGHTER 2

SEGA, 1995

Arcade/Saturn: Während "Virtua Fighter" von der zugänglichen Drei-Button-Mechanik und



3D-Innovation lebte, läßt Entwickler AM2 in der Fortsetzung alle Virtua-Muskeln spie-

len: Die Polygon-Pioniere glänzen mit Texturen, realistischen Bewegungsabläufen und atemberaubender Manöver-Flut. Die Saturn-Umsetzung beeindruckt mit unerreichter Detailgenauigkeit und lebensechter Mimik.

Magic Moment: Unterwasserfinale: Blechkopf Dural und Euer Charakter liefern sich ein Zeitlupen-Duell, aus Sprüngen werden Schwimmstöße.

«SERIE»

18 RIDGE RACER

NAMCO, 1993-1996



Das Original half tatkräftig mit, Playstations zu verkaufen, die jüngste Version reizt die Konsolen-Hardware noch drastischer aus: Sowohl in der Spielhalle ("Rave Racer") als auch zuhause setzt die Rennspielserie von Namco mit gleichbleibend hoher Qualität und makelloser Spielbarkeit Maßstäbe. Der treibende Techno-Soundtrack begeistert selbst Rockfans: Mit dieser Serie entfachte Namco weltweit ein Rennspielfieber.

Magic Moment: Wenn Ihr das "Ridge Racer"-typische Sliden im Griff habt und souverän um engste Haarnadelkurven driftet.

BESTES SPIEL
Ridge Racer (Playstation)

Das Original half tatkräftig mit, Playstations zu verkaufen, die jüngste Version reizt die Konsolen-Hardware noch drastischer aus: Sowohl in der Spielhalle ("Rave Racer") als auch zuhause setzt die Rennspielserie von Namco mit gleichbleibend hoher Qualität und makelloser Spielbarkeit Maßstäbe. Der treibende Techno-Soundtrack begeistert selbst Rockfans: Mit dieser Serie entfachte Namco weltweit ein Rennspielfieber.

Magic Moment: Wenn Ihr das "Ridge Racer"-typische Sliden im Griff habt und souverän um engste Haarnadelkurven driftet.

BESTES SPIEL
Ridge Racer (Playstation)

Das Original half tatkräftig mit, Playstations zu verkaufen, die jüngste Version reizt die Konsolen-Hardware noch drastischer aus: Sowohl in der Spielhalle ("Rave Racer") als auch zuhause setzt die Rennspielserie von Namco mit gleichbleibend hoher Qualität und makelloser Spielbarkeit Maßstäbe. Der treibende Techno-Soundtrack begeistert selbst Rockfans: Mit dieser Serie entfachte Namco weltweit ein Rennspielfieber.

«SERIE»

17 PAC-MAN

NAMCO, 1980-1996



Der Labyrinth-Thriller der ewig mampfenden Pampelmusen-Sippe ist ein Geschicklichkeits-Werk von unerreichter Dynamik. Während bei "Pac-Man" nur ein Irrgarten zu säubern war, mußte seine hungrige Gattin in vier Bildern Pillen, Früchte und Brezeln knabbern. Die Jagd mit unberechenbaren Geistern im Nacken führt noch heute zu dramatischen Situationen in der Redaktion.

Magic Moment: Der Fluch des Spielers, der während der Jagd auf das vierte Gespenst (1600 Punkte wert!) feststellt, daß die Wirkung der Kraftpille gerade zuende ist...

BESTES SPIEL
Ms. Pac-Man (diverse Systeme)

Der Fluch des Spielers, der während der Jagd auf das vierte Gespenst (1600 Punkte wert!) feststellt, daß die Wirkung der Kraftpille gerade zuende ist...

«SERIE»

16 LANGRISSER

NCS, 1991-1996

Dieser Fantasy-Zyklus begeistert die Strategen systemübergreifend: Der Feldzug ist dem Nintendo-exklusiven "Fire Emblem" ähnlich, doch eine spielerische Feinheit unterscheidet die Saga (Mega Drive, Duo Engine, SNES und Saturn) vom Kontrahenten: Neben Euren unersetzlichen Helden steuert Ihr auch deren Truppen, die als Kanonenfutter noch mehr taktische Möglichkeiten bringen.



Ansonsten gilt für den Langrisser das gleiche wie für "Fire Emblem": Jede Einheit und jedes Monster steht am rechten Platz, jede Ruine hat eine taktische Bedeutung – wenn Ihr ein Szenario übersteht, dann nur mit letzter Kraft und unter Aufbietung aller Talente. Wer japanische Menüs fürchtet, der sucht nach "Warsong", der US-Version des Mega-Drive-Debüts. Vom neuen "Langrisser" auf dem Saturn raten wir ab.

Magic Moment: Wo Schwerter und Lanzen versagen, hilft die Kraft des rechten Glaubens: Die schleimigen Plobs des vierten Level vertrimmt Ihr mit Mönchen, die Ihr davor als nutzlose Schwächlinge verachtet habt.

BESTES SPIEL
Langrisser (Mega Drive, PC-Engine)

Wo Schwerter und Lanzen versagen, hilft die Kraft des rechten Glaubens: Die schleimigen Plobs des vierten Level vertrimmt Ihr mit Mönchen, die Ihr davor als nutzlose Schwächlinge verachtet habt.

HARDWARE-HUSTEN:

Die grössten Technik-Debakel

Batman Forever
32-BIT: VERPIXELTE AUFBLASSPITES UND OPTISCHE STOLPERSTEINE, WOHN DAS AUGE SCHAUT – DAS HAT DER FLATTERMANN NICHT VERDIENT.

Timecop
SUPER NINTENDO: JEAN CLAUDE VAN DAMME WIRKT ALS RUCKLIGES DIGI-SPRITE NOCH HÖLZERNE ALS AUF DER LEINWAND.

Hi Octane
32-BIT: BULLFROG HAT DIE "MAGIC CARPET"-ENGINE FÜR EINEN "WIPE OUT"-CLONE VERGEWALTIGT: DIE

TRÄGEN GLEITER KOMMEN KAUM VOM FLECK, DAS POLYGON-TERRAIN WACKELT UND WABERT.

Bubsy is 3D
PLAYSTATION: ZEITSPRUNG – WER DURCH ACCOLADES DREIDIMENSIONALE 3D-HÜPFEREI STROLCHT, FÜHLT SICH UM SECHS JAHRE ZURÜCKVERSETZT.

Altered Beast
MASTER SYSTEM: NIVEAULOSER SPIELAUTOMAT ALS KATASTROPHALE HEIMVERSION. DUMPFES GEKLOPPE IN FLACKER-OPTIK.



15 FIRE EMBLEM

NINTENDO, 1991-1995



Super NES: Die besten Fantasy-Spiele scheinen unseren japanischen Kollegen vorbehalten: Weder das Ur-"Fire Emblem" auf dem NES, noch das 16-Bit-Remake und das "Sequel" von 1995 wurden von Nintendo ins Englische übertragen. Das ist verwerflich, denn mit dem Epos gelang dem Marktführer eine einzigartige Mischung aus märchenhafter Fantasy (mit Drachen, Zauberschwertern sowie schönen Mädchen) und nervenzerfetzender Taktik-Problematik: Mit Eurer wachsenden Truppe stürmt Ihr Thronsäle und Spukruinen, hetzt robuste Ritter gegen dämonische Wächter und laßt Eure Magier gegen die Hexergarde des Feindes antreten. Nur wer die persönlichen Fähigkeiten all seiner Streiter kennt und diese auf Umweltbegebenheit und Schlachtsituation abstimmt, hat eine Chance, die böse Armee zu schlagen. Dabei folgen die einzelnen Szenarios einer epischen Hintergrund-Story – die leider nur Japaner verstehen.

Magic Moment: Mann gegen Mann auf dem Kampfbildschirm: Der vernichtende Schlag gegen den dämonischen General-Oberbefehlshaber ist kaum vollendet, da füllt sich auch schon Euer Erfahrungspunkte-Balken – die prompte Beförderung Eures Prinzen bringt Charakter-Boni und ist immer eine feierliche Gedenkpause wert.

TITEL-TRÄNEN:

Die obskursten und blodesten Spiele-Namen

Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte

IM ENGLISCHEN NOCH GEHEIMNISVOLL-DÜSTER ("SHADOW OF THE HORNE RAT"), WIRD DIE WORTWÖRTLICHE ÜBERSETZUNG ZUM TITEL-MONSTER.

Iron Man and X/O Manowar in Heavy Metal

SUPERHELDEN-ACTION VOM FLIESSBAND: DAZU FIEL AUCH ACCLAIMS REGER MARKETING-ABTEILUNG NICHTS EIN.

Mega-lo-Mania

DAS STOTTERN EINES DEBILLEN AMIGA-BESITZERS? EIN MINDERJÄHRIGER FRAGT NACH DER NEUEN MANIAC? WIE DEM AUCH SEI: DAHINTER VERBIRGT SICH EIN SOLIDER "POPULOUS"-CLONE VON SENSIBLE SOFTWARE.

Michael Jordan: Chaos in Windy City

BASKETBALL-LEGENDE AUF ABWEGEN: MICHAEL DUNKT RENDER-MONSTER IN CHICAGO PLATT.

Aaahh!!! Real Monsters

PRIMITIVE GRUSEL-HÖPFEREI, DIE WIRKLICH ZUM SCHREIEN IST.

SERIE

14 GALAGA

NAMCO, 1981-1996



Mit schwacher Bewaffnung gegen aggressive Formations-Fliegen: Nur wenn Ihr ein entführtes Raumschiff durch gezielten Schuß wieder erlöst, verdoppelt sich Eure Feuerkraft – ballert Ihr millimeterscharf daneben, kommt zur hektischen Action der eigene Frust. Dank der Möglichkeit, in schwierigere Galaxien vorzustoßen sowie Dreifach-Feuerkraft sichert sich die famose PC-Engine-Version von "Galaga '88" einen Platz im Spiele-Olymp.

Magic Moment: Die Freude der Spieler, die zum ersten Mal mit Hilfe des "Nichtstun"-Tricks den geheimen Bonus in der "Galactic Dancing"-Runde kassieren.

BESTES SPIEL
Galaga '88
(PC-Engine)

13 LEMMINGS

PSYGNOSIS, 1990 - 1996



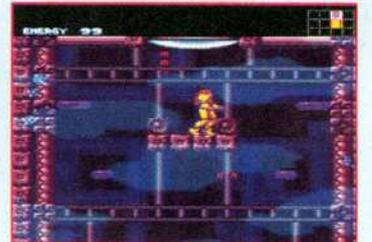
Super Nintendo: Nach spielerisch mäßigen Amiga-Titeln à la "Shadow of the Beast" feierte Psygnosis mit den Puzzle-Nagern ihren ersten Welterfolg. Ihr lotst eine wuschelhaarige Doofkopf-Horde durch scrollende Levels und verdonnert Eure Schützlinge über limitierte Icon-Kommandos zu Brückenbau, Fallschirmsprung oder Buddelakkord. Die Nachfolge-Spiele waren gut, aber lange nicht so "einfach genial" wie das Original.

Magic Moment: Eine Notsprengung der Truppe ist zwar traurig, aber hübsch anzusehen.

12 SUPER METROID

NINTENDO, 1994

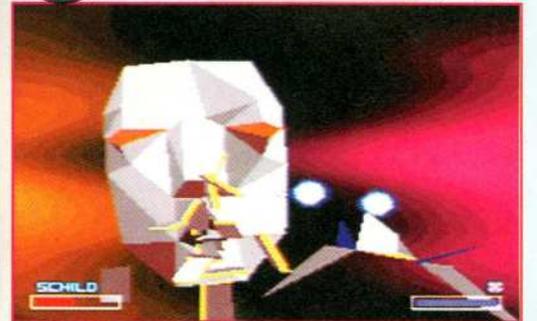
Super NES: Frauen an die Macht: Mit "Metroid" auf dem NES begründete Nintendo die Karriere der Power-Lady Samus Aran, einer verwandlungsfähige Cyborg-Abenteurerin. Die Fortsetzung „Super Metroid“ zelebriert eine brillante Story voller Phantasie, Rätseln und Überraschungen. Das Action-Adventure ist eine leidenschaftliche Achterbahnfahrt durch unterirdische Katakomben, garniert mit Dutzenden von Extras und genialem Level-Design. Eine so packende Atmosphäre entfalten nicht einmal die legendären "Zelda"-Spiele.



Magic Moment: Im Endkampf gegen das mutierende Mother Brain durchlebt Ihr in fünf Minuten sämtliche Höhen und Tiefen im Leben eines Abenteurers. Und nicht vergessen: Nach dem Sieg muß man noch dem Stollensystem entkommen...

11 STARWING

NINTENDO, 1993



Super Nintendo: 1993 überraschte Nintendo mit ihrem ersten Polygon-Highlight. Das tierische Team um 3D-Fuchs McCloud rauschte durch kantige Raumstationen, Sternen-Flotten und eine Galaxie der transparenten Quallen. Grund der technischen Glanzleistung: Der mit nur 3,5 MHz getaktete Super-NES-Prozessor wurde von Nintendos maßgeschneidertem 3D-FX-Chip unterstützt.

Magic Moment: Während von allen Seiten Laserstrahlen und Meteoriten um die Polygonkanzel krachen, manövriert Ihr Euren Jäger in einen "klassischen"-Todesstern-Tunnel: Bei der klaustrophobischen 3D-Hatz litzen Videospiele zum ersten Mal unter Schwindelanfällen.



10 SIM CITY

NINTENDO, 1991

Super NES: Das "Sim City"-Original auf Mac und PC ist toll, doch auf dem (technisch eigentlich ungeeigneten) Super Nintendo wurde die Simulation noch besser: Dank Nintendo-eigener Gags und Szenarios, vereinfachter Joypad-Steuerung und einem hilfreichen, animierten Berater wußte die Umsetzung sowohl Städtebau-Veteranen als auch die jüngsten Spieler zu begeistern.



GRUNDGERÄT PAL 64



SUPER MARIO 64



PILOTWINGS 64

Beispiel 1: **NINTENDO 64**
 + Super Mario 64 **DM 32.-**
 + Pilotwings 64 **monatlich**
 + 2tes Joypad **bei 24 Monaten**

Beispiel 2: **Sony Playstation**
 + Memory Card **DM 29.-**
 + 2tes Joypad **monatlich**
 + Spiel für 99.90 **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	99.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung (Es wird ein RGB-Kabel benötigt)	59.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card (Sony)	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
Memory Card (24MEG!!)	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
4-4-2-Fußball dt	89.90
A.IV Evolution Global dt	89.90
Area 51 dt	89.90
Baphomets Fluch dt	89.90

PLAYSTATION

Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Rage Racer jp	149.90
Rebel Assault II dt	99.90
Re-Loaded dt	89.90
Resident Evil dt	89.90
Sim City 2000 dt	89.90
Soviet Strike dt	89.90
Soul Blade us (März)	109.90
Spot g.t. Hollywood dt	89.90
Star Gladiator dt	89.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Suikoden us	99.90
Tekken II dt	104.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Victory Boxing dt	89.90
Warhammer dt	89.90
Wing C. IV (Ende März) dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	



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

NINTENDO 64

Grundgerät dt	399.00
Pilotwings 64 dt	119.90
Super Mario 64 dt	99.90
Turok dt (März)	159.90
Joypad dt	59.90
Antennenkabel dt	49.90

SUPER NES

Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II 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 USA und Japan auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES

0221-121067



SOUL EDGE (SOUL BLADE)



MANX TT SUPER BIKE



DESTRUCTION DERBY II

PLAYSTATION

Bedlam dt	89.90
Black Dawn dt	89.90
Biam! Machinehead dt	79.90
Blast Chamber dt	99.90
Bust A Move 2 dt	79.90
Command&Conquer dt	99.90
Cool Boarders dt	89.90
Contra: Legacy War us	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Crusader: No Remorse dt	89.90
Darkstalkers dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Disruptor dt	99.90
Dragonheart dt	99.90
Exhumed dt	89.90
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
Hexen dt	89.90
Int. Superstar Soccer dt.	89.90
Jet Rider dt	89.90
Legacy of Kain dt	89.90
Manic Karts dt	84.90
Megaman X3 dt	89.90
Namco Museum Vol.3 dt	89.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	99.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
Pandemonium dt	89.90
Perfect Weapon dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Amok dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Bug Too dt	89.90
Bedlam dt	84.90
Black Dawn dt	89.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Dark Savior dt	89.90
Daytona CCE dt	109.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighting Mega Mix jp	129.90
Impact Racing dt	89.90
Hexen dt	84.90
Heart of Darkness dt	109.90
Manx TT dt	99.90
Manic Karts dt	89.90
Nights & Analogstick dt	139.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Scorcher dt	89.90
Sega Ages dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Sonic the Fighters	89.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtua Cop II dt (ab 18)	99.90
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

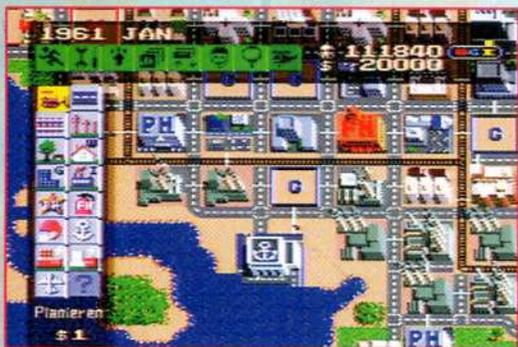
Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei.
 Annahemeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

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



Mit flinkem Knopfdrücken errichtet Ihr Euer ganz persönliches Metropolis – oder eine smogverhangene Alptraumstadt, aus der Euch die Bürger schließlich mit Knüppeln vertreiben.

Magic Moment: Die Kriminalität sinkt, der Stau löst sich und fröhliche Zuwanderer überrennen Eure Neubausiedlung – für ehrgeizige Städteplaner wird jedes Richtfest zum magischen Augenblick.



9 LEGEND OF ZELDA

NINTENDO, 1986 - 1993



Pummel-Elf Link ist seit 1986 das Vorbild für drei japanische Abenteuer-Generationen: Noch heute heften sich fernöstliche Designer an die Fersen des Nintendo-Pioniers, verschieben reihenweise Steinblöcke und legen einen Hebel nach dem anderen um. Entgegen dem für Abenteuerspiele üblichen Optionswust trumpfte Nintendo mit einer simplen, aber ausgereiften Action-Mechanik auf und erschloß dem Genre neue Zielgruppen.

Magic Moments: Held Link beim Hecken-schneiden: Egal, ob struppiges Buschwerk oder lieb-voll angelegtes Blumen-beet – der freche Elf entfrem-det sein Stummelschwert als Machete und rodet in Sek-undenschnelle ganze Parkanlagen.

BESTES SPIEL
Zelda 3 - A Link to the Past (Super Nintendo)

8 STREETFIGHTER 2

CAPCOM, 1991-1996



Trotz 3D-Wahn bleibt Capcoms Bitmap-Beat-em-Up der Prügel-Champion: Sympathische Charaktere und fantastische Spezialmanöver inspirierten zahllose Ableger – und prügeln mit konkurrenzloser Spielbarkeit sowohl SNKs Neo-Geo-Fighter als auch die technisch imposanteren Polygon-Nachzügler ins Aus. Trotz 32-Bit-Updates gefällt uns das Arcade-Original "Super Streetfighter 2 Turbo" am besten – gleich dahinter kommt die 3DO-Umsetzung. Qualitativ hochwertig waren jedoch alle Adaptionen.

Magic Moment: Ryu und Jugend-Spezi Ken ballern sich ins klassische Fernkampf-Patt – wer rutscht als erster mit schweißnassen Fingern vom Pad und springt todesmutig ins gegnerische Sperrfeuer?

BESTES SPIEL
Super Street-fighter 2 Turbo (Arcade)



7 SUPER MARIO KART

NINTENDO, 1992

Super NES: Zwei Jahre nach "F-Zero" entwickelte Shigeru Miyamoto das bisher beste Rennspiel der Videospieldwelt. Wie das Gleiterrennen war auch "Super Mario Kart" ein Vorbild in Sachen Zugänglichkeit und Spieldesign, ersetzte die simple Flug-Mechanik jedoch durch eine bis heute unerreichte Bodenphysik: Durch das bis ins kleinste Detail ausgetüftelte Zusammenspiel zwischen Go-Kart und befahrenem Untergrund geriet die Schlammfahrt zur (je nach Gewicht des Karts) mehr oder weniger ausgedehnten Rutschpartie, auf Eisflächen wurde das waghalsige Driften mit zeitraubendem Schlittern bestraft. "Mario Kart"-Experten be-



wältigen sogar Haarnadel-Kurven mit souveränen Sprung- und Lenkmanövern. Das aktuelle N64-Update kommt leider nicht an die Brillanz des Original heran.

Magic Moment: Auf der finalen und extrem fordernden "Rainbow Road" kickt Ihr in letzter Sekunde die Prinzessin mit einem gezielten Schildkröten-Schuß von der Bahn und zieht mit Siegesgebrüll über die Ziellinie – ein erhebendes Glücksgefühl.

6 INDIZIERTE SPIELE

10. 1993 - 1997

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus rechtlichen Gründen nicht näher auf diese Titel eingehen können.

5 ADVANCED MILITARY COMMANDER

SYSTEMSOFT/SEGA, 1992



Mega Drive: Die "Daisenryaku"-Strategie-serie gilt in Japan als das beste PC-Hexfeldepos, doch erst Sega veredelte das Prinzip zum All-Time-Classik: Mit ihrer exklusiven Mega-Drive-Version schufen sie das komplexeste und gleichzeitig bedienungsfreundlichste Strategiespiel, simulierten Hunderte von Fahrzeugen und Flieger des zweiten Weltkriegs (selbst seltene Stuka-Varianten kennen die japanischen Designer) und verloren dabei die taktische Schärfe nicht aus dem Blick: Stellungskriege, weiträumige Umfassungen, Kesselschlachten und das Ringen um die Luftherrschaft – wer keine Aversionen gegen Artillerie und Panzer hat, ist Monate gefesselt. Wie die deutsche Armee geht auch das Spiel erst in Rußland in die Knie: Von ungünstiger Witterung zermürbt, festgefroren und ohne Treibstoff, quälen sich ihre Elite-Divisionen voran. Zieht schließlich der Sowjet, starrt Ihr dreißig Minuten auf einen unbeweglichen Bildschirm – die 68.000-CPU denkt und denkt und denkt...

Magic Moment: ...erlebt Ihr regelmäßig: Wenn die feindliche Zugphase beendet ist, Ihr endlich wieder ans Joypad könnt, und die eigene Front zumindest rudimentär noch steht.

←←←←←SERIE→→→→→

4 FINAL FANTASY SQUARE, 1987-1997



Fesselnder Plot, unerreichtes Charakterdesign und eine Spielwelt, in der Euch bereits nach den ersten Stunden jeder



Bewohner ans Herz wächst: Square hat mit ihren Vorzeige-Rollenspielen Stückzahlen abgesetzt wie kein anderer RPG-Entwickler. Die aktuelle Episode "Final Fantasy 3" verdrängt mit filmreifem Szenario und orchestralem Soundtrack sogar PC-Monster wie die "Ultima"-Reihe auf die hinteren Ränge. Von insgesamt zehn Episoden schafften es allerdings nur zwei 16-Bit-Folgen und drei Game-Boy-Teile, in den Westen.

BESTES SPIEL
Final Fantasy.3 (Super Nintendo)

Magic Moment: Oberfiesling Kefka mutiert zur organischen Säule – das hartnäckige Monstrum scrollt über mehrere Bildschirm-Etagen und verwandelt sich zu guter Ltzt in einen schillernden Höllengel.



←←←←←SERIE→→→→→

3 SUPER MARIO NINTENDO, 1985-1995

Was soll man zu den "Super Mario"-Abenteuern noch erzählen? Seit dem bahnbrechenden "Super Mario Bros." für das NES tobt sich Hüpfheld Mario jenseits der 90-Prozent-Schallmauer aus. Bis auf den zweiten NES-Teil setzte jede Episode neue Maßstäbe, die meisten inhaltlichen Neuerungen bot jedoch "Super Mario Bros. 3": Dieses Meisterwerk faszinierte in jeder Welt mit genial-innovativen Spielspaß-Features, nicht mal "Super Mario World" und "Yoshi's Island" fürs Super Nintendo konnten da mithalten. Kein anderes Jump'n'Run erreichte auch nur annähernd die Design-Brillanz oder den puren Level-Umfang der "Super Mario"-Serie. Abgesehen natürlich von der 64-



Premiere des sympathischen Latzhosen-Klempners...

Magic Moment:

Jede "Super Mario"-Episode ist eine Kettenreaktion unvergeßlicher Momente. Will man jedoch eine besondere Situation herausgreifen, dann wählen wir die Maxi-Welt in "Super Mario Bros. 3", in der alles bis auf Mario um das Vierfache gewachsen ist. Wer an Minderwertigkeitskomplexen leidet, darf sich auf was gefaßt machen.

BESTES SPIEL
Super Mario Bros.3 (NES/Super Nintendo)



2 SUPER MARIO 64 NINTENDO, 1996



Nintendo 64: Jump'n'Run-Spieler und 3D-Fetischisten erkunden in Marios 64-Bit-Debüt die erste 3D-Welt ohne Grafikpatzer: Weder verzerrte Tapeten noch instabile Polygon-Mauern trüben Eure Erkundungen in der knuddligen Jump'n'Run-Szenerie. Mario-Vater Miyamoto hat die klassischen Mario-Elemente gekonnt in die dritte Dimension portiert und fordert noch mehr Forscherdrang als in seinen 16-Bit-Episoden. Marios 3D-Ausflug ist der eindrucksvollste Vorreiter einer neuen Generation und läßt die 32-Bit-Konkurrenten links liegen.

Magic Moment: Nur Auserwählte stöbern zwischen verwinkelten Labyrinth und feuerspeienden Vulkanen auch den letzten von 120 Sternen auf: Wenn Euch Dino Yoshi die penible Sammler-Natur schließlich mit 100 Leben entlohnt, wird auch beherrschten Hüpf-Veteranen warm ums Herz.



1 TETRIS

DIVERSE ANBIETER, 1985-1997

Game Boy: Kein anderer Spiel unterlag in den vergangenen zehn Jahren einem vergleichbaren Umsetzungswahn wie Pajitnow's

Geniestreich "Tetris": Nach seiner Geburtsstunde im russischen Designer-Hirn wurde der Urvater aller Klötzchen-Knobeleyen in ungezählten Arcade- und Heimversionen verbraten – allen voran Nintendos Game-Boy-Umsetzung aus dem Jahre 1989 sowie das Super-NES-Duell "Battle Tetris". Das unverwüthliche Puzzle-Prinzip gilt noch heute als das Videospiele-Phänomen schlechthin: Vom stillen Örtchen bis zum Schulbus – der "Tetris"-Virus lauert überall.



Magic Moment: Es gibt kaum ein befriedigenderes Erlebnis als dem gelinkten Gegenspieler eine Fünfer-Reihe rüberzuschicken. Bleibt nur zu hoffen, daß die "lange Stange" immer zum passenden Zeitpunkt erscheint...

Turok: Dinosaur Hunter



Die Triceratops-Patrouille heizt Euch mit Raketen ein: Nach den Explosionen huscht Ihr im Rauch herum.



Endlich dürfen sich frisch-gebackene N64-Besitzer an der langerwarteten Dinosaurierjagd des zeitreisenden

Barbaren Turok beteiligen. Im verlorenen Land geht's nämlich turbulent zu, die Zeit ist knapp: Nicht nur, daß sich Ultra-Bösewicht "Campaigner" mit Hilfe einer lang verschollenen Waffe zum Herrscher der Galaxis aufschwingen will. Zu diesem Zweck hat er das einst friedliche Land mit außerirdischen Droiden und biomechanischen Saurier-Mutationen bevölkert. Um dem Chaos Einhalt zu gebieten, erforscht Ihr insge-



Auch an einen ballerintensiven Korridor-Abschnitt wurde gedacht: Kämpft Euch Meter für Meter durch die Roboter-Festung.

samt acht ausladende Spielstufen, um sowohl Schlüssel (erlauben Euch den Zutritt zu weiteren Levels) als auch Teile der Superwaffe "Chronoscepter" (die ultimative Waffe gegen den "Campaigner") zu finden. Nehmt Ihr zur ersten Expedition Platz, fällt Euch sofort

Per R-Taster überspringt Ihr gefährliche Abgründe, mit dem Z-Trigger nehmt Ihr aus der Nebelwand auftauchende Dinos und Droiden unter Beschuß, bevor sie Euch eine Laser-Garbe auf den Schädel ballern können. Mit dem Steuerkreuz wählt Ihr zwischen den zwei Fortbewegungsarten Gehen und Laufen.

Um beim ersten richtigen Einsatz nicht gleich als Raptor-Futter zu enden, erlernt Ihr im Trainingsmodus alle wichtigen Buschmann-Tricks: Mit ausführlichem Begleittext erfahrt Ihr, wie man Lianen hinaufkraxelt, Flüsse durchschwimmt und mit Hilfe der einblendbaren Karte auch haarige Felsensprünge sicher meistert. Auf dieser Karte erkennt Ihr auch feindliche Objekte, die in Sichtweite sind, als rote Pfeile: Im Feuergefecht erweist es sich als nützlich, den Überblick

Deutsche

"Turok"-Jäger ballern statt auf humanoide Urzeit-Einwohner auf metallische Droiden. Diese



Ein angriffslustiger Kampfdroide fuchelt mit einem Plasma-Speer herum.

Vorsichtsmaßnahme (USK und BPS lassen grüßen) schmälert allerdings nur bei blutrünstigen Metzger-Fans das Vergnügen: So



Höhlenfeuer: Beim Kampf gibt's imposante Rauch- und Explosionseffekte.

erscheint es unlogisch, daß sich tumbe Primaten einen Beam-Teleporter basteln. Außerdem sind die Metallschurken mit beeindruckenden Glanz-Effekten hervorragend gelungen.

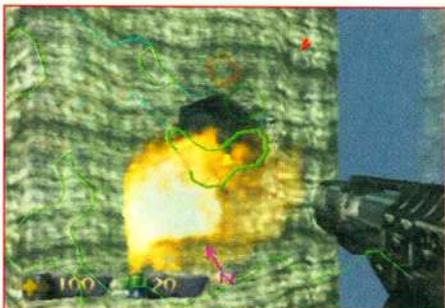


Ein heranstürmender Dino wird fachgerecht abgeschossen: Waidmannsheil!

"Turok" begeistert mich mit verwinkelten Riesen-Levels und atmosphärisch-verspielter Grafik: Geheimgänge und Bonusräume verleiten zum fröhlichen Forschen, knirschend zu Boden krachende Palmen und 3D-Buschwerk schaffen eine gespannte Einzelkämpferstimmung: Die Mischung aus Geschicklichkeit und Feuergefechten stimmt. Etwas mehr Innovation hätte ich mir bei der Waffenauswahl gewünscht: Schrotflinte und MG zählen zum alten Eisen, kriegsnahe Ausrüstung wie Sprengfallen und Minen würden taktische Akzente setzen. Auch der zufällige Beam-Auftritt der Gegner kostet Euch des öfteren wertvolle Energie. Dafür entschädigen die ulkigen Todesarten Eurer Feinde (Dinos sinken qualvoll zu Boden, detonierende Granaten lassen Droiden meterhoch davonfliegen) und Totentrommeln als Hintergrund-Sound.



Oliver Ehrle



Durch effektiven Granatwerfereinsatz räuchert Ihr die bemannten Felshöhlen aus.



Gefahren, wohin Ihr Euer analoges Auge wendet: Hier ein ungemütlicher Echsen-Verschnitt.



Mit gezielten Distanzschüssen haltet Ihr Euch die gefährlichen Droiden vom Lendenschurz.



Polygon-Zwischenspanne lockern das Spiel auf: Sieht gut aus und ist wenig speicherintensiv.



Gnadenschuß für den Dino: Mit flüssiger Animation und realistischen Bewegungen fühlt Ihr Euch wie auf der Jagd.



Selten steht Ihr so nahe an einem Eurer Gegner: Knallt die Biester lieber auf Distanz ab!

zu behalten. Seid Ihr fit, macht Ihr Euch in der ersten Mission auf, eine geheimnisvolle Ruinen-Kultstätte zu erreichen. Die Steinportale, die Ihr dort findet, erlauben Euch mit den passenden Schlüsseln den Zugang zu weiteren Abschnitten.

Während Eurer Expedition müßt Ihr mit einer heimtückischen Besonderheit Eurer Gegner fertigwerden: Die Kreaturen materialisieren sich in einem Lichtblitz herbei und sorgen für permanente Gefahr, denn selbst nach einem harten Gefecht könnte umgehend hinter Euch ein neu teleportierter Roboter durchladen. Ihr wehrt Euch mit einem üppigen Waffenarsenal, für das Ihr ständig auf Munitions-Pirsch seid: Bogen, Sturmgewehr, Gatling-Kanone, Plasma-Waffen oder Teilchenbeschleuniger sorgen für grandiosen Feuerzauber, besonders, wenn Ihr einem der Riesen-Gegner (Tyrannosaurus Rex, Gottes-

anbeterin, Campaigner) gegenübersteht. Mit den A- und B-Knöpfen zieht Turok die gerade benötigte Waffe aus dem Rucksack: Präzises Wechseln zwischen den Typen entscheidet zwischen Tod und Leben. Den Schwerpunkt Eurer Mission allerdings bildet das Erforschen der vernebelten Landschaften. Ob Ihr an Felshängen entlang auf Hängebrücken herumschleicht, antike Tempelkanäle durchschwimmt oder eine Baumhaus-siedlung in luftiger Höhe besucht, ständig haltet Ihr Ausschau nach wichtigen



Die Gottesanbeterin schleimt Euch mit Glibber-Masse zu und verwirrt Euch mit ihrem Gehopse.

Schlüsseln, Bodenschaltern, dreieckigen Gesundheitssymbolen und "Chronoscepter"-Trümmern, die sich auch hinter unscheinbaren Mauerritzen verbergen können. Habt Ihr Glück, öffnet sich unversehens vor Euch ein bläulich schimmernder Eingang zu einer Bonus-Kammer: Seid Ihr schnell genug und erreicht sie vor dem Verschwinden, befindet Ihr Euch zunächst außer Lebensgefahr und sammelt mit gewagten Hopsern Heilmittel und Bonusleben ein. Speichern dürft Ihr leider nur, wenn Ihr einen der sporadischen Save-Altare erreicht: Hier legt Ihr Spielstände auf dem Controller-Pak an, denn das "Turok"-Modul enthält keine Batterie. Hat Euch ein Dino gebissen und Eure Energie ist aufgebraucht, dürft Ihr vom letzten erreichten Continue-Punkt weiterspielen. *cb*

Technische

Probleme gab's mit dem aus etlichen Ego-Shootern bekannten Effekt, daß getroffene Gegner für den Rest des Spiels als Trophäen herumliegen: Selbst mit simpleren Polygon-Leichen hätte der Grafik-Fluß gelitten. Deshalb lösen



Gut abgepaßt: Den beamenden Droiden schießt Ihr sofort nach dem Auftauchen in Stücke!



Dem ultimativen Bösewicht "Campaigner" schießt Ihr Stück für Stück die Haut vom Stahlskelett.

sich besiegte Droiden mit einem Transparenzeffekt in Wohlgefallen auf: Genauso schnell, wie sie per Beam-Blitz überall erscheinen, verschwinden sie auch von der "Turok"-Bildfläche.

"Turok" sieht man den hohen Entwicklungsaufwand an: Trotz dominanter Nebelwand und gelegentlichem Grafik-Ruckeln bei komplexeren Gebäuden ist die audiovisuelle Gestaltung prima gelungen. Atmosphärisches Getrommle begleitet Euch bei nervenaufreibenden Dino-Gefechten, völlig frei erkundet Ihr immens große Dschungel-Gebiete und erforscht den Weg zum nächsten Artefakt. Die hervorragende Steuerung benötigt etwas Einspielzeit, doch danach versinkt Ihr völlig in der virtuellen Vorzeit. Mit dem ständigen Teleportieren der Droiden kann ich mich allerdings nicht anfreunden: Für mich muß ein Ego-Shooter räumlich und zahlenmäßig festgelegte Gegner haben, damit ich strategisch angreifen kann. Wer mit diesem "Beam"-Element leben kann, den erwartet eine faszinierende Action-Expedition mit vorzüglichen Effekten.



Christian Blendl



Brillante Lichteffekte: Die Fähigkeiten der neuen Hardware werden mit "Turok" schon ansprechend genutzt.



Blick nach oben: Nur mit einem wachsamen Auge stößt Ihr alle Geheimgänge auf.

SPIELSPASS **85%**

TUROK
DINOSAUR HUNTER

HERSTELLER
Acclaim

SYSTEM
Nintendo 64

ZIRKA-Preis
150 Mark

GRAFIK SOUND
81% 76%

Packende Urzeit-Expedition mit Hightech-Waffen, verzwickten Levels und revolutionären Polygon-Dinos.

Bit 64
AE 16

Riot

PS Die Zukunft ist grausam: Höhere Steuern, weniger Rente und härtere Sportarten wie der "Riot"-Wettkampf, in dem sich 16 Teams aus aller Welt in einem der brutalsten Ballspiele messen. Jede Mannschaft besteht aus vier Feldspielern und versucht, einen leuchtenden Plasmaball auf das sich drehende Tor in der Mitte des Spielfeldes zu werfen. Kreise auf dem Feld markieren die dabei abgestaubten Punkte, vom Spielfeldrand gewinnt Ihr drei Zähler hinzu.

zu der Ladestation in Eurer Hälfte – wer nämlich in der gegnerischen Farbe einwirft, erzielt ein Eigentor. Außer diesen Grundregeln gilt nur noch ein Gesetz: Alles ist erlaubt! Mit der Kreis-Taste malträtiert Ihr Konkurrenten in Reichweite mit Faustschlägen und Bodychecks, ohne mit schlechtem Gewissen den Pfiff des Schiedsrichters zu erwarten. Um das



Durch intelligente Nutzung der Bande gelingt es Euch sogar, frontal gedeckte Team-Kollegen anzuspielen.

Multi-Spieler-Spaß können bis zu acht Gladiatoren haben: Stöpselt Ihr



Grafik-Schmankerl: Detaillierte Spieler-Objekte auch in der Nahaufnahme.

zwei Multitaps an die Playstation, steuert jeder seinen eigenen Feldspieler. In der Halbzeitpause



Spaß mit Zahlen: Chancenauswertung und Ballbesitz im Detail.

studiert Ihr in bester amerikanischer Sport-Tradition die Statistiken des Matches.



Problem der meisten 3D-Ansichten: Nur auf dem vorderen Teil des Feldes könnt Ihr Positionen richtig einschätzen.

Dabei zwingt Euch eine Sonderregel, den Ball im gegnerischen Feld "aufzuladen", bevor Ihr ihn abwerfen dürft. Nach erfolgreichem Ladevorgang schimmert die Kugel in Eurer Farbe, und Ihr könnt punkten. Sollte Euch der Gegner den Ball abnehmen, muß er seinerseits erst



Nettes Feature: Der vorbildliche Replay-Modus erlaubt das Studieren der Situation aus allen denkbaren Blickwinkel.

Spiel zu beherrschen, genügt es daher nicht, schnelle Solo-Läufe auf's Arena-Parkett zu legen, da Ihr schon bald durch einen Schwinger den Ball verliert. Der Schlüssel zum Erfolg ist das Paßspiel: Dadurch kontert Ihr die Verteidigung des Gegners aus und umspielt elegant die Bud-Spencer-ähnlichen Rauhbeine. Zuschauer beglücken die Spieler auch mit eingeworfenen Bonus-



Vogelperspektive: Deutlich mehr Übersicht, aber schlecht zu identifizierende Team-Kollegen.

Seit dem trügigen "Pitball" leide ich an einer Plasmaball-Allergie, doch "Riot" hat mich prompt kuriert. Sowohl Präsentation (hohe Auflösung, gelungene Lichteffekte, flüssiges Scrolling) als auch der actionreiche Spielablauf machen Spaß. Je länger Ihr übt, desto professioneller wirft Euer Gladiator ins Tor, mit einfach zu erlernendem Paßspiel optimiert Ihr Eure Spielweise. Daß ich nicht in Begeisterungsstürme ausbreche, liegt an kleineren Problemen: Nur wenige Perspektiven sind übersichtlich, und Eure Teamkollegen laufen sich nicht intelligent genug frei. Teils kann man die Teams nicht eindeutig auseinanderhalten, etwas mehr Trikot-Kontrast wäre wünschenswert. Ansonsten haben die Entwickler eine Menge aus dem Genre 'hausgekitzelt: Ein technisch tadelloses Action-Sportspiel, das vor allem mit menschlichen Gegnern Spaß bringt.

Christian Blendl

Paketen. Schnappt Euer Profi eines, erlebt er eine fünfzehnekündige Kraftphase: Besseres Paßspiel oder ein Tyson-Powerpunch sind die Folge. Ihr dürft sowohl im Freundschafts-, Turniers als auch Liga-Modus antreten und Euer Team per Namens- und Portraitwahl individuell anpassen. Die Gesamtenergie der Spieler teilt Ihr in vier Klassen (Kraft, Ausdauer, Geschwindigkeit und Paßgenauigkeit) ein, für Erfolge kassiert Ihr Protein-Nachschub. Im Optionsmenü einer laufenden Partie werden geschwächte Spieler ausgewechselt und eine Perspektive angewählt: Die Kamera bleibt auf Ballhöhe in Richtung der Seiten- oder Torlinie; wahlweise dreht sich eine stationäre, TV-ähnliche Ansicht in Richtung des Geschehens. Wem diese 3D-Blickwinkel zu unübersichtlich sind, darf auch aus der Vogelperspektive steuern. Euer Team, Optionen und den Ligastand speichert Ihr auf Karte. *cb*

SPIELSPASS 72%

RIOT

FRIBOX
LEAGUE
TOURNAMENT
OPTIONS
SHOW CREDITS

X SELECT +4 CHOOSE OPTION

HERSTELLER
Psygnosis

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK 76% **SOUND** 65%

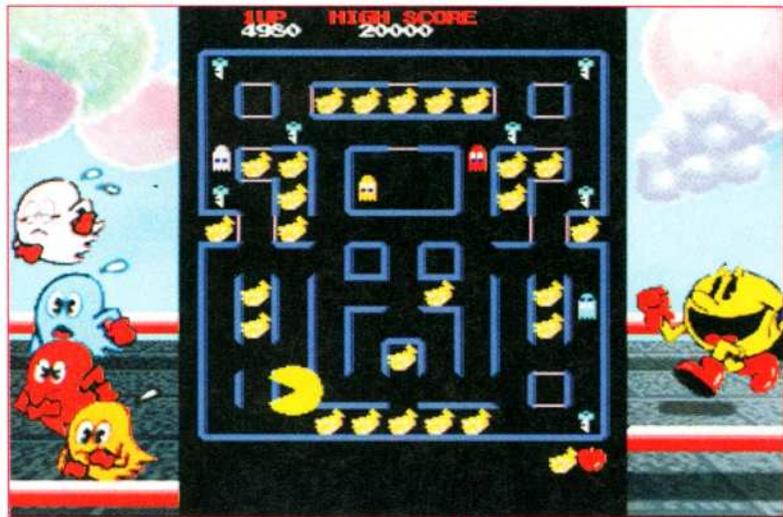
Das spaßig-rasante Action-Sportspiel der Zukunft punktet mit guter Grafik und durchdachtem Spielablauf.

AB 12



Schon bei der Team-Wahl dürft Ihr die Stärken und, im Fall der "Frankfurt Vipers", die Schwächen einsehen.

Namco Museum Vol.2



PS Die PAL-Umsetzung hat positive und negative Seiten:

Zum einen müssen wir erneut mit Letterbox-Balken und japanischen Schriftzeichen im Museum leben, zum anderen wurde der öde "Breakout"-Verschnitt "Cutie Q" mit dem guten "Super Pac-Man" ersetzt. Die restliche Ausstattung des Sixpack blieb mit "Gaplus", "Xevious", "Mappy", "Grobda" und "Dragon Buster" erhalten. Bei Automaten mit ursprünglich vertikalem Bildschirm dürft Ihr auf Mini-Bild mit (verzierten) Seitenbalken schalten oder das Vollbild im Fernseh-Kipp-Modus genießen. Wollt Ihr nähere Infos zu den einzelnen Spielen, lest bitte unseren ausführlichen Test der Import-Fassung in MANIAC 4/96: Inhaltlich hat sich an den 1:1-Emulationen nichts geändert. mg

Neu in der PAL-Fassung: "Super Pac-Man". Die Museum-Plakate sind aber weiter in japanisch gehalten.



Das freut uns doch: Namco hat sich über die westliche Fassung tatsächlich Gedanken gemacht und spendiert uns mit "Super Pac-Man" ein deutlich besseres Spiel als "Cutie Q". Aus diesem Grund haben wir unsere Wertung gegenüber der Import-Version auch um zwei Punkte aufgestockt. Allerdings frage ich mich, wieso die 50-Hertz-Anpassung wieder nicht vernünftig gemacht wurde. So aufwendig kann doch Geschwindigkeits- und Vollbild-Angleichung nicht sein. Ansonsten bietet das zweite "Namco Museum" ein Spielspaß-Füllhorn für Nostalgiker: "Gaplus" ist göttlich, "Mappy" ein Klassiker, "Xevious" so-wieso Kult; nur die Panzerschlacht "Grobda" und das Frühzeit-Action-Adventure "Dragon Buster" halten nicht ganz mit. Oldie-Fans greifen zu!



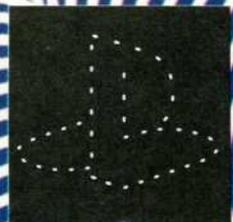
Das mit Abstand beste Spiel der Oldie-Sammlung ist der weitläufig unbekannt "Galaga"-Nachfolger "Galaplas"

SPIELSPASS		76%
HERSTELLER		
Namco		
SYSTEM		
Playstation		
ZIRKA-Preis		
100 Mark		
GRAFIK		SOUND
42%		48%
Sechs Namco-Klassiker in authentischer Fassung: Nicht nur für Oldie-Fans empfehlenswert - trotz Letterbox-Balken.		

Andere Versionen
Teil 1 des "Namco Museum" wurde in MANIAC 11/96 mit 80% Spielspaß getestet, die Episoden 3 bis 5 erscheinen noch im ersten Halbjahr.

Martin Gaksch

POWDER SCHNEE SPEED



Die Hard Arcade

Als Bonus

dürft Ihr in "Die Hard" neben der rabiatischen Hochhaus-Action auch einen Oldie-Automaten spielen. Im Action-Veteranen "Deep Scan" steuert Ihr einen U-Boot-Zerstörer am oberen Bildschirmrand.

Mit Hilfe von Wasserbomben, die Ihr per Knopfdruck über Bord kippt, versucht Ihr, mög-



Als Zerstörer-Kapitän heizt Ihr beim Sega-Oldie "Deep Scan" der feindlichen U-Boot-Flotte ein.

lichst viele Ziele zu vernichten. Doch die U-Boote feuern mit Raketen zurück: Es entbrennt eine hektische Seeschlacht.

Je länger Ihr Euch behauptet, desto mehr Credits verdient Ihr Euch für "Die Hard Arcade". Trotz des Alters ist der Oldie noch immer für einige unterhaltsame Runden gut.



Aufdringliche Zeitgenossen schleudert Ihr an den Beinen in's Jenseits: Wehe dem, der Euch zu nahe kommt!



Mit den "Die Hard"-Filmen und den haarsträubenden Eskapaden von Cop McClane hat Sega's neueste STV-Automatenumsetzung nur am Rande zu tun. Ein unverbesserlicher grauhaariger Terrorist hat ein Mädel geraubt, schwingt sich hinter den Schreibtisch eines Großraumbüros und befiehlt per Handy seine Schergen, die das Kommandozentrum, einen imposanten Wolkenkratzer, verteidigen sollen. Doch Eurem Polygon-Polizisten (wahlweise auch einem weiblichen Streifenpartner) gelingt es, rechtzeitig aus dem Einsatzhubschrauber abzuspringen. Dynamisch rückt eine zoomende Kamera jede Eurer Aktionen in's rechte Licht: Entfernt Ihr Euch von den Punks, Soldaten und Endbossen, bleiben sämtliche Kontrahenten im Bilde, setzt



Nachbrenner: Haltet Ihr ein Feuerzeug an die Sprühdose, entsteht ein effektiver Nahkampf-Helfer.



Roboter-Alarm! Wie bei horizontal scrollenden Prüglern üblich, wird auch die Energieleiste des Feindes eingeblendet.

Ihr per Haltegriff zu einer Ladung Schwinger in die Magengrube an, seht Ihr das schmerzverzerrte Gesicht des Halunken aus nächster Nähe. Mit entschlossenen Tritt- und Schlagkombinationen nach rechts und links wehrt Ihr Euch gegen die Übermacht, mit Griffen werft Ihr gelenkige Martial-Arts-Asse zu Boden und spendiert Ihnen Backpfeifen im Sekundentakt. Doch nur zum Teil nutzt Ihr Hand-, Fuß- und Sprungaktionen zum Geprüge, bei dem Ihr auch einfache Combos anbringt. Massenweise liegen Gegenstände herum, die mit roter Umrandung als Hilfsmittel hervorgehoben sind: Steht Ihr günstig, färbt sich diese grün, und mit einem schnellen Griff schnappt Ihr Euch die nützlichen Helfer. Dann geht's wirklich rund: Nicht nur mit MPs, Raketenwerfer und Berettas feuert Ihr Salven in die anrückenden Schlägerhorden, auch mit dem Besenstiel haut Ihr den Gegnern eins über die



Zweispielers-Action: Sowohl Blut-Pegel als auch Spieler-Kollisionen dürft Ihr im Optionsmenü ausschalten.

Rübe. Besonders witzige Einzelkämpfer sprühen Haarspray in die Visagen, mit dem passenden Feuerzeug verkokelt Ihr hartnäckigen Terroristen den Kampfanzug. Habt Ihr einen Raum gesäubert, seht Ihr in Zwischensequenzen den Fortgang der Geschichte. In kurzen Aktionssequenzen lauft Ihr durch Gänge und arbeitet Euch mit Hilfe von Leitern nach oben: Durch präzises Feuerknopfdrücken weicht Ihr dabei geistesgegenwärtig Gefahren aus, bevor es im nächsten Büro prügellastig weitergeht. Mit Continues (siehe linke Randspalte)

setzt Ihr das Spiel an der Stelle Eures Ablebens fort. *cb*

"Die Hard Arcade" macht Laune: Mit vielfältigen Schlagmanövern und Griffen legt Ihr die anrückenden Unholde elegant auf's Parkett, zerdeppert das Mobiliar und laßt Euren Aggressionen hemmungslos freien Lauf. Findet Ihr Waffen, schießt Ihr ganze Magazine in Gegner-Gruppierungen - die Druckwelle des Raketenwerfers schleudert bis zu vier Terroristen an die Wand: für martialische Spieler ein Heidenspaß. Zwar bewegt sich Euer Cop recht träge und teilt nur horizontal aus, doch mit Übung behauptet Ihr Euch dennoch. Leider hat die Arcade-Herkunft Nachteile: Nach einer Stunde ist der Kung-Fu-Opa besiegt, die fehlende Punktzahl wirkt sich äußerst nachteilig auf die Langzeitmotivation aus. Die Szenerie wirkt etwas grob, die detaillierten Charaktere dagegen sind technisch gut gelöst: Kein Knaller, aber spaßig!

Christian Blendl

70%

SPIELSPASS

DIE HARD
Arcade

HERSTELLER

Sega

SYSTEM

Saturn

ZIRKA-PREIS

100 Mark

GRAFIK SOUND

67% 69%

Witziges Polygon-Beat'em-Up mit durchschlagkräftigen Extras. Leider ohne Punktzahlen und viel zu kurz.



Nach einem wuchtigen Schlag schleudert's den Terroristen mitten in die Meute: Spaß im Hochhaus!

Andere Versionen

Umsetzungen von "Die Hard Arcade" sind nicht geplant. "Die Hard Trilogy" von Fox Interactive erscheint demnächst ebenfalls für den Saturn.

Entwickler: Granite Bay Software • Software Design: Michael Posehn • Programmierung: Don Hewitt, Randy Dillan u.a. • Grafik: Willy Aguilar, Valerie Couderc, Eric Holden • Sound: Don Veca, David O'Neill

Soviet Strike



SA Rund um den Globus ist der Frieden in Gefahr: Ob radikale Kräfte nach der Macht streben oder Terroristen ihre illusionären Ziele mit Bombenattentaten demonstrieren, oft sind chirurgische Eingriffe in brandgefährlichen Situationen das letzte Mittel, um den Ausbruch eines Krieges zu verhindern. Dies ist die Aufgabe des "Strike"-Teams: Als Pilot eines modernen Kampfhubschraubers beweist Ihr in fünf umfangreichen Missionen kühlen Kopf und schnelle Reaktionen. Jeder Einsatz ist in mehrere Untermissionen geteilt, die alle auf einer Übersichtskarte einsehbar sind. Mit genauer Nachschub-Planung (für Sprit als auch Munition) und in ständigem Kontakt mit Eurer Kommandozentrale bekämpft Ihr feindliche Stellungen, fangt Transportkonvois ab und rettet gestrandete Verbindungspersonen aus schwer bewachten Lagern. Per MG, Hydra- und Hellfire-Raketen legt Ihr ganze Gebäudekomplexe in Schutt und Asche, ECM-Täuschziele lenken feindliche Missiles von Eurem Rotor ab. Findige Kämpfer entdecken sogar im Gelände verstreute Spezialwaffen: Doch auch Panzergeschütz, Maverick-Raketen und Splittergranaten sind streng begrenzt. Im Gegensatz zur Playstation-Version könnt Ihr auch einen "Easy"-Schwierigkeitsgrad einstellen: Eure Waffen richten mehr Schaden an, und der Sprit-Durst Eurer Maschine ist geringer. Doch selbst mit dieser Option leistet Euch der Feind härtesten Widerstand. *cb*

Explosionen tauchen die Umgebung kurzzeitig in einen Lichtschein.



Krawall im Kreml: In der letzten Mission kämpft Ihr gegen radikale Putschisten in Moskau.

! Auch die Saturn-Episode der "Strike"-Serie ist ein überaus kniffliges Actionspiel mit gewichtigem Taktik-Einschlag: Ohne Planung habt Ihr keine Chance. Kleine Unterschiede machen die Sega-Variante zum etwas schwächeren Spiel: Das Scrolling fiel einen Tick ruckliger aus (das erschwert vor allem das Zielen) und der grafische Eindruck ist pixeliger. Der neue Schwierigkeitsgrad hilft normalsterblichen Piloten wenig: Die Trefferquote der Gegner ist genauso hoch, der dadurch angerichtete Schaden nach wie vor vernichtend. Auch die atmosphärisch wichtigen FMV-Sequenzen kommen wegen der schlechteren Qualität nicht mehr so gut rüber. Wer sich gerne in extrem schwere Action-Missionen verbeißt, findet hier sein Eldorado, Greenhorns sollten verweigern.

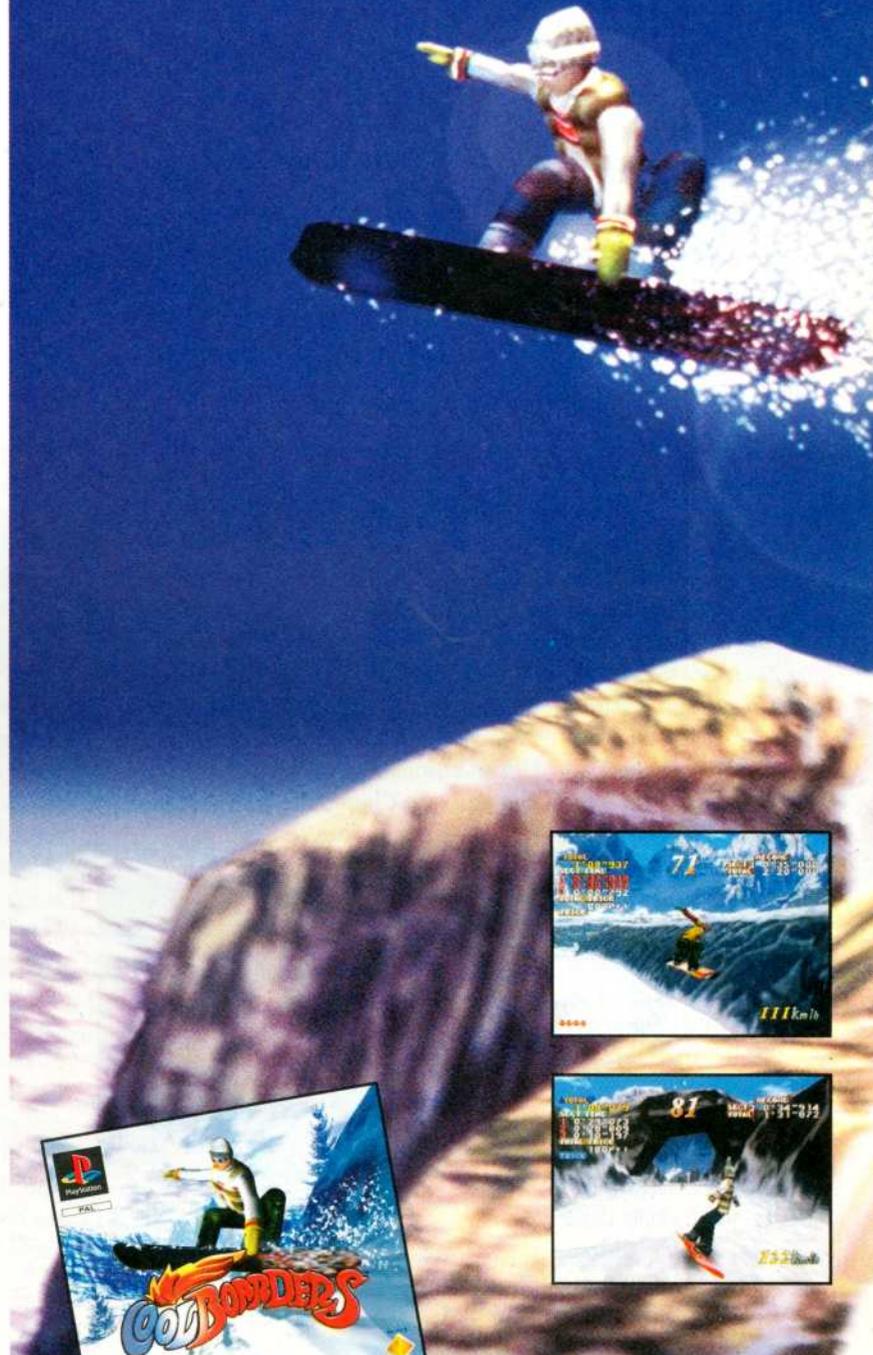


Christian Blendl

SPIELSPASS		78%
HERSTELLER		
Electronic Arts		
SYSTEM		
Saturn		
ZIRKA-PREIS		
100 Mark		
GRAFIK		
75%	SOUND	
	65%	
Fesselndes Kampfhubschrauber-Epos mit dezent ruckelnder Grafik und Taktik-Einschlag, das nur Profis in den Griff kriegen.		

Andere Versionen: Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 12/96 mit 80% Spielspaß bewertet.

JETZT FREI VERKÄUFLICH.



Diesen irren Snowboard-Trip mit garantiertem Geschwindigkeitsrausch gibt es ab sofort ganz legal und exklusiv auf Sony PlayStation: **Cool Boarders - Der Wettkampf auf den abefahrensten Brettern seit es Schnee gibt.**



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

Hexen



Klassisch, simpel, schlagkräftig: Sind Euch die Mana-Punkte ausgegangen, packt Ihr in RPG-Manier die Axt aus.



Ihr habt den letzten Sprung vermasselt und seid in eine Schlucht geplumpst: Kaum auf dem Eisparkett gelandet, machen sich die zornigen Monstersoldaten über Euch her.

Entwickler

Raven hat das Fantasy-Gemetzel "Hexen" 1995 für den PC entwickelt. Ravens erste 3D-Gemäuer konntet Ihr etliche Jahre zuvor im Echtzeit-Rollenspiel "Shadowcaster" erforschen, das neben flüssigen Dungeons mit damals noch neuartigen Morphing-Effekten glänzte. Grund für den aufwendigen Grafika-Zauber: Während Origins "Ultima Underworld"-Dungeons noch von klassischer Polygon-Struktur in die Knie gezwungen wurden, waren bei den Raven-Dungeons id's Grafikmagier am Werk - statt texturierten 3D-Objekten hat man Bitmap-Flächen verbaut. Das Resultat: Die Titel waren ähnlich flott wie das indizierte id-Vorbild und stellten relativ zahme Hardware-Anforderungen an den heimischen PC.



"Hexen" steht nicht für ein Besengeschwader warziger Weiber, sondern ist der Name einer düsteren Fantasy-Welt: Das mittelalterliche Reich von Raven Soft (siehe Randspalte) wird von drei Erzschorlen unterjocht - ein fieser Chaoskrieger schleift Tag für Tag rebellische Vasallen auf den Richtblock, während sein scheinheiliger Priesterkollege und ein Meister-Magier die Schäfchen mit klugen Reden läutern. Von Machtgier getrieben, ziehen die drei unersättlichen Burschen zum Altar des Bösen und leisten einem garstigen Höllenfürsten den Treueschwur. Während die Fieslinge durch ein Wurmloch in den Sündenpfuhl ihres Meisters gesaugt werden, fassen sich ihre Untergebenen ein Herz: Bevor die Tyrannen mit unbezwingbaren Dämonenheeren nach Hexen zurückkehren, schicken alle drei Parteien ihre Champions in die Raumpalte - Krieger, Priester und Magier



Technisch hat "Hexen" mit Problemen zu kämpfen, dafür stimmt die Spielspaß-Zubereitung.

"Hexen" fasziniert mit gehaltvolleren Puzzle-Einlagen und größerem 3D-Gelände als die Genre-Konkurrenten. Fantasy-Flair, Charakterwahl und Zauberwerk wöhnen Euch oft in einem Rollenspiel-Dungeon, schaurige Sprach-Samples und depressiver Soundtrack versetzen Euch direkt ins "Hexen"-Verlies. Wer sich in dem gigantischen Komplex verfranst, schlendert wie im indizierten Urahn über die komfortable Automap. Zudem könnt Ihr überall und jederzeit Euren Fortschritt speichern. Wer eine rasante Dungeon-Jagd erleben und seinen Heldenrucksack mit Artefakten vollstopfen will, sieht über Textur-Störstreifen und Ruckelschnitt hinweg: Die großzügige "Hexen"-Architektur bricht mit der Level-Tradition und ist eher Action-Rollenspiel denn klassischer Ego-Shooter. Für Fantasy-Fans trotz schludriger Präsentation ein Leckerbissen.

wagen den beherzten Sprung auf die andere Seite und werden in ein dreidimensionales Schlachtfest geschleudert. Aber bevor sich Eure Recken zum Fight rüsten und den Monsterhorden tüchtig einheizen, wird den heroischen Gemütern ein Strich durch die Rechnung gemacht: Eure Helden werden überrumpelt, gefilzt und mutterseelenallein in ein feuchtes Verlies gesperrt. Und die Moral von der Geschicht: Ihr wählt einen Wunschkämpfen und müßt Euch im Alleingang durch den riesigen Dungeon-Komplex metzeln.

Während Ihr in den meisten Ego-Shootern durch Science-fiction-Szenarien stöbert, hat Raven die "Hexen"-Gewölbe mit Fantasy-Getier bevölkert, spielerisches Randwerk wie Fallen oder Puzzle-Areale wurden gemäß mittelalterlichem Plot auf mechanische und magische Vorrichtungen beschränkt: Plattformen werden von Flaschenzügen über den Komplex gehievt, Portale löst Ihr mit mystischen Elementarschlüsseln oder Ketten aus der Verankerung. Auch Euer Waffenarsenal hat man dem rauhen Schwertschwinger-Ambiente angepaßt: Statt Maschinengewehr und Raketenwerfer schultern Eure Helden Bogen oder Armbrust. Aber bis der muskulöse Krieger seine Widersacher mit einem magischen Wurfbeil

zerstückeln oder Euer Magier mit Mana-geladenen Energieblitzen um sich werfen kann, müßt Ihr die schmierigen Höllenwächter im Nahkampf erledigen: Zunächst vernascht Ihr zweiköpfige Reptilien, Minotauren und Bratgeier noch mit Fausthieben. Waffen wie Streitaxt oder Morgenstern sind das Ziel langwieriger Questen: Einmal fündig geworden, rammt Ihr den Bestien Eure Klinge in den Wanst, mäht Aufwärmmonster im Dutzend um und watet durch klebrige Leichenberge. rb



Ihr schnallt Thors Kriegshammer vom Gürtel und zertrümmert die Eismonster mit magischen Entladungen.

SPIELSPASS 80%

HEXEN

HERSTELLER
GT Interactive

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK SOUND
63% 78%

In "Hexen" ist die Hölle los: Stimmungsvoller Ego-Shooter mit Rollenspiel-Dungeon und Adventure-Artefakten.

18

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
Disruptor*	dt	89,95
Fade to Black	dt	89,95
FIA Formel 1	dt	109,95
FIFA Soccer '97*	dt	89,95
Hardcore 4x4*	dt	89,95
Jumping Flash 2	dt	89,95
Lomax in Lemmingland*	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
Pete Sampras Tennis	dt	99,95
Power Play Hockey*	dt	79,95
Power 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
Stretracer*	dt	89,95
Syndicate Wars*	dt	109,95
Tekken 2	dt	84,95
Time Comando	dt	89,95
Tomb Raider*	dt	89,95
Tunnel B1	dt	89,95
Warhammer: ... Rat*	pal	89,95
Wing Commander III	dt	89,95
Wipe Out 2097	dt	99,95
WWF Wrestlemania	dt	59,95
X-Com: Terror f.t.Deep*	dt	99,95

Saturn 399,-

Blam! Machinehead	dt	89,95
Blazing Dragons	dt	99,95
Bust a Move 2	dt	69,95
Darius 2	dt	69,95
Darius 2	dt	84,95
Dark Savior*	dt	99,95
Daytona Champ. Edt.	dt	99,95
Destruction Derby	dt	89,95
Discworld	dt	89,95
Exhumed	dt	99,95
Fighting Vipers	dt	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	89,95
Sea Bass Fishing	dt	99,95
SEGA Rally	dt	89,95
Shining Wisdom	dt	89,95
Sim City 2000	dt	99,95
Skeleton Warriors*	dt	79,95
Story of Thor 2	da	89,95
Streetfighter Alpha 2*	dt	89,95
Thempark	dt	49,95
ThreeDirtyDwarves	dt	89,95
Tomb Raider		99,95
Virtua Cop 2*	dt	99,95
Virtua Fighter Kids	dt	89,95
Worldwide Soccer '97	dt	99,95
Worms	dt	89,95
WWF Wrestlemania	dt	59,95
Virtual Open Tennis	dt	99,95

SuperNintendo

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

Jaguar

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



89,95*



89,95*



99,95*



159,95

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.

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Spieland 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 360	99,90	Suikoden us.	109,90
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 Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Andretti Racing dt.	79,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90	Stretracer 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	Twisted Metal dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
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.	89,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	89,90		
Jet Rider dt.	89,90		
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. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 15:
Tomb Raider, Reloaded, Porsche Ch., Pandemonium u.a.
Ab 15.2 Ausgabe 16 bei uns erhältlich !!!
Voraussichtlich mit spielbaren Demos von:
Warhammer, Victory Box., Onside, Disruptor u.a.

ACHTUNG JETZT 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
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. Versandk. 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
Stretracer dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
NHL 97 dt.	99,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie 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. Dragoon 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

Road Rage

PS Im Jahr 2045 haben japanische Düsenleiter-Piloten nichts besseres zu tun, als beim nächtlichen "Road Rage"-Wettbewerb quer durch Neo-Kobe zu rasen. Diese Metropole hat's in sich: Nicht nur, daß die Straßenplaner bei wagemutigen Rampenkonstruktionen Millionen Yen verpulvert haben, beim anschließenden Kassensturz stellten die Herren ein Haushaltsloch fest und beschlossen, teure Anschlußstücke zwischen den Sektionen wegzulassen und

Euch im Zeitfahr-Modus die Streckenlayouts ein und fahrt um Bestzeiten, während Ihr beim "CPU Battle" gegen nur einen Konkurrenten um die Wette rast. Auf vier Strecken erforscht Ihr Steilkurven, Tunnels und Rampen rund um die futuristische Mega-Metropole. Einige der weiteren Kurven durchfahrt Ihr mit geschicktem Einlenken, andere



Dreher: Berührt Ihr nach scharfen Kurven die Bande, schleudert es den Gleiter, ohne daß Ihr eingreifen könnt.

Der Trip
durch die Nacht, den Ihr im gelungenem Intro unternehmt, zeigt Euch, wie dynamisch das eigentliche Spiel hätte werden sollen: High-Speed-Rennen im stimmungsvollen Nacht-Ambiente einer Mega-Metropole.



Professionelles Intro für ein schwaches Produkt: Leider kein Einzelfall!



32-Bit-Standard: Nach dem Rennen verfolgt Ihr ein schmuckes Replay.



Der Tunnel baut sich in groben Klumpen vor Euch auf und nimmt jedes Geschwindigkeitsgefühl.

statt dessen preiswerte Sprungrampen zu bauen. Ihr nehmt mit einem von acht unterschiedlichen Düsen-Gefährten am Tumult teil und erreicht Spitzengeschwindigkeiten von über 300 km/h. Neben den üblichen Rennen prägt Ihr



Viereckiger Tunnel mit scharfer Rechtskurve: Steuert frühzeitig mit der "Flapping"-Funktion ein!

sind für die konventionelle Steuerung zu eng: Um nicht gegen die Bande zu donnern, aktiviert Ihr mit den L/R-Tasten eine zusätzliche Kippfunktion: Euer Gleiter stellt sich senkrecht und Ihr bewältigt die Kurven im 90-Grad-Winkel. Bleibt Ihr aber zu lange in dieser Position, knallt Ihr in die Bande. Besonders in der Ego-Perspektive müßt Ihr Euch erst langsam an die zunächst verwirrende Sicht



Vier Strecken sind im Angebot: Dieser hier ist mit schmucklosen Links-Rechts-Kombinationen gespickt.

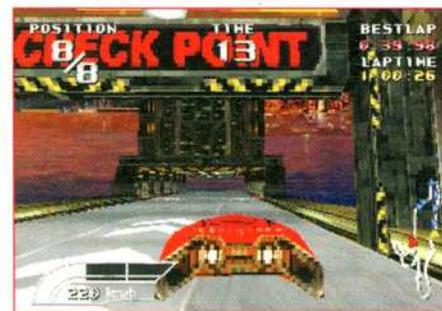
Bei "Road Rage" sammeln sich Unzulänglichkeiten der 32-Bit-Rennspiele auf erschreckende Art. Neben dem furchtbaren Pop-Up, das spielentscheidende Streckenteile erst in letzter Sekunde sichtbar macht, nervt die ständig schwankende Geschwindigkeit der eh' schon ruckligen Grafik: Taucht in einer Kurve ein Fahrzeug auf, wird die Steuerung plötzlich träger und das Tempogefühl leidet. In der Ego-Perspektive verwirrt Euch zusätzlich die mangelnde Übersicht bei Benutzung der "Flap"-Funktion: Mit viel Glück erwischt Ihr den richtigen Zeitpunkt zum Querstellen, sehen könnt Ihr während des Einlenkens nur die texturverzerrte Betonabsperzung. Mit den drei Rennklassen und dem Zeitfahr-Modus ist zumindest für anspruchslöse Polygon-Raser ein Minimum an Abwechslung möglich. Eine herbe Enttäuschung!

Christian Blendl

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

gewöhnen, benutzt Ihr eine der zwei Von-hinten-Ansichten, geht Euch der Steuertrick etwas leichter von der Hand. Ein nervöser Kommentator begleitet Eure Aktionen. Schlagt Ihr die Konkurrenz aus dem Feld, dürft Ihr in zwei schnelleren Ligen antreten. Beim Zeitfahren kämpft Ihr gegen Eure eigene Bestleistung in Form eines "Ghost Car". *cb*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000



An den Checkpoints erhaltet Ihr wie üblich Bonus-Sekunden zum Weiterfahren.

SPIELSPASS 38%

NEO KOBE 2045 ROAD RAGE

1995 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
Development: KCET

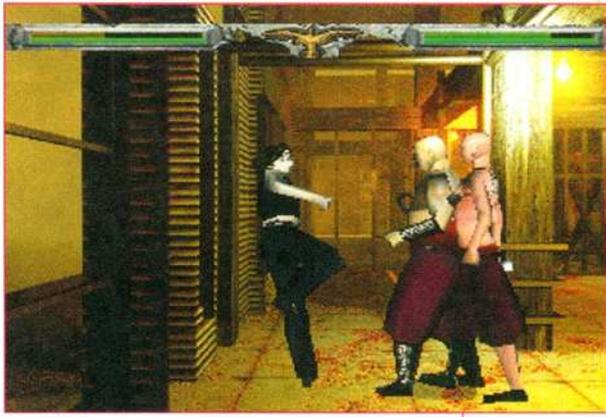
FEATURES:
- SPEED RACE
- TIME ATTACK
- BATTLE CPU
- WEAPONRY
- OPTIONS

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 41%
SOUND: 48%

Schlapp Automatenumsetzung, bei der miese Technik und mangelndes Konzept den Spielspaß ruiniert.



Aufwärts: Am Streckenrand klappen desöfteren Polygone weg; kommen Gegner ins Bild, wird's langsamer.



The Crow

erkreuz pirscht Ihr Euch über den 3D-Hinterhof an den gammigen Türsteher heran, der Euch grimmig erwartet. Wollt Ihr den Feind überrennen, aktiviert Ihr mit dem Dreieck-Button einfach die Sprintfunktion; um einen Gegenstand aufzuheben, drückt

Totenschädel auseinandernehmen. Mit dem praktischen Paßwort steigt Ihr nach dem "Game Over" wieder ein. oe



"The Crow" wirkt et- Oliver Ehrle

was plumper als EAs "Perfect Weapon": Die 3D-Welt ist nicht so prunkvoll, das begrenzte Schlagsortiment läßt nur wenig Freiraum für ästhetische Knockout-Kombinationen. Dafür spielt sich der Polygonschläger wesentlich flotter und "beglückt" in höheren Levels mit Schußwaffen und Blutspritzern. Mit dem Perspektivenwechsel hat jedoch auch die Krähe Probleme. Akustisch ist's Mittelmaß: Die Hörner im Hintergrund heulen träge, auf Digeschimpfe müßt Ihr verzichten.

Trotz reichlich Filmmaterial aus dem Kinovorbild wurden alle FMV-Sequenzen (Bilder unten) mit Polygonen animiert und anschließend mit Scans aus dem Realvorbild verziert. Der Kinofilm "The Crow 2" läuft übrigens seit kurzem auf deutschen Leinwänden.

Die Krähe mit dem Rücken zur Wand: Mit geschickt getimten Drehkicks trifft Ihr mehrere Gegner gleichzeitig.

DS Mit dem Kinostart des zweiten Teils erreicht die Erstlings-Umsetzung die MANIAC-Redaktion: Nachdem Ihr die animierte Nachstellung des Filmanfangs bestaunt habt, beginnt Ihr mit Eurem Polygonschläger vor dem Eingang einer üblen Ganovenspelunke: Per Steu-

Ihr X. Kommt es schließlich zum Kampf, wird in die Duell-Tastenbelegung geschaltet: Mit den Feuertasten tretet und schlägt Ihr den Raufbold zusammen, mit einem eleganten Wurf gegen die Wand räumt Ihr den Weg frei. Auf Eurem Weg durch Hafenviertel und Lagerhallen fallen Euch Skinheads, Rocker und Martial-Arts-Experten an, die Euch auch mit Waffen wie mit Baseballschläger, Handgranaten, Pistole oder einem beinharten



Mit Uzi und Raketenwerfer durchlöchert Ihr die Unterwelt: Habt Ihr keine Munition mehr, werft Ihr dem Feind die Waffe ins Gesicht.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Arbeit.

SPIELSPASS		60%
HERSTELLER		
Acclaim		
SYSTEM		
Playstation		
ZIRKA-PREIS		
100 Mark		
GRAFIK		SOUND
67%		65%
Untoter Rächer in 3D: Die Krähe prügelt flott und setzt auf Waffen-Power, verwirrt jedoch mit Perspektiven-Schlamperei.		



Cyber Space 32 BIT



SV 1100 PS PROPAD
Mega-Gamepad mit 8 Spieltasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe
DM 69,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 1102
DM 49,95*



SV 1107 PS PROGRAM PAD
Das programmierbare Pad für Sony-Playstation. Sowohl die zehn Feuertasten als auch das Steuerkreuz sind komplett programmierbar, und all das im transparenten Gehäuse.
DM 69,95*



SV 461 ECLIPSE PAD
Super-Joypad mit 6 Spieltasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe
DM 49,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 460
DM 39,95*



SV 1101 PS ARCADE
Top-Konsole für Sony-Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.
DM 99,95*

Jöllennebeck

GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel
Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC SPIELSPASS AG
Bahnhof Nord · Postfach 25
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/750 10 00 · Fax 081/750 10 08

Österreich: ABC SPIELSPASS
Großhandels-GmbH
Vorarlberger Wirtschaftspark
A-68400 Götzis/Österreich
Tel. 0 55 23/56 510 · Fax 0 55 23/64 794



*unverbindliche Preisempfehlung

Crusader: No Remorse



In den Hallen stolpert Ihr über Lagergut, Büroräume und Laboratorien wurden abwechslungsreich möbliert.



Im Visier: Ehe der arme Konzernschlucker seine Waffe ziehen kann, habt Ihr Euer Fadenkreuz justiert und eine Projektilsalve durch die Kevlar-Weste geballert.

Origins Gründungsvater Richard Garriot sorgte Mitte der 80er unter dem Pseudonym "Lord British" mit seinem Rollenspiel "Ultima" für Furore. Nach vier weiteren Episoden mit antiker Spar-Optik revolutionierte der amerikanische Entwickler 1991 die Grafik-Geschichte: In "Ultima 6" genossen Rollenspieler zum ersten Mal 256 Farben und durchstöberten die Rollenspiel-Welt nicht aus traditioneller Vogelperspektive, sondern detaillierterem Dreiviertel-Blickwinkel. Auf "Ultima 6" folgten die beiden "Ultima 7"-Episoden "Black Gate" und "Serpent Isle". dicht gefolgt vom Actionbetonten, aber nur träge spielbaren achten Teil. Wie die RPG-Episoden drängten Origins Technik-Innovation "Wing Commander" und die flüssig scrollenden "Ultima Underworld"-Welten die PC-Spieler zu unverschämter Hardware-Aufrüstung.

PS "Wing Commander"- und "Ultima"-Entwickler Origin beschränkt mit ihrem PC-Schlachtfest "Crusader: No Remorse" vor rund zwei Jahren erstmalig konventionelle Action-Pfade: Ein Rebellen-Söldner in feuerroter Stahluniform stöbert durch isometrische "Project Overkill"-Korridore. Schalter, Laserfallen und Computer-Terminals wurden von den Amerikanern zu Puzzle-Einlagen kombiniert und fordern den futuristischen Kreuzfahrer mit zünftigem Adventure-Einschlag. Wie die robuster gebauten Konami-Kollegen schießt Euer Legionär unschuldiges Konzernpersonal über den Haufen – neben den blutverschmierten Opfern müssen Einrichtungsgegenstände wie Spinte, Aktenschränke, Büromöbel und Großrechner-Anlagen erhalten – Kurz: Alles, was von einem Fadenkreuz markiert wird, kann Stück für Stück zerlegt, in Fetzen geballert und in die Luft gesprengt werden. Egal, ob Euer rüstiges Iso-Sprite das Zielobjekt mit herkömmlichem Maschinengewehr

und Plasma-Wumme bearbeitet oder einen Sprengsatz in der Nähe montiert – Sekunden später fegt eine gerenderte Pixel-Explosion durch die Korridore und versengt unvorsichtigen Wächtern die Hightech-Implantate. Während die Konzern-Cyborgs lausige Schützen abgeben und nach dem ersten Schuß in eine Blutlache plumpsen, sind die computer-gesteuerten Überwachungsanlagen der bösen Buben ziemlich hartnäckig: An den Wänden sind neben neugierigen Robotkameras gelenkige Geschützstellungen und Laser-Sperren installiert – ein Schritt am Bewegungsdetektor vorbei, und Euer Sprite wird von einer schmerzhaften Schutzschildentladung durchgeschüttelt. Abhilfe leisten das Studium der Sicherheits-Terminals und ein akkurat justierter Schuß: Aus dem zusammenge-

schmolzenen Spitzel stieben Funken auf den Korridor – derweil marschiert Euer Cyborg zum Sicherheitskasten und deaktiviert die lästige Alarmsirene. Erst wenn Euch das schrille Geheule nicht mehr im Ohr liegt, könnt Ihr in den angrenzenden Komplexen gemütlich nach ID-Karten, Passierscheinen und Daten-Listings forschen. Habt Ihr alle Informationen beisammen, lotst Euch der Rebellen-Cracker "Wizard" zum Transporter-Beam: Kollegen von der Widerstandsbewegung schleusen Eure Pixelstruktur ins Versteck zurück, anschließend plant Ihr per Karte die nächsten Schritte. Einmal aus dem verschwitzten Anzug gepellt, servt Ihr durch's Rebel-Net, tauscht Eure sauer erballerten Credits gegen größere Geschützkaliber ein oder marschiert ins FMV-Büro des Sergeants: Der wohlbeleibte Bursche kaut auf einer monströsen Havanna herum, mustert Euch abschätzend und erklärt die nächste von 15 Missionen. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel: 0231/5575000



Eure fesche Kollegin bedankt sich bei einem Drink in der FMV-Bar für ihre Befreiung – leider nur im mickrigen Bildausschnitt.



Online-Bestellservice mit Instant-Lieferung: Ihr verschleudert Eure erballerten Credits am Ausrüstungs-Terminal.

Die Maus-Steuerung des PC-Originals wurde nur unzureichend aufs Konsolen-Joy-pad übertragen: Entweder wendet Ihr Euer Sprite auf der Stelle oder verzichtet per "Direkt"-Option auf Diagonalschüsse. Trotzdem sind allzu hektische Schußwechsel selten, vielmehr dominieren knackige Puzzles Eure Mission. Med-Kits und Munition sind großzügig verteilt und unterstützen das anschauliche Zukunfts-Ambiente eher als eine übertriebene Gegnerflut. Anstatt nach herkömmlichem Baller-Rezept Euren Zerstörungstrieb zu fördern, konfrontiert Euch Origin mit einem clever designten Auftrag nach dem anderen und beschäftigt auch hartgesottene Tüftler für Wochen. "Crusader" ist fair, konsequent und laut: Flotte Techno-Rhythmen und prima abgemischtes Stereo-Gekrache entschädigen Euch hinreichend für die triste 16-Bit-Farbwahl.



Robert Bannert

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

75%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Electronic Arts

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK	SOUND
59%	74%

Origins Adventure-Action be-
steht mit intelligenten Monster-
leveln und spannendem Plot.
Achtung: Technisch schwach!

16

PGA Tour '97



Der Caddie steht brav an der Fahne und wartet auf den Putt seines Meisters

Turnier-Modus mit von der Partie, in dem Ihr gegen waschechte PGA-Cracks antretet – für Solo-Spieler eine prima Herausforderung. Die Grafik ist ordentlich, aber nicht besonders hübsch animiert, der Sound beschränkt sich auf einen mundfaulen Reporter und jazzige Klänge zum Titelbild.

Spielerisch kann man "PGA Tour '97" wenig vorwerfen, doch die Begeisterung für das wenig spektakuläre Update hält sich in Grenzen – zumal die Ladezeiten zwischen den Schlägen unangenehm lange ausfallen. *mg*

SPIELSPASS 81%	
HERSTELLER Electronic Arts	
SYSTEM Saturn	
ZIRKA - PREIS 100 Mark	
GRAFIK 60%	SOUND 46%
Routiniertes Update der legendären Golf-Serie. Leider ohne 3D-Ballflug und mit nur zwei Kursen. Prima Golfsimulation, aber keine Special-FX.	

Wie kaum anders zu erwarten, hat sich an der Saturn-Umsetzung spielerisch nichts geändert. Die EA-Sports-Golfsimulation bittet auf zwei 18-Loch-Kursen zum Abschlag, der traditionell aus der "Von hinten"-Perspektive gezeigt wird. Auf den ersehnten 3D-Ballflug müssen wir also weiter verzichten. Dafür hat sich Electronic Arts an seine bekannten Tugenden erinnert und präsentiert eine Vielzahl von Optionen sowie Statistiken. Außerdem ist der erstklassige

Andere Versionen
 Die Playstation-Version wurde in MANIAC 12/96 mit 82% Spielspaß bewertet.

Batman forever



Unruhe im Pixel-Haufen: Der dunkle Ritter sorgt für schmerzende Hintern.

Kawumm: Auch die Playstation wird mit der Umsetzung des chaotischen Automaten-Horizontsprüglers beglückt. Wahlweise allein oder zu zweit machen sich Robin und Batman auf, in neun ausladenden Hinterhof-Abschnitten Riddler, Two-Face sowie Hundertschaften ihrer Schergen ordentlich zu vermöbeln. Mit Handschlag-, Fußtritt- und Sprungmanövern bringt Ihr fulminante Combos an, witzige Zusatzhilfen werden vom schmutzigen Straßenuntergrund auf-

gelesen: Mit den aus Film und Fernsehen bekannten Batarangs, Bat-Haken, Bat-Granaten und anderem Bat-Krimskrams malträtiert Ihr die Feinde von Recht und Ordnung. Wie die Saturn-Fassung ist auch diese Version ein hyper-chaotisches Geschlägere ohne Sinn und Verstand: Im Tohuwabohu der Monster-Pixel geht jede Übersicht flöten, Combos aktivieren sich im Gedränge meist zufällig. Die bessern Playstation-Soundeffekte reißen nichts raus: Selbst eiserne Batman-Fans überlegen sich den Kauf der Iguana-Entwicklung zweimal. *cb*

SPIELSPASS 37%	
HERSTELLER Acclaim	
SYSTEM Playstation	
ZIRKA - PREIS 100 Mark	
GRAFIK 36%	SOUND 40%
Ambitionslose Low-Budget-Automatenumsetzung, bei der spielerisch das blanke Schläger-Chaos regiert. Auch "Batman"-Freaks lassen die Finger davon.	

Andere Versionen
 Die Saturn-Version wurde in MANIAC 2/97 mit 37% Spielspaß bewertet.

Sony PlayStation

Ballblazer Champions	us	119,95 DM
Broken Helix	us	119,95 DM
Buster Brothers	us	119,95 DM
Carnage Heart	us	119,95 DM
Crusader: no remorse	dt	99,95 DM
Destruction Derby 2	dt	99,95 DM
EXHUMED	dt	89,95 DM
FINAL FANTASY 7	jp	auf Anfrage
Int. Superstar Soccer	dt	99,95 DM
Magic: The Gathering	us	119,95 DM
Mass Destruction	us	119,95 DM
Hercs Adventure	us	119,95 DM
Namco Museum 5	jp	139,95 DM
NBA Hangtime	us	119,95 DM
Persona	us	99,95 DM
Player Manager	dt	99,95 DM
POWERSLAVE	us	119,95 DM
Puzzle Fighter	jp	139,95 DM
Racing Groove	jp	139,95 DM
RAGE RACER	jp	139,95 DM
Raystorm	jp	139,95 DM
Rebel Assault 2 (März)	dt	99,95 DM
Sentient	us	119,95 DM
SPIDER	us	119,95 DM
SOUL EDGE	jp	139,95 DM
SOUL BLADE	us	109,95 DM
Suikoden	pal/ev	109,95 DM
TENKA	us	119,95 DM
TIME CRISIS	jp	auf Anfrage
Tobal No. 1	dt	99,95 DM
Toh Shin Den 3	jp	139,95 DM
WAR GODS	us	119,95 DM

Nintendo 64

Wayne Gretzky H.	us	169,95 DM
Cruisin' USA	us	179,95 DM
KI Gold	us	179,95 DM
Trilogy	us	179,95 DM
MARIO CART + PAD	us	149,95 DM
J-League Striker	jp	199,95 DM
News und Ankündigungen:		
NINTENDO 64	dt	399,95 DM
Mario 64	dt	179,95 DM
Pilotwings 64	dt	179,95 DM
Shadows o.t. Empire	dt	149,95 DM
NBA Hangtime	us	179,95 DM
STARFOX	jp	199,95 DM
Wild Choppers	jp	199,95 DM
Blade & Barrel	jp	199,95 DM
Rev Limit	jp	199,95 DM
— TUROK —	dt	149,95 DM
TUROK(ungeschnitten)ev		149,95 DM

Ab sofort im Internet:

www.flyingarts.de

Infos-News-Hints-Screenshots

Top-Angebote: PSX oder Saturn
 Spiele ab 29,95 DM (auch Importe)!!!

**Achtung:
 Ladenpreise
 können ab-
 weichen!!!**

Flying Arts
 Im Forum Mülheim
 Hans-Böckler-Platz 10
 45468 Mülheim/Ruhr
 Tel. 0208 / 384362

Flying Arts
 Im Isenburg-Zentrum
 Frankf. Str. 168-176
 63263 Neu-Isenburg
 Tel. 06102 / 327787

Flying Arts
 EKZ Altenessen
 Altenessener Str. 411
 45329 Essen
 Tel. 0201 / 8379871

ARTS FLYING

Ruhrorter Straße 9 · 46049 Oberhausen
 Fon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

SEGA Saturn

Blast Wind	jp	119,95 DM
Contra	us	119,95 DM
Dead or Alive	us	119,95 DM
Die Hard Arcade	us	119,95 DM
DRAGON FORCE	us	119,95 DM
FIGHTERS MEGAMIX	dt	109,95 DM
HEART OF DARKNESS	us	119,95 DM
Hercs Adventure	us	119,95 DM
King of Fighters 96	jp	139,95 DM
LOST VIKINGS 2	us	119,95 DM
MANX T.T.	us	119,95 DM
Mass Destruction	us	119,95 DM
Metal Slug	jp	119,95 DM
P.T.O. 2	us	119,95 DM
Scorcher	us	119,95 DM
Spider	us	119,95 DM
SOVIET STRIKE	us	119,95 DM
Tempest 2000	us	119,95 DM
Tunnel B1	us	119,95 DM

Contra - Legacy of War

3D-Contra:

Aus der Verpackung purzelt Euch eine faltbare Folienbrille in die Hände, denn im Optionsmenü dürft Ihr einen 3D-Modus aktivieren. Das Prinzip ist uralte: Mit der blauen bzw. roten Brillenfolie nehmt Ihr das flackernde Fernsehbild quasi links/rechts getrennt wahr. Theoretisch faßt das Gehirn die Wahrnehmungen zu einem Bild zusammen - schon schießt Ihr in 3D. Trotz einiger Kontrast- und Farbregelungsversuche hatte MANIAC wenig kaum dreidimensionalen Durchblick - lediglich die Augen schmerzten nach wenigen Minuten.



PS Mit unserem Preview in Ausgabe 12/96 wurdet Ihr bereits vorgewarnt: Grauerregende Gen-Mutationen und außerirdische Monster greifen auf breiter Front Neo-City an. Ihr pfeift einen von vier Söldnern herbei, die sich in Bewaffnung, Schnelligkeit sowie Herkunftsplacet unterscheiden und legt alleine oder zu zweit gleichzeitig los. Zwar hat jeder Soldat eine gemeinsame Standardwaffe im Tornister, doch hinsichtlich der Zielsuchsysteme gibt es wichtige Unterschiede: Schnelle Laser



Als Euer Kahn hier stoppt, ahnt Ihr noch nichts Böses...

etwa sind in der Vernichtungswirkung langsameren Raketen unterlegen. Mit neun Leben und nur einer Schnellfeuerwaffe ausgerüstet stürmt Ihr in die bereits verwüstete Ruinenstadt, wo Euch



• Multitasking: Vernichten, schnelles Ausweichen, Springen und Aufsammeln sind permanente Anforderungen!

Psychedelischer Hirn-Boss: Durch eine pulsierende Schädel-Hülle geschützt, ist er am besten mit Suchlasern zu knacken.

neben gemeinen Mutanten alle paar Meter ein Monster stoppt. Herumfliegende Adler-Symbole schießt Ihr im Sprung ab, um Euer Arsenal mit einer neuen Waffe zu bestücken. Mit Eurer zweiten Spezialfertigkeit duckt Ihr Euch unter feindlichem Feuer. Ansonsten versucht Ihr mit panischem Ausweichen dem Geschosshagel zu entgehen. Von der hohen Zahl an Leben solltet Ihr Euch nicht täuschen lassen: Bei jedem Kugel- oder Feindkontakt schreit Euer Alter Ego kurz auf und Ihr seid für etwa eine Sekunde unverwundbar. Das Spiel läuft aber weiter, und so merkt Ihr im Eifer



...doch Sekunden später erhebt sich der dümpelnde Unrat zu einem aggressiven Müll-Monster!



Nach der Explosion fallen meist noch kleinere Polygon-Trümmer herunter: Geht besser sofort in Deckung!



Der Skorpion ist wiesefflink, durch wenige Treffer kippt er aber auf den Rückenpanzer und läßt Euch passieren.

des gnadenlosen Monster-Scharmützels oft nicht, wenn Euch ein Leben abgezuckt wurde. Habt Ihr alle Leben verbraucht, könnt Ihr per Continue am Level-Anfang erneut einsteigen. Schafft Ihr einen der sechs Abschnitte, dürft Ihr den aktuellen Stand an Leben und die verfügbaren Continues auf Karte sichern. Um nicht bei jedem Schlenker das Ziel zu verreißen, implementierten die Entwickler eine wichtige Waffen-Verriegelung: Mit der "R1"-Taste fixiert Ihr Eure Feuerrichtung, um beim Vormarsch gezielt anrückende Mutanten zu treffen, ein erneuter Druck gibt die Sperre wieder



Im Dschungel solltet Ihr Eure sieben Sachen packen und abhauen: Ein Tiefflieger wirft Napalm-Bomben ab!

Warum vergibt Konami die Entwicklung eines solch' wichtigen Titels an eine relativ unbekanntere ungarische Firma? Die Moral von der Geschichte: Mit den spielerisch perfekt getunten 16-Bit-"Probotectoren" hat das neue „Contra“ wenig gemeinsam. Action ja, cleveres Spieldesign nein. „Legacy of War“ ist eine überaus hektische Aneinanderreihung von wild feuernden Gegnern, die anscheinend ziellos umherirren. Außerdem wechselt die Perspektive manchmal so ungünstig, daß man kurzzeitig den Überblick verliert. Dafür ist die 3D-Grafik insgesamt gut, die technische Umsetzung gelungen und die Musik stimmungsvoll techno-inspiriert. Wer auf schwere Hardcore-Action mit hoher Schußfrequenz steht, wird das 32-Bit-„Contra“ mögen; Liebhaber der feinsinnigen Vorbilder made in Japan holen sich schluchzenderweise ein Taschentuch: Eine Action-Legende hat die Tonart gewechselt!



Martin Gaksch



Der letzte Einsatz: Auf einem Mikro-Asteroiden bekämpft Ihr störrische Lava-Würmer.



Nach dem Floß-Ausflug überquert Ihr eine Zwischengegner-Sequenz auf einer Hängebrücke. Von fünf Bossen in Folge geschwächt, erreicht Ihr dieses Monstrum...

frei und Ihr schießt in die jeweilige Laufrichtung. Per Taste wählt Ihr auch die jeweils aktive Waffe an und werft eine der seltenen, aber wichtigen Smart-Bomben zwischen die Mittel- und Endgegner. Die Marschroute ändert sich ständig: Habt Ihr einen bestimmten Punkt erreicht, dreht sich die imaginäre Kamera um das isometrische Blickfeld und das Scrolling wird in einer neuen Richtung fortgesetzt. Sämtliche Gebäude, Hügel und Kreaturen außer den herumwuselnden Mini-Gegnern sind als detaillierte Polygonobjekte gestaltet. Vernichtet Ihr eine Geschützstellung, ein Rieseninsekt oder eines der zahlreichen anderen Monstren, fliegen Euch in imposanten Effekten die Trümmer um die Stiefel, während dezente Lichteffekte die Explosion erleuchten. Doch nachdem Ihr die Stadt-Invasoren in die Hölle geschickt habt, geht der Alptraum erst richtig los: Ihr kämpft gegen Rieseninsekten

und Tiefflieger im Dschungel, absolviert eine nervenaufreibende Floßfahrt, bei der Ihr von Riesenschlangen und Müllmonstern attackiert werdet und landet schließlich in der komplexen Gebirgsfestung der Invasoren, die über scheinbar unbegrenzten Nachschub verfügen. Feuert Ihr öfters in die am Wege liegenden Gebäude, geben provisorische Türen nach und Ihr findet Bomben, Waffen oder ein dringend benötigtes Extraleben. Den Schwierigkeitsgrad justiert Ihr in drei Stufen, doch schon die simpelste Einstellung verlangt Euch

schnellste Reaktionen und genaue Levelkenntnis ab. *cb*

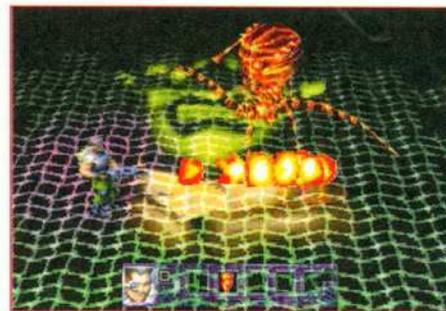
Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Abschuß: Nach der furiosen Explosion fungiert das Raumschiff als Brücke über den Lava-Fluß.



Ein zäher Brocken: Der krebsähnliche Kriecher in der Gebirgsfestung begleitet Euch durch eine Level-Passage und erweist sich dabei als trickreicher Gegner.



Spinnen-Recycling: In der virtuellen Zone tretet Ihr gegen bereits besiegte Bosse nochmals an.

Mit gewagten Monster-Mutationen und bewährten Aktionsmöglichkeiten (Springen, Ducken, Adler-Symbole erhaschen) versuchten die Entwickler, nahe am Original-"Probotector" zu bleiben. Doch so gut die Grafik ist (mal abgesehen von kleineren Polygonfehlern und teils pixelig gezoomten Helden), so planlos ist das Spieldesign. Rennt Ihr zu schnell durch's Feindesland, verpaßt Ihr Boni und rauscht in plötzlich herumfliegende Schüsse. Laßt Ihr Euch hingegen Zeit, nervt das uninspirierte Auftauchen von Soldaten aus allen Ecken. Die Leben Eures Söldners schwinden beinahe unbemerkt dahin, und auch die Endgegner folgen keiner erkennbaren Verteidigungsstrategie. Besonders die 3D-Sprung-Kombinationen im vierten Abschnitt bringen mich zur Weißglut: Die Steuerung ist dafür zu unsensibel. Insgesamt ein ideenreiches Profi-Actionspiel, doch gegen die 16-Bit-"Probotectoren" kann es nicht ansatzweise bestehen.



Christian Blendl



Panzer-Attacke: Sobald Euch der Fahrer sieht, versucht er Euch frontal zu rammen!



Mit langem Hals beschnuppert Euch der Endgegner des dritten Abschnitts: Die Schildkröte speit auch noch Feuer!

SPIELSPASS 68%

CONTRA
legacy of war

1 PLAYER GAME
2 PLAYER GAME
3 PLAYER GAME
LOAD GAME

HERSTELLER
Konami

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK 75%
SOUND 78%

Furioses Actionspiel mit Frustgarantie, das nur streckenweise die Faszination alter "Contra"-Werke aufblitzen läßt.

AB 16

Total NBA '97

Trotz NBA-Lizenz sind nicht alle Basketball-Profis vertreten. Dies kennt Ihr bereits aus den anderen NBA-Titeln und ist auf spezielle Lizenz-Vereinbarungen von Megastars wie Michael Jordan zurückzuführen. Allerdings tut dies



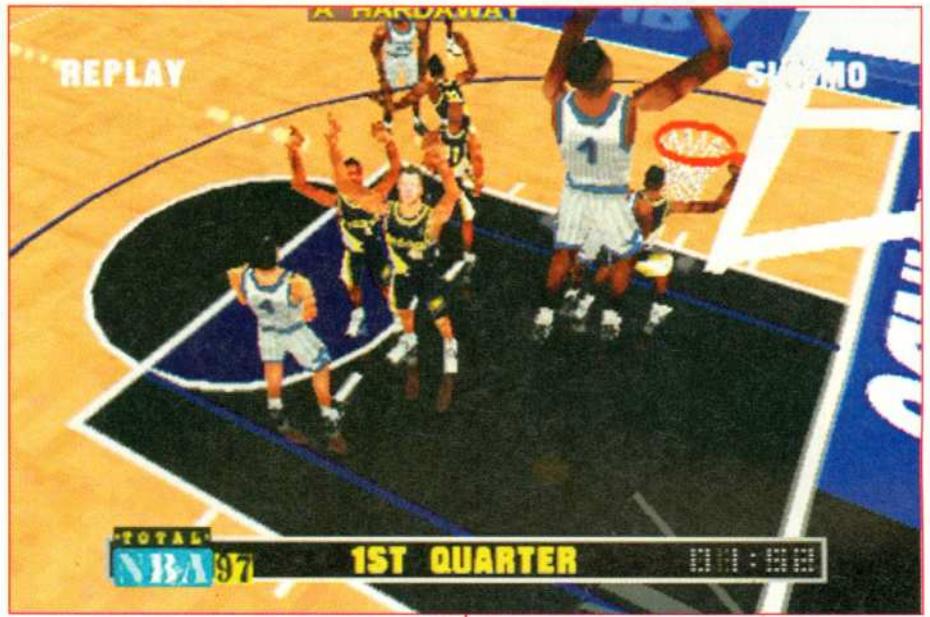
Ein halbes Dutzend Perspektiven sind jederzeit während des Spiels anwählbar; Allerdings müßt Ihr dazu ins Pause-Menü.

DS Vor einem knappen Jahr überraschte Sonys englische Entwicklungsabteilung mit einer fabelhaften Basketball-Simulation: Der Frischling „Total NBA“ zeigte etablierten Sport-Serien von EA & Co, daß die Regeln der ur-amerikanischen Sportart auch auf der Insel bekannt sind. Jetzt legt Sony nach und beschert uns die übliche Fortsetzung im Jahresturnus – passend mit der Endung '97 tituliert.

Allerdings hat sich gegenüber dem Original nicht allzu viel getan – was jedoch dank den Qualitäten des Erstlings keine harsche Kritik impliziert. Bis zu acht Dunking-Cracks treten zu Freundschaftsspiel, Liga oder Playoffs an, schauen den millionenschweren NBA-Stars via Miniatur-Bildchen in die Augen und wechseln je nach Laune die Formation. Wer will, konstruiert gar seinen eigenen Super-Spieler und baut ihn in sein Lieblings-Team ein. Während bei den Spielmodi „Arcade“ und „Simulation“ die Parameter schon vorjustiert sind, läßt Euch die Einstellung „Custom“ freie Hand: Ein Dutzend Features richten sich nach Euren Wünschen. Gelten die Begrenzungslinien des Spielfeldes? Wie werden Fouls geahndet? Ist der Turbo-Button aktiviert? Werden Spieler müde?



dem Spielspaß keinen Abbruch und so hält sich unsere Enttäuschung in Grenzen. Hartgesottene Cracks basteln sich sowie so ihren eigenen Super-Dunker.



Wer seine Spieler zu eindrucksvollen Dunkings verleiten will, dribbelt mit gedrücktem Turbo-Button und wirft aus vollem Lauf.



Wenn das mal kein Offensiv-Foul war: Während sich der Verteidiger am Boden lümmelt, dunkt der Angreifer ein.



Der Hallenboden sieht fantastisch aus: Die Spieler werfen Schatten und auch die Deckenbeleuchtung spiegelt sich.

Sind all' diese Fragen geklärt, zoomt die Basketball-Arena in den Mittelpunkt. Jetzt müßt Ihr Euch nur noch für die richtige Perspektive entscheiden und der Schiedsrichter pfeift die nächste Partie an – ein ausverkauftes Stadion mit entsprechender Kulisse samt motiviertem Online-Kommentator ist garantiert. Während eines Matches kommt Ihr größtenteils mit den vier Feuerknöpfen

zurecht. Im Angriff sind sie mit Passen, Werfen, Turbo und „Special“ belegt: Letzteres steht für eine individuelle Fertigkeit des gerade aktiven Spielers. Auch in der Abwehr begleiten Euch die konventionellen Kommandos Blocken, Ball stibitzen und Spieler wechseln. Statistiken werden bei Spielunterbrechungen automatisch angezeigt, sind im Pause-Menü jedoch auf Knopfdruck verfügbar. Doch Vorsicht, allzu langes Analysieren während einer laufenden Partie könnte den Mit- bzw. Gegenspieler zu aggressiven Aktionen verleiten... mg



Auf gewohnt hohem Niveau: Die Präsentation ist anders als beim Vorgänger, aber genauso übersichtlich und auf Anhieb überschaubar.

Die „Total NBA“-Entwickler sind sich treu geblieben und haben auch bei der 97er-Edition auf Effekthascherei verzichtet. Kurzes, knackiges Intro, elegante wie übersichtliche Menüführung, alle nötigen Optionen auf Abruf: So laß' ich's mir gefallen. Zusammen mit der hochauflösenden Grafik, den schicken Animationen der Spieler und den neckischen Lichtspiegelungen auf dem Parkett entfaltet sich eine prickelnde Sport-Atmosphäre. Lobenswert auch, daß man die Realitätsnähe einzelner Partien eigenhändig festlegen kann: So kommen Action-Dunker ebenso auf ihre Kosten wie seriöse Simulanten. Allerdings ist mir nicht klar, was den Besitzer des Originals davon überzeugen soll, erneut 100 Mark für das Update auszugeben. Kreative neue Features wie 3-Punkte-Shootouts oder Dunking-Wettbewerbe sucht man vergebens.



Martin Gaksch

Andere Versionen – Umsetzungen sind keine geplant. Der Vorgänger wurde in MANIAC 4/96 mit 81% Spielspaß getestet.

82%

SPIELSPASS

Published and Developed by
Sony Computer Entertainment Europe

TOTAL
NBA
'97

© 1997 Sony Computer Entertainment Europe
A Division of Sony Electronic Publishing Ltd. (UK) Ltd.

HERSTELLER
Sony

SYSTEM
Playstation

ZIRKA- PREIS
100 Mark

GRAFIK	82%
SOUND	63%

Erstklassiges Basketball mit cooler 3D-Optik und allen wichtigen Features. Jedoch wenig Unterschiede zum Vorgänger.

SPIELRAUM

V. Meyer • Bergstr. 15 • 91054 Erlangen
Tel. 09131/205093 • Fax -205083

JAGUAR Lynx

Alle produzierten Titel permanent vorrätig!

Neuankündigungen für Dez./Jan./Feb.:

Breakout 2000	129.96	Raiden	79.95
Towers II	129.95	Fat Bobby	79.95
Worms	129.95	ST / STe, Falcon	
Zero Five	129.95	Spiele vorrätig!	
Iron Soldier II CD	129.95		

Fordern sie unseren Gratskatalog an!

Wir versenden im Sicherheitskarton! Irrtum & Druckfehler vorbehalten.

GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Ankauf, Verkauf & Tausch
PC-CDROM, Playstation, Saturn, S-NES,
Mega Drive und Gameboy

Alle Neuheiten für PSX,
SATURN & PC CDROM

Tel/Fax: 05561/3094

MYSTIC GAMES

DER EXPERTE FÜR RPG'S
UND IMPORT-GAMES

Tel. 08 192 / 1011, Fax. 08 192 / 8146
Mystik Games • Fichtenweg 14 • 86938 Schondorf a. R.

Mo.-Fr. 12-19 Uhr
Sa. 10-14 Uhr

Saturn

Albert Odyssee
Command & Conquer
Dragonforce
Feda Remake
Longraiser 3
Lunar Silver Star
Magic Knight Rayearth
Master of Monsters
Mystaria
Mystaria II
Shining Wisdom
Shining Holy Ark
Sword & Sorcery
Terra Phantastica
The Story of Thor II
World Advanced Military II

jap. 149.-
pal. 99.-
us. 139.-
jap. 139.-
jap. 139.-
us. 139.-
jap. 129.-
jap. 159.-
pal. 99.-
jap. 149.-
pal. 99.-
jap. 149.-
jap. 139.-
jap. 149.-
pal. 99.-
jap. 139.-

Playstation

Suikoden
Tomb Raider
Vandal Hearts
Wild Arms
SNES
Bahamut Lagoon (Square)
Chrono Trigger (Square)
Dragon Quest VI (ENIX)
Dragon Quest III (Remake)
Final Fantasy 5
Final Fantasy 6
Gun Hazard (Square)
Lufia 2
Lufia 2
Rodra's Treasure (Square)
Romancing Saga 3
Sheiken Densetsu 3
Tales of Phantasia
Terranigma
Treasure Hunter G (Square)

us. 129.-
pal. 99.-
jap. 149.-
jap. 149.-
jap. 169.-
us. 149.-
jap. 199.-
jap. 239.-
jap. 179.-
us. 149.-
jap. 149.-
us. 149.-
pal. 129.-
jap. 199.-
jap. 169.-
jap. 199.-
jap. 199.-
pal. 129.-
jap. 199.-

Playstation

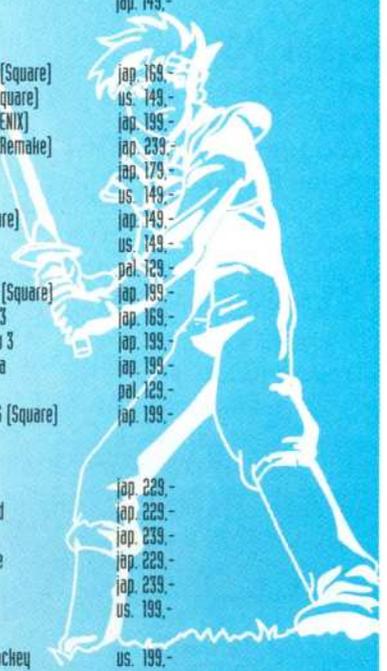
Arc the Lad II
Baphomet's Fluch
Beyond The Beyond
Bio Hazard 2 (vorbestellen)
Breath of Fire III
Command & Conquer
Final Fantasy 7
King's Field
King's Field 2
King's Field 3
Ogre Battle
Over Blood
Popolocrois

jap. 159.-
pal. 99.-
us. 129.-
jap. 149.-
jap. 159.-
pal. 99.-
jap. 179.-
us. 119.-
us. 139.-
jap. 139.-
jap. 149.-
jap. 139.-
jap. 149.-

Nintendo 64

Cruisn USA
Hiller Instinct Gold
Mario Kart 64
Shadow of Empire
Starfox
Trilogu
Turuk (call)
Wayne Gretzky Hockey

jap. 229.-
jap. 229.-
jap. 239.-
jap. 229.-
jap. 239.-
us. 199.-
us. 199.-



Tel. 08 192 / 1011, Fax. 08 192 / 8146

Versandtasche 7,- • Vorkasse 6,- • Nachnahme 9,- • Rb 300,- • Um Versandkosten frei • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- berechnet.

Phone: 0451 871 7555 A.B. GAMES Phone: 0451 871 7515

Andreas Bender

A.B. GAMES The Store

DER Videospiel-Laden
in 23558 LÜBECK!

Moislinger Allee 40a /
Ecke Füchtlingstr.

(erster Stock)
Mo-Fr: 12-20 Uhr
Sa: 10-16 Uhr

ALLES FÜR
Fragt nach!
NINTENDO 64
PLAYSTATION
SATURN

Sony PlayStation

Memory Card24 Meg.	99,95
RGB Kabeldt	39,95
Umbau-Chip+Anleitung	69,95
Cobra Gun (Pistole)dt	89,95
Baphomet's Fluchdt	89,95
Blood Omen: Leg. of Kain .dt	89,95
Crow:City of Angelsdt	89,95
Command & Conquerdt	109,95
Cool Boardersdt	89,95
Destruction Derby IIdt	99,95
Discworld IIdt	89,95
Disrupterdt	79,95
Fifa 97dt	89,95
Hardcore 4x4dt	89,95
Hexendt	89,95
Hintbook Tekken IIus	49,95
Hintbook Resident Evil . . .dt	49,95
Hulkdt	89,95
Int. Superstar Soccer . . .dt	99,95
Intern. Moto Xdt	89,95
Kings Field IIus	109,95
Maniac Kartsdt	79,95
Marvel 2099dt	89,95
Mega Man X3dt	89,95
Namco Museum IIIdt	89,95
Nascar Racingdt	89,95
NBA Live 97dt	89,95
NBA In The Zone IIdt	99,95
NHL 97dt	89,95
NHL Powerplay Hockey . .dt	79,95
Onside Soccerdt	89,95
Rebel Assault IIus	109,95

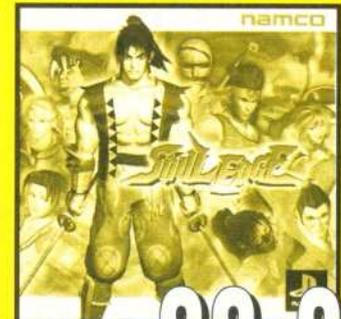
Power Move Pro Wrestl. .dt	89,95
Projekt Overkilldt	89,95
Resident Evil Idt	99,95
Resident Evil IIjp	149,95
Reloadeddt	89,95
Ridge RacerIII(RageRacer) us	129,95
Road Ragedt	89,95
Star Warsus	109,95
Spot goes to Hollywood . .dt	89,95
Soul Bladejp	139,95
Suikodenus	109,95
Syndicate Warsdt	89,95
Tempest X3dt	89,93
Tomb Raiderdt	89,95
Tomb Raider Hintbook . . .us	49,95
Twisted Metal IIdt	99,95
Warhammerdt	89,95
Whizzdt	79,95
WWF In Your Housedt	89,95
X-Com. IIdt	99,95

Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 10-16 Uhr

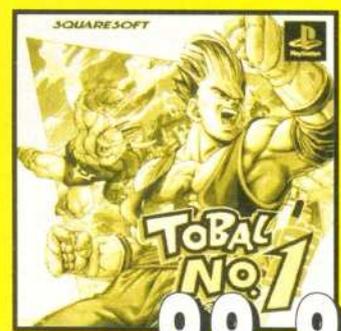
• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Mega Drive, Mega CD und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele • Die noch nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden!

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

18 - 22 Uhr
0171 / 6443006
••• KEIN CLUB •••



(PlayStation) 99,95
dt-Version



(PlayStation) 99,95
dt-Version

**Auch Händler
willkommen!**
Fax: 0451 - 8717565

Bubble Bobble 2



Pech für die vier Nachkommen der ehemals jugendlichen Hüpf-Helden Bub und Bob: Zehn Jahre nach der Verwandlungs-Odyssee der Eltern werden jetzt auch die Kinder in's Blasen-Reich gehext. Als Schuppen-tiere müssen sie den langen Weg zurück in ihre Welt antreten...



Achtung, Endgegner: Den vorlauten Clown vermöbelt mit Extra-Blasen, die in Flaschen herumstehen.



Sobald Ihr eine Welt durchblubbert habt, wählt Ihr den nächsten Abschnitt: Wandert einfach in die entsprechende Tür.

dringen stoppen: Den dicken Kerlen heizt Ihr mit speziellen Blasen ein, die auch in gewöhnlichen Levels hilfreich sind. Blitz-, Feuer-, Regenbogen- und Wasserblasen geben nach dem Platzen ihren Inhalt frei und dienen als Waffen:

DS Bub und Bob in Nöten: Zwar gelang es den beiden Bengels, in ihrer Drachenform den bösen Kapuzenmann zu schlagen ("Bubble Bobble", "Bust a Move 2"), doch der Unhold schwört Rache. Seine neueste Schandtat: Er verhext die Sprößlinge der beiden und schickt sie in die "Bubble Bobble"-Welt, die aus einer Vielzahl von bildschirmgroßen Plattform-Konstrukten besteht. Wie beim berühmten Vorgänger fangt Ihr Eure Feinde in Blasen ein und bringt diese mit Euren Hörnern zum Zerplatzen. Je mehr Blasen Ihr auf einmal auflöst, desto mehr punkteträchtige Bonusfrüchte ergießen sich über Euch. Mit diversen Bonbons erweitert Ihr darüber hinaus Eure Blasen-Feuerkraft, geübte Spieler schweben auf den eben geblubberten Blasen quer über den Bildschirm



Leider haben die animierten Hintergrundbilder den Nachteil, daß Ihr manchmal die Orientierung verliert.

und bringen sich so in eine bessere Schußposition. Jedoch hat sich auch einiges verändert im "Bubble Bobble"-Land. Zum einen siedelt sich eine Vielzahl neuer, knuddliger Drachentöter in den Abschnitten an, zum anderen beherrschen die Plattform-Komplexe nun auch eine Anzahl gefährlicher Bosse, die in schöner Regelmäßigkeit Euer Vor-

Blitze schießen horizontal über den Bildschirm, während Regenbogen auf den herumwuselnden Boss unter Euch prallen und ihm Energie abziehen. Die vier zur Wahl stehenden Putzig-Saurier unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Laufgeschwindigkeit sowie Schnelligkeit und Weite der Blasen. Im Gegensatz zum Vorgänger könnt Ihr nach dem ersten Abschnitt und bei den Zwischen-

Bossen Euren weiteren Weg wählen. Steuert Euren Saurier einfach in die entsprechende Tür, um die nächste Welt zu bestimmen: Ihr besucht das Spielzeugland, Wolken-Abschnitte, Technik-Zentren sowie Taitos "Darius"- und "Space Invaders"-Szenarios. Begrenzte Continues helfen Euch auf dem beschwerlichen Weg zum finalen Bösewicht. Wie gehabt dürfen sich auch zwei Spieler zugleich die lohnenden Extras und leckeres Video-Obst gegenseitig abjagen. *cb*



Die vier Sprößlinge werden verzaubert. Jeder Saurier hat eigene Stärken.



Mit den Tornado-Blasen erwischt Ihr die gefangenen Winzlinge: Zerplatzt sie einfach in nächster Nähe.



Diamanten-Fieber: Im Bonusraum sammelt Ihr Glitzersteinchen im Wert von vielen hunderttausend Punkten!

Farbenfrohe Hintergrundeffekte, wählbare Saurier mit unterschiedlichen Eigenschaften, haufenweise neue Mini-Gegner und Bosse: Auf dem Papier ist "Bubble Bobble 2" eine ambitionierte Fortsetzung des Klassikers. Doch die Spielelemente wurden nicht mehr so stimmig zusammengefügt: Unholde bleiben in einer Bildschirmcke unerreichbar für Eure Blasen hängen, ein anderes Mal können sich selbst Sprungexperten nicht mehr aus einer Plattformfalle befreien. Schlimmer noch ist, daß das Spielgefühl unter der veränderten Blasen-Physik sowie der unpassenden Musik leidet. Wer den Reiz von "Bubble Bobble" verspüren will, greift zum Acclaim-Doppelpack mit dem brillanten "Rainbow Islands", nur unheilbar Blasensüchtige werden mit dem Nachfolger Spaß haben. Der Charme des Originals wird hier nur stellenweise erreicht.

Christian Blendl

66%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Virgin

SYSTEM
Playstation

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK	SOUND
56%	48%

Mäßig aufregendes Update des Geschicklichkeits-Klassikers: Der Spaß leidet auf Grund ideenloser Levels und dröger Musik.

Andere Versionen — Umsetzungen sind nicht geplant. Die Compilation "Bubble Bobble & Rainbow Islands" gibt's für beide 32-Bitter.

NBA Live '97



Das kann sich sehen lassen: Schöne Bewegungsabläufe in traditionellen Bitmap-Arenen.

SN Zum Abschluß der EA-Sports-Serie auf dem Super Nintendo haben sich die "NBA Live"-Entwickler noch mal ins Zeug gelegt: Die 97er-Fassung wirkt engagiert, bietet neben den umfassenden Optionen der letzten Variante Trainingsspielen auf einen Korb – wahlweise "2 gegen 2" oder "3 gegen 3". Auch grafisch hat man etwas an den Bitmap-Animationen gefeilt, die liebevolle Menü-Präsentation orientiert sich an der hervorragenden Playstation-Version.

Glücklicherweise kommt "NBA" technisch besser zurecht als "FIFA" nebenan, sodaß die ganze Spiel-design-Pracht nicht im Scrolling-Geruckel untergeht. Lediglich der Sound hinkt qualitativ hinterher. Wer auf Basketball steht und keinen Zugriff auf 32-Bit-Konsolen hat, der ist mit "NBA Live '97" gut bedient. Als einzig ernstzunehmender Konkurrent schwingt sich Konamis actionreicheres und grafisch imposanteres "NBA Give'n Go" zum Slam dunk auf. Die Optionsvielfalt von "NBA Live" hat es jedoch nicht zu bieten. *mg*

SPIELSPASS 79%

HERSTELLER
Electronic Arts

SYSTEM
Super Nintendo

ZIRKA-Preis
120 Mark

GRAFIK 66% **SOUND** 49%

Durchaus sympathisches 97er-Update der legendären Basketball-Reihe: Jetzt mit Spiel auf einen Korb, verbesserten Animationen – und Shaq O'Neil!

Andere Versionen

Die 96er-Fassung wurde in MANIAC 1/96 mit 80% getestet (heute abgewertet auf 75%). Auf der Playstation erhielt "NBA Live '97" 81% Spielspaß, die Saturn-Fassung erscheint in Kürze.

FIFA Soccer '97



Für manche Fußball-Freaks ein Kaufargument: "FIFA '97" jetzt mit actionreichem Hallenmodus.

SN Diesmal hat EA die Entwicklung ins Mutterland des Fußballs ausgelagert, doch technisch hinkt "FIFA '97" noch immer hinterher: So elegant die Bitmap-Animationen der Spieler auch sind, selbst im Hallen-Modus mit nur sechs Kickern pro Team kommt Euer Super Nintendo aus der Puste, sprich: das Scrolling ruckelt. Dabei hat man sich durchaus Mühe gegeben, die 97er-Fassung inhaltlich zu verbessern. Die Präsentation wirkt einen Tick liebevoller, die Hallen-

Partien versprechen ordentlich Banden-Action, Steuerung und Spielzüge wurden dezent verbessert und auch der Sound klingt dynamischer.

Überzeugte "FIFA"-Freaks ohne Aussicht auf 32-Bit-Equipment kommen um diese (letztmalige) Neuauflage kaum herum, Otto-Normal-Spieler sind mit Konamis brillantem "International Superstar Soccer Deluxe" nach wie vor besser dran. Dort stimmen nicht nur Steuerung und Spielintelligenz, auch technisch thront "ISS Deluxe" auf dem 16-Bit-Thron. *mg*

SPIELSPASS 75%

HERSTELLER
Electronic Arts

SYSTEM
Super Nintendo

ZIRKA-Preis
120 Mark

GRAFIK 63% **SOUND** 51%

Solides 97er-Update der Langzeit-Serie: Jetzt mit Hallen-Modus und verbesserter Optik. Allerdings sind Scrolling und Ballflug immer noch rucklig.

Andere Versionen

Die 96er-Fassung wurde in MANIAC 1/96 mit 77% getestet (heute abgewertet auf 71%). Auf der Playstation erhielt "FIFA '97" 84% Spielspaß, die Saturn-Fassung erscheint in diesen Tagen.

Media Tec

Media Tec GmbH · Am Rundbogen 13 b · 44265 Dortmund
 Fon: 0231 / 72 46 490 · Fax: 0231 / 72 46 492

PLAYSTATION SOFTWARE PLAYSTATION HARDWARE

BLAST CHAMBER	DT	84,90 DM	RGB KABEL	29,90 DM
CRUSADER: NO REM.	DT	94,90 DM	SPECIALIZED ASCII PAD	69,90 DM
DESTRUCTION DERBY 2	DT	99,90 DM	SPECIALIZED ASCII STICK	109,90 DM
DARKSTALKER	DT	82,90 DM	STEERING WHEEL	139,90 DM
DISRUPTOR	DT	84,90 DM	TASCHE + MEMORY + PAD	87,90 DM
EXHUMED	DT	89,90 DM	MULTINORM UMBAU	69,90 DM
SUPERSTAR SOCCER	DT	89,90 DM	Netzteil-Adapter	39,90 DM
NBA LIVE 97	DT	84,90 DM		
NBA HANGTIME	US	109,90 DM		
NHL HOCKEY 97	DT	84,90 DM		
NHL POWERPLAY	DT	84,90 DM		
NAMCO MUSEUM 2	DT	81,90 DM		
NASCAR RACING	DT	84,90 DM		
PRO WRESTLING	DT	94,90 DM		
MULTINORM PSX		459,90 DM		
PLAYER MAN. + MOUSE	DT	89,90 DM		
POWERSLAVE	US	109,90 DM		
RELOADED	DT	91,90 DM		
REBEL ASSAULT 2	US	109,90 DM		
RAGE RACER	JP	129,90 DM		
SOUL EDGE	JP	134,90 DM		
TOMB RAIDER	DT	89,90 DM		
VICTORY BOXING	DT	87,90 DM		

PLAYSTATION HARDWARE

ASCIIPAD	39,90 DM
MEMORY CARD 360 SLOT	89,90 DM
NE G CON	77,90 DM
PAD SONY	44,90 DM
PREDATOR GUN	79,90 DM

NINTENDO 64:

NINTENDO 64 + MARIO	JP	699,90 DM
NINTENDO 64 + MARIO	US	749,90 DM
MEMORY CARD	US/JP	49,90 DM
PER4MER LENKRAD	US	139,90 DM
BLAST CORPS	US	199,90 DM
CRUISIN' USA	US	179,90 DM
MARIO 64	US	179,90 DM
MARIO KART	JP	179,90 DM
MARIO KART + PAD	JP	219,90 DM
TRILOGY	US	179,90 DM
NBA HANGTIME	US	199,90 DM
PERFECT STRIKER	JP	209,90 DM
PRO BASEBALL	JP	199,90 DM
PILOTWINGS	JP	159,90 DM
W. GRETZKY'S HOCKEY	US	179,90 DM
WAVERACE	US	179,90 DM

Versandkosten per Post NN 9,90 DM.
 Irrtümer und Preiskorrekturen vorbehalten.

Umbau PSX Multinorm 69,- DM · Multinorm PSX 459,- DM

PLANET SOFTWARE

Tel: 0221 / 952 969 80 · Fax: 0221 / 952 969 10

PC		
Bundesliga Manager 97	79,-	Sim City 2000 85,-
Command & Conquer	89,-	Street Fighter Alpha 2 87,-
Die Fugger 2	59,-	Project Overkill 85,-
FIFA Soccer 97	79,-	
Formel 1	84,-	
Sony PSX		
Tomb Raider	82,-	Sega Saturn
NHL Hockey	87,-	Panzer Dragoon 87,-
FIFA Soccer 97	81,-	Tomb Raider 94,-
D.H.	81,-	FIFA Soccer 96 69,-
Need for Speed	85,-	Exhumed 89,-
Command & Conquer	97,-	
Bubble Bobble	79,-	
		SNES
		Terranigma 114,-
		Ultimate 109,-
		Streetfighter Alpha 2 129,-

zzgl. Versandkosten. Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-18 Uhr
 Werde Mitglied in unserem Gamepool, Kostenbeitrag 12,- DM/Jahr. Spiele noch günstiger.
 Keine Abnahmeverpflichtung. Infos unter 0221 / 952 969 0

MEGABOINK

TEL. 0941 - 99 83 76 / FAX - 94 93 25

SATURN, PLAYSTATION
 NINTENDO 64, SN, MD,
 NEO GEO CD, MANGA,
 LASERDISC, HEIMKINO

SEGA SATURN

Tomb Raider dt.	99,-
Dragon Force us	119,-
Blam Machineh. dt.	79,-
Dark Saviour us	119,-
Worldwide Soccer	99,-
Batman Forever	99,-
Virtual On !!! us	99,-
Fight. Megamix	119,-
Toshinden URA	119,-
Area 51 us	99,-
Daytona Champ. dt.	99,-

PLAYSTATION

Rage Racer	a.A.
Perfect Weapon us	109,-
Soul Edge	a.A.
Warhammer !!! us	79,-
Fox Hunt us	99,-
Project Overkill	79,-
Jet Moto us	99,-
P. Samp. Tennis dt.	79,-
Toshinden 3	a.A.
Spot goes to Hollyw.	119,-
Blam Machineh. dt.	79,-

N 64

ab März in dt. erhältlich !!! :
 Nintendo 64 Grundgerät
 Super Mario 64, Pilotwings
 Waverace, Cruisin USA,
 Joypads, RGB - Kabel ...

GAMES - ANGEBOTE :

Super NES ab :	29,-
Mega Drive ab :	29,-
Gameboy je St. :	19,-
Mega CD's je St. :	19,-

Neu! Neu! Neu!
 Gesamt-Katalog
 gegen 3,- (Bfmk.)
 gleich anfordern

MEGABOINK : Home Entertainment

Prüfeninger Weg 9 * 93080 Pentling
 (bei Regensburg - Autobahnausf. Pentling)

Laden-Öffnungszeiten : Mo - Fr : 14.00 - 19.00 Uhr

VERSAND
 + LADEN



Starwinder



Ladepausen-Füller: Gelingt Euch die Lösung des Verschiebe-Puzzles innerhalb weniger Sekunden (fast unmöglich), erhaltet Ihr mehr Waffen und sogar einen Level-Warp!

Mit der hirnrissigen Hintergrundgeschichte von "Starwinder" (unbekannte Wesen bauten die Weltraum-Schienenbahnen aus ominösem Anlaß, in jeder Bahn wurde ein "Starsphere"-Splitter entdeckt) befindet sich Mindscape in guter Gesellschaft: Seit jeher muten Firmen dem Spieler peinliche Stories zu. Atari etwa erklärte die "Super Breakout"-Mauer als intergalaktisches Hindernis, an dem das Raumschiff des Spielers (sprich: der Ball) abprallt!



Die Star-Sphere ist die ultimative Trophäe für den "Starwinder"-Sieg.



Wie in der Achterbahn: Haarsträubende Schienen-Verläufe kündigen sich oft in Form harmloser Kuppen an.

PS Vor Millionen Jahren baute eine bis heute unbekannt Rasse 40 Schienenbahnen in die Weiten der Galaxis. Da die Lebensformen der Neuzeit trotz heftigem Grübeln den Zweck dieser Aktion nicht erforschen konnten, entschloß man sich, die brachliegenden Gleise als intergalaktische Rennstrecke zu nutzen. Als Newcomer Connor Rhodes nimmt Ihr es mit schleimigen Aliens auf, die nur darauf warten, Euer Schiff in Stücke zu schießen: Waffeneinsatz in Form von Raketen, Hitzesuchern und Schienenbomben ist nicht nur erlaubt, sondern auch unbedingt notwendig, wollt Ihr den Render-Scheusalen Eure Düsen zeigen. Trifft Euch eine der Gegner-Sprengsätze, wird Euer Schiff völlig aus der Bahn geworfen und muß erst zeitraubend wieder an die Strecke herangeführt und mit den L/R-Tasten um die eigene Achse gedreht werden, so daß Ihr wieder Schienen unter dem Gleiter habt. In den Rennen macht Ihr Euch eine mysteriöse Besonderheit der Renn-Oberfläche zunutze: Zwar habt Ihr volle



Nur nicht die Orientierung verlieren: In Tunnels solltet Ihr mit den L/R-Tasten nahe am roten Gleis bleiben.



Feuer frei: Getroffene Konkurrenten benötigen einige Sekunden, um sich zu erholen.



Bei Asteroiden-intensiven Rennpisten sucht Ihr Euch aus den fünf Gleitern ein beschleunigungsstarkes Modell aus.

Bewegungsfreiheit im Raum, doch je näher sich Euer Gefährt an den roten Schienen befindet, desto schneller wird es. Doch es entpuppt sich als gar nicht leicht, dem Streckenverlauf zu folgen: Halsbrecherische Achterbahnkurven, spiralförmige Tunnels und gelegentliche Asteroidenfelder zwingen Euch ständig zu panischen Flugmanövern. Doch nicht immer müßt Ihr dem Weg penibel folgen: Bei ausladenden Kurven driftet Ihr durch den Raum zum Anschlußstück und spart trotz veringert Geschwindigkeit einige Sekunden. Habt Ihr Glück, stößt Ihr auch ein Warp-Feld oder eine Ladung zusätzlicher Raketen auf. In zehn Quadranten der Galaxis finden die Wettbewerbe statt, mit

Hilfe einer galaktischen Sportschau bleibt Ihr über den jeweiligen Gemütszustand Eurer Kontrahenten auf dem laufenden: Der seltsam statisch dreinblickende Render-Moderator Barlow Lenz hat keine Angst, auch kriegsflüsterne Choleriker wie Cyborg Ko-Axe zu interviewen. Nach jedem Rennen sichert Ihr auf Card, im Zeit-Modus startet Ihr auf allen bisher erreichten Strecken zur Hundertstel-Sekunden-Jagd. *cb*
Muster von Dynatex, Tel.:0231/5575000

SPIELSPASS 46%

STARWINDER

(c) 1996 Mindscape, Inc. All rights reserved.

HERSTELLER: Mindscape

SYSTEM: Playstation

ZIRKA-Preis: 100 Mark

GRAFIK: 53% SOUND: 55%

Unglücklicher "Wipeout"-Clone, der trotz spielerisch guter Ansätze mehr für Frust als für Rennspaß sorgt.

AB 12

Anfangs macht "Starwinder" einen guten Eindruck: Flüssige Grafik, spaßiges Geballer und (im FMV-Sportstudio) tobende CPU-Gegner. Doch das Spieldesign ist unausgegrenzt: Das ständige Drehen um die eigene Achse nach einem Treffer verwirrt Euch unnötig und ist spielerisch fade, die anderen Fahrer düsen oft an Euch vorbei, ohne daß Ihr ihnen folgen könntet. Kommt Ihr vom Weg ab, braucht Ihr trotz Autopilot zu lange, um wieder zurück zu manövrieren; In eingezäunten Abschnitten bleibt Ihr zu oft im Polygon-Brei hängen. Schade um die guten Ansätze, aber wenn Ihr ständig von der Bahn geschossen werdet, kommt zu schnell Frust auf. Weniger Effekte und mehr Konzentration auf fahrerische Details hätten dem (zu) chaotischen Spielablauf gut getan. Nur wer's gern hyperhektisch mag, steigt ein.



Christian Blendl



Der gutmütige Saurier G'thul G'l'Hurg amüsiert sich auch dann königlich, wenn er verliert...

Andere Versionen — Umsetzungen sind nicht geplant.

Tilt!



"Roadking USA": Unterneht per Stahlkugel eine rasante Autofahrt quer durch die neue Welt!

PS Mit "Tilt!" erwerbt Ihr ein ganzes Flipper-Sortiment: Die Geheimnisse von sechs Tischen warten darauf, von Euch entdeckt zu werden. Vom Chicago der Prohibition ("The Gangster") über unheimliche Gruselgemäuer ("The Monster") bis hin zur flotten Amerika-Rundfahrt ("Roadking USA") führt Euch die Thematik der Automaten-ähnlichen Werke. Neu ist die Möglichkeit, jederzeit zwischen zwei Perspektiven wählen zu können. In der unübersichtlichen, aber detaillierten 2D-Ansicht mit Scrol-

Andere Versionen

Die Saturn-Version wurde in MANIAC 11/96 ebenfalls mit 77% Spielspaß getestet.

ling lernt Ihr die verschiedenen Targets und Loops aus der Nähe kennen. Seid Ihr mit dem Layout vertraut, spielt Ihr in der übersichtlichen 3D-Ansicht wie in der Spielhalle. Leider bleiben die atmosphärischen, aber kurzen Hintergrundmusiken auch bei dramatischen Multiball-Situationen immer gleich, und die teils winzigen Ziele verlangen nach einem großen Monitor. Ansonsten überzeugt Euch "Tilt!" mit gelungener Kugelphysik – Spielhallenflipper-Fans greifen zu, Freunde von Special-FX-Flippern spielen probe. *cb*

SPIELSPASS 77%	
HERSTELLER Virgin	
SYSTEM Playstation	
ZIRKA - PREIS 100 Mark	
GRAFIK 76%	SOUND 61%
Gehaltvolles Pinball-Sortiment, bei dem Ihr zwischen 2D- und 3D-Ansicht wechseln dürft. Schwacher Sound trübt den guten Eindruck.	

Marvel Super Heroes: War of the Gems



Amerikaschild als Wurfgeschöß: Mit getimten Dauerfeuer haben Euch Endbosse nichts entgegenzusetzen.

SN Panik in Marvel-City: Halunke Adam Warlock will mit den sechs magischen Gems die Welt erobern, Ihr vermöbelt seine Schergen wahlweise mit Spiderman, Wolverine, Captain America, Iron Man oder Hulk in zehn Stadt-, Unterwasser-, Dschungel- und Tempel-Levels. Leider geben sich Eure fünf Helden nicht so behende wie im Comic: Träges Marschieren durch Gegner-arme Hightech-Basen und dämliche Bösewichte trüben die Prügelfreude. Die Uppercut- und Feuerball-Specials bieten zwar

Andere Versionen

Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

etwas Abwechslung, ein zünftiger Zweispieler-Modus sollte im horizontalen Prügelgewerbe jedoch nicht fehlen. Dieses Manko merzen auch die versteckten Bonusräume nicht aus, Waffen wie Nunchaku oder Handgranaten existieren nicht. Obendrein gehen Euch die Dudelmelodien und dumpfen Digihandkantanten bald auf die Nerven, die gelegentlich eingestreuten Special-FX wie säuselndes Wasser im Hintergrund wirken ebenfalls unspektakulär. Wenigstens habt Ihr nach jedem Level die Möglichkeit, via Paßwort zu speichern. *oe*

SPIELSPASS 56%	
HERSTELLER Capcom	
SYSTEM Super Nintendo	
ZIRKA - PREIS 120 Mark	
GRAFIK 57%	SOUND 46%
Träge Marvel-Prügelei mit spärlichen Spezialeffekten und doofen Gegnern: Special-Moves und versteckte Bonusräume bieten dezente Abwechslung.	

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
 Eltstraße 8
 78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-N64

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	SEGA SATURN:	JETZT VORBESTELLEN!
Superstar Soccer DT 89,90	Dark Saviour (DT/US) ab 99,90	Lonraiser 3 JP 129,90	Resident Evil 2 (März, Sony JP)
Suikoden US 119,90	Manx TT (JP/US/DT) ab 99,90	Lunar Silver Star 129,90	Turok (ab März, N64 US)
Arc the Lad 2 JP 149,90	FIGHTERS MEGAMIX 119,90	Metal Slug JP 129,90	Starfox (ab März, N64, JAP)
Castlevania X (März) 149,90	Assault Suit Leynos 2 129,90	Psychic Killer (Shinobi) 129,90	D 64 (ab März, N64 US)
Dokusei 2 JP 149,90	Blast Wind (Technosoft) 129,90	Riglord Saga 2 JP 129,90	
Dragon Knight 4 JP 149,90	Die Hard Arcade JP 129,90	Shining Holy Ark JP 129,90	Komplettlösungen/Movielisten
Final Fantasy 7 149,90	Elevator Action Returns 129,90	Tengai Makyō 4 JP 129,90	Resident Evil, Tekken 2,
Popolocrois JP 149,90	Longraiser 3 JP 129,90	Terra Phantastica JP 129,90	SF Zero 2, Kings Field 2,
Rage Racer JP 149,90	Lunar Silver Star 129,90	Thunderforce JP 129,90	KOF '96, VF 2 uvm.!
Ray Storm (Layer Se. 2) 149,90	Riglord Saga 2 JP 129,90		
RESIDENT EVIL 2 JP 149,90	Shining Holy Ark JP 129,90	NINTENDO 64:	Hard- u. Software
Soul Edge JP 149,90	Tengai Makyō 4 JP 129,90	Call Laserdisc USA/GB/DT/JP/HK	Kostenlose Laser-Liste anfordern
Vandal Hearts RPG 149,90	Terra Phantastica JP 129,90	MAGAZINE:	
Wild Arms (RPG) 149,90	Thunderforce JP 129,90	Gamefront DT 5,80	Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität
Time Crisis (Namco) Call	King of Fighters '96	Call Gamefan US 15,00	

LINE EDITION Medienvertrieb
 Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237

GT ELEKTRONIK
07621 44609
DEUTSCHLAND
 Mo-Fr 18.30-20.00,
 Theodor-Heuss-Straße 39, 79539 Lörrach

Nur Umbau & Reparaturen. Kein Verkauf

PSX Chip-Einbau DM 59,99 Garantie lebenslang

PSX Reparaturen DM 99,99 Garantie 1 Jahr

- Laufwerk: abgeschürfte Teile werden durch bessere ersetzt
 Kein Rucken und Zucken mehr!
 - Joypad keine Funktion
 - Streifen im Bild
 - kein Lebenszeichen

N64 RGB Einbau DM 59,99
 GT Booster Hi-Tech Bild Modulschacht GRATIS

PSX/N64 RGB Kabel DM 39,99
PSX/N64 RGB+Hifi Kabel DM 59,99

Nur Vorkasse + Versand DM 10,-
Nur EC-Check oder bar.

NINTENDO 64

64-BIT HARDWARE AUS HONGKONG
 Die Geräte, die Sie schon immer gesucht haben

ADAPTER US-JP Fr 30,-
ADAPTER FÜR DIE DEUTSCHEN PAL-N64 KONSOLE IN VORBEREITUNG

UMBAU, REPARATUR MIT GARANTIE
PSX, SATURN, N64 USW

BILDLAGE-SHIFTER Fr 100,-
AUTOMATEN SPIELE Fr 80-100,-
 Playstation (tm) Sony, Saturn (tm) Sega,
 Nintendo 64 (tm) Nintendo

GT ELEKTRONIK
 Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil

Telefon CH 061 401 41 71
D 0041614014171

UFO-Games

Ankauf - Verkauf - Tausch

Sony - Sega Saturn - Nintendo 64 - SNES -
Mega Drive - Mega CD - Game Boy -
Game Gear - PC-Spiele usw.

Tel.- u. Fax: 030-859 36 35
Bundesallee 71, 12161 Berlin

Bedlam



Vor jeder Mission rüstet Ihr Eure Kampfmaschine mit Raketen, Streuschuß und Lasern aus.

PS Neue Arbeit für Mechpiloten: Blutlusterne Aliens haben über 30 Industriekomplexe, ganze Stadtviertel und Flughafengelände besetzt und versetzen die örtliche Bevölkerung in Angst und Schrecken. Mit Eurer stählernen Kampfmaschine stampft Ihr in die Kriegszone, um den Weg für die Evakuierungskommandos freizuräumen. Nachdem Ihr Euch per Übersichtskarte über die aktuellen Gegebenheiten informiert habt, klickt Ihr weiter in die Mech-Werkstatt. Dort rüstet Ihr Euren Metallkoloss mit Radar, Raketen, Laser, Streuschuß und Granaten aus, ohne groß nachzudenken beschaffen sich Anfänger mit der "Auto"-Option ein reichhaltiges Waffensortiment. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, setzt Euch ein Transportschiff im Zentrum der Gewalt ab: Aus isometrischer Perspektive steuert Ihr Eure Kampfmaschine durch besetzte Straßen, Lagerhallen und Radarstationen, mit den vier Feuertasten schießt Ihr in die vier Himmelsrichtungen. Von dort stürmen nämlich haufenweise Schleim-Aliens, Kampfdroiden und Flammenwesen heran, die Euch mit Granaten, blitzenden Lasergeschossen und Flammenwerfern unter Beschuß nehmen. Obendrein haben die Aliens ihre besetzten Zonen mit Schußanlagen und Minen, taktisch wich-

Mirage ist ein englischer Entwickler, der Anfang der 90er Jahre mit "Rise of the Robots" einen zweijährigen Mega-Hype inszenierte, um dann 1994 ein ziemlich schwaches Roboter-Beat'em-Up zu veröffentlichen. Die Fortsetzung "Rise 2" aus dem Jahr '96 war gar noch schlechter als das Original. Mit der Geschicklichkeitsgrübele "The Humans" gelang Mirage dafür ein gutes Spiel, das sogar für Commodore CD-32 und den Atari Jaguar umgesetzt wurde. Erfunden hatte Humans jedoch nicht das Mirage-Inhouse-Team, sondern die englische Programmier-Truppe Imagitec.



Vorsicht, streng bewacht: Um die bunten Laserbarrieren zu überwinden, zerstört Ihr den farblich passenden Laser-Generator.

tige Positionen mit Laserbarrieren gesichert. Die Levels sind in mehreren Ebenen aufgebaut, Dächer und Brücken erreicht Ihr nur über gut bewachte

Aufzüge. Habt Ihr Eure Primärziele wie Bunker und Generatoren zerstört, stampft Ihr zu den Landekordinaten Eures Raumschiffs. Wer fleißig Kristalle

gesammelt hat, darf daheim mächtige Waffen erstehen, um der nächsten Alien-Brigade Herr zu werden. Leider ist die Munition begrenzt – also nicht allzu freizügig durch die Gegend ballern. oe



Immer feste draufhalten: Maschinen, Bunker und Munition hinterlassen ein loderndes Flammenmeer.

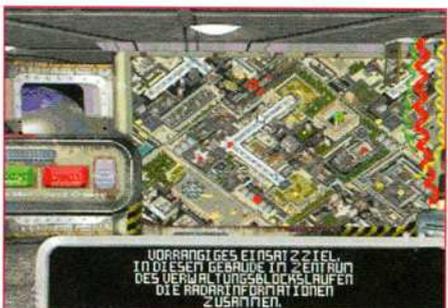


Fliegen müßte man können: Den Levelausgang erreicht Ihr meist nur durch einen gut versteckten Teleporter.

"Bedlam" entspringt einer vielversprechenden Idee: Isometrische Levels auf mehreren Ebenen zu durchforsten, Rätsel lösen, Alien brutzeln und ganze Lagerhallen in ein tobendes Flammeninferno zu verwandeln - das macht Spaß. Der üppige Waffenladen motiviert obendrein zum fleißigen Erkunden und Sammeln. Leider hat es Mirage nicht geschafft, das Spielkonzept ordentlich umzusetzen: Bei jeder Bewegung ruckelt der Bildschirm erbärmlich, Euer Sprite ist kaum animiert und in den komplizierten Labyrinth kennt sich dank der unübersichtlichen Karte kein Mensch aus. Eure Gegner humpeln in zwei Animationsphasen heran und verabschieden sich mit einem plumpen Blutfleck, den Ausgang einer Spielstufe findet Ihr oft nur per Zufall. Dafür gefällt das rockige Gitarrengeschubbe - interessantes Konzept, technisch schwache Umsetzung.



Oliver Ehrle



Die Karte zeigt Euch die wichtigsten Ziele und Örtlichkeiten: Leider könnt Ihr die Spielebenen kaum auseinanderhalten.



Die Munition ist begrenzt: Im Level sammelt Ihr Kristalle, für die Ihr in der Werkstatt Nachschub ordert.

50%

SPIELSPASS

Neues Spiel
Gesichertes Spiel starten
Schwierigkeitsgrad: Bedlam III
Optionen
Punkte

HERSTELLER
Mirage

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK	SOUND
41%	66%

Flammeninferno im isometrischen Industriekomplex: Leider wird der Mech-Tumult durch Ruckeln und die verwirrende Karte abgewertet.

AB 18

The Incredible Hulk



PS Zur 16-Bit-Ära hat sich Acclaim über die Marvel-Lizenzen hergemacht, für die Playstation läßt Ex-Jaguar-Entwickler Attention to Detail die Superheldenknochen knacken.

Muskelprotz Hulk alias Bruce Banner wird ins Hightech-Hauptquartier des fiesen Pantheons entführt. Kaum auf dem Seziertisch gelandet, mutiert der zart besaitete Wissenschaftler zur lebenden Abrißglocke. Anstatt seine Widersacher in traditioneller "Final Fight"-Manier zu verknoten, wagt sich Euer Ökoprüfger in die dritte Dimension: Hulk marschiert auf Pad-Kommando in alle Himmelsrichtungen und erforscht eine technisch texturierte 3D-Anlage. Gegenüber seinen ruhigeren Marvel-Kollegen hat der hitzköpfige Grünling weder Geduld, noch Gehirnvolumen für langwierige Puzzle-Einlagen: Egal, ob Hebel, Kistenverschlag oder Schaltpult – sämtliche Objekte werden gnadenlos zertrümmert, zerdellt und mit roher Gewalt in die Texture-Tapete gerammt. Öffnet sich nach dem Adrenalinausbruch kein Stahl-schott, folgt die nächste Zerstörung-orgie: Ihr zerlegt gläserne Trennwände und Pforten in Polygonfetzen, Cyborg-Legionäre und Superschurken werden mit klassischen Beat'em-Up-Manövern verprügelt. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel: 0231/5575000

SPIELSPASS 35%

HERSTELLER
Eidos

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK SOUND
40% 56%

Sinnloses Comeback: Hulk zerdellt schludrige 3D-Kulissen. Präsentation und Puzzlegehalt entsprechen dem Helden-IQ.

Die fliegenden Roboter-dronen zertrümmert Ihr mit Fässerweitwurf.

! Anstatt Hulk im Zuge der 3D-Kur auch spielerisch zu überarbeiten, hat Attention to Detail die Chance verpennt und eine schludrige Klapperei in gewohntem Umsetzungs-Look gestrickt. Zu miesen Animationen und unfertigen Kollisionsroutinen gesellen sich jetzt die verpixeltesten Sprites, die jemals durch eine Superheldenkeilerei gestolpert sind. Die Schalter-rätsel sind weder durchdacht noch nachvollziehbar, die Suche nach dem richtigen Schaltpult verkommt in den unübersichtlichen Leveln zum Glücksspiel. Zwischen tristestem Texture-Grau und fantasielosem Gitarren-Gejäule mutieren auch friedliche Gemüter zum giftgrünen Zornickel. Nicht mal eine Paßwort-Pause wird dem erhitzten Gemüt gönnt. Fans halten sich nach wie vor an die gehaltvolleren 16-Bit-Episoden.



Robert Bannert

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th),
Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01 - 0 / Telefax (0 82 33) 74 01 - 47
eMail: ManiacTobi@aol.com / M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle,
Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Turok", © Acclaim

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, keine Kleinanzeigen) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10

Belichtung: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Urheberrecht: Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1997 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

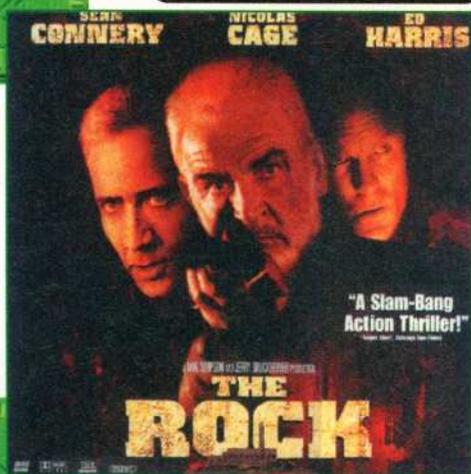
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

2nd2none	43
AB Games	81
aRJay Games	63
BMG Interactive	99
Dynatex	59
Electronic Arts	2
Flying Arts	77
Freak's Shop	35
Game Shop	83
Gamestore	73
Grobis Gameshop	29
GT-Elektronik	85
Jöllenberg	75
Konami	15, 100
Line Edition	85
M.C. Game	29
Media Tec	83
Megaboink	83
Mega Game Point	19
Metropolis	43
Mystic Games	81
Nintendo	11
Paradise Software	43
Planet Software	81
Playcom	25
Primal Games	19
Sony	69, 71
Spielraum	81
Test & Take	73
Theo Kranz Versand	44, 45
Tradelink	85
UFO Games	85
Video & Game	53
Virtual World	59
Zapp Games	59

REIZWEITWELT

Laserdisc



The Rock

Obwohl der Action-Thriller "The Rock" im Mega-Hype zu "Twister" und "Independence Day" unterzugehen drohte, schlug sich das Michael-Bay-Werk an der Kinokasse hervorragend – und das zu Recht. Sean Connery spielt einen alten Söldner-Haudegen, der zwangsverpflichtet wird, an der Seite des FBI-Chemikers Nicolas Cage ein gutes Dutzend Raketen zu entschärfen. Diese sind neuerdings auf Alcatraz stationiert, wo ein rachsüchtiger General seine Kommandozone errichtet hat und ganz San Francisco bedroht. "The Rock" bietet vom Start weg spannende, im Vergleich zu anderen Blockbustern der letzten Kino-Saison höchst intelligente Action-Unterhaltung mit zahllosen Spezialeffekten und einer feinen Prise Humor. Die Laserdisc ist optisch und akustisch ein Prachtstück – leider ohne jegliches Zusatzmaterial.

The Rock, NTSC, drei Seiten CLV, 136 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 40 US-Dollar



Laserdisc

Dragonheart



"Dragon"-Regisseur Rob Cohen wagt sich an das Risiko-Genre Fantasy: Außer Dennis Quaid und dem revolutionär animierten ILM-Reptil Draco muß Cohens humoristisch angehauchtes Abenteuer hinter Kino-Märchen wie Lucas' "Willow" zurückstehen. Allein die edle Drachenseele und deren bei Sean Connery entlehene Mimik machen den Streifen für Fantasy-Freaks attraktiv: Ausstattung, Plot und Statisten-Aufgebot erinnern an B-Movies aus "Athena"-Guß und werden dem 60 Millionen schweren Dollar-Hort kaum gerecht. Neben witzigen Drachen-Dialogen mit Connery-Akzent überzeugen lediglich voluminöses Urgekreische und gewaltige Orchestration – leider ohne AC-3-Ton, aber mit gutem Bild.

Dragonheart, NTSC, zwei Seiten CLV, 103 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, THX, ca. 35 US-Dollar, erhältlich bei Line Edition, Tel.: 07033/80237



Laserdisc

Raumpatrouille Orion



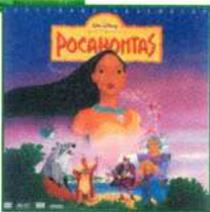
Alle sieben Folgen der deutschen SF-Kultserie auf Laserdisc: Schwarz/weißes Bild, Mono-Ton und Bügeleisen als Steuerknüppel. Fans von Commander McLane stört dies wenig, eine LD-Auflage von nur 250 Stück garantiert Sammlerwert.

Raumpatrouille Orion, 4 Laserdiscs CLV, 453 Minuten (PAL), Vollbild, Mono, ca. 200 Mark



Laserdisc

Pocahontas



Versüßter Indianer-Mythos: Häuptlingstochter Pocahontas verliebt sich in einen weißen Siedler und schlichtet Konflikte. Im Schlepptau: Kuscheiltiere, "Aladdin"-Songs und triste Landschaftspanoramen. Bild & Ton sind gut.

Pocahontas, zwei Seiten CLV, 81 Minuten (NTSC), Widescreen (1,66 zu 1), Dolby Surround, THX, AC-3, ca. 30 US-Dollar



Asian Cinema

Green Legend Ran Perfect Edition



Während japanische Animefans die drei Episoden der Anime-Serie "Green Legend Ran" einzeln kaufen müssen, werden deutsche Fans fünf Jahre nach dem Japan-Release mit einer zusammengeschnittenen 140 Minuten-Fassung für die lange Wartezeit belohnt.

Der Science-fiction-Schinken erzählt die Legende des tapferen Jünglings Ran, der in der Endzeitwüste einer weit entfernten Zukunft lebt. Gierige Aliens haben die Erde um alle Wasservorräte beraubt, nur eine Oase auf dem Erdball ist den Menschen geblieben. Das "Heilige Grün" hat sich jedoch eine Bande düsterer Imperialisten unter den Nagel gerissen und zur verbotenen Zone erklärt. Ran zählt zur großen Mehrheit, die kein Privileg auf Mitgliedschaft genießt und in verwüsteten Städten durstend dahinvegetiert. Nur eine geheime Untergrundorganisation leistet bewaffneten Widerstand – nach einer Schießerei in seinem Viertel schließt sich Ran der Truppe an. Dort lernt er seine Freundin Aira kennen, die als robustes Endzeitmädels ihren Geliebten im Kampf für die Freiheit begleitet. "Green Legend Ran" ist deutlich Action-orientiert und fesselt Animefans mit wüsten Schießereien, krachenden Explosionen und fetzigen Kamerafahrten an den Bildschirm. Die schwungvollen Kulleraugen-Animationen sorgen mit hektischen Verrenkungen und Slapstick-Grimassen für einige Lacher, Flashbacks in beklemmenden Farbstichen sorgen für Verschnaufpausen. Obendrein ist die Übersetzung prima gelungen: Wenn Ran wild schimpfend auf dem Bildschirm herumfuchtelt, pöbelt er auch in den Untertiteln ordentlich. Die in letzter Zeit ziemlich ausgehungerte Anime-Fangemeinde greift am besten sofort zu!



Green Legend Ran: Perfect Edition Teil 1-3, 140 Minuten (PAL), ab 16 Jahren, HiFi Stereo, japanisch mit deutschen Untertiteln. Erhältlich bei ACOG, Tel.: 02626/8658



JETZT AM KIOSK!

PC XTREME

PC-SPIELE FÜR KENNER

XPRESS ...

SPIELE-NEWS UND INTERNET-INFOS
AUS JAPAN, USA & EUROPA

XRATING ...

KNALLHART GETESTET:
DIE PC-SPIELE DES MONATS

XTENSION ...

CD-ROM & CO: TRAGBARE SPEICHERMEDIEN

XCLUSIVE ...

DAS GROSSE ABENTEUER:
20 JAHRE GRAFIKADVENTURE



nur
5.90

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING



„Render-Kino“

In den letzten Monaten war zwischen Render-Sequenzen selten ein Qualitätsunterschied auszumachen, erst Namcos "Soul Blade"-Vorspann zeigt neues Potential und überzeugt mit Leinwand-reifem Schnitt. Fazit: Finanzkräftige Unternehmen können den Trickfilm in eine neue Generation führen und schon bald den klassischen Animationsstreifen ablösen. Die Akteure ähneln zusehends echten Schauspielern, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Was meint Ihr dazu? "Her mit den Render-Stars" oder "Tod der Rechner-Retorte"?

Recycling

Oh ja, ich liebe Euer Editorial: Wie das der c't wirft es immer wieder Fragen auf, um die sich andere Magazine geschickt drücken. Diesmal war es die Frage nach "Videogames will eat themselves" – und recht habt Ihr. Wenn ich bei meinem Lieblingshändler vorbeistrolche, überkommt mich immer öfter ein déjà-vu-Gefühl. Trotzdem greife ich ins Regal, und dann... Dieses Spiel sieht aus wie "Tetris", jenes wie "Resident Evil", die neueste Hüpferei mutet wie eine Kreuzung aus "Super Mario 64" und "Sonic 3" an: Was sich 32-Bit-Spiel schimpft, ist ein aufgeblasenes 16-Bit-Produkt. Mir fährt der Schrecken in die Glieder, wenn ich mir nachträglich die ganzen Arcade-Rezepte vor Augen halte, die bereits für 8- sowie 16-Bit-Titel neu aufgekocht wurden. Bestenfalls 20 Prozent der damaligen Spiele glänzten mit eigenem Konzept, der Löwenanteil orientierte sich an erfolgreichen Vorbildern – ohne deren Klasse auch nur annähernd zu erreichen. Wenn man nun denkt, dieser Mißstand würde mit dem Anbruch der jungen Hardware-Generation weichen: Knapp daneben! Warum sollten die Hersteller auch lukrative Konzepte über Bord werfen? Aber lassen wir uns nicht auch liebend gerne Sand in die Augen streuen und über den Ladentisch ziehen? Mit wieviel Freude werden wir beim nächsten "Ridge Racer"-Aufguß zuschlagen? Natürlich werden wir auch "Soul Blade" kaufen, obwohl wir mit "Star Gladiator" und "Toshinden 2" bereits andere Genre-Vertreter besitzen. Wenn "Formel 1 '97" erscheint, kauf ich! "NHL '97", kauf ich.

"FIFA '97", pack's ein! In meinen Augen lassen wir Spieler uns von den Herstellern gerne über's Ohr hauen. Zu Eurem Forum "3D-Wahn": Mir ist jedes gut umgesetzte 2D-Spiel lieber als eine schlampige 3D-Orgie. Gerade auf 32-Bit-Konsolen könnte man ohne Probleme die klassischen 2D-Genres mit Elementen und optischen Gags aufwerten, die neue Impulse gäben. Wenn schon 3D, dann bitte mit adäquater Spieltiefe und gelungenem Konzept. Die Hersteller sollten sich nicht nur fragen, was technisch machbar ist, sondern auch, welche Effekte überhaupt Sinn machen. Wenn Nintendo einen 2D-Hüpferei um Yoshi bastelt, hat das doch nur dann einen Zweck, wenn das 3D-Drumherum das Spielkonzept unterstützt. Wenn ein Polygon-Jump'n'Run aber nur auf festgelegten Pfaden stattfindet, macht das herzlich wenig Sinn – dafür brauche ich keine Hightech-Konsole.

Andreas Görgen, Lörrach

Überleben

Seit Jahren bin ich nun treuer Sega-Fan, konnte mich aber trotzdem zum Kauf einer Playstation überwinden. Nun mußte ich im Editorial von MANIAC 1/97 entsetzt feststellen, daß Ihr dem Saturn für 1997 kaum noch Überlebenschancen einräumt. Tatsache ist doch, daß bis zum Deutschland-Release der Nintendo-Hardware Sega als einziger Konkurrent in Frage kommt. Was soll also das ständige Genörgel am Saturn? Nach meiner Meinung verdankt Sony den Erfolg nur seiner Finanzkraft. Weniger betuchte Anbieter hätten in der Videospield Welt niemals so rapide von 0 auf 100 beschleunigt. Die Unerfahrenheit des Konzerns sehen wir an den Sony-typischen Spielen wieder – deshalb besitze ich auch wesentlich mehr Saturn- als Playstation-Titel. Die meisten Spiele sind ohnehin bei Sega abgekupfert

Edgar Bongard, Aachen

In dem angeführten Editorial haben wir die Marktsituation nüchtern analysiert – basierend auf Fakten. Unsere Meinung spielte in diesem Zusammenhang gar keine Rolle – ganz im Gegenteil, denn wir haben Euch zur Abgabe des Stimmzettels aufgefordert. Nebenbei: Für Zeitschriften, die über den ganzen Videospield-Kosmos berichten, ist es immer besser, wenn sich mehrere erfolgreiche Konsolen im Markt tummeln. Insofern wünschen wir allen Anbietern das Beste.

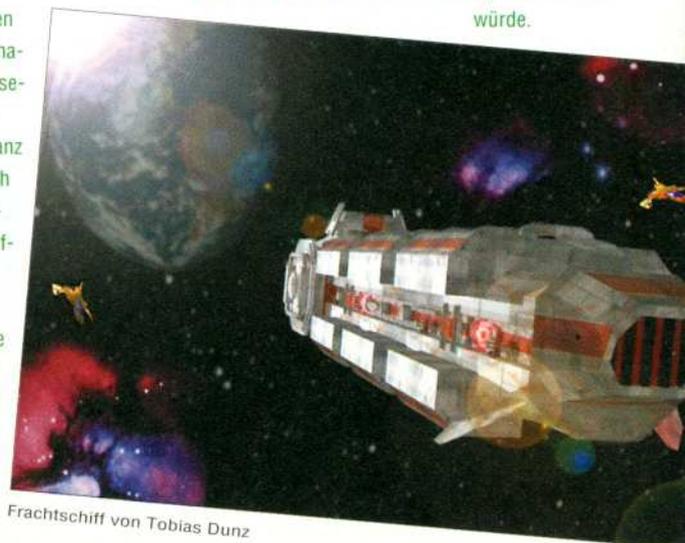
Eiszeit

Nach langer Konsolen-Irrfahrt bin ich vor ca. einem Jahr bei der PC-FX gelandet – und bin begeistert. Die Quantität der Spiele ist nämlich überhaupt nicht entscheidend, vielmehr ist die Güte der Titel ausschlaggebend. Mit 3D-Titeln kann ich nicht sonderlich viel anfangen, statt dessen mag ich Rollen- und Strategiespiele sowie Ballerorgien wie "Choaniki" für die PC-Engine. Als fanatischer Sammler und Freak ist mir ein überschaubares Angebot (37 FX-Titel) lieber als die derzeitige Playstation-Schwemme, in der für mich interessante Titel gnadenlos untergehen. Japanische Spiele werden überhaupt nicht mehr vorgestellt (wie z.B. "Langrigger 3", "Dragonforce" oder "Arc the Lad 2"). Ich denke zurück an selige Zeiten, in denen Nippon-Importe nicht nur getestet wurden, sondern zusätzlich noch umfangreiche Tips gegeben wurden.

Noch etwas: Kann mir jemand erklären, warum die Playstation-Titel so wenig Charme haben? Umsetzungen wie "Parodius" oder "Twin Bee" gefallen mir für die PC-Engine nach wie vor besser, "Final Match Tennis" begeistert mich zeitlos, "Neo Nectaris" bleibt für mich unübertroffen. Große Klassiker-Entwickler wie Capcom, Konami, NCS und Hudson scheinen keine Innovation mehr zu bringen – warum nur? Den Engine-Charme finde ich wenigstens partiell bei den FX-Titeln wieder, während mich die Playstation maßlos enttäuscht hat: Die Konsole ist "kalt".

Marcel, Hannover

Umsetzungen fehlt oft der Charme des Originals, das speziell auf die jeweilige Hardware zugeschnitten wurde. Allerdings können wir Deine grundsätzliche Kritik an Playstation-Software nicht teilen: Auch für die Sony-Konsole gibt es höchst liebevolle und hochwertige Spiele in beinahe jedem Genre. Zu den Nippon-Vorstellungen: Wir berichten vor allem über japanische Titel, die der Normalbürger auch spielen kann. Programme, die nur von Japanern verstanden werden, können wir logischerweise nicht mit Doppelseiten-Tests würdigen – zumal auch uns dann eine faire Bewertung schwerfallen würde.



Frachtschiff von Tobias Dunz



MANIAC

WIR GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

Mit dem **MAN!AC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MAN!AC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MANIAC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.

Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe /97 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: Bequem per Bankeinzug gegen Rechnung

Konto-Nr:

Kreditinstitut (nur Inland):

Bankleitzahl:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift *

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich
5,90 Mark zzgl. insg. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder Scheck **11/93 3/94 5/94**

8/94 10/94 1/95 2/95 3/95 4/95 6/95 8/95

9/95 10/95 11/95 12/95 1/96 2/96 3/96 6/96

7/96 8/96 9/96 10/96 11/96 12/96 1/97 2/97

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

MANIAC



Invasion der Playstation-Fans: Nie zuvor erreichten uns so viele Sony-Anzeigen wie diesen Monat. Leider ist in dieser MANIAC nur Platz für drei Seiten Kleinanzeigen. Dafür steht die nächste Second-Hand-Börse unter dem Motto "Playstation unlimited" - Wer seine 32-Bit-Sammlung vervollständigen möchte, räumt schon mal seine Konten. Doch auch diesen Monat gibt's einige interessante Angebote: Sogar ein günstiges Sony-Entwicklungssystem hat seinen Weg in die Kleinanzeigen gefunden. Hobby-Programmierer greifen zum Hörer. Viel Spaß beim Schmökern. Euer Olli.

SUCHE

NINTENDO

SNES, GB, Saturn & Sony PSX mit Spielen! Suche auch Neuheiten (z.B. Resident Evil2, Discworld2 usw.) für alle Systeme. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Super Nintendo-Spiele, z.B. SMW2, DK2, Terranigma und andere! Verkäufe auch einige. Auf geht's! Traut Euch, ruft an! Tel. 0641/84130 (ab 14 Uhr)

Alles für's N64: Spiele, Geräte, Pads usw. Suche Mario Kart, 3D-Ballerspiel 64, Turok, Star Wars. Postweg 100% zuverlässig! Suche Kontakt zu USA-Bestellern zwecks Sammelbestellung! Tausche auch, merkt Euch die Nummer, gilt für länger! Tel. 09331/7630 (ab 14 Uhr, Chris)

Günstiges SNES mit Spielen, Angebote bitte an Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt.

Suche & (ver)kaufe Software für N64, PS + Saturn. Suche Mario Kart, Trilogy, Prügelspiel, Konami Soccer uvm., nur us (N64)! Suche ISSD, STA2 (PS), WWF, EW Jim (Sat) uvm. TVS ständig neue Software, so merkt Euch die Nummer! Tel. 05232/88839

Mario 64 us (Nintendo64), The Last Ninja (NES) & Yie Ar Kung Fu (NES)! Tel. 08807/91996

Lagoon für Super NES mit deutschen Bildschirmtexten. Klaus-Peter Dors, Vorwärtsstraße 30, 44866 Bochum. Tel. 02327/33790 (ab 19 Uhr)

SEGA

Einer der größten **Saturn-Clubs** Deutschlands! Insider, Peter-Wagner-Str.1, 97080 Würzburg. Gebrauchtspielvermittlung, Neuspiele, Clubheft uvm. Der einzige Club, der seinen Mitgliedern "Nights Christmas" geben konnte!!! Wir nehmen gerne auch andere Clubs auf! Infos unter Tel. 0172/6518238

Kaufe & tausche Spiele für Saturn & Playstation, auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch für SNES Strategie- & Rollenspiele. Tel. 04774/991104 (Rainer)

Kaufe & tausche Spiele für Saturn & Playstation, auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch für SNES Neuheiten. Suche günstiges Ultra 64! Tel. 04774/991104 (Rainer)

Kaufe Saturn, Sony PSX, SNES usw. mit Spieleansammlungen. Suche auch Neuheiten + Zubehör für alle Systeme von Sony, Sega & Nintendo. Tel. 0641/970436 (Monika)

Streets of Rage2, Budokan & Speedball2 für Mega Drive! Tel. 08807/91996

PLAYSTATION

Kaufe & verkaufe ständig Spiele für Playstation, N64 & SNES! Auch komplette Sammlungen mit Konsole. Suche hauptsächlich Neuheiten, kaufe aber auch ältere Spiele! Einfach anrufen und anbieten: Tel. 09603/1764

Tausche Tunnel B1 & True Pinball (PSX) einzeln gegen DKC2, Soviet Strike, Stirb langsam, Star Gladiator, Crash Bandicoot oder X2-Projekt X. Tel. 0271/86265 (ab 18 Uhr, Bernd)

Spielkamerad im Raum Nagold/Stuttgart zum gemeinsamen Playstation-Spielen und um Spiele auszuleihen. Eine eigene Playstation wäre gut. Alter ab 15 Jahren aufwärts! Oliver Johst, Am Frankenbühl1, 72202 Nagold.

Tauschpartner für PSX-Spiele! Habe und suche neuere Spiele! Suche Game Boy Pocket, gebe 1-2 Playstation-Spiele dafür! Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Fatalities, Friendships, Babalities, Animalities, Moves & Pits für Teil 3! Tel. 0421/6160705

Lösungshilfen für Caspar & Alien Trilogy! Verkäufe oder tausche F1 & Battle Arena Toshinden. Tel./Fax 05101/84841

Madcatz, F1, Total NBA, Tekken2 & Time Commando, biete je RRR und Toshinden2. Tausche eins von beiden gegen Alien Trilogy usw. Nur Pal! Verkäufe MD2 + 8 Spiele (z.B. Fifa95, Earthworm Jim usw.) 200 DM. Tel. 09720/456

Der höllische Flipper "Devil's Crush" (Naxat, 1990) zählt unter **Pinball-Fans zu den besten seines Genres.** nicht zuletzt wegen der unzähligen Bonusräume und Missionen sowie der gruseligen Optik (rechts die Super Nintendo-Umsetzung "Jaki Crush"). Die ebenfalls gesuchte Automatenballerei "Xexex" (Konami, 1991) war zwar in Japan als PC-Engine-CD angekündigt, erschien jedoch nie.

PSX, Saturn & SNES mit kompletten Spielesammlungen. Suche auch Neuheiten für alle Systeme. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970436 (Monika)

Games + Konsolen + kompl. Spielesammlungen für PSX, Saturn, GB usw. Suche auch Neuheiten für alle Systeme. Tel. 0641/970424

Gut erhaltene **Playstation-Spiele,** tausche auch gegen Toshinden, Prügelspiel 3, Fifa 96 und Tekken! 100% seriös! Annabergstr. 5, 65931 Frankfurt. Tel. 069/361405

Tausche **PSX-Pal-Games!** Habe Disruptor, Projekt Overkill, Tomb Raider, Andretti Racing, Ballerspiel. Suche Pandemonium, X-Com1 (Ufo), Worms, Victory Boxing, Star Gladiator, DD2, Reass2. Tel. 034206/78259

Kaufe Games, auch komplette Sammlungen + Konsolen für PSX, Saturn, SNES, GB usw. Suche auch Neuheiten für alle Systeme von Sony, Sega & Nintendo. Tel. 0641/970424

Playstation möglichst ohne oder nur mit wenig Spielen. Tel. 07351/21242 (18-19 Uhr)

EXOTEN

Splatterhouse-Platine bis 250 DM, US-NES mit Spielen, 7800-Konsole von Atari + Games, Mak-Konsole mit Splatterhouse + div. Games. Tausche auch! Habe Saturn, Playstation, N64, MD, MCD usw. Tel. 02541/85122 (tägl. bis 23 Uhr, Jörg)

PC-Engine-Spiele: Jap. Rollenspiele wie Y's4, Monster Maker, Emeralds Dragon oder Far East of Eden1-3. Suche außerdem Luna1-2, Neo Nectaris, BeBall, Galaga'88. Tel. 0471/88359 (Daniel)

VERKAUFE

NINTENDO

NES-Spiele: Arch Rivals, Airwolf & WWF Wrestlemania Challenge (alle incl. Anl. & Verp.), auch Tausch gegen andere NES-Spiele (z.B. Probotector2, The Last Ninja, Prügelspiel 1-3)! Tel. 08807/91996

SNES + 2 Pads + Scart/AV-Kabel + 6 Spiele (Mario Kart, Theme Park, Indiana Jones, Asterix + Obelix, Donkey Kong) NP 1000 DM für VP 450 DM! Auch Einzelverkauf, Anfragen erwünscht! Tel. 09394/2172 (Ulf Leuze)

SNES + Games: Royal Rumble, WWF Raw, WWF Wrestlemania, Battletoads, Knights of the Round, Bomberman2, Prügelspiel, 2 Pads, 6-Spieler-Adapter, div. Tricks + Video. Preis VHB. Tel. 0451/624061



SNES + Sim City + NBA Jam + Raw + Nigel Mansel + F Zero + Super Mario + Super Soccer günstig zu verkaufen. Tel. 09276/8148 ab 19 Uhr

Turbo Duo-Spiele: Super Darius2, Faussete Amour, Chooaniki, Image Fight2, Devil's Crush, Xexex, Beyond Shadowgate, Buster Bros (Pang). Tel. 07351/21242 (18-19 Uhr)

OLDIES

River Raid2 für Atari 2600 & Module für Atari 7800! Tel. 08807/91996

Dringend alle **Nintendo Game & Watch** (Zahle gut!)!!! Suche auch Spiele für Atari 2600, 7800, CBS, Intellivision usw. Tel. 05341/175422 (Fabian)

Vectrex-Konsole, Module & Folien, sowie alles für Colecovision, Intellivision, Philips G7000, Microvision, Atari 7800 und 5200 gesucht. Verkäufe Schmidt TVG2000-Module. Tel. 02156/77827 (evtl. AB!)

SONSTIGES

(Ver)kaufe & tausche **Games für PSX-Saturn-N64!** Dt/us/jp, Postweg 100% zuverlässig, ruft an! Suche Mario Kart, Turok, Soviet Strike, Motor Toon GP1, Player Manager, Rayman2 und Cobra Gun! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Playstation & Nintendo64 - (Ver)kaufe & tausche ständig Spiele, Konsolen und Zubehör! Bis dann! Tel. 034903/31510 (Fax 31511)

Tausche & (ver)kaufe **Games + Geräte** für MD, SNES, Atari Lynx, PC-Engine, Game Boy, NES, Amiga-Originale. Bitte nur schriftlich bei Josef Leierseder, Lorettoplatz2, 94136 Thyrnau.

Neuer Konsolenclub sucht noch Mitglieder (PSX, Saturn & Nintendo)! Es lohnt sich garantiert! Kostenlose Infos bei P. Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg. Tel./Fax 0203/766902

SNES + 2 Pads, dazu die neusten Spiele wie Terranigma & DKC2 mit Spielesammlungen billig zu verkaufen! Auch noch Game Gear mit Spielen und Adapter! NES zu verkaufen! Tel. 030/7914245 (Berlin)

SNES + Games: Pitfall, Super Soccer, F-Zero, Super Mario World + 2 Pads für 150 DM! Auch ohne Spiele! Verkäufe Game Boy incl. 9 Topspielen, Licht & Lupe für 150 DM. Auch ohne Spiele! Tel. 02232/34246 (ab 14 Uhr, Brühl)

10 SNES-Spiele, 8 x USA (F1-Roc2, Buster Bros., R-Type3, Soccer Shootout, Shanghai, Pilotwings, SF2, Mario) & 2 x Japan (Bomberman & Mario3). Alles Topzustand, nur komplett, Festpreis 200 DM. Ffight Guy + CD 100 DM. Tel. 02131/101213

Jurassic Park 50 DM, Goof Troop 50 DM, Tiny Toons 40 DM, Mario Kart 50 DM für SNES. Tausche Streetfighter Alpha gegen Warhammer (beide PS)! Rene Krusch, Brandenburgerstr. 22, 01587 Riesa.



PLAYSTATION

Playstation + 8 Spiele! Dt. PSX + 2 Pads + Memory Card + RGB-Kabel + Resident Evil + Worms + Int. Track & Field + WC3 + Need for Speed + Fifa Soccer + Aquanaut's Holiday + Formel1, komplett nur 699 DM (NP ca. 1400 DM)! Tel. 0711/511285

Hyper Final Match Tennis jp 60 DM, Circuit Beat jp 65 DM, Ridge Racer Revolution jp 65 DM, Toshinden2 jp 65 DM, Tekken jp 60 DM, Cyberwar jp 60 DM (3 Discs). Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

PSX-Spiele: Destruction Derby 60 DM, Tekken 75 DM, Int. Track & Field 70 DM, Worms 60 DM, Strategiespiel 80 DM, Space Hulk 70 DM. Alles Pal und in deutsch incl. Nachnahme. Tel. 04123/7118 (ab 18 Uhr, John)

PSX-Games von Thunderhawk2 über Total NBA '96, Fade to Black, Shockwave Assault bis hin zu Formel1, alles für glatte 60 Märker VHB, also ruft an: Tel. 04551/82100 (Mo-Fr 17-20 Uhr, Dirk)

D. Derby incl. 3 Demo CDs (Demos von Wipeout2097, DDerby2, Crash Bandicoot, Tekken2, F1, Toshinden2 und neun anderen) + Insomnia Maxi-CD für 75 DM. Tel. 08191/50120 (ab 18 Uhr, Stefan)

Tausche & (ver)kaufe **Spiele für PS, Saturn & U64**. Habe auch noch Spiele für Jaguar. Der Hammer: Ich bringe und hole Spiele ab! Nur Raum Mainz bis 50 KM! Tel. 0172/6115023 (Bis bald!)

PSX-Spiele: Lone Soldier 30 DM, Worms 30 DM, Shellshock 40 DM. Tel. 040/7119196 (Marcus)

2 Ballerspiele, W2097, Wipeout, Resident Evil & Hintbook, Imp.-Racing, Kileak the Blood, Cybersled, Space Hulk, D. Derby, Air Combat, Warhawk, Defcon5, D, Tekken, Krazy Ivan, Messevideo. Tel. 035264/90815 (tägl. ab 16 Uhr)

Resident Evil, Formel1, Wipeout2097, Ridge Racer Revolution, Tekken, Wipeout, Destruction Derby, Fifa '96. Alles 100% ok, komplett für 400 DM. Tel. 06625/7110

TW Metal 50 DM, NBA Jam TE 40 DM, Fifa '96 65 DM, TNF Speed 60 DM, Total NBA 70 DM, spielbare Demos von F1, Tekken2, AP Soccer, Shellshock, Descent, Warhawk, C Bandicoot 60 DM. Alles zusammen 280 DM. Tel. 030/4137378 (Oliver)

Habe immer verschiedene **Spiele zu verkaufen & tauschen**. Zur Zeit: Total NBA, Pete Sampras Tennis, Track & Field, Pandemonium, Return Fire. Ruft einfach mal an: Tel. 02662/50559 oder Tel. 0171/2767284 (Thorsten)

Sony PSX-Spiele, z.B. Resident Evil, Total NBA, Formel1, Ridge Racer, Tomb Raider usw. Kaufe & tausche auch! Tel. 0171/3694459 (ab 14 Uhr)

Nagelneue und unbenutzte **PS-Games mit Garantie** zur Kompatibilität & Vollständigkeit: Formel1 75 DM, Ridge Racer 50 DM, Rayman, Wing Commander3, Toshinden2 je 70 DM. Tel. 02554/917949 (Marcus)

Verkaufe/tausche PS-Spiele. Habe z.B. Star Gladiator, Tomb Raider, Jet Moto, Prügelspiel, Sampras Tennis, Firo & Klawd, NHL Face Off, Andretti Racing usw. Verkaufe auch N64 + Zeitschriften. Tel. 02551/80842 (15-21 Uhr)

PSX-Spiele: Alien Trilogy, Fifa '96 je 55 DM, Beat'em Up 65 DM. Tel. 09172/2470 (ab 14 Uhr, Markus)

Playstation + 2 Pads + Memory Card + Ascii Board + 12 Topspiele (RRR, Tekken2, X-Com, Formel1, Total NBA, Track & Field usw.). Alles 1A-Zustand und Pal für 699 DM (NP 2000 DM). Tel. 08191/46979

Multinorm Playstation + 2 Pads + Memory Card + 17 Spiele (z.B. Resident Evil, Formel1, Stirb langsam, Crash Bandicoot, Projekt Overkill) nur Topspiele, nur komplett für VHB 900 DM. Tel. 04521/4354

Stirb langsam, Crash Bandicoot, Total NBA, Soviet Strike, Prügelspiel, Streetfighter Alpha1+2 jp, D. Derby, Toshinden2, B. Road. Preise nach Vereinbarung oder Tausch gegen neue CDs. Tel. 06022/21558

X-Com 50 DM, Theme Park 30 DM, WWF 30 DM, Fade to Black 40 DM, Formula1 50 DM, Toshinden 30 DM, Destruction Derby 40 DM, Benjamin Schneider, Riedacker 14, 89356 Haldenwang.

Olympic Soccer, Krazy Ivan, Worms, tekken, Streetfighter Alpha, alle Pal! 32X + Virtua Racing. Preise nach Vereinbarung, Versand per NN. Tel. 03933/803610 (ab 16 Uhr, Torsten)

DDX-Playstation-Development-System!!! VB 850 DM! Tel. 0511/3728166

Return Fire us 60 DM, NHL Face Off us 60 DM, Poed us 60 DM, NBA in the Zone us 55 DM, Warhawk dt 50 DM, Track & Field dt 60 DM, Gunship2000 dt 60 DM, Total NBA dt 60 DM, Descent dt 60 DM, Magic Carpet 60 DM, Impact Racing dt 60 DM, Burning Road dt 60 DM, WC3 dt 60 DM, Resident Evil us 60 DM und mehr! Versand per Nachname + Porto. Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

PS-Games: Beat'em Up, Top Gun, Street Fighter Alpha, Philosoma, Shockwave Assault, D. Alle us, zus. für 120 DM. Tel. 0511/624773

PSX-Spiele 40-65 DM, z.B. Revic Accident, Galaxy Fight, Assault Rigs, Zero Devide, Hi Octane oder tausche z.B. gegen Crash Bandicoot. Andreas Schröder, Jacobsplatz 6, 52069 Aachen.

Mickey's Wild Adventure (incl. Musik-CD) 45 DM, **Formel1** 70 DM (beide Pal, ohne Kratzer). Tel. 089/6134853 (Nino)

EXOTEN

Atari Jaguar CD-Rom, Myst, Battlemorph, Rayman, Hoverstrike, Space Ace, Zoop, Defender2000, Primal Rage, Baldies etc. Tel. 04131/406278 (abends)

Atari Jaguar + RGB-Kabel + Pad + Cybermorph + Raiden + Alien vs Predator + Breakout2000 (Dez. '96 neu erschienen!), alles neu und originalverpackt für 350 DM (NP 980 DM). Tel. 089/6924527

Neo Geo CD + 2 Pads + 2 Spiele (FF3, SS2) für 300 DM. Für SNES: X-Terminator2 30 DM. Tel. 09141/92534

Jaguar-Spiele: Syndicate, Club Drive, Iron Soldier, Crescent Galaxy, Dragon, Raiden & Sportspiel. Preise VHB. Tel. 04529/624

Neo Geo CD + RGB-Kabel + Stick + 18 Games (z.B. SS2-3, AoF2-3, FF3, Pulstar, Metal Slug, SSK3, Last Resort...) nur komplett abzugeben! VB 1200 DM. Tel. 02237/922477 (ab 17 Uhr, Matthias)

PC-Engine-Spiele: Parasol Stars & Gunhed uvm. Suche Turbo Duo Multi + NG Aof2 & SS2. Verkaufe Jaguar RGB + Pads + W3D. Diverse GG + MD-Klassiker. Tausche PSX, habe Tomb Raider, Wipeout2. Tel. 04962/5655 (ab 16 Uhr, Frank Höfs)

Neo Geo CD-Konsole Pal + Japanumbau + 2 Pads + 6 Spielen (z.B. Fatal Fury3, King of Fighters '95, S. Sidekicks2 usw.) 750 DM oder Tausch gegen Mak + Zubehör. Tel. 040/60911043 (Fax 60911041)

OLDIES

Tausche & verkaufe **Atari 2600, 5200, 7800, XE, Colecovision, Vectrex, Intellivision:** Konsolen, Module & Zubehör! Vectrex mit 4 Spielen für 60 DM! Suche auch 32X mit Spielen und Mega CD-Spiele! Tel. 02161/12891

Saba Fairchild von 1976 + 5 Spiele (3 Cassetten, 2 eingebaut: Fußball, Pong, Memory, Schach und Barriere). Alles mit Hülle und Anleitung, Topzustand! Preis: Auf Gebot! Tel. 0212/202097

Atari VCS2600: Spiele & Zubehör, viele Raritäten, z.B. Keyboard Controllers, Ghostbusters, Acid Drop, Baseball usw. Tel. 05237/5492 (WT ab 17 Uhr)

3 Commodore16-Spiele: Battle, Frenesis & Tutti Frutti zusammen für 35 DM oder einzeln 14 DM. Verkaufe auch C64-Programm Geos und Zubehör wie z.B. Joystick oder Drucker. Tel. 06231/2246

Sonstiges

Platinen: Galaga 200 DM, Ballerspiel 250 DM, Ballerspiel 300 DM, Mission X 150 DM, Thunder Cade 200 DM, Section Z 150 DM, Battle Lane Vol.5 150 DM, Ghost'n'Goblins 300 DM, Capcom-Ballerspiel 300 DM, Rusg & Crash 150 DM usw. Tel. 04506/694 (Lars)

Saturn + 8 Spiele + 2 Pads 700 DM. **MD2 + CD2 + 2 Spiele + 2 Pads** 180 DM. **Lynx2 + 14 Spiele** 250 DM. **CD32 + 4 Spiele** 200 DM. **Game Boy + 3 Spiele** 80 DM. **C64 + Floppy + 35 Disks** 80 DM. Div. VCS-Spiele! Suche GG + Spiele, Saturn-Spiele & N64! Tel. 05721/77521 (Jan)

Manga-Fans aufgepaßt! Für nur 15 DM bekommt Ihr ein Din A4-Anmeldeformular des wahrscheinlich größten **Manga-Clubs** Deutschlands! Mehr Informationen unter: Tel. 05437/4041 (18-20 Uhr)

Automaten-Platinen: Super Street Fighter2 Turbo 900 DM, Twin Eagle2 500 DM. Alles Originale! Sammlerstücke: Xexex (Konami-Weltraumballerspiel) 800 DM, R-Type2 800 DM! Tel. 08233/740112

Platinen: Galaga 200 DM, Ballerspiel 250 DM, Ballerspiel 300 DM, Mission X 150 DM, Thunder Cade 200 DM, Section Z 150 DM, Battle Lane Vol.5 150 DM, Ghost'n'Goblins 300 DM, Capcom-Ballerspiel 300 DM, Rusg & Crash 150 DM usw. Tel. 04506/694 (Lars)

Diverse Platinen & Playstation-Spiele! Tel. 0172/7630206

Projektor: Sony CPJ-100E LCD-Projektor (Partyvision). 180000 Pixel bis 2,5m Bilddiagonale + Stativ für 1550 DM. Tel. 09624/1553 (Matthias)

Movelisten zu aktuellen Prügelspielen! Egal ob Fatalities, Combos, Secret Moves oder Cheats! Bei mir gibt's fast alles! Infos gegen Rückporto bei: A. Purzer, Edlingerstr. 22, 81543 München.

(Ver)kaufe & tausche **Games & Konsolen** für SNES, MD, 32X, MCD, PSX, NGCD, PC-Engine & 3DO. Nehme auch ältere Spiele und suche Kontakt nach USA & Japan. Suche auch Ultra64 + Zubehör für Konsolen. Tel. 05161/910610

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch viele PC-Engine-Spiele. Tel. 089/1403732

Saturn: Shining Wisdom, Mystaria. Playstation: Krazy Ivan. Preise nach Vereinbarung, habe auch noch MD2 + MCD2 + 2 Pads + Fifa Soccer + Road Avenger. Tausch möglich! Suche Breath of Fire2! Tel. 08669/38457 (Erwin)

Playstation & Nintendo64 - (Ver)kaufe & tausche ständig Spiele, Konsolen und Zubehör! Bis dann! Ruft an unter Tel. 034903/31510 (Fax 31511)

Aus Sammlerhand: Saturn, Playstation, Neo Geo-Module, PC-Engine, MD, SNES, Laserdiscs & japanische Videospieldisken-CD's. Liste anfordern: Tel. 08233/740112

Löse **MD- und MCD-Sammlung** auf, viele Top-Spiele für 30 DM! Habe auch viele Spiele für 3DO, PS, Saturn, 32X, SNES & Game Gear. Verkaufe US-SNES + Adapter + 2 Spiele für nur 150 DM! Verkaufe PS + 3 Spiele für 450 DM! Tel. 0511/414899 (Thomas)

3DO + 10 Spiele + 2 Pads für nur 450 DM! Tel. 06236/88369 (ab 14 Uhr)

Animes & Mangas. Habe Street Fighter, Ghost in the Shell, Battle Angel Alita Band 1-5, Applesseed Band1-6 + Anime, und vieles mehr. Preise VH-Basis. Schreibt an: Chun-Wan Cheung, Schillerstr. 5, 32052 Herford.

Nintendo64 incl. RGB-Umbau + Mario für 550 DM. **Saturn + 2 Spiele** 350 DM. **Intellivision + 2 Spiele** 95 DM. PS- & Saturn-Spiele ab 40 DM. Suche Vectrex! Tel. 02156/77827 (evtl. AB!)

(Ver)kaufe & tausche **Konsolen + Sammlungen**. Verkaufe MD-Spiele: Hellfire, Thunderforce3. Suche für PSX: Wipeout, T2, Stirb langsam etc. Habe Tomb Raider. Suche auch alle 8 Bit-Konsolen (MS, TD). Tel. 04962/5655 (Frank)



LAST RESORT

MITMACHEN! Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH • MANIAC • „Tipsteufel“
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

STAR GLADIATOR

DS Mehrere Leser haben uns geschrieben, wie Ihr bei Capcoms jüngstem 3D-Prügel-spiel die drei Endgegner Bilstein, Kappah und Blood anwählen könnt. Jede der nebenan abgedruckten Tastenkombinationen wird im Charakter-Select-Screen eingegeben, alle funktionieren nur im Arcade-Modus. Gebt Ihr eine Kombination richtig ein (flinke Finger sind Voraussetzung), ertönt ein Quittungston. Der Pfeil am rechten Bildschirmrand führt Euch zu den neuen Figuren. Der Kappah-Code funktioniert aber nur, wenn Ihr Endgegner Bilstein bereits aktiviert habt. Genauso verhält es sich mit Blood: Auch er wagt sich nur auf den Bildschirm, wenn die beiden Kollegen schon am Geschehen teilnehmen. Netterweise ist es überhaupt kein Problem, die drei "neuen" Spielfiguren auf Memory Card zu sichern. Benutzt einfach die entsprechende Funktion.



Um Endboss Bilstein zu spielen, haltet Ihr auf Hayato START+SELECT gedrückt, geht zu Gore und drückt

× ● × ● ■ ■ ■ ▲ ▲ ▲ × + ●



Um Blood zu spielen, haltet Ihr bei Hayato START+SELECT fest und geht zu Bilstein. Dann drückt Ihr

× ■ × ■ × ■ ...



Um Kappah zu spielen, haltet Ihr bei Gore START+SELECT, geht zu Hayato und drückt

● ■ ▲ ■ × ■ ▲ ■ ● ■ ▲ + ×



... und bewegt den Cursor zurück auf Kappah.

Hier gebt Ihr ein:

● ▲ ● ▲ ● ▲ L1 + R1

NBA JAM EXTREME

DS In der letzten MANIAC haben wir bereits angekündigt, daß wir Euch diesmal ein paar Geheimcodes zum jüngsten "Jam"-Sequel präsentieren.

All Star East #1	LMH	6 / 28
All Star East #2	EST	3 / 14
All Star West #1	WST	7 / 12
All Star West #2	RMC	4 / 21
Happy Team		
Pirate Bill	SAL	2 / 2
Mr. Happy	MJT	3 / 22
Dufus the Clown	GRR	6 / 19
Three Feet Under	TOD	4 / 17
Mr. Unhappy	GEM	11 / 3
Ooohh	JLH	1 / 26
Unsichtbares Team		
Who	WHO	1 / 1
Brained	BCS	1 / 7
Monkey boy	PJP	11 / 2
Howie	BCE	7 / 10
Jim Jung	JKJ	12 / 13
Huh	CBR	6 / 25

ALIEN TRILOGY

SA Kleine Verbesserung zu unserem Cheat in Ausgabe 1/97: Der Unverwundbarkeits-Code lautet in der PAL-Version korrekt

F V N K Y G 1 B B O N

DISRUPTOR

DS Robert Stenger aus München kennt vier praktische Cheats zum Spiel mit den durchlöcherten Teddybären. Alle müssen im Kartenbildschirm (Echtzeitmodus) eingegeben werden. Während des Spiels drückt Ihr SELECT, dann die Taste L1 und gebt den Cheat ein. Funktioniert die Kombination richtig, hört Ihr zur Bestätigung einen Soundeffekt.

Alle Waffen

■ ▲ ■ ■ ● ■ ● ▲

Volle Magazine

× ■ ▲ ▲ × ● ▲ ×

Unverwundbarkeit

▲ × × ● × ▲ ■ ■

Volle Lebensenergie

● ● ■ ● ▲ × × ●



CHRISTMAS NIGHTS

SA Weihnachten ist zwar vorbei, aber Segas Promo-CD macht auch im Frühjahr Spaß. "Christmas Nights" heißt's nämlich nur im Dezember. Legt Ihr die CD im Januar ein, fegt "A Happy New Year Nights" über den Bildschirm, im November wiederum gibt sich "Winter Nights" die Ehre. Wie's funktioniert? Stellt einfach die interne Uhr des Saturn auf einen anderen Monat ein! Diesen Tip erhielten wir von Lars Schmucker aus Heuchelheim.

CONTRA

DS Bei "Legacy of War" habt Ihr die Möglichkeit, einen Haufen Cheat-Kombinationen im Titelbild einzugeben. Wir erhielten sie von Michael Pfliegl aus Bruckmühl.

Levelwahl

L2 R1 L1 R2 ◀ ▶ ● ■ R2 L2

Waffenauswahl

L2 R2 L1 R1 ▲ ▼ ▾

Während des Spiels ■ + ▲

Unbegrenzt Continues

L2 R2 L1 R1 ◀ ▶ ▶ ▶ ▶

Filmsequenzen

L2 L1 R1 R2 ▲ ◀ ▶ ▶ ▶ ▶

Verstecktes Spiel 1

L2 L1 ◀ ▶ R1 R2

Verstecktes Spiel 2

R2 R1 ▶ ▶ L1 L2

Sound Effekte

R2 R1 L1 L2 ▲ ▶ ▼ ◀

FIFA '97

DS Kurz und schmerzlos: Sven Welk aus Marl hat uns eine Postkarte geschickt und erklärt, wie Ihr bei "FIFA '97" jeden Elfmeter in der Halle haltet. Ihr müßt R1, R2, L1 und L2 gedrückt halten und mehrmals die ● -Taste betätigen – solange, bis Euer Gegner auf den Kasten geschossen hat.

ANDRETTI RACING

DS Malte Renner aus Hamburg hat uns per eMail einen nützlichen Cheat zu diesem Rennspiel geschickt. Um ein wenig mehr Einstellungsmöglichkeiten zu bekommen, müßt Ihr während des Rennens pausieren und auf die Option "Race Statistics" gehen. Hier drückt Ihr die Tasten L1, L2, R1, R2 und ●, damit ein zusätzliches Menü erscheint. Zwei schicke Paßwörter, die für eine neue Fahrzeuglackierung sorgen, haben wir ebenfalls. Probiert's aus:

Formel 1: **Go Bruins!**

Stock Cars: **Go Bears!**

BLACK DAWN

DS Ein reichhaltiges Tips-Archiv haben wir zum US-Titel "Black Dawn" ausgegraben. Alle Codes müssen im Pause-Modus eingegeben werden.

Volle Tanks & Waffen

SEL L2 SEL R2 ▲ ▲ ▲ ●

Waffen nachladen

SEL L2 SEL R2 L1 L2 R1 R2

Gun Mode Anwahl

SEL L2 SEL R2 SEL SEL SEL

Mission überspringen

SEL L2 SEL R2 ▲ ▲ ▲ ● ▼ ▼ ▼

GUNSHIP

DS Wenn Ihr den Hubschrauber unverwundbar machen wollt, startet Ihr eine Mission und haltet im Ladebildschirm solange L1, L2, R1 und R2 gedrückt, bis die Mission beginnt!

RESIDENT EVIL

DS Benjamin Franz aus T-Online hat uns eine eMail zum Thema "God Mode" geschickt. Wer seine Spielfigur mit allen Waffen und Schlüsseln ausstatten will, muß schnell die unten aufgeführte Kombination eingeben, sobald am Anfang das Blut spitzt. Das ist ziemlich schwierig – Benjamin hat es nur einmal geschafft!

L1 L2 ◀ ▶ ▲ ▼ ▲ ▼ ▼ ▼ ▼

L1 L2 L1 + L2

STREET FIGHTER ALPHA 2



SA Wie Ihr an die ursprüngliche "Fassung" von Chun-Li und an einen erstarkten Akuma herankommt, haben wir Euch bereits in einer der letzten MANIACs verraten. Mittlerweile wissen wir auch, wie Ihr Zangief, Dhalsim und Evil Ryu bekommt.

Zangief

Im Player-Select-Screen wählt Ihr Zangief und haltet START gedrückt. Bewegt dabei den Cursor über die Portraits von Sagat, Sodom, Rose, Birdie, Charlie, Dhalsim, Ryu, Adon, Chun-Li, Guy, Ken und zurück zu Zangief. Drückt einen beliebigen Knopf und die Original-Moves funktionieren!

Dhalsim

Dhalsim -> Zangief -> Sagat -> Charlie -> Dhalsim

Evil Ryu

Ryu -> Adon -> Akuma -> Adon -> Ryu

KI GOLD



Wie in der Automatenversion dürft Ihr Euch im Zwei-Spieler-Modus sowohl Spielumgebung als auch Hintergrundmusik aussuchen. Dazu drückt Ihr bei der Charakter-Wahl die entsprechende Kombination. Der erste Spieler bestimmt die Szene (im Bild die "Sky Stage"), Spieler 2 die Musik.

Spaceship (Glacius)	▲ +	FP
Jungle (Maya)	▲ +	MP
Castle (Sabrewulf)	▲ +	QP
Helipad (Orchid)	▲ +	FK
Museum (Fulgore)	▲ +	MK
Stonehenge (Tusk)	▲ +	QK
Street (TJ Combo)	▼ +	FP
Dungeon (Gargos)	▼ +	MP
Bridge (Jago)	▼ +	QP
Spinal Ship (Spinal)	▼ +	MK
Dojo (Kim Wu)	▼ +	QK
Sky Stage		
beide Spieler drücken	▼ +	MK

KING OF FIGHTERS

DS Wenn Ihr im "Team Match" dreimal die gleiche Figur anwählen wollt, haltet Ihr im Wahlbildschirm START gedrückt, betätigt gleichzeitig ▼ und ▲, ◆ und ✕, ♦ und ■, ◀ und ●. Ein Soundeffekt bestätigt die Wirksamkeit des Cheats.

SHADOWS OF THE EMPIRE

NS4 Für den jüngsten "Star Wars"-Teil haben sich die Lucas-Designer ein paar neckische Tricks einfallen lassen: Wenn Ihr im "Easy"-Modus alle Challenge Points sammelt, solltet Ihr während des Spiels den Kamerabutton ▼ fünf Sekunden gedrückt halten, damit Ihr den Leebo-Scanner erhaltet. Sammelt Ihr die Challenge Points im "Medium"-Modus während des Sky-Hook-Kampfes und haltet den Kamerabutton ▼ wieder fünf Sekunden fest, verwandelt sich Euer Jäger in einen X-Wing, nochmal fünf Sekunden, und ein TIE-Fighter erscheint. Die Programmierer-Credits ruft Ihr mit dem Namen "_Credits" auf, bevor Ihr das Spiel beginnt.

COMMAND & CONQUER



Wie Ihr gleich zu Beginn das gesamte Terrain einsehen könnt, weiß "unser Fan" Hannes Bliem: Haltet im Titelbild L1, L2, R1, R2, ■ und ● gleichzeitig gedrückt. Betätigt START und wählt "Paßwort" oder "Neues Spiel". Erst wenn das Spiel beginnt dürft Ihr die Tasten wieder loslassen. Die Paßcodes wiederum schickte uns Martin Duckstein aus Herne...

GDI-Paßcodes

4 5 p 5 5 b e n 4
t i s c f y k i 8
c 9 r o f 2 a d 0
8 p h j d b 0 h u
k v 2 m d u 3 s f
o x 3 c s 3 d 4 g
s z 4 0 r y k s 4
o x 1 1 x 8 s f p
g t j k f 2 j 0 0
6 6 r e r j v v b
d s 7 o k 6 d g n
g t j k g y q w 0
4 5 7 e d 7 g 0 u

NOD-Paßcodes

k d t p x 9 w p e
g t 1 b 8 7 a 0 2
w 1 n m w t c h k
w 1 5 d a s r s 8
w 1 r j n x c l k
c 9 r 6 7 c 7 0 w
c 9 x p b 7 2 t k
o x 1 3 6 w z p t
o f d 5 i u 1 2 8
7 q j w g 4 5 1 8
8 7 8 k k k w x s
0 1 1 o o z n o o

"Ausnahmezustand"-Zusatzmissionen
COVERTOPS

PILOT WINGS



Michael Pfliegl aus Bruckmühl spielt "Pilot Wings" nur mit unbegrenzt viel Treibstoff. Dazu gebt Ihr im Pause-Modus folgendes ein:

▲ ▼ ◆ ◆

BLACK DAWN



Christian Müller aus Herborn hat uns ein paar Cheat-Kombinationen zum US-Import gefaxt. Wer den Zwei-Spieler-Modus anwählen will, muß im Start-Menü SELECT und R2 gedrückt halten bis eine Glocke ertönt. Wollt Ihr den "Nuke Cheat" aufrufen, schaltet Ihr in den Pause-Modus und gebt die Tastenkombination unten ein. Nach der Eingabe hört Ihr einen Soundeffekt. Der Cheat lädt Eure Waffen nach und kann beliebig oft wiederholt werden.

SELECT L2 SELECT R2 L1 L2 R1 R2

MONSTER TRUCK



Auch wenn Ihr nur die Demo-CD (Demo 1) besitzt, könnt Ihr eine große Off-road-Strecke fahren: Wenn Ihr nach dem Start die ersten drei Rechtskurven genommen habt und auf der folgenden Gerade einfach links abbiegt und über die Bergkette fährt, gelangt Ihr auf eine geheime Piste. Dort haltet Ihr Euch anfangs rechts und folgt dem Weg.

TOMB RAIDER



Zwei Cheats hat uns Alexander Bjalek aus Krefeld zugeschickt. Beide gebt Ihr im Spiel ein, nachdem Ihr auf SELECT gedrückt habt.

Volle Bewaffnung & Munition

L1 ▲ L2 R2 R2 ● L1

Level überspringen

L2 R2 ▲ L1 L1 ● R2 L2

EXTRA



BIG MOUTH

Bernd Eichinger wird "Resident Evil" verfilmen: Der deutsche Star-Regisseur ("German Classics") brachte den Lizenz-Vertrag bei einem Treffen mit Capcom's Präsident Kenzo Tsujimoto in Osaka unter Dach und Fach. Das Drehbuch schreibt Alan McElroy ("Die Hard 4"), über den Drehbeginn schweigt sich Constantin Film noch aus. AOL startet Mitte Februar ein Videospiele-Forum, in dem Surfer täglich Neuigkeiten aus der Szene erfahren und im Forum plaudern können. Anfang '98 wird Sega gerüchtweise eine DVD-Version von "Virtua Fighter 3" für den PC veröffentlichen. Die ersten PC-DVD-Player werden Ende des 1. Quartals '97 erscheinen. Letzte Meldung: Sega fusionierte Ende Januar mit dem japanischen Spielzeugriesen Bandai.

Charles Cecil
(Managing Director
Revolution Software)

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

In 5 Minuten ist Weltuntergang

1. Warcraft 2 (Blizzard, 1996) "Der Titel ist so fesselnd, daß ich nach Spielende stets einige Minuten Erholung brauche. Kurz vor Weltuntergang werde ich auf diese Pause jedoch verzichten..."

2. Impossible Mission (Epyx, 1984) "Das erste Spiel, das mich in Erstaunen versetzte - weil es so ein gravierender Fortschritt war. Ebenfalls das erste Spiel, das mich eifersüchtig machte - weil es so viel besser als meine eigenen Entwicklungen war."

3. Galaxian (Artic Computing, 1981) "Um mich daran zu erinnern, wo alles begann - und wie man mit nur vier KByte gute Spiele schreiben konnte. Die ZX81-Version bestand aus Blöcken, war für mich aber ebenso faszinierend wie das Original."

erscheint am 12. März

Es kann losgehen: Zur Deutschland-Premiere des Nintendo 64 verrät MANIAC alles, was



Ihr über Hard- und Software wissen müßt. In unserem "Heft im Heft" liefern wir Euch Tests aller erhältlichen Spiele, helfen Euch mit exklusiven Tips & Tricks zu kniffligen Spielsituationen und halten Euch mit wissenswerten News über aktuelle Entwicklungen auf dem Laufenden. Wir berichten ausführlich über die Highlights der Automatenmesse IMA '97 in Frankfurt und besuchen für Euch die Inter-



nationale Spielwarenmesse in Nürnberg, wo sich Spieleanbieter aus ganz Deutschland ein Stelldichein geben. An Tests erwarten wir Sony's Vorzeige-Flitzer "Porsche Challenge" (oben links) und den Playstation-Import "Raystorm": Der "Galactic Attack"-Nachfolger glänzt mit edler 3D-Optik und furiosen Alien-Formationen. Weiter erwarten wir Psygnosis' 3D-Hammer "Tenka" (rechts) im MANIAC-Testlabor.



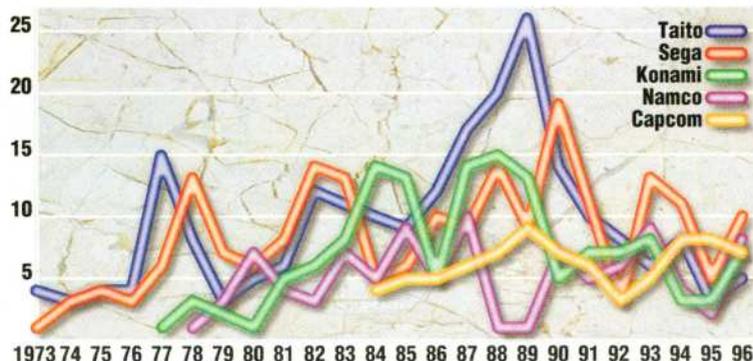
JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

- | | | |
|----|-----------------------------|--------------------------------|
| 1 | Dragonquest 3
Enix | Rollenspiel
nicht geplant |
| 2 | Rage Racer
Namco | Rennspiel
April |
| 3 | Gundam Densetsu 2
Bandai | Action
nicht geplant |
| 4 | Crash Bandicoot
Sony | Jump'n'Run
erschienen |
| 5 | Virtual On
Sega | Beat'em-Up
erschienen |
| 6 | BK Country 3
Nintendo | Jump'n'Run
erschienen |
| 7 | Arc the Lad 2
Sony | Strategie/RPG
nicht geplant |
| 8 | Virtua Cop 2
Sega | Action
erschienen |
| 9 | Choro Q (1.02)
Takara | Rennspiel
nicht geplant |
| 10 | Pocket Monsters
Nintendo | Rollenspiel
nicht geplant |

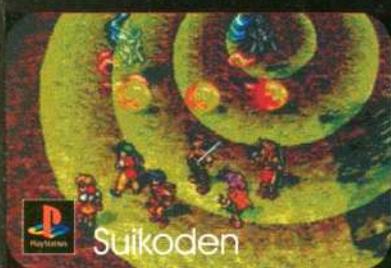
Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der "Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

SPIELHALLEN-GIGANTEN!



DIE WELT DER VIDEOSPIELE IN ZAHLEN:

Seit Jahren totgeredet, doch noch immer quicklebendig: Ohne die Hits aus der Spielhalle blieben die Regale der Konsolenfachgeschäfte spärlich bestückt, mit Prügelserien ("VF", "Tekken", "KI", "Street Fighter 2" & Co.) sowie Rennspielen ("Ridge Racer", "Sega Rally") sind Automatenumsetzungen die größten Umsatzbringer der 32-Bit-Generation. Auf unserer Grafik seht Ihr den Titelausstoß der wichtigsten Arcade-Entwickler seit der Erfindung von "Pong". Die amerikanischen Hersteller (Atari, Williams, Bally, Midway) haben wir nicht berücksichtigt: Da einer den anderen gekauft hat, wäre eine grafische Darstellung der US-Automaten-Aktivitäten zu kompliziert. Oder kann von Euch jemand sagen, ob "Cruis'n USA" ein Williams-, ein Midway- oder gar ein Nintendo-Automat ist?



0221 - 240 88 00

NINTENDO 64

- NINTENDO 64.....399,90
- Controller64.....49,90
- Lenkrad64.....199,90
- RGB-Scart Kabel.....49,90
- FIFA Intern. Soccer.....159,90
- Killer Instinct64.....159,90
- Mario64.....159,90
- Mario Kart64.....159,90
- Pilot Wings64.....159,90
- Star Wars.....159,90
- Trilogy.....159,90
- Wave Racer64.....159,90
- Wayne Gretzky's Hockey.....159,90

SEGA SATURN

- Saturn.....399,-
- Saturn +C&C.....449,-
- 3D-Controll-Pad.....89,90
- Memory Card.....99,90
- RGB Scart-Kabel.....39,90
- Lenkrad.....109,90
- Command&Conquer.....89,90
- Daytona U.S.A. C.E.....89,90
- Die Hard Arcade.....99,90
- Fighting Vipers.....89,90
- Megaman X3.....99,90
- NHL Powerplay Hockey '96.....89,90
- Nights+Analog Pad.....129,90
- Sonic 3D Blast.....89,90
- Tomb Raider.....89,90
- Virtua Cop 2 incl. Gun.....139,90

PlayStation

- PlayStation.....389,-
- Controller -The Pad-.....29,95
- Controller -pro-.....59,90
- Controller,..(Sony).....59,90
- Analog Flightstick.....119,90
- Memory Card (bunt).....39,90
- Memory Card (8MEG).....79,90
- Memory Card (12MEG).....129,90
- 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-Xtreme.....89,90
- 4-4-2 Fußball.....89,90
- A-VI Evolution Global.....99,90
- Area51.....99,90
- Alien Trilogy.....89,90
- Baphomets Fluch.....89,90
- Batman Forever Arcade.....89,90
- Carnage Heart.....89,90
- Command&Conquer.....89,90
- Cool Boarders.....89,90
- Contra: Legacy of War.....89,90
- Crow: City of Angels.....99,90
- Crusader - No Remorse.....89,90

PlayStation

- Destruction Derby 2.....99,90
- Discworld I&II.....je.89,90
- Disruptor.....89,90
- Dragonheart.....99,90
- Fifa Soccer '97.....89,90
- Jet Rider.....89,90
- Legacy of Kain.....99,90
- Manic Karts.....89,90
- Namco Museum 1-3.....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
- Spot goes to Hollywood.....99,90
- Star Gladiator.....89,90
- Suikoden.....99,90
- Super Star Soccer Deluxe.....99,90
- Tempest X3.....99,90
- Tobal N° 1.....99,90
- Tomb Raider.....99,90
- Twisted Metal World Tour.....99,90
- WipEout i&II.....je.99,90
- WWF in the House.....89,90

merchandise

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

Werkstatt

- Umbau Saturn.....99,90
- Umbau Playstation.....99,90
- Umbausatz Playstation.....69,90

Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung
...einfach anrufen

WEEKLY NETWORKX ACME/KÖLN

DIE ERSTE NETZWERKPARTY IN DEUTSCHLAND!!!
- NETWORK -

AM 2.MÄRZ STARTET DIE ERSTE NETWORKX-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 "FREE CHECK IN" UND KANN IN DER NÄCHSTEN SESSION SEINEN TITEL AUF DER GROSSBILDLEINWAND VERTEIDIGEN. NATÜRLICH GIBT ES AUCH INFOS ZU DEN NEUESTEN PC- UND KONSOLENSPIELEN SOWIE Q&A'S MIT SPIELENTWICKLERN. DABEI SEIN LOHNT SICH IN JEDEM FALL, OB DU SPIELEN WILLST ODER NICHT. WILLST DU MEHR ÜBER NETWORKX WISSEN, RUF, FAX ODER SURF UNS AN... ODER KOMM DIREKT ZU ACME THE GAME COMPANY...

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

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Starttaste 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.

Bei uns im Laden...

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

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%**

