

MAINTAIN

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

WIEDERSEHEN MIT BLAUEN AUGEN

► Tekken 2
Virtua Fighter 2
Toshinden 2

16-Bit-
Sportfest

90% Superstar
Soccer Deluxe
91% NHL Hockey 96
79% NBA Give'n Go

HERBST-ECTS IN LONDON

► Bahn frei für
32-Bit!

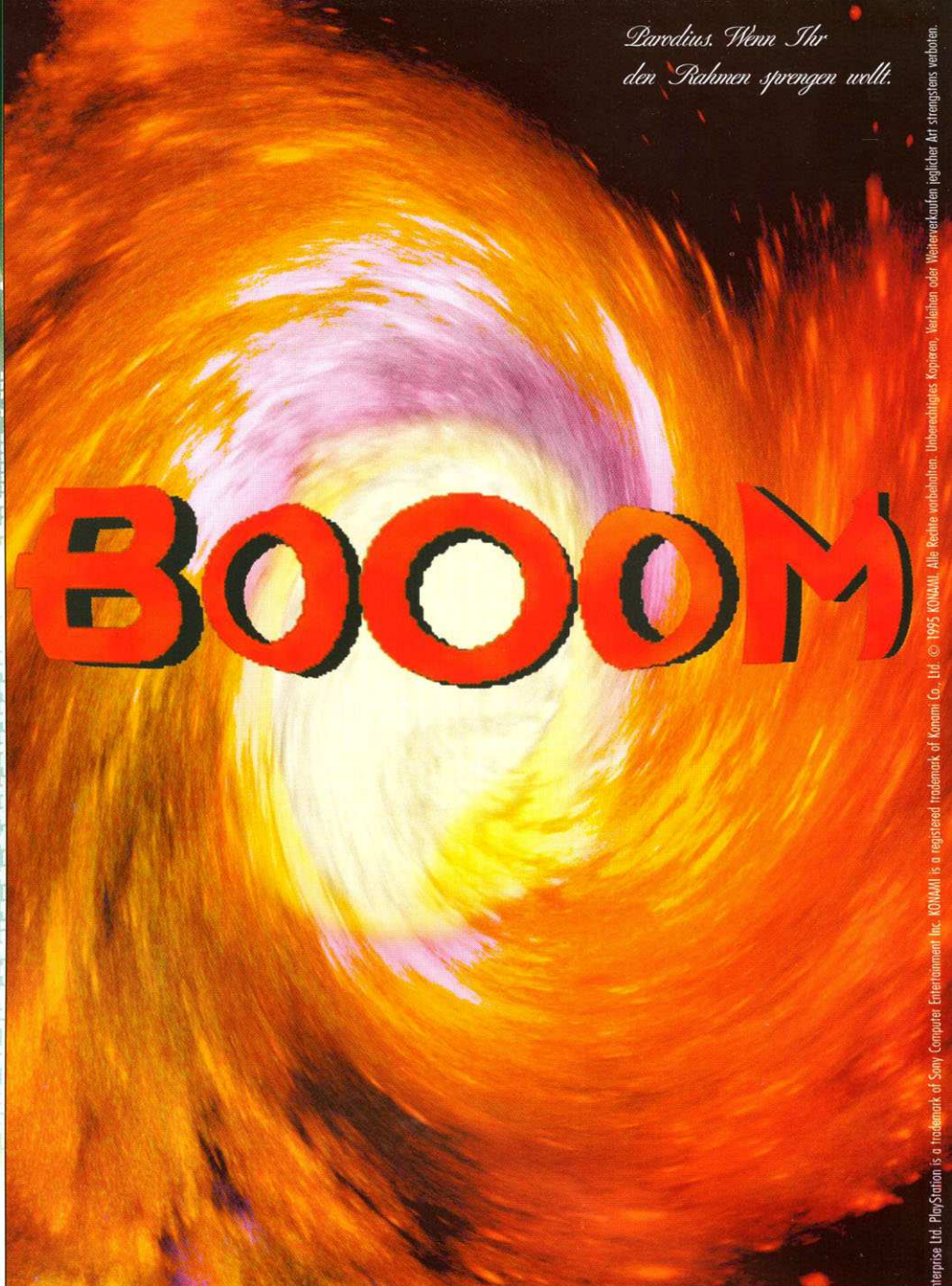
SATURN IM HÖHENFLUG

THUNDERHAWK 2

3D-Hubschrauber-Action von Core Design



*Nur 0,3% aller Menschen
machen Dinge, die aus
dem Rahmen fallen.*



*Parodius. Wenn Ihr
den Rahmen sprengen wollt.*

Parodius. Ballerei statt Ballerina.

Zwei total durchgeknallte Action-Parodien auf einer
CD: Ballern bis zum Abwinken, irre Sounds und jede
Menge verrückter Figuren warten auf Dich.

AB NOVEMBER '95

Bildschirmwahnwitz vom Feinsten. Für 1 oder 2
Spieler. Zitat Gamepro 10/95: "Solltet Ihr ein bißchen
Shoot'em Ups mögen, ist Parodius ein Muß."



GIBT ES EIN LEBEN NACH 16-BIT?

Kein Weg zurück: Die Generation von Super Nintendo und Mega Drive ist ausgemustert, von den letzten 16-Bit-Sequels abgesehen, sind die beiden marktführenden Systeme von allen guten Spielen verlassen. Ob die Next-Generation-Konsolen die entstandenen Lücken schließen oder dem Videospieldhobby die Fans in Strömen davonlaufen, wird sich erst nach dem Weihnachtsfest zeigen.

Auch MANIAC spürt den Wechsel zwischen 16- und 32-Bit: Vor einem Jahr tummelten sich im offiziellen Testteil ausschließlich, in der Import-Rubrik vorwiegend Spiele der 16-Bit-Generation, ein Jahr später sind die Mega-Drive- und Super-Nintendo-Titel in der Minderzahl. Die Millionenseller sind tot, doch sind die Spieler schon reif für eine nächste Generation? Oder haben sie sich noch gar nicht entschieden,

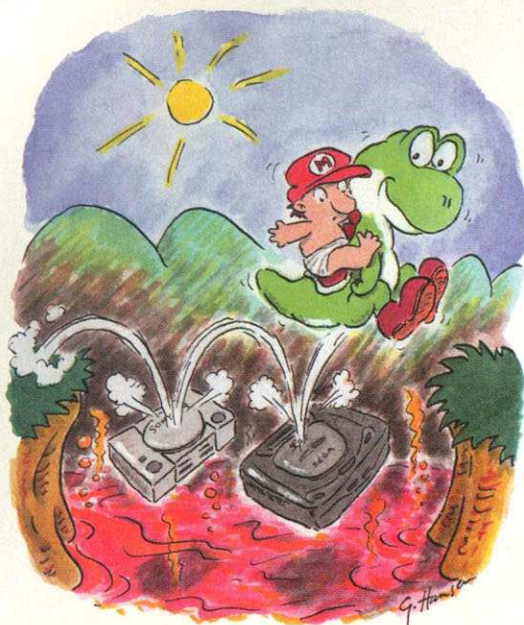
mit welcher Hardware (und zu welchem Preis) sie demnächst in die Zukunft reisen? Während Sega erste PC-Spiele produziert, versucht lediglich Nintendo, den Kundenstamm mit Mario, Kong & Co. bis zum nächsten Herbst zu halten. Dann erst ist Europa reif für einen Generationswechsel – zumindest nach Ansicht des Marktführers.

Wer nicht so lange warten möchte und sich mit der Kaufentscheidung plagt, der liest den Abschluß unserer 32-Bit-Reportage (ab Seite 33). Die Pioniere der Next Generation

sollte er dabei nicht übersehen: Weder die 3DO-Company, noch Videospiele-Erfinder Atari haben den Markt aufgegeben. Auf Seite 26 verrät Euch Klaus-Peter Kuschke, ehemals deutscher Marketing- und Vertriebschef von Konami, warum er den Verkauf des Jaguars selbst in die Hand nimmt.



In letzter Sekunde per Modem bei uns eingetrudelt: Erste Bilder von Marc Rosochas "Iron Soldier 2". Im Zuge des Jaguar-Relaunch wollten wir sie Euch nicht vorenthalten.





MAN!AC



NEWS

- 18 360-Grad-Action: Thunderhawk 2**
Brandheiß aus England: Packende Hubschrauber-Simulation mit cooler 3D-Optik und vielen Missionen.
- 8 ECTS: Bahn frei für 32-Bit!**
Auf der herbstlichen Spielemesse in London bekennen sich alle Hersteller zur Next Generation
- 28 Donald Duck in Maui Mallard**
Disney sei Dank: Prächtiges 16-Bit-Jump'n'Run
- 20 Pole Position für Saturn: Sega Rally**
Hightech-Schlammsschlacht mit perfekter 3D-Technik
- 22 Tekken 2 & Tohshinden 2**
Fäuste im Doppelpack: Die Nachfolger der Playstation-Hits
- 26 Talkshow: Klaus-Peter Kuschke**
ABC macht Dampf: Neue Vertriebspower für den Jaguar
- 30 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiele**

22

Der nächste Kampf kommt bestimmt: "Tekken 2" tritt gegen den "Tohshinden"-Nachfolger an.



18

32-Bit-Tumult auf der European Computer Trade Show in London: MANIAC berichtet aus der Stadt der Spiele.



28

Das neueste Disney-Hüpfspiel ist den beiden 16-Bitern vorbehalten und zeigt Donald Duck in "Maui Mallard".



18

Core Design läßt die 3D-Muskeln spielen: Schon bald hebt der Saturn zu seiner ersten Hubschrauber-Mission ab.

IMPORT-TESTS



FEATURES

- 27 Next Generation Report: Tag der Abrechnung**
MANIAC zieht das Resümee aus der 32-Bit-Diskussion: Lest, welche Konsole für Euch die Richtige ist.
- 82 Crazy Cars**
Temporeicher Vollgas-Comic aus der MANIAC-Redaktion

MEDIEN

- 90 Internationale Funkausstellung**
3D-TV, High-Density-CDs und superflache Fernseher
- 88 Asian Cinema: Eastern, Animes und Mangas**
- 93 Reisende im Datenstrom: Online-Notizen**

RUBRIKEN

- 95 Last Resort**
Tip des Monats: "Daytona USA"
- (0) Abo-Anzeige**
- 3 Editorial**
- 85 Impressum**
- 85 Inseratenverzeichnis**
- 84 Leserbrief**
- 86 Replay: Philips G-7000**
- 98 Vorschau**

PRESENTS

TESTS



77 Batman Forever



70 Demolition Man



70 Demolition Man



54 Destruction Derby



62 Extreme Games



73 Foreman for real



57 Flying Nightmares



79 Garfield



60 Int. Superstar Soccer Deluxe



59 Kawasaki Superbikes



77 Kingdom: The far Reaches



74 Marsupilami



67 Mega Man 7



76 Micro Machines 96



80 NBA Give'n Go



81 NBA Jam TE



58 NHL Hockey 96



72 Pulstar



78 Rayman



78 Rayman



63 Robotica



69 Space Adventure



66 Space Hulk



64 Super Bomberman 3



56 Theme Park



56 Theme Park



68 Toshinden




71 Virtua Fighter Remix



49 Virtual Hydlide



“” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psygnosis™ and wipEout™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

wipeout®

BIS ZUR TOTALEN EKSTASE

Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.

wipeout-Soundtrack demnächst bei Sony Music



Bahnhof

Getümmel in der 32-Bit-Arena: Kurz nach der Einführung von Saturn, Playstation und 3DO protzen die Hersteller mit einer gewaltigen Next-Generation-Spielepalette.



rosige Aus-
sichten für
32-Bit-Feti-
schisten: Auf der Herbst-
ECTS in London präsentierten
sich die Spielehersteller als über-
zeugte CD-Anhänger. Neben einigen 16-
Bit-Nachzüglern hatte jede Firma fertig-
gestellte Playstation- oder Saturn-CDs
im Gepäck. Doch laßt Euch von der
Menge der angekündigten 32-Bit-Spiele
nicht blenden – im Mittelmaß der Poly-
gon- und FMV-Titel leuchteten nur
wenige Perlen hervor.

Trotz der zurückliegenden Dürreperiode
mit schwindenden Umsätzen
zeigte sich die
Bran-

che
stark wie
nie zuvor. In
Deutschland hat
sich die Zahl der interna-
tionalen Videospieleunterneh-
men in den letzten fünf Jahren ver-
vielfacht. Kümmerten sich 1990 lediglich
Sega und Nintendo, Acclaim, Konami
und Electronic Arts um die deutschen
Spieler, liefern nun zwei Dutzend in
Deutschland ansässige Publishing- und
Vertriebsfirmen an die Geschäfte. Nach
dem turbulenten Manager-Gewechsel
der letzten Monate sind die Karten neu
gemischt. In die deutsche Funsoft-Grup-
pe eingelebt und mit dem Jaguar ange-
freundet hat sich Ex-Konamis Klaus-Peter
Kuschke, der Ataris glücklosen 64-Bitter
für unter 300 Mark in den Handel bringt.
Lest dazu unser Interview auf Seite 26.
Funsoft und deren Tochterfirmen wol-
len auch den 32-Bit-Markt nicht vernach-
lässigen und haben dafür Partner-
schaften geknüpft. Die 32-Bit-Spiele von
GREMLIN INTERACTIVE
konnte uns Klaus-Peter Kuschke in Eng-
land bereits zeigen: Das flotte 3D-Fuß-
ball *Actua Soccer* (dessen spielerische
Feinheiten Kollege Martin
demnächst



Zeits

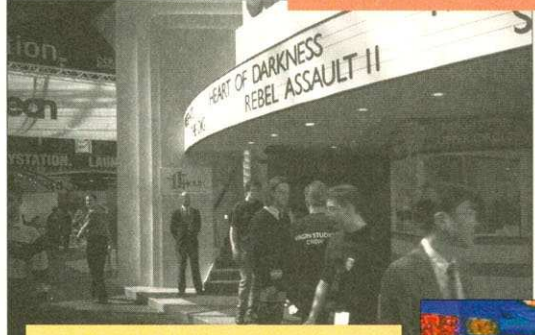


auslotet), die Multi-Player-Simulation *Actua Golf* und *Fatal Racing*, ein 3D-Autorennspiel, das erst für PC, eventuell aber auch für die Playstation erscheint, sowie *Loaded*, ein derbes Rundum-Geballere in klassischer Manier, aber aufgebohrtem Grafikdesign. *Loaded* erinnert an ein High-Tech-„Gauntlet“ mit einer Prise „Skeleton Crew“. Welche Farbe das Blut in der deutschen Fassung haben wird, stand noch nicht fest. **SOFTGOLD** arbeitet, wie bereits berichtet, an Playstation-Spielen, die in London noch nicht marktreif waren. Der Fertigstellung nähert sich lediglich Manfred Trenz' Super-Nintendo-*Targa*, das mit frisch gerenderten 3D-Endgegnern bestückt ist und in Japan als „Rendering Ranger“ vermarktet wird. Funsoft-Konkurrent Bomico verbindet ebenfalls Vertriebs- und Publishing-Power mit kompetenter Übersetzungsarbeit und In-House-Entwicklung. Der deutsche Distributor hat mit dem ehemaligen Hudson-Deutschlandchef Axel Bialke einen Japan-Spezialisten an die Spitze des Laguna-Labels gesetzt. So erscheinen die Super-Nintendo-Module von **CAPCOM** bei Laguna, ebenso ein Teil der Software-Palette von **SUNSOFT**. Wichtig sind für Laguna mittelfristig die 32-Bit-Produkte. Wie bereits berichtet, übersetzt der deutsche Publisher und Vertrieb u.a. *Sim Tower* und *Sim City 2000* ins Deutsche. Ein Ultra-64-Engagement im nächsten Jahr ist für den frischgekrönten Nintendo-Lizenznehmer beschlossene Sache. Verglichen mit der gewaltigen Standardkassette waren die 32-Bit-Sensationen von **VIRGIN** rar. Im stillecht

möblierten und mit Projektoren ausgestatteten 50er-Jahre-Kino wurde Bekanntes gezeigt. Für die 32-Bitter erscheinen der Flipper *Tilt*, der 3D-Shooter *Agile Warrior* und das Sportspiel 3D-



Action von Gremlin: Monumentalexpllosionen und Lichteffekte machen auf "Loaded" aufmerksam

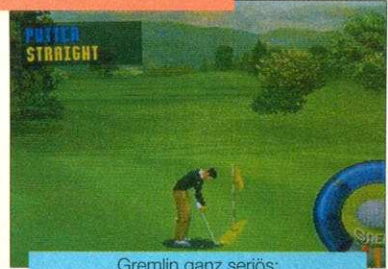


Wie im Kino: Auch diesmal residierte Virgin im eindrucksvollsten Messestand.

Decathlon. Laut Deutschland-Geschäftsführer Christian Gloe bleiben auch die 32-Bit-Titel des „Street Fighter“-Erfinders Capcom im Virgin-Programm. Weiterhin unterstützt wird 16-Bit: Neben den Highlights *Spot goes to Hollywood* und *Earlbworm Jim 2* werden bis Weihnachten das Star-Trek-Epos *Deep Space Nine* sowie *World Master Golf* und *Timecop* erscheinen. Exklusiv für Mega Drive ist **PLAYMATES** *Exosquad* geplant.

ACCLAIM

... hatte die ersten 32-Bit-Titel bereits veröffentlicht („*Street Fighter: The Movie*“, „*NBA Jam*“) und in London nur wenig Neues parat. Nahezu fertiggestellt war „*Alien Trilogy*“, ein 3D-Science-fiction-Gemetzel und der wichtigste Actiontitel



Gremlin ganz seriös: "Actua Golf" wird noch in diesem Jahr für die Playstation veröffentlicht.



Acclaim setzt auf American Sports und veröffentlicht "NFL Quarterback Club 96" für Playstation und Saturn.

Die Spiele im Film-band (von oben nach unten):

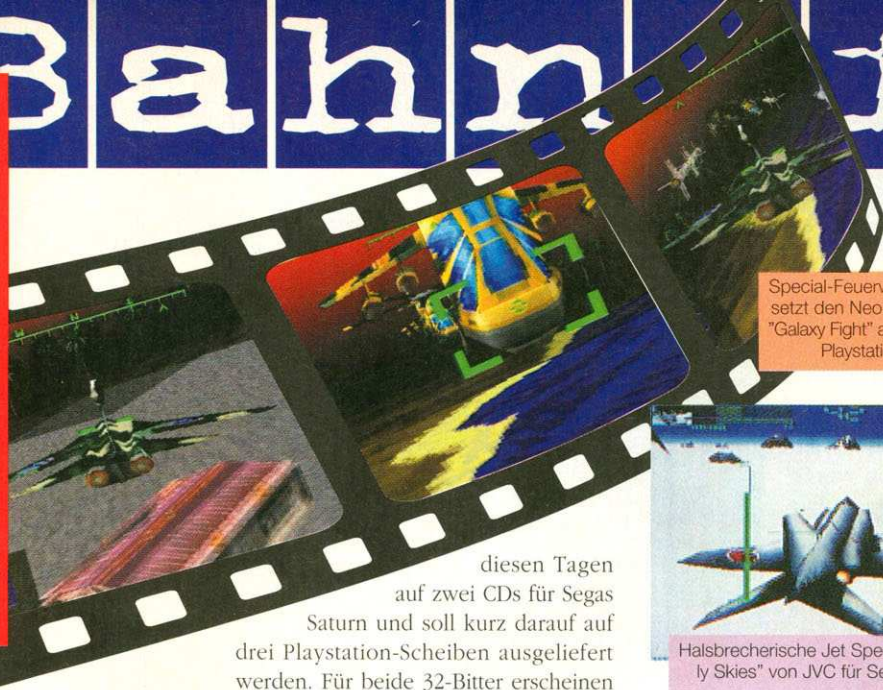
- "Actua Soccer" von Gremlin,
- "Alone in the Dark" für die Playstation, Interplays
- "Waterworld", Acclaims
- "Revolution X"-Automatenumsetzung für 32-Bit,
- "PGA 96" für das Mega Drive, SSIs
- "Slayer 2: Deathkeep" und (großes Bild) EAs
- "Viewpoint" für Saturn.

für den Videospielekonzern. Die In-House-Entwicklung für Playstation und Saturn scrollt Euch durch 18 düstere Weltraumkatakomben. Neben Face-Huggern und Sicherheitsbeamten jagen den Zukunftskrieger bildschirmgroße Aliens. Ein Konkurrenz-Produkt für das Saturn-„*Alien*“ hatte sich Acclaim mit „*Robotica*“ eingekauft, ebenfalls aus Japan importiert wurde „*D's Dining Table*“, ein Grafikadventure des kleinen Softwarehauses Warp. „D“ erscheint in



Videospiel trifft TV-Unterhaltung: "WWF Wrestlemania" verspricht eine neue Dimension der Gewalt-Clownerie.

FÜR 32-BIT



diesen Tagen auf zwei CDs für Segas Saturn und soll kurz darauf auf drei Playstation-Scheiben ausgeliefert werden. Für beide 32-Bitter erscheinen Anfang 1996 weiterhin „Batman Forever“, die Automatenumsetzung „Revolution X“, „Frank Thomas Big Hurt Baseball“ (700 US-Spieler tummeln sich in dieser Sportsimulation) und das mit 30 NFL-Teams und 800 offensiven und defensiven Spielzügen ausgestattete „NFL Quarterback Club 96“.

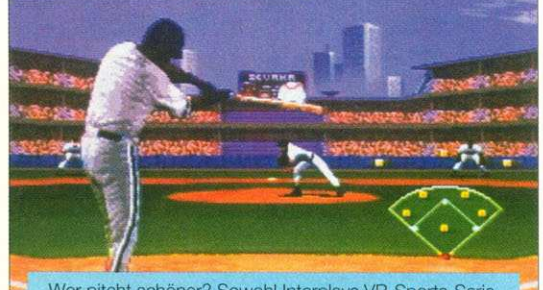
Die meisten Exklusiv-Produkte für die neuen Konsolen liefern die Japaner. US-Entwickler und Engländer beschränken sich meist auf PC-Titel und konvertieren kostengünstig auf die neuen Systeme. Umsetzungs-lieblich ist bislang die Playstation. Dafür protzt Segas Hardware mit schicken Saturn-only-Titeln wie "Virtua Fighter 2".

ACTIVISION

PC-Begeisterte bewunderten am Activision-Stand "Battletech"-Demos, Konsolen-Freunde wurden mit Umsetzungen getröstet: Der Adventure-Oldie *Return of Zork* erscheint gegen Jahresende für Playstation und Saturn. Dem Konsolenmarkt gestand Activisions Janine Johnson keine Zukunft zu, außer sporadischen Umsetzungen sind keine Videospiele mehr geplant. Stattdessen konzentriert sich Activision auf das Windows-95-Geschäft.

ATARI

Am Hallenende wagte sich MAN!AC ins Atari-Dungeon. Pressesprecher Darryl Still führte uns durch Verließ-Korridore, wo Schönheiten in schwarz-rot die Vorweihnachts-Hits servierten: Die klobigen „Fight for Life“-Prügler wurden seit der letzten ECTS verfeinert und sollen pünktlich zum Weihnachtsgeschäft den Kampf mit den japanischen Polygon-Beat'em-Ups aufnehmen.



Wer pitcht schöner? Sowohl Interplays VR-Sports-Serie, als auch Crystal Dynamics 3D-Baseball animieren ihre Baseballer mit Motion Capturing.

Special-Feuerwerk: Sunsoft setzt den Neo-Geo-Prügler "Galaxy Fight" auf Saturn und Playstation um.



Halsbrecherische Jet Specials in "Deadly Skies" von JVC für Segas Saturn.



sich die Designer auf Spielbarkeit und simples Design, der technischen Revolution zeigt man die kalte Schulter.

men. 2D-Puristen warten auf *Ultra Vortex* und Time Warners *Primal Rage*. *Ultra Vortex* verspricht technisch und spielerisch solide Digital-Kost, *Ataris Primal Rage*-Version wurde nahezu 1:1 vom Automaten auf CD portiert. Neben dem gerenderten „Micro Machines“-Verwandten *Power Drive* sahen wir die katastrophale Vorabversion der Rennsimulation *Formula One Racing* und das lang erwartete *Defender 2000*: Außer dem klassischen „Defender“ und „Defender Plus“ enthält das Modul eine Variante mit gerendeter Hintergrundoptik und riesigen Sprites: Spielbar ist leider nur der Klassiker. Vielversprechend sahen dagegen *Attack of the Mutant Pinguins* und der 3D-Shooter *Zero 5* aus. Im Weihnachtsgeschäft soll sich endlich das CD-ROM zur Pussikatze gesellen, das „Alone in the Dark“-Adventure *Highlander* orientiert sich an einer populären Zeichentrickserie und soll Jaguar-Abenteurer mit lebensechter Helden-Animation vom Zubehör-Kauf überzeugen. Bis Jahresende will Atari 40 Titel publizieren, mit Highlights wie *Zero 5* möchte man neue Käufer werben und das Flaggschiff als konkurrenzfähig beweisen.

CODEMASTERS

Die englischen Sport-Spezialisten setzen nach wie vor auf Segas 16Bit-Veteranen, von Next-Generation-Hardware will der englische Entwickler noch nichts wissen. Außer *Micro Machines '96* (Test in dieser Ausgabe) veröffentlichen Code-masters die Niedlich-Rally *Super Skidmarks*. Wie eh und je konzentrieren

CORE DESIGN

Ins Hilton Tower Hotel hatte Centregold seine Produktpalette ausgelagert. Dort zeigte Beco Mulderey die 3D-Knaller von Core Design. Alle Systeme werden von der U.S.-Gold-Tochter unterstützt, die meisten Titel parallel zur PC-Entwicklung auf Saturn und Playstation portiert. Dabei erhält die Sega-Hardware den Vorzug.

Mit erweitertem Bewegungsradius wächst *Thunderhawk 2* zu einem würdigen Nachfolger des hochfrisierten Mega-CD-Reißers heran. Die Panzer-Variante *Shellsbock* bleibt auf dem Boden, bietet dem Spieler aber genausoviel Action und Pulverdampf. Auf 1996 verschoben wurde *Machinehead*, in dessen 3D-Kulisse sich lebensecht animierte Polygonfeinde tummeln. Als einzigen 32X-Titel führte uns Core die Golf-Simulation *Scottish Open* vor, über den *Soulstar X*-Release sind sich die Engländer noch unschlüssig: Die Verkaufszahlen ihrer 32X-Titel sind wegen mangelnder Hardwareverbreitung zu niedrig. Ganz neu ist das Archäologen-Abenteuer *Tomb Raider*, eine Action-orientierte Mischung aus „Prince of Persia“ und „Indiana Jones“. Wir sahen nur die PC-Version, gleichwertige Umsetzungen für die 32-Bitter sind aber geplant. Weniger überzeugen konnte ein 3DO-Jump'n'Run von Centregold, das auf dieser Konsole zumindest keine große Konkurrenz fürchten muß.



Vom 3DO auf Playstation und Sega Saturn: BMG bringt die Crystal-Dynamics-Palette (v.l.n.r.: "Orion Offroad Extreme", "Slam'n Jam" und "Solar Eclipse") nach Deutschland.

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.



Deine Intelligenz ist die stärkste Waffe.

**Light
Crusader**



MEGA DRIVE KOMPLETT IN DEUTSCH

Stunden voll fesselnder Abenteuer. Bestehe oder tritt vor Deinen Schöpfer.

Bahn frei



Hier "FIFA Soccer 96" für Segas Saturn – die Kamera zoomt je nach Spielsituation in die beste Ansicht.



Gesstresst: Der dritte Teil ist gerade im Kasten, schon droht Mark Hamill ein viertes "Wing Commander".



Noch einmal "PGA Tour 96" auf dem Mega Drive – die 16-Bit-Ära geht geruhsam und stillvoll dem Ende entgegen.

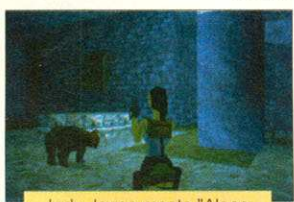


Das beste "Madden" aller Zeiten? Ganz Amerika wartet auf die Playstation-Umsetzung des Football-Klassikers.

FIFA total: Ab nächsten Moant mischt Electronic Arts mit neuen Versionen für alle Systeme die Fußball-Szene auf. Im Filmstreifen seht Ihr drei Spielszenen aus der Playstation-Version.

DOMARK

Aufrappeln konnte sich das angeschlagene Software-Haus durch exzessive Investitionen. Einer der Geldgeber ist der englische Rollenspiel-Guru Ian Livingstone, dessen „Fighting Fantasy“-Roman *Deathtrap Dungeon* (dt.: „Labyrinth des Todes“) liefert das HintergrundszENARIO für das gleichnamige Action-Adventure. Fantasy-Kämpfen in Textur-Tracht nehmen an den mörderischen Spielen von Baron Sukumvit teil und stiefeln durch schummrige Echtzeit-Verließe. Nach dem PC-Release ist für Anfang '96 eine Playstation-Version geplant. Für das Weihnachtsgeschäft will man die Fußballsimulation „Total Football“ vom Amiga für das Mega Drive umsetzen.



Indy Jones meets "Alone in the Dark": Eine üppige Polygon-Abenteurerin im Adventure Tomb Raider.

ELECTRONIC ARTS

Reichliche 32-Bit-Auswahl, aber nur wenig sensationell Neues bei Electronic Arts: Durch die Entwicklungsfirmen Origin und Bullfrog sowie das EA Sports-Label ist der US-Spieleveteran ein Major Player in der



Garantiert fast fertig: Virgins "Spot goes to Hollywood" für Sony Playstation und Sega Saturn.

32-Bit-Liga. Gleichmaßen unterstützt werden Playstation, Saturn und 3DO. Der Playstation wird als einzige Hardware die komplette EA-Palette gegönnt: Bis Anfang nächsten Jahres erscheinen die Sportknüller „John Madden 96“, „NHL 96“, „PGA Tour Golf 96“ und „FIFA Soccer 96“, außerdem werden die beiden Bullfrog-Hits „Magic Carpet“ (Teppichflug durch eine zauberhafte 3D-Inselwelt) und „Hi Octane“ (futuristisches Rennspiel) gerade für die Playstation umgesetzt. Bis mindestens Mitte nächsten Jahres werden Adventure-Freunde auf die PC-Adaption *Time Commando* und *Little Big Adventure 2* warten, die vom französischen Softwarehaus Adeline für die Playstation entwickelt werden. Die vier letzteren Titel sind weder für 3DO noch für Saturn geplant. Nahezu zeitgleich für Saturn und Playstation sollen die aufgemöbelte Neo-Geo-Umsetzung *Viewpoint*, das Sternenepos *Wing Commander 3* und die Gitarren-Rock-unterlegte Straßenschlacht *Road Rash* erscheinen.

GAMETEK

Eine verbeulte Taxe ist durch die Mauer des Hiltons gerast, zwei Mädchen in hautenger Kluft räkeln sich auf der Motorhaube. Über die TV-Schirme flimmern PC-Demos, für die Konsolen-Zeit-schriften hat Gametek schriftliche Infos: Neben *Primal Rage* und *BC Racers* fürs 3DO verspricht man das Science-fiction-Adventure *Defcon 5*: Ihr marschieret durch eine Raumstation und entdeckt

hinter einer vermeintlichen Alien-Angriffe die Sabotage-Aktion eines Konkurrenz-Unternehmens. Die Verträge sind noch frisch, Bildmaterial lag also noch nicht vor.

INFOGRAMES

Das französische Software-Haus bannt Herge-Helden Tim auf Modul: *Tim in Tibet* für das Super Nintendo paart traditionelle Jump'n'Run-Elemente mit Adventure-Einlagen, die Grafiken sind an Herges „klarer Linie“ orientiert und sprechen Comic-Fans der älteren Generation an. Den neuen Konsolen steht man noch



Lovecraft-Fan Hubert Chardot revolutionierte mit "Alone in the Dark" den Adventure-Markt.

skeptisch gegenüber, Adventure-Serien wie *Time Gate* werden zunächst für den PC entwickelt, Umsetzungen wie die Playstation-Version von *Alone in the Dark 3* sollen Klarheit über die Absatzchancen geben und entscheiden über spätere Umsetzungen aktueller PC-Produktionen. Wir hoffen auf eine schnelle Entscheidung: Revolutionäre 3D-Technik und fesselnde Story der „Time Gate“-Reihe versprechen tiefsinnige Zeitreiseabenteuer vor neuartiger Kulisse. Während die Charaktere des ersten Teils in „Alone in the Dark“-Tradition aus nackten Polygonen zusammengebastelt wurden, glänzen die Fortsetzungen mit gerenderten Texturen. Infogrames' Michael Nürnberg stellte uns „Alone in

NEU: Das Kultspiel jetzt für den Game Boy.



STREET FIGHTER II^{TM*}



BE
A
CHAMPION



Endlich gibt's die geballte Street Fighter II Power für Deinen Game Boy! Tritt an gegen die besten und mutigsten Gladiatoren der Welt. Realistische Kampfszenen, phantastische Tricks und akrobatische Kicks. Knallharte Action mit superstarker Grafik, die Dich echt von den Socken haut. Jetzt laß Deine Muskeln spielen, und zeige allen, was in Dir steckt!

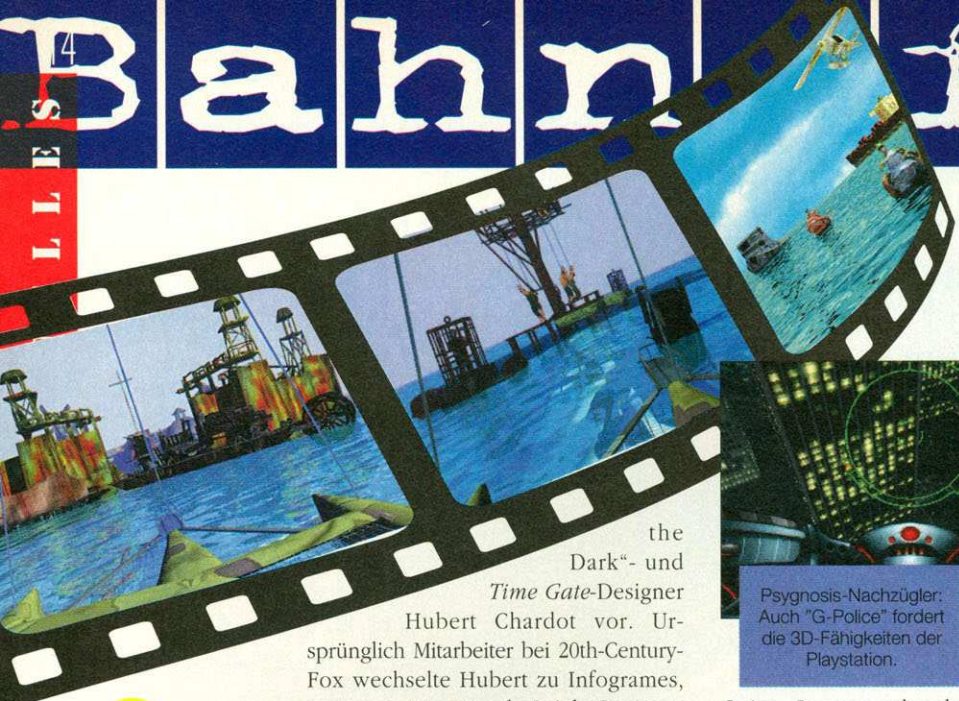


HAVE MORE FUN

Abb.: Super Game Boy Screens

Bahn frei

LE



the Dark“- und Time Gate-Designer Hubert Chardot vor. Ursprünglich Mitarbeiter bei 20th-Century-Fox wechselte Hubert zu Infogrames, um seine Fantasie als Spiele-Designer auszuleben. Sein PC-Debüt lieferte er mit „Shadow of the Comet“, auch seine „Alone in the Dark“-Reihe orientierte sich an den morbiden Erzählungen von H.P. Lovecraft.

Kinogerecht:es
Baller-Spektakel
ohne Kevin Costner:
Interplay konzipierte "Waterworld" **als traditionellen Arcade-Shooter mit gerendeter Grafik. Während die Kamera um Blech-Atolls und feindliche Smoker-Meuten herum schwenkt, ballert Ihr vorberechnete Gegner von Brüstung, Motorbooten oder einem rostigen Öl-Tanker.**

INTERPLAY

Außer dem Cyberpunk-Adventure *Cyberia* und einer Playstationumsetzung des Action-Erfolgs *Decent* zeigte Interplay nur Film-Titel. Die Spielberg-Lizenz der Grusel-Komödie *Casper* setzte man als unschuldiges Action-Adventure mit transparentem Hauptakteur um: Putzig-



Herge-Reporter und Kapitän Haddock kraxeln durchs Himalaja-Gebirge.



Psygnosis-Nachzügler: Auch "G-Police" fordert die 3D-Fähigkeiten der Playstation.



Interplays Action-Adventure „Cyberia“: In ferner Zukunft wird unsere Erde von Terroristen beherrscht.

Geist Casper schwebt durch eine riesige Gruselvilla und sucht in Serien-Tradition nach Freunden. Die *Waterworld*-Rechte kaufte Interplay für 3DO und Playstation, beide Versionen wurden als „Virtua Cop“-ähnliche Arcade-Shooter mit gerenderten Film-Szenarien konzipiert. Die Umsetzung des gehaltvolleren PC-Strategie-Titels ist noch ungewiß. Der Rollenspielhammer „Stonekeep“ wird laut PR-Mann Neil McCleave nicht umgesetzt: Für die geballten Grafikdaten hätten die Konsolen zu wenig RAM.

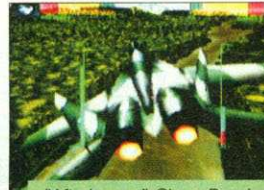


Victory Boxing von JVC als realistisches Beat'em-Up für Saturn und Playstation.

JVC

Auch die Entwickler der „Star Wars“-Reihe fürs Super Nintendo schwören auf die nächste Generation, den 16-Bitern schenkt man kaum noch Beachtung. Mit dem Polygon-Prügler *Victory Boxing* und dem „After Burner“-Spekta-

kel *Deadly Skies* will JVC einmal mehr technische Überlegenheit beweisen: Victory Boxing folgt den Kameraeinstellungen bewährter Polygon-Prügler und greift auf authentische Box-Kombos zurück, *Deadly Skies* bezeichnen die Engländer scherzhaft als „Flight-Beat'em-Up“: Neben traditionellen „After Burner“-Manövern entlockt Ihr Eurem Pad Specials wie waghalsige Loops oder Rollen. Trotz gepriesener Innovation wirken die Titel auf den ersten Blick spielerisch konventionell und optisch unspektakulär. Beide erscheinen gegen Jahresende für den Saturn.



"Afterburner"-Clone *Deadly Skies* mit obligatorischem Render-Vorspann für Intro-Fetischisten.

IN DEUTSCHLAND KEINE CHANCE?



Mit besseren Texturen, partikelfeinen Lichteffekten und Polygonmonstern: IDs "Quake" (PC) kommt auch für Konsole.

hindern möchte, löste bisher lediglich Kopfschütteln aus. Während Ultra-Metzeleien („Return Fire“) ab 16 freigegeben werden, hält die USK den Bestseller „Dark Forces“ nur für Erwachsene geeignet. Die „ab 18“-Empfehlung verschiebt dem LucasArts-Spiel wichtige Vertriebswege – und das ist eventuell noch nicht das Ende der Fahnenstange: Da sich die BPS auf 3D-Actionspiele eingeschossen hat, könnte auch „Dark Forces“ noch auf dem Index landen. Den Engländern und Amis ist die deutsche Sensibilität egal: Hinter verschlossenen Türen zeigte IDs Jay Wilbur die Fortsetzung zum indizierten Action-Mythos: „Quake“ benützt im Gegensatz zu anderen Varianten („Heric“, „Hexen“) eine neue 3D-Engine und

macht technisch einen ähnlichen Sprung nach vorne wie die beiden indizierten Vorgänger. Zumindest schien Wilbur die Nationalität der anwesenden Industrievertreter (von Factor 5, Virgin und MANIAC) zu realisieren: Den Deutschen gönnte er keine der Ultra-Splatter-Szenen, die gerüchteweise auf der ECTS kursierten. Der Stand des „Quake“-Anbieters GT zeigte sich in quasi-blasphemischem Outfit: Schwere Tücher in einheitlichem weiß tapetierten Aufgang und Ausstellungsräume, versteckte Projektoren bestrichen den Stoff mit Pastell-Farbtönen. Von weiblichen Chorälen beschäftigt, spielten die Messebesucher eine technisch und audiovisuell erstaunliche PC-Fassung des umstrittenen „Mortal Kombat 3“, eine 1:1-Umsetzung indizierter Dungeon-Abenteurer (Playstation), sowie die „Heric“-Fortsetzung „Hexen“ (PC). Im europäischen Umland werden 32-Bit-Ver-

sionen bei uns indizierter und beschlagnahmter Prügelspiele noch einmal Verkaufsrekorde brechen. In Deutschland sehen wir jedoch keine Umsetzungen für Saturn und Playstation, auch die Konsolen-Adaptionen von „Mortal Kombat 3“ kommen hierzulande nicht auf den Markt. Indizierungsfähig ist auch Telstars „Lone Soldier“ (Playstation), das momentan noch krude 3D-Grafik mit Holper-Steuerung verbindet.



Größtes „Lone Soldier“-Manko ist die schwammige Steuerung: Euer Polygon-Soldat will per Baumstamm eine Schlucht überqueren.

Während im europäischen Umland Brutaloballereien und Splatter-Orgien alle Verkaufsrekorde brechen, erreicht die Gewaltdiskussion in Deutschland ihren Höhepunkt. Das präventive Engagement der USK, das mit einer Altersempfehlung die Indizierung ver-

Es gibt nur 5-6 heiße Sachen auf der Welt.



BORSCH, STENGELE & PARTNER GMBH

Mit KONAMI mußt Du aufpassen, da fängst Du richtig Feuer.



Wir machen Deiner Konsole Feuer unterm Arsch.

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art gibt richtig, Auge und ist strengstens verboten.



Distributed by

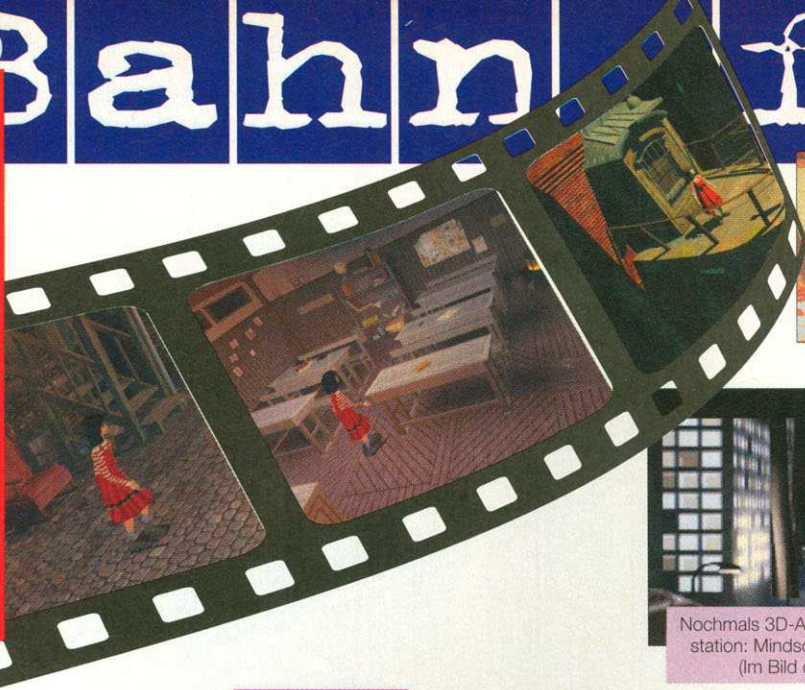


Grübeln, Bibbern, Hauen, Schleimen, hier kriegst Du alles. **Theme Park:** Weltweit planen und herrschen über 23 Freizeitparks. **Addams Family Values:**

Mit Onkel Fester durchs Leichenschauhaus kriechen auf der Suche nach Baby Pubert. **Pocky & Rocky 2:** Fighten gegen miese Quarknasen im

japanischen Mittelalter. **Putty Squad:** Fun-schleimen gegen Killermöhren und Bomberbienen auf 54 Leveln. Und, und, und. Hitzewallungen gibt's gratis.

Bahn frei



Wahrscheinlich wird „Pinocchio“ nicht unter dem Virgin-Label erscheinen...



... sondern ebenso wie "Donald in Maui Mallard" von Disney via Sega/Nintendo veröffentlicht.



Nochmals 3D-Action für die Sony Playstation: Mindscapes "Raven Project" (Im Bild die PC-Version).

Das Zelluloid ist noch frisch: Die französischen Psygnosis-Entwickler setzen den Film "City of Lost Children" ihres Landsmanns Caro als wunderhübsches Grafikadventure für die Playstation um.

MINDSCAPE

Ein beeindruckendes 32-Bit-Line-Up bot Mindscape, die u.a. den düsteren 3D-Feldzug *Warhammer 40K* und die Strategie-Variante „*Warhammer Fantasy Battle*“ (dt.: „Im Schatten der gehörnten Ratte“) umsetzen. Auch *Panzer General* wird gerade auf die Sony-Konsole portiert. Spielerische Unterschiede sind nicht zu erwarten. Testfertig sind der "Wipeout"-Konkurrent *Cyberspeed* und das 3D-Kampfspiel *The Raven Project*, in dem Ihr hintereinander verschiedene Bodenfahrzeuge und Mechs steuert, um später im Sternenjäger abzuheben.

OCEAN

Zwar protzte Ocean mit einer riesigen ECTS-Bar und besetzte massiv Messe-Gelände, außer spielbaren Versionen von *Weaponlord* und *Waterworld* sowie

den PC- und Amiga-Varianten des Knobel-Hits *Worms* war jedoch nichts Neues zu sehen. Die Super-Nintendofassung vom neuen Costner-Streifen "Waterworld" enttäuschte als simpler Shooter mit gerenderten Winz-Sprites, die Saturn-Version wird sich spielerisch am 16-Bit-Vorbild orientieren. Als Sporttitel für die Playstation existieren die Tennis-Simulation *Power Serve* und das Fußballspiel *International Championship Soccer* bislang nur auf dem Papier. Mit dem Saturn- und Playstation-Flipper *True Pinball* verspricht Stephen Hey von Ocean eine detailreiche Flipper-Revolution.

Alan Bunker von Team 17 zeigte *Worms*: Entgegen ersten Vermutungen sind die possierlichen Kriechtiere keine „Lemmings“-Verwandten, sondern radikale Kriegs-Fanatiker: Ihr übernehmt Euren persönlichen Wurm und zieht mit modernem Arsenal in die Schlacht.

SEGA

Wer Segas Torsten Oppermann besuchen wollte, wurde im exklusiven Sega Shuttle zum HQ geschippert: Im Erdgeschloß des Sega-Wolkenkratzers staunten wir über authentische Automatenumsetzungen von *Virtua Fighter 2*, *Sega Rally* und *Virtua Cop*. Im rabiatischen *Virtua Cop*-Gemetzeln ballert Ihr mit Game-Gun Polygon-Terroristen um. CD und Knarre sollen in Deutschland für günstige 130 Mark erhältlich sein. Die Saturn-Umsetzung von *Virtua Fighter 2* überzeugte wie der Automat mit fantastischer Optik, besonders die hohe Auf-

lösung faszinierte den geeigneten Automaten-Freund. Auch als Konsolen-Umsetzung hat der Titel Potential zum besten Polygon-Prügler. Der langsame Hintergrundaufbau von „Daytona“-ist passe, die Grafik von *Sega Rally* versetzt Euch ohne plötzliches Polygon-Auftauchen direkt hinteres Steuer. Für das 32X sahen wir neben *Kolibri* (siehe Preview in MAN!AC 10/95) *X-Men* vom Scavenger-Entwicklerteam. Euer muskelbepackter Marvel-Held marschieret als gerendertes Sprite durch eine dreidimensionale Echtzeit-Kulisse. Bevor Robert einen Blick auf die Hardware warf, hielt er das beeindruckende *X-Men* für einen Saturn-Titel. Leider spazierten Eure Kontrahenten noch hirnlos durch die Gegend und ließen sich wehrlos abmetzeln: An der Gegnerintelligenz wird noch gewerkelt.

SCI

Auf den ersten Blick zeigte der Stand von Sales Curve Interactive nur PC-Software, hinter den Kulissen versprach man Umsetzungen für Saturn und Playstation. Über die Action-Titel *Xs* und *Gender Wars* verriet man noch nichts, auf einem großen Fernsehschirm und zwei Monitoren lief das schräge Fantasy-Adventure *Kingdom of Magic*: Eine vollbusige Heldin streitet mit gerenderten Trollen, zerdeppert das Märchen-Firmament und stellt die komplette Spielwelt auf den Kopf. Fantasy-Freaks freuen sich auf Adventure-Klamauk, gediegenen Knoblern sagt die chaotische Story wenig.

SONY

Erschöpfte Messe-Besucher verließen die Halle und schlugen sich im benachbarten Pub am Sony-Buffer den Bauch voll. Außer der Psygnosis-Umbenennung in „Sony Interactive“ hatte EX-MAN!AC Ingo wenig Neuheiten auf Lager: Etliche Monitore und ein dicker Fernsehschirm zeigten Demos von „Wipeout“ und „3D Lemmings“. Die meisten Neuheiten (so z.B. die Filmumsetzung *City of Lost Children*) existieren erst als Grafiksatz auf

16-BIT- & MODUL-SPIELE DER ECTS

Titel	System	Hersteller	Genre	verfügbar
90 Minutes	Super Nintendo	Namco	Fußball	4. Quartal
Attack of the Mutant Pinguins	Jaguar	Atari	Puzzle/Geschick	4. Quartal
Batman Forever	32X	Acclaim	Jump'n'Run/Action	1996
Defender 2000	Jaguar	Atari	Action	4. Quartal
Fever Pitch Soccer	Jaguar	Atari	Fußball	4. Quartal
Fight for Life	Jaguar	Atari	Beat'em-Up	4. Quartal
Flip Out	Jaguar	Atari	Puzzle	4. Quartal
FIFA Soccer 96	MD, SN, 32X	Electronic Arts	Sport	November
Kolibri	32X	Sega	Action	4. Quartal
Donald Duck in Maui Mallard	MD/SN	Sega/Nintendo	Jump'n'Run	4. Quartal
Micro Machines 2	Super Nintendo	Ocean	Rennspiel	4. Quartal
Micro Machines '96	Mega Drive	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal
Phantom 2040	SN, MD	Viacom	Action	4. Quartal
Power Drive Rally	Jaguar	Time Warner	Rennspiel	4. Quartal
Real Monsters	SN, MD	Viacom	Jump'n'Run	4. Quartal
Revolution X	MD, SN	Acclaim	Dezember	
Scottish Open	32X	Core Design	Golf	4. Quartal
Soulstar X	32X	Core Design	Action	4. Quartal
Speedy Gonzales	Super Nintendo	Sunsoft	Jump'n'Run	November
Super Skidmarks	Mega Drive	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal
Time in Tibet	Super Nintendo	Infogrames	Jump'n'Run	1996
Total Football	Mega Drive	Domark	Fußball	4. Quartal
Waterworld	SN, MD, GB	Ocean	Action	4. Quartal
Weaponlord	SN, MD	Namco	Beat'em-Up	4. Quartal
Worms	SN, MD, GB	Ocean	Puzzle/Geschick.	4. Quartal
Wrestlemania: Arcade	MD, SN	Acclaim	Sport	Dezember
Ultra Vortex	Jaguar	Atari	Beat'em-Up	4. Quartal
X-Men	32X	Sega	3D-Action	4. Quartal
Zero 5	Jaguar	Atari	Action	4. Quartal
Zoop	SN, MD	Viacom	Denkspiel	4. Quartal



Sieht jetzt anders aus: Die französische Psygnosis-Produktion "Power Sports Soccer".

DIE 32-BIT-SPIELE DER ECTS

Titel	System	Hersteller	Genre	verfügbar
11th Hour	3DO	Trilobyte/Virgin	Grafik-Adventure	Dezember
3D Baseball	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Sport	1996
3D-Basketball	Playstation, Saturn	Crytsal Dynmics	Sport	1996
Actua Golf	Playstation	Gremlin	Sport	November
Actua Soccer	Playstation	Gremlin	Sport	November
AD & D Deathkeep	3DO	Mindscape	3D-Rollenspiel	November
Agile Warrior	Playstation	Virgin	Action/Flugsimulation	November
AH-64D Longbow	Playstation	Electronic Arts	Action/Flugsimulation	1996
Alien Odyssey	Saturn	Argonaut/Philips	Action	1996
Alien Trilogy	Playstation, Saturn	Acclaim	Action	Dezember
Alone in the Dark: Jack's back	Playstation	Infogrames	Action-Adventure	November
Batman Forever	Playstation, Saturn	Acclaim	Jump'n Run/Action	1996
Battlesport	3DO	3DO	Action	Dezember
BC Racers	3DO	Gametek	Rennspiel	4. Quartal
Blazing Dragons	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	k.A.	1996
Blood Omen: Legacy of Kain	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	k.A.	1996
Casper	Playstation, Saturn, 3DO	Interplay	Adventure	4. Quartal
Chronicles of the Sword	Playstation	Sony	Adventure	1996
City of the Lost Children	Playstato	Sony	Adventure	1996
Congo	Saturn	Sega	Action-Adventure	1996
Cyberia	Playstation, Saturn, 3DO	Interplay	Action	4. Quartal
Cyberspeed	Playstation	Mindscape	Rennspiel/Action	November
Deathtrap-Dungeon	Playstation	Domark	Action-Adventure	1996
Decathlon	3DO	Studio 3DO	Sport	1996
Decent	Playstation	Interplay	3D-Action	4. Quartal
Defcon 5	3DO	Gametek	Action-Adventure	4. Quartal
D's Dining Table	Saturn	Acclaim	Grafik-Adventure	November
Fade to Black	Playstation	Electronic Arts	Action-Adventure	
FIFA Soccer 96	Playstation, Saturn	Electronic Arts	Sport	November
Firestorm: Thunderhawk 2	Saturn, Playstation	Core Design	Action	4. Quartal
Foes of Ali	3DO	Electronic Arts	Sport	
G-Police	Playstation	Sony	Action-Adventure	1996
Galaxy Fight	Playstation, Saturn	Sunsoft	Beat'em Up	Dezember
Gender Wars	Playstation, Saturn	SCI	Action-Adventure	1. Quartal
Gex	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Jump'n Run	1996
Highlander	Jaguar CD-ROM	Atari	Adventure	4. Quartal
Hi-Octane	Playstation	Bullfrog	3D-Rennspiel	1996
Horde, The	Saturn	Crystal Dynamics	Action/Strategie	November
International Championship Soccer	Playstation, Saturn	Ocean	Fußball	4. Quartal
Jewels of Darkness	Playstation, Saturn	Sunsoft	Grafik-Adventure	1996
Killing Time	3DO	Studio 3DO	Action	1996
Lawnmower Man 2	Playstation, Saturn	SCI	Action	1996
Little Big Adventure 2	Playstation	Adeline/Electronic Arts	Action-Adventure	1996
Loaded	Playstation	Gremlin	Action	
Lone Soldier	Playstation	Telstar	3D-Action	4. Quartal
Kingdom of Magic	Playstation, Saturn	SCI	Adventure	1996
Machinehead	Saturn, Playstation	Core Design	Action	1996

Titel	System	Hersteller	Genre	verfügbar
Madden NFL 96	Playstation	Electronic Arts	Sport	November
Magic Carpet	Playstation	Bullfrog	Action	1996
NBA Live	Playstation, Saturn	Electronic Arts	Sport	1996
NFL Quarterback Club	Saturn, Playstation	Acclaim	Sport	November
NHL 96	Playstation, Saturn, 3DO	Electronic Arts	Sport	November
Off World Interceptor Extreme	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Rennspiel	1996
Panzer General	Playstation	Mindscape	Strategie	November
Parasite	Playstation	Sony	Action-Adventure	1996
PGA Tour Golf 96	Playstation, Saturn, 3DO	Electronic Art		November, 1996
Popoitto Hebereke	Playstation, Saturn	Sunsoft	Denkspiel	November
Power Serve	Playstation	Ocean	Tennis	4. Quartal
Powersports Soccer	Playstation	Sony	Fußball	1996
Primal Rage	Jaguar CD	Time Warner	Beat'em-Up	4. Quartal
Primal Rage	3DO	Gametek	Beat'em-Up	4. Quartal
Prowler	3DO	Origin	Action	1996
Raven Project, The	Playstation	Mindscape	Action	November
Return to Zork	Playstation, Saturn	Activision	Adventure	1996
Revolution X	Playstation, Saturn	Acclaim	Action	Dezember
Riglord Saga	Saturn	Sega	RPG/Strategie	1996
Road Rash	Playstation	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember
Ruins	Playstation, Saturn	Lobotomy/BMG	k.A.	1996
Sega Rallye	Saturn	Sega	Rennspiel	4. Quartal
Sentient	Playstation	Sony	Adventure	1996
Shellshock	Saturn, Playstation	Core Design	Action	4. Quartal
Shining Wisdom	Saturn	Sega	Action-Adventure	1996
Shock Wave Assault	Playstation	Electronic Arts	3D-Action	November
Shredfest	3DO, Playstation	Electronic Arts	Sport	1996
Solar Eclipse	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Action	1996
Space Hulk: Blood Angels	Playstation	Electronic Arts	Action	1996
Spot goes to Hollywood	Saturn, Playstation	Virgin	Jump'n Run	1996
Swagman	Saturn, Playstation	Core Design	Action-Adventure	1996
Tiit	Saturn, Playstation	Virgin	Flipper	1996
Time Commando	Playstation	Adeline/Electronic Arts	Action-Adventure	
Tomb Raider	Playstation, Saturn	Core/Centregold		
Toshinden	Saturn	Sega	Beat'em-Up	1996
True Pinball	Playstation, Saturn	Ocean	Flipper	4. Quartal
Viewpoint	Playstation, Saturn	Electronic Arts	Action	1996
Virtua Cop	Saturn	Sega	Action	4. Quartal
Virtua Fighter 2	Saturn	Sega	Beat'em-Up	4. Quartal
Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte	Playstation	Mindscape	Strategie	Dezember
Waterworld	Playstation, 3DO	Interplay	Action	4. Quartal
Waterworld	Saturn	Ocean	Action	4. Quartal
Wing Arms	Saturn	Sega	Action	4. Quartal
Wing Commander 3	Playstation	Electronic Arts	Action/Interactive Movie	1996
Wing Commander 4	Playstation, Saturn, 3DO	Electronic Arts	Action/Interactive Movie	1996
XS	Playstation, Saturn	SCI	Action	1996

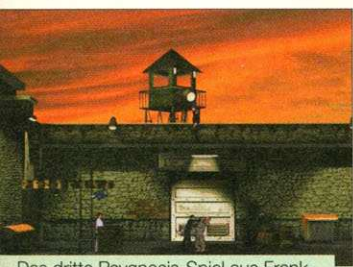
den SGI-Workstations, lediglich die Mech-Ballerei "Krazy Ivan" und das Fantasy-Adventure *Chronicles of the Sword* war zu sehen. Erste Grafik-Experimente zeigten einen detaillierten Render-Recken, lebensechte Nahaufnahmen und einen malerischen Schloßhof. Außer trägem Marsch-Tempo hatte der Held noch nichts zu bieten: Interaktionen mit der eindrucksvoll präsentierten Spielwelt waren noch unmöglich.

VIACOM

Medienriese Viacom hielt sich vom Messegelände fern, schmiß aber bereits am Vorabend zur Messe eine Party: Ein erstklassiges Tina-Turner-Imitat heizte der versammelten Prominenz ein, zwei Garderoben-Schönheiten verteilten wertvolles Presse- und Werbematerial: Jede Tüte enthielt neben Bildschirffotos zu neuen Viacom-Titeln eine „Star Trek: Generations“-Kassette, „Forrest Gump“-Soundtracks und „Club Dead“-Poster. Kein Wunder, daß etliche Kollegen bald unter dem gewichtigen Informationsmaterial zusammenbrachen.

Die Pressemappe verrät Infos über das Denkspiel *Zoop*, eine Action-Umsetzung der

Comic-Serie *Phantom 2040* und das monströse *Real Monsters-Adventure* um possierliche Dämonen auf der Horror-Akademie.
wi/rb



Das dritte Psychosis-Spiel aus Frankreich: Das Action-Adventure "Parasite" spielt mit zoomender 3D-Optik.



Rätsel-Expedition für Playstation und Saturn: Sunsofts PC-Umsetzung "Jewels of the Oracle"



Für den 32-Bit-Take-Off neu gerendert: Electronic Arts Isometrik-Scroller "Viewpoint".



Viacoms Antwort auf konkurrierende Grafik-Orgien: Zoop setzt auf Spieldesign statt Technik-FX.

MANIERVOGEL FEUERSTURM

Der Falke ist flügellos: Auf der ECTS zeigte Core Design den ersten spielbaren "Thunderhawk 2"-Level. Nach diplomatischen Verhandlungen mit den Entwicklern nahm Mark Avorys Saturn-Helikopter direkten Kurs auf die MAN!AC-Redaktion.



Auge in Auge: Der feindliche Chopper startet und zieht an Eurer Kanzel vorbei.

"Firestorm: Thunderhawk 2" auf Action-Steuerung und prickelndes Arcade-Flair. Mark Avory und sein Team verzichten auf hinderlichen Simulations-Ballast wie einen künstlichen Horizont oder kom-

Om Konsolen-Salon ist die Hölle los. Zwischen MG-Geknatter und brachialem Urgeknalle vernimmt die Chefredaktion hysterisches Gekreische: Robert hat den Saturn angeschmissen und düst über schwelende "Thunderhawk"-Camps. Wie der Mega-CD-Vorgänger setzt auch

plexe Instrumente, Design und Waffenbestückung des Donnervogels sind nur vage an militärischen Fakten orientiert. Futzlige Analog-Steuerung lassen die Engländer aussetzen vor, "Thunderhawk 2" ist fürs Digital-Pad konzipiert. Wieder verläßt man sich auf komfortable Tasten-Belegung und übersichtliche Ausstattung, damit sich der Pilot auf Wesentliche konzentrieren kann: Balern was das Zeug hält! In alter "Thunderhawk"-Tradition braust ein Feind-Vehikel neben dem anderen durchs Echtzeit-Gelände, die gegnerischen Lager stehen dicht und



Verfolgungsjagd durch einen Graben; Ihr verringert die Flughöhe, schließt mit dem Jeep auf und betrachtet das Polygon-Vehikel aus der Nähe.



Gehen realitätsnah in die Kurve: Sämtliche Fahrzeuge sind in Echtzeit berechnet.



Hält nur einen Treffer aus: Die Explosionswucht schleudert ein verschmortes Polygon-Wrack durch die Luft.

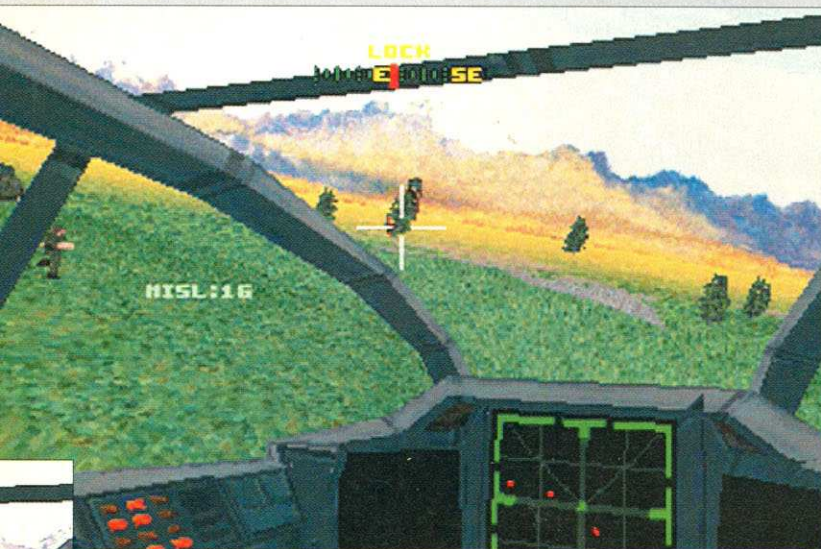
laden zum Dauerfeuer ein. Im Mega-CD-Vorläufer habt Ihr noch auf verpixelte 2D-Sprites geschossen, "Thunderhawk 2" konfrontiert Euren Super-Chopper mit zeitgemäßen Polygon-Militärs: Panzer, Jeeps, Geländefahrzeuge und Feind-Hubschrauber sind in Echtzeit berechnet, mit komplexen Texturen verleiht Core den Fahrzeugen schicke

Tarn-Looks und authentische Oberflächenstruktur. Waghalsige Piloten ziehen dicht über die Feindformationen hinweg und liefern sich Verfolgungsjagden durch enge Canyons: In den meisten 3D-Ballereien jagen

Euch vergrößerte Gegner-Sprites Schauer über den Rücken, die sauber berechneten "Thunderhawk 2"-Feinde zeigen viel Detail



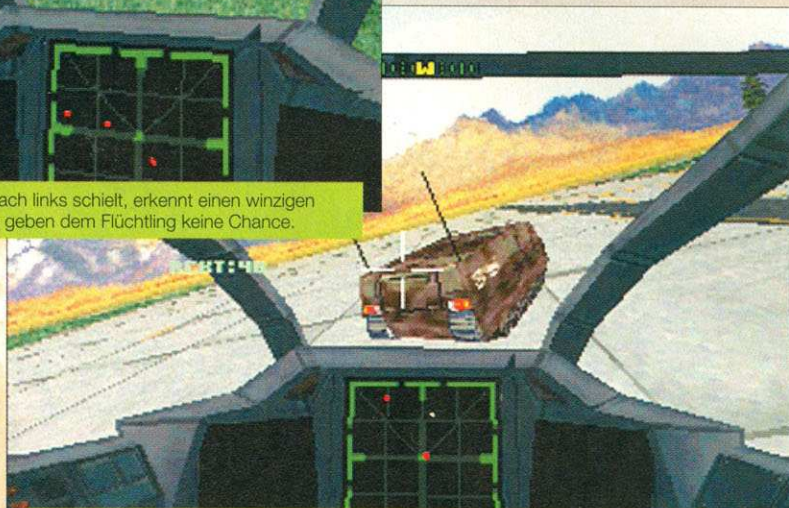
Ihr wählt die Außenperspektive und verfolgt die Raketen-Flugbahn vom Helikopter bis zum Bodenziel.



Rotes Tuch für die USK: Wer genau nach links schießt, erkennt einen winzigen Menschen. Erbarmungslose Piloten geben dem Flüchtling keine Chance.



Polygon-Felsen mit schicker Fels-Textur zieren die Hügellandschaft; Mode-7-Schlachtfelder sind Vergangenheit.



Die rustikalen "Thunderhawk"-Fahrzeuge sind nur entfernt an authentische Vorbilder angelehnt: Die Rostlaube im Bild erinnert an einen Truppenpanzer.



Auf der Lauer: Der Scanner (Kanzel-Mitte) zeigt anrückende Gegner als rote Punkte.

und realistisches Flugverhalten. Im Vorgänger düste Euer Hubschrauber über tristes Flachland, spärlicher Baumbestand und verwackelte Felsen-Sprites waren die einzigen Geländemerkmale. Wer in "Thunderhawk 2" dieselbe Action-Einöde vermutet, hat den falschen Flug gebucht: In Saturn-Titeln wie "Panzer Dagoon" wurde der Boden als Mode-7-Spielfeld definiert und mit Polygon-Objekten verziert, in "Thunderhawk 2" bilden Polygon-Strukturen eine verwinkelte Hügellandschaft mit schroffen Felsformationen. Sogar die Mannschaftszelte in Feindlagern wurden aus Polygonen gestrickt: Ihr umrundet die Planen und bewundert plastischen Schattenwurf. Die einfache Steuerung des Helikopters erlaubt waghalsige Annäherungsmanöver an gegnerische Stellungen und präzisen Beschuß: Joypad-Schlenker und Tastendruck neigen Euren Stahl-Falken, drehen ihn auf der Stelle oder an-

den die Flughöhe, anvisierte Feinde markiert Euer Zielsucher mit einem roten Rahmen. Wählt nun Eure Waffe: Lasergesteuerte Raketen orientieren sich am Fadenkreuz, zielsuchende Missiles zerfetzen den Gegner bereits nach einmaligem Treffer: Die Explosionswucht schleudert einen verkohlten Polygonklumpen durch die Luft, ein Fahrer flüchtet aus dem glühenden Wrack. Erbarmungslose Piloten wechseln auf die Maschinenkanone und schießen den Flüchtenden über den Haufen. Radikal-Zocker frohlocken, die USK sieht rot: Die Eindeutschung der Menschenjagd

bezweifeln wir, eine Entschärfung ist wahrscheinlich. "Thunderhawk"-Fans und Action-Puristen freuen sich auf ein zeitgemäßes Klassiker-Remake: Mark Avory und sein Team



Raketenwerfer voraus: Ihr blendet das Cockpit aus und umrundet das feindliche Geschütz.



Authentisches Action-Erlebnis: Diagonale Schwenks und ein Blick zur Seite sichern das feindliche Gelände.

DAS FLIEGENDE AUGE

"Thunderhawk" für das Mega-CD zeigte nur eine Cockpitperspektive, im zweiten Teil schaut Ihr aus den Seitenfenstern oder betrachtet Euren Helikopter von außen: Links- und Rechts-Taste schwenken die Kamera durch die Pilotenkanzel, ein Druck auf beide Knöpfe zentriert den Blick. Auf seitliche Anvisierung reagieren nur die zielsuchenden Raketen, die übrigen Waffen sind nach vorne

ausgerichtet. Wer mit der Cockpitperspektive spielt, hält seine Feinde via Radarschirm im Auge, die Außenansicht gibt weder Aufschluß über tote Winkel noch Hinterhalte. Grafik-Fetischisten plazieren die Kamera nur beim Raketenabschuß nach draußen: Die Missiles rasen aus der Kanone, kreisen um den Chopper und schlagen krachend ein. rb



Ihr nehmt Kurs über einen gegnerischen Stützpunkt und deckt das Zeltlager mit einem Bombenteppich ein.

Strecke für Naturfreunde: Ihr verpestet eine heimelige Baumidylle.

Dreckschleuder: Auf den Schlammkursen kommt Euer Flitzer schnell ins Schleudern.

Quer durchs Dorf: Die Anwohner interessiert's nicht die Bohne.

Profis wählen "Championship", Fahrschüler brausen über die "Practice"-Kurse.

Rasante Fahrer frohlocken: "Sega Rally" fordert Kurvenakrobatik.

ÜBERSTOß UND STEIN

Start frei zur zweiten Runde:

Mit "Sega Rally" erscheint der nächste Spielballenflitzer für den Saturn. Das MAN!AC-Team vergleicht mit "Daytona USA" und plaudert über die ersten Fabreindrücke.

Im Herzen von London befindet sich das Sega-Hauptquartier: Im Erdgeschoß des Wolkenkratzers sind aktuelle Automatenhits aufgebaut, daneben wurden während der ECTS die entsprechenden Saturn-Umsetzungen präsentiert: Neben "Virtua Fighter 2" und "Virtua Cop" glänzte Segas jüngstes Automaten-Rennen "Sega Rally": Während "Daytona"- und "Ridge Racer"-Fahrer über abgesperrte Straßen brettern und dem purem Geschwin-

Mit Vollgas durch den Tunnel: Entgegen Daytona gibt's keine Fenster, dafür aber schummrige Beleuchtung.

digkeitsrausch fröhnen, holpert Ihr in "Sega Rally" durch die Pampa: Ihr rast auf drei verschiedenen Echtzeit-Strecken durch Tannenwälder, schlingert über rutschige Schlammkurse und manövriert an zerklüfteten Schluchten vorbei. Nur wer sich auf allen drei Bahnen als erster platziert, genießt eine Bonus-Strecke. Die Höchstgeschwindigkeit der robusten Rally-Mobile liegt bei 200 Stundenkilometern: Wer im "Daytona"-Stil über die holprigen Straßen braust und sich nur auf seinen Bleifuß verläßt, gerät schnell ins Schlingern, Schmutzwolken und Schräglage des Fahrwerks simulieren den scharfen Geländegang. Wie der "Daytona"-Automat offeriert Segas Schlammenschlacht zwei unterschiedliche Mobile: Ihr entscheidet Euch für Toyota oder Lancia. Gediegene Rennfahrer nehmen scharfe Kurven mit manueller Gangschaltung, Neulinge wählen Automatik und verlassen sich auf ihre Bremsen. Derzeit debattiert Sega über eine Bastler-

Option: Ihr wählt Stoßdämpfer, Lenkung und Fahrgestell und entscheidet damit selber über die Stärken und Schwächen Eures Automobils. Ebenfalls geplant ist ein Zwei-Spieler-Modus: Zwei Fahrer konkurrieren auf geteiltem Bildschirm, eine Multiplayer-Option für aufwendige Saturn-Vernetzung hält man dagegen für unsinnig. Entgegen dem "Daytona"-Gerangel geht es auf den Rally-Straßen recht übersichtlich zu: Statt 40 Wagen liefern sich 16 Boliden heiße Kopf-an-Kopf-Rennen. Das kleinere Startfeld und das gewachsene Technik-Know-How der Programmierer erlauben stattliche 30 Einzelbilder pro Sekunde: Wer die Konsolen-Version mit dem Automaten verglich, staunte über den flotten Streckenaufbau. Saturn-Skeptiker stecken die lahme "Daytona"-Optik gerne der Hardware in die Schuhe, nach "Sega Rally" müssen die Muffel einen Irrtum gestehen: Der Titel soll Saturn-Besitzer für die grafisch bescheidene "Daytona"-Umsetzung entschädigen. Lediglich die hohe Automaten-Auflösung mußten die Programmierer reduzieren. Saturn-Besitzer freuen sich auf eine hochgezüchtete Umsetzung mit edler Optik. rb

Gebirgs-Exkurs: Ihr balanciert über eine schmale Talstraße, neben Euch gähnt ein Abgrund.

Toyota oder Lancia? Nach der Wagen-Wahl entscheidet Ihr Euch für oder gegen manuelle Schaltung.





PlayStation

PC
CD
ROM



"Glorreiche Rückkehr ... ein rundherum gelungenes Comeback"

MANIAC 10/95, 84%

"Echt Klasse!"

GAMEPRO 10/95, Note 1 - und Gold Award

"Technisch ... ein Gedicht...lohnt sich...für Fans herausfordernder Knobelkost gleich doppelt!"

MEGAFUN 10/95, 83%

Lemmings

SEIEN SIE INDIVIDUELL. MASSENHAFT.

Erhältlich ab 13. Oktober 1995 für PlayStation und PC CD-ROM



“PS” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and 3D Lemmings™ are trademarks of Psygnosis Ltd.



Vor der malerischen Skyline von New York bahnt sich ein zartes Verhältnis zwischen Paul und Michelle an.



Die beiden einfallsreichsten Spielfiguren sind Yoshimitsu und King, der Mann im Tigerkostüm.



Voll ins Gesicht: Wer die richtigen Kombinationen kennt, schießt den Gegner im Eiltempo auf den Boden.



Knochenbrecher Baek gegen Fußfeger-Königin Michelle: Harte Treffer werden durch kleine Explosionen angezeigt.



Dieser Fußfeger hat gegessen. Doch auch mit dem Schwert ist Yoshi ein Meister.



Baek gegen Michelle, Match 2: Mit diesem Konter hat der Karate-Profi nicht gerechnet.

Nur vier Monate brauchte Namco, um den "Tekken"-Nachfolger auf Playstation-kompatiblen Automatenformat zusammenzubasteln. Was taugt die Fortsetzung?

Panik im MAN!AC-Spieleparadies: Der Redaktionsschluß naht mit großen Schritten und die "Tekken 2"-Platine ist immer noch nicht in Sicht. Nachdem uns Namco schon im letzten Monat ver-



Mädel mit Strapsen: Die blonde Nina läßt sich nicht gern anmachen.

setzt hatte und kurzfristig mitteilte, daß sie die "Tekken"-Stars erst drei Wochen später ins Flugzeug setzen würden, hat uns Tuning aus Hamburg kurzfristig aus der Patsche geholfen. Bevor die ersten Bogen dieser MAN!AC aus der Druckmaschine liefen, hielten wir das knapp

antreten konntet, bietet "Tekken 2" neben dem Endgegner a.D. Heihachi Mishima auch Kung-Fu-Profi Lei Wulong und Allround-Prügler Baek Doo San. Nur Muskelpaket Kazuya ist nicht mehr dabei. Mit einer der zehn Spielfiguren prügelt Ihr Euch zuerst mit Euren

BACK ON THE SCREEN

TEKKEN



Einer der Endgegner ist dieser Klapprige Greis, dem Ihr auf einer Hochebene entgegentretet.



Den letzten Obernotz bekommt Ihr nicht so schnell zu Gesicht: Dieser Drachmensch schießt mit Lasern.



Law und "Street Fighter" Fei-Long haben anscheinend die gleiche Klopp-Schule besucht.

TOH SHIN DEN 2 VOLLE DECKUNG



Im Wald könnt Ihr Euch unbeobachtet ver-dreschen lassen.

neun Kontrahenten, ehe drei bärenstarke Endgegner Euren Weg kreuzen – unter anderem ein Zauberer in Drachengestalt, der seinem Gegner mit Laserstrahlen zusetzt. Logisch, daß die bekannten Spielfiguren ein paar Runden im Trainingscamp absolviert haben und jetzt über noch mehr Schläge und Kombos verfügen. Im Gegensatz zu "Street Fighter 2" zählen bei "Tekken" nämlich keine übernatürlichen Special-Moves á la Feuerball und Hurricane Kick, sondern der trickreiche Schlagabtausch Mann gegen Mann. Wer keine Kombos beherrscht – die Ihr auch einleiten könnt, wenn Ihr noch am Boden liegt – braucht sich gar nicht einzubilden, das Turnier zu gewinnen. Erst mit dem richtigen Einsatz von Flamingo, Party Crasher oder Flip Flip Flop könnt Ihr den Gegner aufsehenerregend auf den Boden befördern und ihm reichlich Energie abziehen. Die Schauplätze Eurer Prügelschlacht sind ähnlich abwechslungsreich wie beim ersten Teil:

Als ärgster Konkurrent von Nancos "Tekken 2" wird "Toh Shin Den 2" gehandelt – der Nachfolger von Takaras Playstation-Hit (in Deutschland "Battlearena Toshinden"), der genau wie die Namco-Prügelei zuerst in der Spielhalle erscheint. Auf der letzten JAMMA-Messe in Tokyo wurde das auf Playstation-Hardware basierende Gerät erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt, konnte sich aber gegenüber der hochkarätigeren Polygon-Konkurrenz aus den Häusern Namco ("Soul Edge") und Sega ("Fighting Vipers") nicht behaupten. Besucher der Fachmesse haben die Ähnlichkeiten zum ersten Teil als zu hoch befunden – außerdem ergänzen nur wenige neue Charaktere den Figuren-Reigen. Die Bilder sind ein kleiner Vorgeschmack auf ein ausführliches Preview, das wir für die nächste MAN!AC vorbereiten.

Ihr balgt Euch auf einer Hochebene, vor der Skyline einer Großstadt oder auf saftigen Wiesen. Spielfeldbegrenzungen gibt es keine – Punkte durch "Ring Out", wie bei "Virtua Fighter" oder "Battlearena Toshinden", sind also nicht drin.

Wahnsinn, was Namco in wenigen Monaten Entwicklungszeit aus der Playstation-Hardware herauskitzeln konnte: Die Spielfiguren sehen dank aufwendiger Texturen viel detailreicher aus, und auch an den Hintergründen haben die Grafiker ordentlich gearbeitet. Ganz zu schweigen von den Animationen, die denen des "Virtua Fighter 2"-Automaten nicht nachstehen. Faszinierend sind die vielen Grafik-Gags: So schauen Euch die Gegner ständig an – liegt Ihr am Boden, blickt das Polygon-Haupt nach unten, segelt Ihr durch die Luft, folgt Euch der Blick des Kontrahenten. Liebevoller Beiwerk, das "Tekken 2" wesentlich sympathischer macht als den mit heißer Nadel gestrickten ersten Teil. Auch spielerisch gibt's Verbesserungen: Der Spielverlauf ist trotz höherer Geschwindigkeit nicht mehr so hektisch,

außer- d e m k o m m e n auch Anfänger schneller ins Spiel, ohne gleich mit Zwanzig-Treffer-Kombos auf die Nase zu segeln. Inwieweit die Playstation-Version mit der Automatenplatte übereinstimmt, ist noch unklar. Vermutlich wird Namco das Spiel um einen gerenderten Vorspann, arrangierte Musik und ein paar versteckte Endgegner (die Ihr auch selbst spielen könnt) ergänzen. Den Test findet Ihr in einer der nächsten MAN!ACs. ak



V2



Der Automatenvorspann ist kurz, die Playstation-CD wird um ein ausführliches Intro ergänzt.



Wohin Ihr Euch auch bewegt (oder fliegt): Der Gegner behält Euch immer im Auge und folgt mit dem Kopf.



Die "Replay"-Funktion zeigt den Knock Out nochmal in Zeitlupe



Schicke Frisur: Paul besucht den gleichen Visagisten wie Guile aus "Street Fighter".

SPACE

PENGUINS

Klein und fies: In "Attack of the Mutant Pinguins" nehmen Wasservögel Angriffskurs auf die Erde. Wir haben die ersten Züchtungen aus Ataris Messe-Retorten ins MAN!AC-Labor verschleppt.

INTERGALAKTISCHE SCHNÜFFLER



RODNEY

Die abgedrehten Pinguine provozieren Lachkrämpfe, besonders charmant sind die pummeligen Hauptakteure: Vor dem Level-Einstieg wählt Ihr zwischen dem Kochtopf-Helden Bernard und Birnenkopf Rodney. Bernard schlägt mit einer Bratpfanne um sich, Rodney verläßt sich auf seinen Gummi-Prügel. Beide Helden ringen mit naivem Unschuldsblick um Sympathie, spielerisch unterscheiden sich die beiden durch Schlagkraft, Waffenwahl und Geschwindigkeit. Rodney torkelt träge den Gremlins hinterher, Flitzer Bernard erledigt das lästige Geschmeiß im Dutzend.



BERNARD



Links wiegt der fiese Umwandler Aliens gegen irdische Pinguine auf, oben bewundert Kochtopf-Held Bernard Teleporter und Musikbox: Fetziges Rockstücke beschäftigen Aliens im Elvis-Kostüm.

Kaum haben wir Fernseh-Satelliten ins All geschickt, studieren eifrige Aliens Grzimek und MTV. Folge: Die Grünlinge glotzen zuviel Pinguin-Reporte und starten ihre Invasion im Wasservogel-Look. Auf der Erde

erkennen die Mutanten ihren Fehler und tip-peln in schrägen Kostümen zur Rückverwandlung: Im coolen Elvis-Outfit oder betörender Monroe-Tracht wollen die Pinguine inkognito reisen, Transmitterstationen verwandeln die possierlichen Tierchen in schlabbrige Mars-Bewohner und bringen das Öko-System ins Wanken. Als geübte Privatdetektive erken-

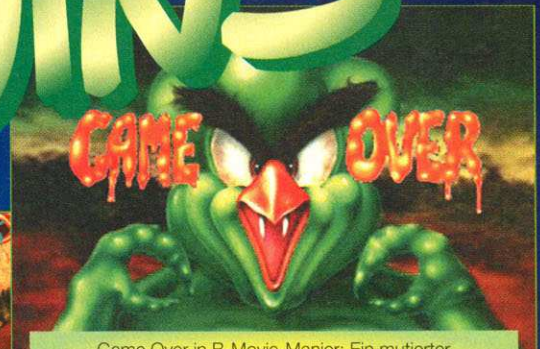
nen Bernard und Rodney den Ernst der Stunde. Ihr wählt Euren Wunsch-Schnüffler und jagt mit Bratpfanne oder Gummikeule die Invasoren durch vogelperspektivische Wüsten-Szenarien und wirre Dschungellandschaften. Auf der Suche nach hilfreichen Maschinen stürmt Euer Pummel-Sprite über verschachtelte Plattformkonstrukte und achtet auf knappe Zeit-Beschränkungen. Wer die Geräte mit quiekenden Gremlins füttert und rechtzeitig den Hebel umlegt, zerhäckselt die Pinguine oder verwandelt schurkische Piepmätze in Vögel mit sanftem Gemüt. Erreichen gute und böse Pinguine die Umwandlungs-Station, marschieren

beide Parteien auf elektronische Waagschalen und entscheiden über das ökologische Gleichgewicht. Wer nicht genügend gute Vögel auf die Waage bringt, ärgert sich nach dem "Game Over" über eine klebrige Alien-Fratze: Eure Gegner mutieren zu Mars-Bewohnern und verwandeln die Erde in eine schmierige Kloake.

Gewitzte Privat-Schnüffler schinden Zeit: Ihr leitet Eure Feinde mit verdrehten Wegweisern in die Irre oder tüfelt Ablenkungsmanöver aus.

Elvis-Pinguine verharren tanzend vor einer Musik-Box, Indianer lassen sich neben einem Lagerfeuer nieder und schmauchen genüßlich ihr Kalumet.

Habt Ihr eine Welt gerettet, beweisen Eure Feinde schwarzen Humor: Zwei Cartoon-Pinguine reißen einen derben Witz und hauen sich gegenseitig in die Pfanne. Der Titel soll Ataris Weihnachtshit werden, Jaguar-Besitzer frohlocken über ausgeklügelte Rätsel-Comedy. *rb*



Game Over in B-Movie-Manier: Ein mutierter Außerirdischer freut sich über eine erfolgreiche Invasion.



Stürmt die gegnerische Front: Birne Rodney aktiviert eine Brücke und flitzt auf die benachbarte Plattform.



Luftpost: Ihr legt Hebel um, eine Maschine hüllt Eure Pinguine in Seifenblasen.



Bist Du reif für die Insel?



SUPER MARIO WORLD 2TM YOSHI'S ISLANDTM



Exklusiv für **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

Deutscher Bildschirmtext
Coole Farben – heiße Action
Riesige Charaktere
Unglaubliche Special-Effects

Miyamotos Meisterwerk: Yoshi's Island – Super Mario World 2 ist das beste Mario-Abenteuer aller Zeiten! Mit fun-tastischer Bilderbuch-Grafik und jeder Menge heißer Action. Denn Baby-Mario ist in Gefahr! Nur Du kannst Yoshi helfen, ihn zu retten. Einfach der helle Wahnsinn, was Dir in den sechs Welten mit je acht munter-kunter-bunten Levels so alles passiert. Ein Jump 'n' Run-Spaß der Ultralative!



Nintendo[®]

HAVE MORE FUN

Motto: "Vertrieb ist Dienstleistung"



name: KLAUS-PETER KUSCHKE

firma: ABC position: VERTRIEBSLEITER

TALK SHOW

? Mit dem Atari Jaguar haben Sie sich ein bislang schwer verkäufliches Produkt geangelt. Warum gehen Sie davon aus, daß der Jaguar mit Ihrer Hilfe endlich Fuß fassen wird?

Kuschke: Obwohl der Jaguar schon einige Zeit auf dem Markt ist, ist er ein technisch außerordentlich interessantes Gerät. Dies ist schon mal eine Grundvoraussetzung, um ihn überhaupt noch anbieten zu können. Außerdem kann man bislang nicht davon reden, daß der Jaguar sinnvoll vermarktet wurde. Zunächst hat ihn Atari aus England zu abenteuerlichen Konditionen deutschen Händlern feilgeboten. Da Atari keine deutsche Niederlassung hat, mußte die gesamte Abwicklung über England erfolgen – das kann nicht gut gehen. Dann nahm sich der deutsche Distributor Cosmo dem Jaguar an, sammelte Bestellungen bei den Händlern, die Rechnung stellte aber wieder Atari. Die Zusammenarbeit von Atari und ABC sieht nun vor, daß wir Vertrieb und Marketing aus einer Hand anbieten. Der deutsche Händler bestellt bei uns, bekommt von uns die Rechnung und muß sich nicht mit Engländern herumschlagen.

? Apropos Marketing. Passiert in dieser Hinsicht etwas oder wird es erneut keinerlei Werbung für den Jaguar geben?

Kuschke: Natürlich haben wir nicht das Geld, um einige Millionen in Fernsehwerbung zu investieren. Dafür werden ausgesuchte Händler mit interaktiven Displays versorgt, auf denen die aktuellen Titel Probe zu spielen sind. Für jedes Gebiet wird es Stützpunkt-Händler geben – und wir sorgen dafür, daß die Kundschaft weiß, daß es den Jaguar dort gibt und auch in Zukunft Software dafür bereitliegt.

? OK, man kann den Jaguar kaufen. Was spricht denn sonst noch für die 64-Bit-Konsole?

Kuschke: Wie schon erwähnt, übertrifft die Jaguar-Technik bekannte Super-Nintendo- und Mega-Drive-Fähigkeiten um ein Vielfaches. Und die Konsole wird kaum mehr als ein 16-Bit-System kosten. Das Grundgerät gibt's für 299 Mark, Spiele liegen zwischen 70 und 150 Mark.

Nicht zuletzt aufgrund dieser Preise gehe ich davon aus, daß wir in den wenigen Wochen bis Weihnachten mindestens so viele Jaguars verkaufen wie in den gesamten zwei Jahren seit Markteinführung.

? Bislang wurde der Jaguar von den Software-Anbietern nicht gerade mit hochwertigen Spielen versorgt. Was tut sich an der Modul- und Zubehör-Front?

Kuschke: Erstens wird schon sehr bald das CD-ROM lieferbar sein. Für günstige 299 Mark erhält der Kunde ein Double-Speed-CD-Laufwerk mit vier Spielen als kostenlose Zugabe. Außerdem bin ich beim Anblick der Release-Listen ganz zuversichtlich, daß es in Zukunft mehr und bessere Spiele geben wird. "Rayman", "Magic Carpet", "NBA Jam" oder "Primal Rage" klingen doch ganz vernünftig...



Jetzt im Vertrieb von ABC: Jaguar-Grundgerät und CD-ROM gibt's für jeweils 300 Mark.

? Wird denn ABC eigene Jaguar-Spiele entwickeln, um den Erfolg voranzutreiben?

Kuschke: Nein. ABC ist kein Software-Hersteller, sondern Distributor. Wir vertreiben alles, was mit Konsolen zu tun hat. Wir haben ja nicht nur den Jaguar mit allen Atari-Spielen im Angebot, wir bieten u.a. alle Gremlin- und Elite-Produkte sowie das Zubehör von Hori an. Und damit ist noch nicht Schluß. Wir bemühen uns weiterhin um Partnerschaften mit interessanten Entwicklern von 16-, 32- und 64-Bit-Titeln.

? Was kommt denn von Gremlin und Elite in den nächsten Monaten auf den Markt?

Kuschke: Bei Gremlin setzen wir insbesondere auf die Fußballsimulation "Actua Soccer" für die 32-Bitter. Auch "Loaded" sieht gut aus, wobei es mit der USK-Freigabe ein Problem geben könnte. Von Elite ist soeben das überfällige "Dirt Racer FX" erschienen. "Joe & Mac 3" für Super NES kommt und zwei Playstation-Spiele, darunter ebenfalls eine vielversprechende Fußballsimulation, befinden sich in der Entwicklung. Außerdem haben wir fünf Game-Boy-Titel von Gametek im Vertrieb.

? Wie halten Sie es denn mit der USK? Sind Spiele ab 18 Jahren tabu?

Kuschke: Ganz klar: Module werden keiner USK-Prüfung unterzogen, CDs dafür hundertprozentig. Natürlich schauen wir darauf, möglichst gewaltfreie Spiele mit einer Freigabe von maximal "ab 16" zu vertreiben. Es kann aber dennoch vorkommen, daß "ab 18"-Titel dabei sind. Diese werden jedoch von den Großkonzernen à la Karstadt nicht geführt und verkauft deshalb tendenziell schlechter als "normale" Spiele.

? Zur Funsoft-Firmengruppe zählt nicht zuletzt Softgold. Über die künftigen Softgold-Spiele haben wir in der letzten MAN!AC ausführlich berichtet. Warum entsteht denn dort keine Jaguar-Software?

Kuschke: Nur weil ein Teil des Funsoft-Unternehmens sich mit einem Partner verbündet, müssen nicht gleich alle Planungen der befreundeten Firmen umgeworfen werden. Softgold arbeitet zur Zeit an Playstation- und Nintendo-Spielen, was 1996 passiert, wird sich zeigen.

? Welche Konsolen werden sich denn 1996 etablieren?

Kuschke: Ich schätze, daß sich die Playstation gegenüber dem Saturn durchsetzt. Sony hat einfach mehr Power. Außerdem halte ich vom Ultra 64 eine ganze Menge. Wenn der Marktführer eine neue Konsole veröffentlicht, die dazu technisch so ausgefeilt ist, dann kann dabei fast nichts schief gehen. Das 3DO sehe ich eher als flexible Multimedia-Kiste, die im Spielebereich keine entscheidende Rolle einnimmt.

? Warum hatte der 16-Bit-Markt in den letzten 18 Monaten so einen Durchhänger? Was hat die Industrie falsch gemacht?

Kuschke: Grundsätzlich ist es töricht, zwei Jahre vor der Markteinführung schon die Presse mit Informationen über kommende Konsolen zu füttern. Wer kauft sich denn noch ein 16-Bit-System, wenn er ständig von den tollen 32-Bit-Konsolen liest? Neue Systeme müssen weltweit gleichzeitig eingeführt werden und dürfen nicht Jahre im voraus die Kunden verunsichern. Erst die Fakten schaffen, dann gezielte Pressearbeit.

Außerdem gab's zu viele miese 16-Bit-Spiele. Die wenigen Highlights wurden von Durchschnittsware und schäbigen Low-Budget-Clones überschattet. Dies wird hoffentlich im 32-Bit-Bereich nicht passieren.



Gremlin im Doppelpack: Oben "Actua Soccer", unten "Loaded".

FUNSOFT HOLDING GMBH

DISTRIBUTION	PUBLISHING	REPUBLISHING
D PROFISOFT	D GREENWOOD	D ART DEPARTMENT
D RUSHWARE	D RAINBOW ARTS	D SOFTGOLD
D ABC SPIELSPASS (VIDEOSPIELE)		D FUNSOFT U.S. (OFFICE)
A ABC SPIELSPASS		J FUNSOFT JAPAN (OFFICE)
ABC SPIELSPASS		
H HOMESOFT		
T.H.E.	G B GREMLIN INTERACTIVE	B C FUNSOFT U.K.
		F FUNSOFT PARIS



Wer seine Ware an den Mann bringen will, braucht einen leistungsstarken Vertrieb. Mit Beginn der Herbstsaison springt ABC, ein Unternehmen der Funsoft-Firmengruppe, als Video-spiel-Distributor in die Presse. Zum Vertriebsleiter wurde Klaus-Peter Kuschke ernannt, der schon über ein Jahrzehnt im Video-spiele-Business arbeitet. Zunächst führte er das Atari VCS 2600 auf die Pole Position, dann wechselte er zu Konami und startete deren deutsche Konsolen-Aktivitäten mit den ersten NES- und Game-Boy-Spielen. Seit einem halben Jahr ist er nun für ABC sowie Rushware tätig und hat zu Weihnachten Software und auch Hardware mitgebracht.

Donalds Gruselkabine

Donald ist den Kinderstiefeln entschlüpft. Der Comicstar lässt Neffen und Freundin in Entenhausen stehen und bucht einen monströsen Abenteuer-Urlaub: "Donald Duck in Mauimallard" zeigt Disneys Enterich mit Hawai-Hemd und dicker Wumme.

Pygmäen-Ducks auf. Ihr springt von Plattform zu Plattform und watschelt mit skeptischem Blick durch grau verhangene Spuk-Kulissen. Wenn Gefahr im Verzug ist, zieht Herr Duck die Knarre und peilt zornig das Opfer an: Euer Sprite beugt sich nach unten, schießt geradeaus, zielt diagonal oder nagelt Monster an die Decke. Eine kurze Salve nach hinten hält der Ente den Pürzel frei. Unvorsichtige Urlauber lassen in Mauimallard schnell Federn: Aus sämtlichen Mauerritzen kriechen Spinnen hervor, hölzerne Fetisch-Mas-

Die braven Enthäuser haben die Zeichen der Zeit erkannt: Die Videospiel-Generation steht auf radikale Action-Schlachten, schlaffe Comic-Stars sind out! Wer heutzutage nicht hemmungslos die Pixel-Kulisse zu Bruch ballert und fiese Schlabber-

Monster weglässt, hat ausgezockt. Als populärstes Mitglied der Entenfamilie rüstet Donald rechtzeitig auf: Der unbescholtene Comic-Bürger lässt Heim und Familie zurück, im entlegenen Horror-Reich Mauimallard steigt das Disney-Idol in die Bermuda-Shorts und packt eine Laser-Wumme aus dem Handgepäck. Früher schoß Donald mit Gummipfropfen um sich oder hüpfte seinen Gegnern schüchtern auf die Birne, Mauimallard-Monster zerblast ihr schonungslos in schmierige Einzelteile. In vorigen Episoden stolperte der Enterich von einem Schlamassel in den nächsten, Mauimallard bringt Donalds Kämpfer-Natur zum

Vorschein: Kaum wittert Ihr Ärger, stürmt Euer aggressiver Held in den nächsten Grusel-Abschnitt. Donald heizt den Bewohnern einer baufälligen Spukvilla ein, absolviert ein knallhartes Ninja-Training und mischt einen Stamm



Regisseur Duck läßt grüßen: Donald ruht sich im Klappstuhl aus und verrät das nächste Paßwort.



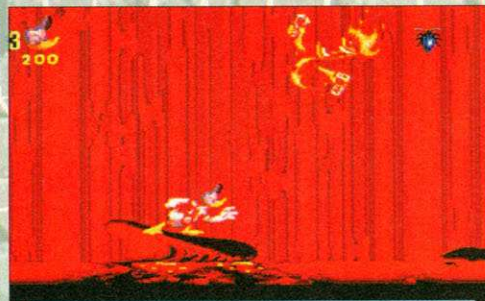
Mysterium Superknarre: Wo verstaut Donald seine Wumme? Wir tippen auf das Federkleid.



Fauler Zauber: Der Muddrake-Shamane läßt den Urlauber in die Luft gehen und versorgt sein Endgegner-Totem mit Donalds Ninja-Symbolen.



Balance-Akt: Um die Propellerstange zu stoppen, hängt Ihr Euch an die nächste Kette.



Nach dem Sieg in der Muddrake-Arena, werfen Euch die fiesen Eingeborenen in ihr Feuer-Labyrinth.



Eine riesige Orgel schleudert Euch mit Luftdruck zum Obermörtz: Unterwegs sammelt Ihr Extras ein.



Entscheidungskampf: Die Enten-Statue im Hintergrund beschwört Meisterninjas. Eure Gegner segeln durch die Luft und schmeißen mit Feuerbällen.



Endgegner, die Vierte: Ihr knackt Eurem Gegner das Rippengestell, der Feuergeist rächt sich mit Fels-Bewurf.



Im zweiten Level besteigt Donald einen Stein-Roboter und zertrümmert antikes Mauerwerk.

ken spucken Säure. Die meisten Monster lösen sich bereits nach dem ersten Treffer in grünen Dunst auf, die schaurigen Enten-Buttler werfen nach heftigem Dauerbeschuß die Serviette: Als Spuk-Diener serviert der greise Enterich monströse Schleimbätsen, vertrottelte Gäste stehen bald auf der Speisekarte. Bei übermächtiger Monster-Invasion tritt der alte Donald zum Vorschein: Ihr bekommt es mit der Angst zu tun und krabbelt die nächste Kette hoch. Glücksenten lösen beim Fluchtmanöver einen Mechanismus aus: Gestoppte Rotoren ersetzen Plattformen, Flaschenzüge räumen Hindernisse zur Seite.

Habt Ihr den Grusel-Palast gefilzt, führt Euer Weg ins schwärzeste Mauimallard: In einer zerfallenen Tempel-Stadt lauert ein Ninja-Clan, in den Flüssen schnappen verfressene Piranhas nach Entenbraten. Habt Ihr einen Level überstanden, macht es sich Donald im Klappstuhl bequem. Ihr notiert das Paßwort und genießt eine Zwischensequenz: Donald und seine Widersacher zeigen Cartoon-geRechtes Schattenspiel, ein Untertitel erklärt den Stand der Dinge. Egal, ob Rettung

oder Rache – Donald Duck und seine Wumme sind einsatzbereit. Wer Donald Duck von seiner Schattenseite erleben möchte, geduldet sich bis Weihnachten: Die Bildschirmfotos sind von der Mega-Drive-Version, eine spielerisch identische Super-Nintendo-Fassung von "Donald Duck in Maui-mallard" folgt.

Krönender Abschluß der Donald-Hüpfer oder Auftakt zu einer neuen Entengeneration? Brutalo-Duck soll neue Fans anwerben und altgediente Comic-Enten mit humorvoller Optik überzeugen: Die Duck-Sippe zeigt Zähne. rb



Läßt sich hängen: Ninja-Donald verkeilt sein Schwert im Fels-Kamin und hangelt sich nach oben.



Endgegner, die Erste: Der Spinnendämon hängt sich an die Ecke und löst Schutt-Lawinen aus.



Ihr hüpf auf die goldenen Bodenfliesen, das Totem kullert nach Rechts und lädt zum Absprung ein.



Im Muddrake-Dorf: Ihr überquert den Piranha-Weiher und besorgt ein Symbol für die Ninja-Metamorphose.

Ninja Spirit

Gebt das Paßwort "Ninja" ein: Ihr findet Donald in einer Tempel-Ruine in einer Ninja-Duck, ein maskierter Schamane verzaubert Euch in Donald ist in einen asiatischen Kittel und mutiert zur Ninja-Ente: schickes Augenband stehen und prügelt mit dem Samurai-Schwert auf gegnerische Kunststücken: Ihr verhakht den Käsedolch in Rubinen und akrobatischen Ninjas ein. Der geschmeidige Kampfportler überrascht mit Schwert Euch zu höheren Plattformen, gewitzte Asiaten krabbeln mit dem Säule den Weg, bedient Donald antike Enten-Roboter. Ihr betretet eine riesige Statue und rennt das Ende des Tempel-Levels fordert Euch der vierarmige Ninja-Gott zu ungleichen Duellen und beschwört einen Meisterkämpfer nach dem anderen. rb

Die schrägen Ninjas posieren bis zum Exzess, der Kampf ist mit zwei Treffern entschieden.

Verhakht sein Schwert: Ihr schwingt Euch an Rubinen zu höher gelegenen Plattformen.

Autsch: Treffer bringen Euren hysterischen Enten-Ninja auf die Palme.

Ninja-Akrobatik: Ihr laßt Euren Helden stehen, Donald beschäftigt sich mit Schwertgefuchtle.

NEWS



Mega-Messe

MANIAC on tour: Zum zweiten Mal stellen wir uns der Öffentlichkeit, beantworten freiwillig Fragen zu jedweden Thema und zeigen live die neuesten Spiele-Highlights für 32-Bit-Konsolen. Das Ganze findet auf der Computer- und Videospielemesse "Computer 95" in Köln statt, die vom 10. bis 12. November in den örtlichen Messehallen 10 und 11 über die Bühne geht.

Am MANIAC-Stand in Halle 11/2 tummelt sich diesmal auch Factor 5, die nicht nur ihre aktuelle Musik-CD mit Songs von Chris Hülsbeck anbieten, sondern auch exklusiv "Ballblazer X" auf der Playstation zeigen. Darüberhinaus haben wir einige Arcade-Maschinen besorgt, die auf Freispiel geschaltet sind,

Computer 95 mit MANIAC-Stand. Vom 10. bis 12. November in Köln.



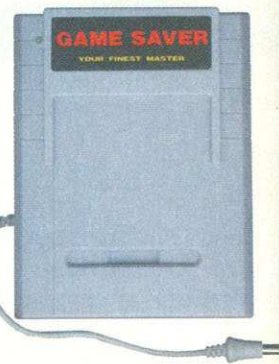
locken mit gewinnträchtigen Wettbewerben und präsentieren das grandiose MANIAC-T-Shirt. Auch unsere Mit-Aussteller legen sich an. Fachhändler setzen auf preisgünstige Soft- und Hardware-Angebote, im Game-Boy-Modul bis zum Pentium-PC dürftet Ihr jedes Computer-Accessoire günstig in die Finger bekommen. Wenn Ihr also ein bißchen Zeit entbehren könnt, dann solltet Ihr Euch die wichtigste deutsche Spielemesse nicht entgehen lassen. Wir freuen uns darauf, Euch persönlich kennenzulernen. *mg*



Mogel-Update

Wer unendlich viele Leben, Super-Energie und zeitloses Spielen verabschaut und trotzdem seine Lieblingsballerei nicht bis zum Abspann schafft, aufgepaßt: Videospiele-Spezialist aRJay (Tel. 0221/121067) hält für knapp 70 Mark das Mogel-Modul "Game Saver 2"

Game Saver 2 ab sofort für Euer Super Nintendo mit Batterie-gepuffertem Speicher erhältlich stößt den praktischen Game-Over-Killer zwischen Modul und Konsole und könnt nun jederzeit per Tastenkombination den Spielstand speichern bzw. laden. Wollt Ihr ihn zu einem Kumpel mitnehmen, füttert Ihr das Modul mit sechs Batterien und der Spielstand bleibt auch nach dem Ausschalten der Konsole erhalten. Nebenbei fungiert das nützliche Accessoire auch als Adapter für Import-Module mit 60-Hz-Schutz und als Prozessor-Bremse. *oe*



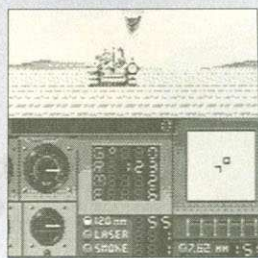
Griffel-Balsam

Habt Ihr eine japanische Playstation? Verrenkt Ihr Euch mit dem kleinen Nippon-Pad ständig die Finger? Die US-Firma STD-Entertainment bringt zum offiziellen Playstation-Release ein Joypad für westliche Prankengröße. Außer den konventionellen Feuerknöpfen findet Ihr Schalter für Dauerfeuer und Zeitlupe, das umstrittene Steuerkreuz

PS Gamespad 8 von STD-Entertainment mit Auto-Feuer und Slow-Motion. wurde beibehalten. Beziehen könnt Ihr das Pad beim neu eröffneten Primal-Games-Ladenlokal in Bochum (aktuelle Versandnummer: 02305/42533). *rb*



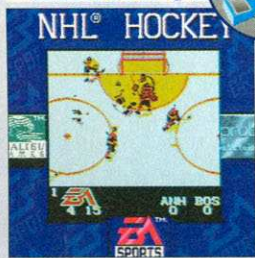
HANDHELD



Super Battletank

Über die Karte düsen und alles abbarnen: Die Digi-Tanks zoomen in drei Stufen auf Euch zu, rumpeln ohne Taktik über das Display und lassen sich mit ein paar hektischen Schüssen erledigen. Tanzen mehrere Panzer an, habt Ihr keine Chance. In die Wüste damit.

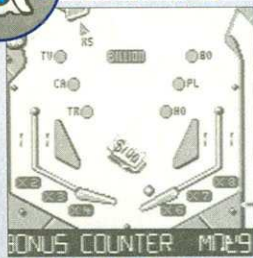
Hersteller	Gametek
Spieler	1
System	Game Boy
Wertung	★



NHL Hockey

So ein Blödsinn: Als Standbild sieht die Grafik gut aus, fürs Spiel taugt sie überhaupt nicht. Viel zu große Sprites, null Übersicht und katastrophales Ruckeln prägen eine witzlose Umsetzung. Angesichts der spielerischen Eizeit nützen auch die vielfältigen Optionen nichts. Themaverfehlung!

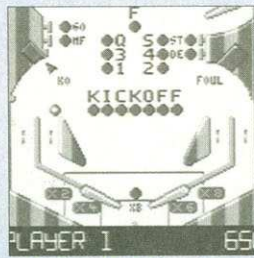
Hersteller	Malibu
Spieler	1
System	Super GB
Wertung	★



Pinball Deluxe

Sieben verschiedene Flipper mit gutem Kugellauf und ordentlichem, wenn auch leicht verwischendem Vertikal-Scrolling. Optisch sehen die Layouts eher stereotyp aus, die verschiedenen Themen (Horror, Autorennen, Fußball, etc.) werden durch die stimungsvolle Musik eingefangen.

Hersteller	Gametek
Spieler	1
System	Game Boy
Wertung	★★★



Pinball Mania

Und nochmal dasselbe: Diesmal präsentiert der gleiche Entwickler vier Flipper ("Tarantula", "Jailbreak", "Kick-Off" und "Jackpot"). Spielerisch gut, akustisch passend, grafisch nicht berauschend – bis auf die Layouts identisch zu "Pinball Dreams", das jedoch drei gleichwertige Flipper mehr bietet.

Hersteller	Gametek
Spieler	1
System	Game Boy
Wertung	★★★



Foreman for real

20 talentierte Boxer, Turniermodus mit Paßwörtern und eine erstaunlich akkurate Grafik: Acclaims "Foreman for real" spielt sich recht gut und bietet eine Menge Schlagvarianten, die jedoch etwas verzögert nach dem Knopfdruck ausgeführt werden. Für Handheld-Boxfans empfehlenswert.

Hersteller	Acclaim
Spieler	1
System	Game Boy
Wertung	★★★



RAYMAN



GAMEPRO : 2+

“Wer meint, dass die Playstation ausser 3-D Fähigkeiten nichts zu bieten hat, der sollte einmal einen Blick auf Ubi Softs neuestes 2-D Jump'n Run werfen und sich über“Rayman“ wundern”.

MANIAC
86% Playstation
85% Jaguar

“Zauberhaftes Jump'n Run mit genialer Graphik und geschickt kombinierte Spielelementen. Gross und voller Gags”.



VIDÉO GAMES

“Es wird ein wahres Gag-Feuerwerk abgebrannt. Die Vielfalt an witzigen Ideen und der Abwechslungsreichtum lassen alle Jump'n Run-Herzen höher schlagen. Das Sammelsurium der Endgegnerkämpfe ist das abgefahrenste Sortiment im Hüpf-Genre”.

MEGA FUN
87% Playstation
86% Jaguar



Von KONAMI
vertrieben



NEWS

Super Skidmarks

Getreu der Devise "Spieldesign vor Optik" konzipierten Codemasters "Super Skidmarks" als Niedlich-Derby in "Micro Machines"-Tradition. Die putzigen Mobile erinnern an Nesquik-Beilagen, die Rundkurve provozieren holpriges Fahrverhalten und vermitteln unschuldiges Derby-Feeling für Gelegenheits-Rowdies. Codemasters-Fans merken sich den Titel für das Weihnachtstfest vor.



Töff töff: Mini-Autos auf plastischen Derby-Kursen.

Super Skidmarks, Codemasters, Mega Drive, im 4. Quartal in Deutschland

NHL '96



Teamaufstellung und -stärken entsprechen der Saison '95

Genau wie auf dem Mega Drive (Test auf Seite 58) hat Electronic Arts die letzte Fassung von "NHL" um die aktuellen Daten (Spielerwechsel, Teamstärke etc.) der letzten Saison ergänzt. Die Grafik wurde im

Gegensatz zum '95er-Vorgänger nur dezent verändert – lediglich die Menüs sind überarbeitet und nun leichter zu bedienen. Spielerisch gibt's ansonsten keine Unterschiede.

NHL '96, 16 MBit, Electronic Arts, Super Nintendo, November '95

Virtua Fighter 2

In den japanischen Spielhallen hat die "Virtua Fighter"-Welle mit der Veröffentlichung des zweiten Teils ihren Höhepunkt erreicht: Sega zeigte auf der ECTS im Londoner Hauptquartier die bestechende Saturn-Umsetzung des erfolgreichsten 3D-Prüglers. Außer zwei neuen Charakteren gibt es massig Spezialmanöver zu entdecken, plastische Hintergrund-Optiken wie eine venezianische Häuserkulisse versetzen Euch direkt ins Spielgeschehen. Entgegen den 2D-Grafiken des ersten Teils zimmerte Sega die Hintergründe aus komplexen Polygon-Strukturen zusammen und tapezierte die Wände mit Texturen, für die Kämpfer zauberte AM2 eine außergewöhnlich hohe Auflösung.



Die Animationen sind noch lebensechter als im ersten Teil



Die Remix-Zeichnungen weichen tollen 3D-Porträts.



Ringer Wolf will Jeffrey aus dem Ring schleudern.

Virtua Fighter 2, Sega, Saturn, im 4. Quartal in Deutschland.

Phantom 2040

Im Jahr 2040 herrscht Anarchie: Finstere Gangster wie Mr. Cairo, die Maxwell Familie und Maximum Inc. machen den Menschen das Leben schwer. Doch ein Mann nimmt den Kampf mit dem organisierten Verbrechen auf: Phantom, Held zahlreicher Bastei-Comics, startet zur Gegenattacke aus seinem Phantom-Cave. Ähnlich den Marvel-Prügeleien steuert Ihr Euren Helden aus der Seitenperspektive durch scrollende Levels. Neben Eurer Knarre könnt Ihr am Wegrand Granaten und Photon-Wummen aufsammeln, um den Fieslingen einzuheizen. Außerdem seid Ihr mit einem Wurfanker ausgerüstet, mit dem Ihr hohe Plattformen erklimmt. Euer Weg führt durch Hafenanlagen, Chemiewerke und Universitäten, wo Euch Kampfmechs, Düsenjäger und Geschütze mit prasselnden MGs empfangen. Doch auch Ihr dürft mit Montage-Mechs durch die Gegnerfront stampfen. oe



Auf dem Kriegsschiff geratet Ihr in ein Kreuzfeuer.



Der Kampf-Mech ballert mit Granaten und MG um sich.



Die Levels sind in eine Detektiv-Story eingearbeitet.

Phantom 2040, Viacom, Super NES & Mega Drive, ab November in Deutschland.

NBA Live '96

Auf ein Neues: Obwohl es zunächst nicht so aussah, gönnt EA Sports den 16-Bit-Konsolen auch die 96er-Edition ihrer First-class-Simulationen. Unsere Vorab-Version von "NBA Live" machte einen guten Eindruck, rockige Rhythmen und eine stimmungsvolle Präsentation steigern die Vorfreude auf die taktisch geprägte Basketballsimulation. Entscheidend Neues gibt's spielerisch nicht, doch der Fanschätzt Team-Updates und Verbesserungen im Detail.

NBA Live '96, Electronic Arts, Super Nintendo, ab November in Deutschland.



Bei Torerfolgen wird der Spielstand kurz eingeblendet

Virtua Hang On

Saturn-Nostalgiker brausen demnächst mit klassischen "Hang On"-Bikes über die Pisten. Die erste Version des hochtourigen Motorrad-Klassikers erschien für das Master System und wurde in Deutschland mit dem Grundgerät ausgeliefert. Sega hat das technisch antike "Hang On" dem neuen Hardware-Standard angepaßt sowie neue Spielmodi und Strecken zugefügt.



Optisch kein Vergleich zum legendären 8-Bit-Vorbild

Virtua Hang On, Sega, Saturn, im 4. Quartal in Deutschland

NEXT GENERATION REPORT

TEIL 5

MAN!AC 6 SOFTWARE-ÜBERBLICK

Welche Hits für welche Hardware: 400 internationale Spielprojekte für Playstation, Saturn und Ultra 64, 32X, 3DO und Jaguar in der Kurzübersicht.

MAN!AC 7 HERSTELLER UND ENTWICKLER

Wer steckt hinter den Spielehits? MAN!AC besucht führende Entwickler und blickt hinter die Bits & Bytes-Kulissen.

MAN!AC 8 TECHNIK PERSPEKTIVEN

Wir vergleichen die technischen Fähigkeiten und Erweiterungsmöglichkeiten der Next-Generation-Konsolen – inklusive Facts zu Ultra 64 und 3DO M2.

MAN!AC 9 DIE SOFTWARE-PALETTE

Spiele in Deutschland: Alle bis Ende 1995 offiziell erhältlichen Titel für Playstation, Saturn und Ultra 64, 32X, 3DO und Atari Jaguar im kritischen Kurztest.

MAN!AC 11 DER FINALE VERGLEICH

Die Next Generation-Konsolen im Test: Wer braucht eine Playstation, für wen eignet sich das 3DO und welcher Spieler-Typ liegt mit dem Saturn richtig? Grafik, Sound und Rechenpower im Spiele-bezogenen Vergleich.

- Action36
- Rennspiel38
- Sport39
- Beat'em-Up40
- Strategie42
- Rollenspiel &
- Action-Adventure43
- Grafik-Adventure &
- Interactive Movie43
- Jump'n'Run44
- Denkspiel44

Nachdem wir den letzten "Next Generation Report" zugunsten der Playstation-Vorstellung verschoben haben, findet Ihr auf den folgenden Seiten den Abschluß unserer 32-Bit-Übersicht. Wir ziehen Resümee und verraten jedem Spieler, welche Hardware für ihn richtig ist. Jedem Spielgenre widmen wir eine Seite, auf der wir die wichtigsten Titel vorstellen und berichten, ob die jeweilige Hardware für den Spielertyp etwas taugt. Dabei haben wir sowohl die technischen Fähigkeiten jeder Konsole, als auch die Quantität und Qualität der Spiele miteinbezogen. 32X und Ultra

64 werdet Ihr dort nicht finden. Den Sega-Adapter klammerten wir aus, weil die vielen hundert auf dem 32X spielbaren 16-Bit-Titel nichts mit unserem 32-Bit-Report zu tun haben. Allein durch Oldies wie "Phantasy Star" oder "NHL Hockey" wäre das 32X in vielen Genres (Action-Adventures, Sport) noch führend. Das Ultra 64 konnten wir nicht besprechen, weil noch kein Normalsterblicher ein Ultra-64-Spiel getestet hat. *wi*



WINNIE FORSTER

Eine Playstation habe ich mir angeschafft, einen Saturn noch nicht – dabei spiele ich auf der Sega-Konsole momentan lieber als auf Sonys Hardware. Das Spieleangebot entscheidet, und da steht der Saturn mit "Panzer Dragoon", "Digital Pinball", "Daytona" und dem Import "Military Commander" besser da. Am technisch etwas angestaubten 3DO schätze ich das Angebot an Adventures, Strategie-spielen und 2D-Prüglern, den Jaguar schalte ich an, um mit "Iron Soldier" oder der Umsetzung eines indizierten PC-Spiels loszuballern. Momentan sehe ich die 32-Bit-Boliden lediglich als nette Zugabe zum 16-Bit-Vergnügen.

MARTIN GAKSCH



Wenn ich in dieser Minute eine der vier getesteten 32/64-Bit-Konsolen auf eine einsame Insel mitnehmen dürfte, würde ich wohl offiziell die Playstation wählen – und heimlich ein Super Nintendo einschmuggeln. Noch kann kein 32-Bit-System mit der 16-Bit-Spiele-Quantität und -Qualität mithalten. In einem Jahr wird's jedoch anders aussehen. Saturn und Playstation dürften dann gleichberechtigt in meinem Spielzimmer stehen: Die Sega-Konsole brauche ich nicht zuletzt wegen der hauseigenen Highlights, Sony's 3D-Kraftwerk ist dank Psygnosis- und Namco-Spielen unverzichtbar. 3DO & Jaguar reizen mich zur Zeit nicht.



ROBERT BANNERT

Als die Playstation in der Redaktion eintrudelte, war ich begeistert: Ein-drucksvolle Titel wie "Ridge Racer" oder "Tohshinden" verlockten zum Kauf. Nach den ersten Monaten kam die Ernüchterung: Außer vier Top-Hits erschien meist belanglose Software, das Saturn-Angebot ist zur Zeit facettenreicher und hochwertiger. Für den Saturn erscheinen zahlreiche Exklusiv-Titel, vergleichbare Nippon-Produkte gibt's für andere Konsolen kaum. Den Jaguar strich ich wegen mangelhafter Software von meiner Liste, das 3DO schied dank magerem Japan-Angebot aus: Momentan zählt für mich hauptsächlich der Saturn.

ANDREAS KNAUF



Good Bye, 16 Bit: Seitdem es sich die Playstation auf meinem Projektor gemütlich gemacht hat, kommt mir kaum noch ein 16-Bit-Spiel ins Haus! Ob "Ridge Racer", "Wipe Out" oder "Battlearena Toshinden" – die Playstation-Hardware wird besser ausgereizt als die der Konkurrenz. Und die genannten Spiele gehören zum besten, was je über den Bildschirm flimmerte. Für den Saturn gibt's zwar insgesamt mehr hochwertige Titel, doch auf der Playstation laufen die Stars der Genres. Trotzdem steht der Saturn auf meiner Wunschliste für Weihnachten – immerhin haben Segas Designer mit "Virtua Fighter Remix" bereits bewiesen, daß es auch ohne Polygon-Probleme geht.

PAL-POWER: OFFIZIELLE NEXT-GENERATION-NEUERSCHEINUNGEN BIS ANFANG 96

	PLAYSTATION	SATURN	JAGUAR	3DO
Actionspiel	29	17	12	13
Sport	17	24	6	7
Rennspiel	4	2	4	3
Beat'em-Up	4	3	5	3
Jump'n Run	2	4	5	3
Denkspiel	4	2	3	3
Strategie	7	4	2	4
Rollenspiel & Action-Adventure	0	1	0	2
Grafik-Adventure & Interactive Movie	5	5	1	13

Welcher Spielertyp setzt sich bis Anfang 1996 auf welcher Konsole durch? Die Liste oben basiert auf den hierzulande schon veröffentlichten 32-Bit-Spielen und den Ankündigungen deutscher Anbieter.

NEXT GENERATION REPORT

TECHNIK, SP DIE NEXT GENERATION

DIE 32-BIT-KONSOLE ALS MULTIMEDIA-CENTER

Theoretisch sind alle Next Generation-Konsolen so leistungsfähig, daß einem Einsatz als Multimedia-Gerät nichts im Wege steht. Im Gegensatz zu Sony, die ihre Playstation als reines Spielgerät anbieten, hat Sega eine Zielgruppe mit multimedialen Bedürfnissen im Auge. Einer der ersten Zubehörartikel für den Saturn ist eine MPEG-Cartridge: Mit dieser "Video CD Card" wird der Saturn zum digitalen Video-Player, der alle MPEG-Spielfilme auf CD (momentan sind gut 100 Titel in deutscher Sprache erhältlich) abspielt. Auch wenn der Digital-Video-Standard längst nicht so verbreitet ist wie

VHS, erscheinen jeden Monat aktuelle Kinofilme auf Silberscheibe. Wer unsere "Laser Cinema"-Rubrik aufmerksam verfolgt, kennt das Filmangebot. Nur Sony ist an einer solchen Zweitnutzung der Spielkonsole nicht interessiert, andere Hardware-Hersteller vermarkten bereits eine MPEG-Cartridge (Sega) oder haben es für die Zukunft angekündigt (Goldstar, Panasonic, Atari).

Ein anderes CD-Format ist in das 3DO bereits integriert: Jeder "Interactive Multiplayer" ist mit Kodaks "Photo-CD"-Standard kompatibel, der es Euch erlaubt, geschosene Urlaubsbilder auf dem Fernseher zu betrachten, zu drehen oder zu vergrößern. Die meisten Foto-Geschäfte

bieten einen "Photo-CD"-Service an, wobei Ihr pro Bild-Transfer zwischen drei und zehn Mark zahlt. Im Privatbereich hat sich das Format nicht durchgesetzt. Lediglich professionelle Anwender (z.B. die MAN!AC-Redaktion) nutzen Photo-CDs zur digitalen Bildarchivierung

und -bearbeitung. Segas Saturn wird durch eine spezielle CD mit dem Photo-CD-Format kompatibel gemacht: Das Betriebssystem wird geladen und im RAM behalten, dann tauscht Ihr das Photo-CD-Betriebssystem gegen eine Photo-CD mit Euren Bildern. Eine Diaschleife ist in die Software ebenso integriert wie einfache

Effekt- und Farbfiler. Auch das Internet steht 32-Bit-Konsolen theoretisch offen. Mit dem passenden Modem und spezieller Software könntet Ihr sowohl mit Saturn oder Playstation als auch mit 3DO und Jaguar durchs WWW surfen, Nachrichten empfangen oder an einer Diskussionsrunde in Tokyo teilnehmen. Nach Philips (siehe Seite 92) griff nun auch Sega die Idee auf, Spiel-Hardware zum Online-Terminal hochzurüsten. Ab 1996 sollen sich in Japan die Saturn-Fans ins Internet einloggen – wann Modem und Software in Deutschland vorgestellt werden, ist noch nicht bekannt.

Die 3DO-Company wiederum hat Online-Zubehör vor Jahren versprochen, aber bis heute nicht vermarktet, bei Atari ist ein Jaguar-Modem (für unter hundert Mark) beschlossene Sache. Sony wird für die Playstation kein Modem ausliefern, verweist aber bei Nachfragen auf die Möglichkeiten des Nachfolgers "Playstation 2".



Die Spielkonsole als Video-Player: Dank einer zusätzlichen MPEG-Cartridge wählen Saturn- und 3DO-Besitzer aus über 100 Spielfilmen (im Bild: "Armee der Finsternis").



Other Cool Stuff

The Other Cool Stuff Area provides Sega Web visitors with a library of information and graphical images relating to the many non-video game products and services Sega offers. This section currently includes information on the following:

- Sega Toys
- Sega Channel

Mit der 32-Bit-Konsole ins WWW? Ab dem nächsten Jahr möchte Sega japanischen Saturn-Besitzern den Weg ins Internet öffnen.



Von dieser Oberfläche ladet Ihr Anwendungssoftware (z.B. das Photo-CD-Betriebssystem) in den Saturn-Speicher.

WELCHER HERSTELLER UNTERSTÜTZT WELCHE KONSOLE?

	Playstation	Saturn	3DO	Jaguar	Ultra 64	PC
Acclaim	●	●	●	○	●	●
Activision	●	●	○	○	○	●
BMG ¹	●	●	○	○	○	●
Capcom	●	●	●	○	○	○
Electronic Arts ²	●	●	●	○	○	●
Gametek	●	●	●	○	○	●
Infogrames	●	●	○	○	○	●
Interplay ³	●	●	●	○	○	●
Konami	●	●	●	○	○	○
Lucas Arts	●	○	○	○	●	○
Maxis	●	●	○	○	○	●
Mindscape ⁴	●	●	●	○	○	●
Namco	●	○ ⁵	○	○	○	○
Nintendo ⁵	○	○	○	○	●	○
Ocean	●	●	●/○	●/○	●	○
Psygnosis	●	○ ⁶	○	○	○	○
Sega	○	○	○	○	○	○
Taito	●	●	●	○	k.A.	○
Time Warner	●	●	○	●	○	●
U.S. Gold ⁶	●	●	●	●	○	○
Viacom	●	●	○	○	○	●
Virgin ⁷	●	●	●	○	●	○
Williams	●	●	○	○	●	○

○ kein Engagement für diese Konsole
● Engagement
● hohe Priorität

¹ inkl. Crystal Dynamics und DMA
² inkl. Bullfrog und Origin
³ inkl. Shiny Entertainment
⁴ inkl.SSI
⁵ inkl. Rare
⁶ inkl. Core
⁷ inkl. Westwood Studios und Cryo
○ Entwicklung gestoppt

CHAMPS & EXOTEN: DIE „ÜBERNÄCHSTE GENERATION“

ULTRA 64: Auf den Hardware-Streich des Marktführers Nintendo müssen deutsche Spieler noch ein Jahr warten. Während das Ultra 64 in Japan Ende des Jahres und den USA im Frühjahr vorgestellt wird, soll es in Deutschland keinesfalls vor Ende 1996 veröffentlicht werden. Insider halten die 64-Bit-Konsole für das mächtigste Spielzeug der Welt, ein Hardware-Wunder, das Playstation und Saturn in jeder Beziehung in den Schatten stellt. Doch bisher gab's vom Ultra 64 noch nicht viel zu sehen. Das Gehäuse wurde im Januar vorgestellt,

eine Platine vor wenigen Wochen auf einer Messe in den USA herumgereicht. Top-Secret sind die ersten Ultra-64-Spiele, die (in dieser Form) exklusiv für die Nintendo-Konsole erscheinen. Die Titel werden nicht auf CD, sondern traditionell auf Modul ausgeliefert. Daß Nintendo ein alternatives Speichermedium in der Schublade hat, ist sicher. Um welches Format es sich dabei handelt, wird momentan aber noch heiß diskutiert.

3D M2: 3DO's legendenumwobendes Hardware-Update M2 wurde auf verschiedenen Messen hinter verschlossenen Türen gezeigt. Alle Software-Demos, die es bislang zu sehen gab, lie-

Entwickler: SGI und Nintendo
Hersteller: Nintendo
Software-Anbieter: Nintendo, Acclaim, Capcom, Virgin, Square, insgesamt knapp 20 Entwickler
US-Release: voraussichtlich 1996
geplanter Preis: unter 500 Mark

ALLE, PERSPEKTIVEN IM VERGLEICH

TECHNISCHE DATEN UND ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN

- ¹ In Japan auch JVC
- ² In Japan auch Sanyo ohne CD-ROM
- ³ Theoretisch können 64 3DO-Joypads aneinander gekoppelt werden
- ⁴ Jedes Jaguar Modul enthält ein Eprom, das Spielstände speichert.



Allgemeine Angaben				
Hersteller:	Sony	Sega ¹	Panasonic, Goldstar ²	Atari
Erstveröffentlichung:	November 1994	Oktober 1994	September 1993	November 1993
Start-Preis (umgerechnet):	900 Mark	900 Mark	1100 Mark	500 Mark
Deutschland-Release:	September 1995	August 1995	Juli 1995	April 1994
Deutschland-Preis (Okt. 95)	600 Mark	700 Mark	650 Mark	300 Mark ³
Lieferumfang:	Joypad	Joypad	Joypad, Spiel	Joypad
CPU				
Typ	Hitachi SH2 (x2)	MIPS R3000A	Arm 60	Atari GPU
Architektur	32-Bit RISC je 25 MIPS	32-Bit RISC 33 MIPS	32-Bit RISC k.A.	64 Bit RISC 27 MIPS
Taktfrequenz	28,6 MHz	33,8 MHz	12,5 MHz	27 MHz
Co-Prozessoren				
	SH 1 (32-Bit, 20 MHz), GPU, DSP	68EC000 (16-Bit, 11,3 MHz), VDP1 (32-Bit), VDP2 (32-Bit), DSP	zwei "Cel-Engines" (32-Bit), Mathe-Coprocessor, DSP	Blitter (64-Bit), Object-Prozessor (64-Bit), 68000 (16-Bit, 13,3 MHz), DSP (32-Bit, 27 MHz)
Speicher				
RAM	3,5 MByte	4,5 MByte	3 MByte	2 Mbyte
Back-Up	---	32 KByte	32 KByte	---
Zubehör und Erweiterungsmöglichkeiten				
Maus	ja	ja	geplant	nein
analoges Pad/Stick	ja	ja	ja	nein
Lenkrad	nein	ja	nein	nein
Lichtpistole	nein	ja	ja	nein
Multi-Player & Vernetzung				
Hardware-Link	ja	ja	nein	ja
Mehr-Spieler-Adapter	ja	ja	nein ⁴	ja
Modem	nein	geplant	nein	geplant
CD-Kompatibilität				
Audio	ja	ja	ja	geplant
Digital Video (MPEG)	nein	optional	optional	geplant
Photo-CD	nein	optional	ja	geplant

sind Williams, Acclaim und U.S. Gold/Core. Die 3DO-Company spricht trotz Problemen von einer Veröffentlichung in der ersten Hälfte 1996.

APPLE PIPPIN: Nur schüchtern präsentierte Apple die ersten Modelle der "Pippin"-Multimedia-Konsole, schließlich wollte man mit Vermarktung und Verkauf der Hardware nichts zu tun haben. Die überläßt der Computerhersteller internationalen Lizenznehmern, die nach 3DO-Muster eigene Pippin-Varianten fertigen sollen. Bislang interessierte sich nur der japanische Spiele-Gigant Bandai für das 32-Bit-Gerät auf Power-PC-Architektur. Im Gegensatz zu anderen Power-PC-Nachkommen (wie z.B. das 3DO M2) verläßt sich der Pippin hauptsächlich auf die Leistung der 603-erwandten CPU, die mit 66 MHz getaktet ist. Neuentwickelte RISC-Custom-Chips kommen im Pippin nicht zum Einsatz. Sechs MByte RAM sind integriert, eine Aufrüstung des Speichers ist möglich. Als externes Speichermedium dient ein CD-ROM mit vierfacher Laufgeschwindigkeit, der Anschluß eines Modems ist vorgesehen. Obwohl Bandai das Gerät als High-Tech-Spielzeug vermarkten möchte, wurde ein Gerät im seriösen Macintosh-Design vorgestellt, mit einem Controller, der neben Steuerkreuz und sechs Knöpfen/Tastern einen Power-Book-ähnlichen Mini-Trackball enthält.

Entwickler: Apple
Hersteller: Bandai
Software-Anbieter: Bandai, Namco, Simon & Schuster, Time Warner u.a.
US-Release: voraussichtlich 1996
geplanter Preis: um die 800 Mark

fen unabhängig vom 3DO-Nachfolger auf Workstations oder vom Videoband. So ist noch nicht sicher, wieviel die RISC-Konsole wirklich leistet. Während die Hardware-Partner noch unbenannt sind (Matsushita und Goldstar haben zwar Gehäuse entwickelt, aber noch keine Zusage bzgl. einer Massenfertigung gegeben), konkretisiert sich der Kreis der Software-Entwickler: Studio 3DO, EA und Label Origin werden Spiele entwickeln, ebenso Interplay ("Clayfighter 3"), Silent Software ("Return Fire 2") und Spectrum Holobyte ("Top Gun"). Wahrscheinliche Partner

Entwickler: 3DO
Hersteller: noch nicht bekannt
Software-Anbieter: 3DO, Interplay, Electronic Arts u.a.
US-Release: 1996
geplanter Preis: um die 800 Mark

DAS MAN!AG-URTEIL

Wir haben uns die Köpfe heißdiskutiert, technische Berater konsultiert und Marketing-Manager ausgequatscht – jetzt steht unser Urteil über die Next-Generation-Konsolen. Jede Konsole wurde in 16 Gebiete (Hardware, Spiele und Zukunftsperspektiven) mit einem (mies) bis fünf (optimal) Sternen ausgezeichnet. Statt technisches Kauderwelsch zu entschlüsseln und großspurige Hersteller-Ankündigungen zu hinterfragen, könnt Ihr so auf einen Blick sehen, in welcher Beziehung Eure Traumkonsole etwas taugt und wofür sich Euer Spielzeug weniger eignet.

Die Kategorien: Spieleangebot – Wie viele Spiele gibt's in Deutschland bereits zu kaufen? Taugen die Titel etwas?
 Spieleperspektive – Werden die Hersteller die Konsole auch weiterhin unterstützen oder versiegt der Software-Strom schon nach dem Weihnachtsfest?

	Playstation	Saturn	3DO	Jaguar
Spieleangebot	★★★★	★★★★	★★★★★	★
Spieleperspektive	★★★★★	★★★★★	★★★	★★
Sportspiele	★★★★	★★★★	★★★★★	★★
Rennspiele	★★★★★	★★★★★	★★★	★
Beat'em-Ups	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★
Jump'n'Runs	★★★	★★★★	★	★★
Action	★★★★	★★★★	★★★	★★
Rollenspiele & Action-Adventures	★	★★	★★	★
Grafik-Adventures & Interactive Movies	★★	★★	★★★★	★
Strategiespiele	★★	★★	★★★	★
Denkspiele	★★	★	★★★	★★
Hardware				
Grafik (2D)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
Grafik (3D)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
Full Motion Video	★★★★★	★★★★★ ¹	★★★★	-
Sound	★★★★★	★★★★★	★★★	★★
Anschlüsse und Erw.-Möglichkeiten	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
Zubehör	★★★★	★★★★	★★	★

¹ mit MPEG-Cartridge

NEXT GENERATION REPORT



Drei Arten von Ballerspielen tummeln sich auf Next-Generation-Konsolen: Klassische Vertikal- oder Horizontal-Scroller wie Sonys "Rapid Reload"...

"Erhältliche Spiele" sind die bereits offiziell (keine Importe) in MANIAC getesteten Titel. Als "Referenzspiele!" ist das momentan beste Spiel des Genras mit MANIAC-Spielspaß-Wertung aufgeführt. Die abschließende MANIAC-Wertung in den Tabellen faßt Qualität- und Quantität der erhältlichen Spiele sowie die technische Eignung (der Hardware und des Zubehörs für die jeweilige Spielelegattung) zusammen.

Mit Ankunft der 32-Bit-Konsolen spaltet sich das Action-Lager: Während konservative Spieler auf scrollende Sprite-Ballereien à la "Raiden" stehen, wollen progressive Joypad-Piloten lieber in schnell zoomende 3D-Galaxien auf-

ACTION

ACTIONZUBEHÖR

Actionspieler haben traditionell die größte Auswahl an Zubehör. Neben unterschiedlichen Joypads (oft mit Dauerfeuer oder Zeitlupe-Funktion) greifen sie zu Spezial-Controllern, um unterschiedliche Gefahrensituationen zu meistern. American Laser lieferte in den USA und Japan z.B. eine Colt-förmige "Game Gun" aus, die hervorragend auf die Bösewichte in "Space Pirates" anspricht. Der umstrittene Plastik-Controller wird wie eine Pistole einfach in Richtung des Gegners gehalten, Ihr zielt, drückt den Abzug und schwenkt dann zum nächsten Feind. Auch neue Sega-Spielautomaten wie z.B. "Virtua Cop" werden mit solch einer Infrarot-Waffe gespielt. Für das 3DO ist die Game Gun (als Import) bereits erhältlich, daß ein ähnliches Zubehör auch für Segas Saturn erscheint, halten wir für wahrscheinlich. Ob die Bildschirm-Wumme dann auch im überaus sensiblen Deutschland vermarktet wird, wissen wir noch nicht. Was dem Cowboy seine Game Gun, ist Piloten ihr "Flight Stick" (siehe Bild). An die analogen Piloten-Sticks für PC-Spiele angelehnt, sind "Flight Sticks" für die meisten Action-Fliegereien und Weltraumsimulationen (z.B. "Wing Commander") geeignet. Wie PC-Mäuse oder Sonys Neo-Con arbeiten Flight Sticks analog. Das heißt, je stärker Ihr in eine Richtung drückt, desto steiler zieht Euer Jagdraumschiff hinüber. Flight Sticks unterstützen ein 3D-Fluggefühl und sind meist mit einem Feuerknopf für den Zeigefinger und mehreren Daumen-Buttons ausgestattet. Für das 3DO ist ein solcher Piloten-Stick bereits erhältlich, für den Saturn als "Mission Stick" in Japan angekündigt.



SCROLLENDE ACTIONSPIELE

1	erhältliche SPIELE	kommande ATTRAKTIVEN	MANIAC WERTUNG
SATURN	1 PARODIUS 89%	Darius, Viewpoint, Layer Section	★★★★
PLAYSTATION	4 PARODIUS 88%	Viewpoint	★★★★
3DO	2 RETURN FIRE 81%	Captain Quazar	★★★★
JAGUAR	2 RAIDEN 61%	Defender 2000	★★★★

3D-ACTIONSPIELE

1	erhältliche SPIELE	kommande ATTRAKTIVEN	MANIAC WERTUNG
PLAYSTATION	2 NOVASTORM 82%	Warhawk, Crazy Ivan, Tunderstorm, Alien Trilogy, Descent, Shellshock, Shockwave, Magic Carpet	★★★★
SATURN	2 PANZER DRAGON 79%	Thunderhawk 2, Alien Trilogy, Descent, Shellshock, Thunderstorm, Magic Carpet	★★★★
JAGUAR	5 TEMPEST 2000 81%	Soulstar, Battlemorph, Blue Lightning, Iron Soldier 2	★★★★
3DO	5 SHOCKWAVE 75%	Killing Time, Po'ed, Prowler, Starfighter	★★★★

brechen. Technisch stellen beiden Action-Ansätze andere Anforderungen an die Hardware. Für Sprite- und Scroll-intensive CD-Spiele ist Segas Saturn optimal; Automatenballereien wie "Parodius Deluxe" lassen sich ohne Abstriche auf die Sega-Konsole umsetzen. Die Playstation ist in dieser Beziehung etwas schwächer, wird bei geschickter Programmierung aber ebenfalls mit großen Sprite-Mengen fertig. Auch Ataris Jaguar hat mit hektischer Action kaum Probleme. Bislang blieb uns die 64-Bit-Konsole den Beweis jedoch schuldig – sieht man vom "Raiden"-Remake und vom stümperhaften "Crescent Galaxy" ab, gibt's kein Ballerspiel in klassischer Manier für diese Konsole. Bei den 3D-Ballereien ist Sonys Playstation ohne Konkurrenz. Spezielle Hardware übernimmt die Bewegung und Manipulation von Raumschiffen und Geschossen im dreidimensionalen Raum. Segas Saturn ist in dieser Beziehung nicht ganz so fit, fühlt sich in



...linear ablaufende 3D-Shoot'em-Ups, bei denen die Handlung von CD geladen wird (im Bild: Namcos "Starblade", für 3DO und als Import für Playstation).

räumlichen Actionwelten aber auch wohl. Ein gutes Beispiel für die 3D-Action-Fähigkeiten des Saturn ist "Panzer Dragoon". Für schnelle 3D-Grafik geeignet ist auch Ataris Jaguar, der neben "Tempest 2000" mit "Iron Soldier", dem bislang besten Roboter-Kampfspiel, auftrumpft. In Bezug auf Polygon-Berechnungen ist das 3DO die schwächste Maschine. Deshalb seht Ihr in einigen 3D-Titeln für dieses System keine Polygon-Objekte, sondern 2D-Gegenstände auf Euch zufliegen.

Eine Sonderstellung nehmen lineare 3D-Spiele ein: In Titeln wie "Novastorm" wird eine vorberechnete 3D-Landschaft von CD geladen. Ihr könnt zwar Euer Fadenkreuz steuern, Eure Flugbahn aber nicht bestimmen. Voraussetzung für solche Titel sind CD-Laufwerk (über das bald auch Ataris Jaguar verfügt) und eine gute, im Optimalfall bildschirmfüllende Video-Darstellung. Sowohl Playstation, als auch Saturn und 3DO sind auf FMV spezialisiert.



...3D-Knaller, die in Echtzeit berechnet werden (Bild: "Iron Soldier" für den Atari Jaguar) und...



VIRTUA FIGHTER & VIRTUA STICK 169.90



DESTRUCTION DERBY 99.90



KING OF FIGHTERS '95 139.90

PLAYSTATION

Grundgerät dt	589.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joyboard (Hori) jp	189.90
Joyboard (ASCII) jp	199.90
Joypad (NeGcon) jp	139.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Diskworld dt	89.90
DNA Imperative dt	89.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	59.90
Jumping Flash dt	89.90
Lemmings 3D dt	89.90
Novastorm dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Street Racer dt	89.90
Toh Shin Den dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out dt	99.90

SATURN

Grundgerät dt 50Hz	**
Joypad dt	44.90
Joyboard dt	89.90
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
6-Spieler Adapter dt	129.90
MPEG-Modul dt	**
Photo-CD System dt	**
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD's	89.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Bug! dt	119.90
Clockwork Knight dt	109.90
Daytona USA dt	139.90
Mystery Mansion dt	139.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Pebble Beach Golf dt	109.90
Rayman dt	89.90
Street Racer dt	89.90
Victory Goal dt	139.90
Virtua Fighter dt	139.90

**i.V. Preise standen bei Drucklegung noch nicht fest.

3DO

Goldstar 3DO dt 50Hz	749.00
FZ-10 us NTSC 60Hz	899.00
FZ-10 us RGB 60Hz	999.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	749.00
Flying Nightmare us	129.90
Killing Time us	129.90
Panzer General us	99.90
Space Hulk us	129.90
Wing Commander III dt	119.90

MEGA DRIVE

Batman Forever dt	119.90
Comix Zone	109.90
Primal Rage dt	119.90
Theme Park dt	109.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

32X

32X-Adapter dt	*299.00
Primal Rage dt	119.90
Virtua Fighter dt	119.90

weitere Angebote am Lager.
(*solange Vorrat reicht)

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Mindestbestellwert: DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY GET YOUR GAMES
0221-121067



Yoshi's Island 109.90



CHRONO TRIGGER 149.00



SECRET OF EVERMORE 119.90

NEO GEO CD

NEO GEO CD 50Hz	
inkl. Antennenkabel, zwei	
Joypads, Netzteil	459.00
NEO GEO CD 60Hz	
inkl. RGB-Scart-Kabel, zwei	
Joypads, Netzteil	459.00
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau us/jp	69.90
Umbau 50/60 & us/jp	99.90
Aerofighters III	139.00
Art of Fighting II	119.00
Crossed Swords II	139.00

Fatal Fury III	139.00
Kabuki Klash	139.00
King of Fighters '94	129.00
King of Fighters '95	139.00
Mr. Do	139.00
Panic Bomberman	139.00
Pulstar	139.00
Samurai Shodown II	139.00
Savage Reign	139.00
Super Sidekicks III	139.00
Viewpoint	129.00
World Heroes Perfect	139.00

SUPER NES

Asterix & Obelix dt	119.90
Batman Forever dt	119.90
Chrono Trigger us	149.90
DK Country II (Nov.)	139.90
Earthbound us	129.90
Final Fantasy III us	149.90
Illusion of Time dt	109.90
Killer Instinct PAL	139.90
Drei dt	139.90
Primal Rage dt	129.90
Secret of Evermore dt	129.90
Secret of Mana II us	149.90
Secret of the Stars us	119.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Weapon Lord PAL	139.90

Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

VIRTUA BOY

Grundgerät us	399.00
Virtua Boy-Spiele am Lager.	

UNSER LADENLOKAL



Ebertplatz 2 - 50668 Köln
(Hansaring - Ecke - Eigelstein)
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag bearbeitet. Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen.

NEXT GENERATION REPORT



Sega setzt auf Schlamm-schlacht: Die Automatenumsetzung "Sega Rally" verspricht noch aufregender zu werden als "Daytona USA" und soll den Sony-"Racern" das Fürchten lernen.

Referenz in der Spielhalle, ab 1996 auch auf der Playstation? Namcos "Rave Racer" ist das spektakuläre Sequel zu "Ridge Racer".



RENNSPIELE



Überfordert jeden PC: "Hi-Octane" wurde laut Bullfrog ursprünglich für die Playstation konzipiert und soll nun für diese Hardware nachträglich ausgeliefert werden

3D-Rennspiele stellen die höchsten Anforderungen an die 32-Bit-Hardware. Um Fahrzeuge, Strecken und Landschaften ruckfrei und schwindelerregend schnell zu animieren, ist Rechenleistung gefordert, die Euch nur eine RISC-Maschine bietet.

Die Playstation ist auf Bildschirme ohne Tempolimit zugeschnitten und auch Segas Saturn hat die passenden Turbo-Chips an Bord. Die 3DO-Hardware kann mit der hochtourigen Konkurrenz nicht mithalten, es fehlen Prozessorleistung und entsprechende 3D-Chips. Ob der Atari Jaguar die nötige Rechenleistung für Formel-1-taugliche 3D-Fahrten aufbringt, ist umstritten. Zumindest die bis heute veröffentlichten Jaguar-Rennspiele wirken technisch wie Amateur-Produkte aus 16-Bit-Tagen. Software-mäßig herrscht ein Kopf-an-Kopf-Duell zwischen Playstation und

RENNSPIEL-ZUBEHÖR

3D-Vehikel-Simulationen spielen sich mit einem analogen Spezial-Controller am besten. Sega hat für Euch das luxuriöseste Rennspiel-Accessoire im Programm: Das futuristisch gestylte Lenkrad kostet zirka 120 Mark und ist eine Asphalt-tauglich Alternative zum Joypad. Die Feuerknöpfe sind rechts und links in Daumenhöhe in die Lenkrad/Piloten-Stick-Kombination eingelassen. Sony-Partner Namco ging einen anderen Weg und entwickelte statt eines Videospiele-Lenkers eine vollkommen neuartige Pad-Variante. Das analoge Neo-Con besteht aus zwei Hälften, die gegeneinander verdreht werden können. Der "Ridge Racer"-Test bewies die Straßentauglichkeit der hand-



lichen Pad-Innovation: Mit etwas Übung brecht Ihr jeden Rekord, der mit einem normalen Pad gefahren wurde.

Für Konsolen-Rennfahrer das Höchste: Segas futuristisches Speziallenkrad.

sichtsloseste Crash-Rennen ("Destruction Derby") sowie ausgezeichnete Zukunftsperspektiven ("Ridge Racer 2", "Shredfest", "Road Rash" und Bullfrogs "Hi-Octane"). Sega hält mit "Daytona" und dem angekündigten "Sega Rally" dagegen – das erstgenannte Spiel ist abwechslungsreicher, aber nicht so elegant wie "Ridge Racer". Die Rallye-Umsetzung ist der Saturn-Trumpf – vielleicht lernt die Schlamm-schlacht der Konkurrenz das Fürchten. In Japan außerdem in Startposition: Segas "Formula 1 Live Information", der Nachfolger zur Mega-CD-Grand-Prix-Simulation "Heavenly Symphony".

Das hochkarätige Feld läßt dem 3DO keine Chance. "Crash'n Burn" wirkt veraltet, "Need for Speed" angesichts des rasanten Namens reichlich brav und behäbig. Gas geben kann man auch mit dem Interactive Multiplayer, doch auf "Ridge Racer", "Sega Rally" & Co. müssen 3DO-Fans auch langfristig verzichten. Dem Jaguar ergeht's nicht besser: "Club Drive" und "Checkered Flag" schaffen es nicht einmal ins Rennspiel-Mittelfeld, vom lang angekündigten "F1 Racing" fehlt noch jede Spur.

RENNSPIELE

1	erhältliche SPIELE	kommande ATTRAKTIVEN	MANIAC WERTUNG
PLAYSTATION	5	Ridge Racer 2, High Octane, Road Rash	★★★★★
2	erhältliche SPIELE	kommande ATTRAKTIVEN	MANIAC WERTUNG
SATURN	5	Sega Rally, Virtua Racing, Virtua Hang-On, Road Rash	★★★★★
3	erhältliche SPIELE	kommande ATTRAKTIVEN	MANIAC WERTUNG
3DO	4	---	★★★
4	erhältliche SPIELE	kommande ATTRAKTIVEN	MANIAC WERTUNG
JAGUAR	2	Powerdrive Rally, F1 Racing	★



Jugendsünde: "Gale Racer", das erste Saturn-Rennspiel, wirkt schon jetzt wie ein Relikt aus der 8-Bit-Ära.



Sony's "Motor Toon GP" hat sich besser gehalten, kann sich aber trotz Gags und Gouraud-Shading nicht mit neuen Rasereien messen.

SPORT

Schon seit dem legendären Atari VCS 2600 zählen Sportsimulationen zu den meistverkauften Titeln und strategisch wichtigsten Spielgenres. Der Erfolg des Mega Drive in den USA ist nicht zuletzt auf die zwischenzeitliche Sport-Dominanz von Segas 16-Bitter zurückzuführen: Sega konnte eine sehr gute hauseigene Sportspielserie vorweisen und hatte ein Jahr lang exklusiv die EA-Sports-Highlights im Programm. Insbesondere in Deutschland, England und den USA wird Sportspielen ein großes Gewicht beigemessen, doch auch Japan setzt verstärkt auf Baseball- und neuerdings Fußball-Simulationen.

Klare Sache, daß 32-Bit-Anbieter auf In-house-Serien setzen: Sega arbeitet fieberhaft an der Sega-Sports-Reihe, die über kurz oder lang jede wichtige Sportart abdeckt. Fußball gibt's schon, als nächstes kommen Eishockey ("NHL All-Star Hockey"), Baseball und Basketball

("NBA Action"). Sportspiele genießen bei Sega neben den Automatenumsetzungen höchste Priorität. Das 3DO hatte

dank EA Sports die Chance, sich als ultimative Sport-Konsole zu etablieren, doch Absatzprobleme und Verzögerungen auf Seiten von Electronic Arts machten der 3DO-Company einen Strich durch die Rechnung. "Madden Football" und "FIFA Soccer" waren zwar erstklassig, doch mittlerweile sind alle EA-Sports-Titel auch für Saturn und Playstation angekündigt, werden sogar mit Priorität auf diesen Systeme und PC entwickelt. Bei Sony ist noch keine eigene Sportreihe zu erkennen, eher sporadisch werden Sportarten von Sony selbst ("Extreme Games") oder Psygnosis ("Power Sports Soccer") adaptiert. Weit vom Schuß kicken Atari-Besitzer mit dem Joypad: Die meisten Sportspiele sind schrecklich ("White Men can't jump") oder technisch simple 16-Bit-Konvertierungen ("Sensible Soccer").

Neben Electronic Arts etablieren immer mehr amerikanische Software-Hersteller ihre eigene Sportreihe: Crystal Dynamics wird mehrere Sportarten konvertieren, Interplay schickt ihr Label VR Sports ins Rennen. Dabei werden Saturn und Playstation gleichermaßen bedacht,



Noch rechtzeitig zu Weihnachten wird "FIFA Soccer" für Playstation und Saturn (im Bild) erscheinen.

das 3DO wenig, der Jaguar fast gar nicht. Japanische Entwickler bevorzugen eher die Playstation und bringen gelegentlich Sportsimulationen. Tennis, Baseball, Fußball, Volleyball: Irgendwann ist auch für Euch die passende Sportart dabei.

Die Qualität der 32-Bit-Neuheiten ist erstaunlich hoch: Multi-Player-Varianten, speicherbare Spielstände und ausführliche Statistiken sind Pflicht, stimmige Live-Atmosphäre dank Surround-Sound oftmals vorhanden. Die meisten Fortschritte hat man jedoch bei der Grafik gemacht: Ob traditionelle Ansichten im True-Color-Look mit großen Sprites und



Auf dem 3DO gefiel "Slam'n'Jam" als spielerisch hochkarätiges und grafisch pompöses 3D-Dunk-Spektakel. Umsetzungen für Saturn und Playstation (Bild) folgen.

SPORTSPIELE

	erhältliche SPIELE	kommande ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
1 3DO	4 FIFA SOCCER 90%	Foes of Ali, NHL Hockey 96, Striker	★★★★
2 PLAYSTATION	1 NBA JAM 87%	kommande ATTRAKTIONEN: Power Sports Soccer, FIFA Soccer 96, Goalstorm, Frank Thomas Baseball, NHL Hockey 96, NFL Madden 96, PGA Tour Golf 96, NBA Basketball	★★★★
2 SATURN	2 PEBBLE BEACH GOLF 76%	kommande ATTRAKTIONEN: FIFA Soccer 96, Frank Thomas Baseball, NHL Hockey 96, NBA Jam, NFL 96, PGA Tour Golf 96, Scottish Open, NBA Basketball	★★★★
4 JAGUAR	3 SENSIBLE SOCCER 86%	kommande ATTRAKTIONEN: Brett Hull Hockey, Charles Barkley Basketball	★★★★

SPORTSPIEL-ZUBEHÖR

Fußballer und Tennisstars verzichten auf Controller-Schnickschnack à la Maus und Lenkrad. Dafür fordern sie eine Multi-Player-Option und das dazugehörige Joypad-Aufgebot. Für Mannschaftssportarten ("NHL Hockey", "FIFA Soccer", "NBA Jam") sind die Multi-Player-Adapter von Sega und Sony ideal. Nur 3DO-Besitzer können auf dieses Zubehör getrost verzichten, indem sie eine annähernd unbegrenzte Anzahl von normalen Pads aneinanderkoppeln. "FIFA Soccer" auf dem 3DO ist eine hochkarätige Multi-Player-Gaudi auch ohne Spezialadapter. Jaguar-Fans bekommen mit dem tristen "White Men can't jump"-Basketball einen Mehr-Spieler-Adapter geliefert.



Der Multi-Player-Adapter für den Saturn läßt sechs plus einen Spieler ans Joypad.



Für 32-Bit-Konsolen sind Umsetzungen nahezu jeder Sportart geplant. Exotischere Titel (wie dieses "Virtual Volleyball" für den Saturn) erscheinen jedoch nicht in Deutschland.

feinen Bewegungsabläufen oder neuromodische Polygon-Optik mit gnadenlos fließender Animation – optisch sind die 32-Bit-Titel eine wahre Freude.

Insgesamt spielt der Jaguar auf dem Sportspielparkett keine bedeutende Rolle, das 3DO plaziert sich dank Zwei-Jahres-Vorsprung noch im Vorderfeld, Playstation und Saturn räumen in Zukunft groß ab: Dabei hat die Playstation die bessere 3D-Polygon-Power auf ihrer Seite, Sega wiederum verweist auf die hauseigene Sportserie. Mögen die Spiele beginnen!

NEXT GENERATION REPORT BEAT'EM UP



Für viele das beste Beat'em-Up aller Zeiten, jetzt warten wir gespannt auf die Saturn-Umsetzung: Segas "Virtua Fighter 2" (hier in einer 60%-Vorabversion).



Nach dem starken ersten Teil kommt nun der verbesserte Nachfolger: Namcos "VF 2"-Konkurrent "Tekken 2" (Playstation).



Für das 3DO gibt es keinen Polygon-Prügler, dafür die besten Sprite-Beat'em-Ups. Hier die vorzügliche Neo-Geo-Umsetzung "Samurai Shodown"



Bizarre Entgleisung: Ataris "Kasumi Ninja" versprüht viel Pixelblut, aber keinen Spielspaß.

BEAT'EM UPS

1	erhältliche SPIELE	kommande ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
PLAYSTATION	3	Tekken 2, Toh Shin Den 2, Primal Rage, Dark Stalkers, Night Warriors	★★★★★
2	erhältliche SPIELE	kommande ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
SATURN	2	Virtua Fighter 2, Primal Rage, Night Warriors, Axe: The Duel, X-Man, Tohshinden	★★★★★
3	erhältliche SPIELE	kommande ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
3DO	3	Balzz, Primal Rage	★★★
4	erhältliche SPIELE	kommande ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
JAGUAR	3	Ultra Vortex, Fight for Live, Primal Rage, Thea Realm Fighters	★★★

Rein technisch können knochenbrechende Prügelsimulationen auf jeder Konsole realisiert werden, wobei Polygon-Beat'em-Ups Playstation und Saturn vorbehalten bleiben. Während

solche 3D-Prügler auf dem Jaguar bedingt möglich sind, hat das 3DO mit der 3D-Mathematik Probleme. Unter'm Strich bleibt die Überlegenheit der Playstation-Hardware, wenn es um flotte 3D-Beat'em-Ups geht. Der Allrounder Saturn ist in Bezug auf Prügelspiele jeder Machart ein zukunftssicheres Gerät, Jaguar und 3DO sind nur für "Street Fighter"-ähnliche Beat'em-Ups zu gebrauchen. Momentan ist die Playstation der Champ: Gegen zwei ausgereifte Polygon-Prügelserien ("Tekken" und "Toh Shin Den"), wuchtigen Exoten ("Zero

Devide") und versprochenem Capcom-Engagement ("Dark Stalkers") kann auch Segas Saturn nicht bestehen. Segas schlagkräftige Argumente sind "Virtua Fighter", Remix und Sequel – eine Polygon-Familie, die viele Spieler für konkurrenzlos halten. Nach und nach werden auch andere Firmen ihre Prügelspiele für den Saturn umsetzen: Angekündigt sind Takaras "Toh Shin Den" und Capcoms "Night Warriors", außerdem verspricht Sega mit "The Duel" einen Ausflug in Heroic-Fantasy-Gefilde. Dem 3DO fehlen alle 3D-Beat'em-Ups, wer auf traditionelle Sprite-Schlagerei steht, wird jedoch vorzüglich bedient: Gelungen sind die Umsetzungen von "Samurai Shodown" und "Super Street Fighter 2", für Splatterfreunde interessant die Heavy-Metal-Rauferei "Way of the Warrior". Auf dem Jaguar prügelt es sich am schlechtesten: Virgins "Dragon" ist ein seriöses Bruce-Lee-Spiel ohne grafische und technische Highlights, Ataris trashiges "Kasumi Ninja" eine schlampig herunterprogrammierte Blut- und beulen-Orgie.

PRÜGELSPIEL-ZUBEHÖR



"Fightsticks" mit zwei mal drei nebeneinander liegenden Feuerknöpfen orientieren sich an der Button-Anordnung eines Prügelspielautomaten. Im Gegensatz zum analogen "Flight Stick" arbeiten die Prügel-Joy pads und -Joyboards mit digitaler Technik. Spielhallen-geprüfte Beat'em-Up-Freunde kommen mit ihnen schneller zum Finishing Move

Dieses Capcom-Spezial-Pad mit sechs Feuerknöpfen hilft 3DO-Prüglern.

als mit einem herkömmlichen Joypad. Habt Ihr noch nie an einem Automaten geprügelt, ist es Eurem Geschmack überlassen, mit welchem Pad oder Stick Ihr spielt. Spezielle Prügelspiel-Controller sind für den Saturn (offizielles Joyboard von Sega, "Fighting Stick" von Hori mit zwei mal vier robusten Buttons), das 3DO (vom "Street Fighter"-Erfinder Capcom) und die Playstation (u.a. Sechsknöpfiges "P-Station") erhältlich.



Sega erzeugt mit einem wuchtigen Saturn-Joyboard Spielhallen-Flair.

Sechs Knöpfe für ein Hallelujah: "P-Station"-Pad für die Playstation.



Playstation-Exot: "Pretty Fighter" ist eines der Anime-Beat'em-Ups, die nicht in Deutschland erscheinen.

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

An- & Verkauf

Cooler Preise

Fax 030 421 37 68

Auszüge aus unserer Preisliste

SNES

Asterix & Obelix	PV	119
... 3	DV	129
Aero the Acrobat 2	PV	109
Bombberman 3	DV	119
Batman Forever	DV	119
Blackhawk	DV	69
Barkley Shut up	DV	69
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	DV	129
Dschungel Buch	DV	89
Demolition Man	DV	119
Earthbound	DV	119
Earth Worm Jim	DV	99
Foreman Boxing	DV	119
Final Fantasy 3	US	139
F1 World Championship	DV	109
Hebereke 2	DV	109
Int. Superstar Soccer	GV	89
Illusion of Time	DV	119
Jungle Strike	DV	109
Judge Dredd	DV	109
Killer Instinct	DV	129
Mega Man 7	DV	119
Mario Kart	DV	69
Might & Magic 3	US	129
Micky Mania	DV	59
Micky & Minnie	DV	119
Micro Machines	DV	69
NHL Hockey 95	DV	79
NBA Jam	GV	79
NBA Jam TE	DV	89
NHL Hockey 96	DV	a.Anfr.
Ogre Battle	US	139
Operation Starfish	DV	69
Primal Rage	DV	119
Punch Out Boxen	DV	99
Rock'n Roll Racing	DV	99
Super Turrican 2	DV	109
Shadowrun	DV	119
Star Trek	DV	119
Syndicate	DV	79
Sargate	DV	89
Sim City	GV	79
Sim City 2000	DV	a.Anfr.
Secret of Evermore	DV	119
Secret of Mana	GV	89
Theme Park	DV	109
Unirally	DV	109
Fatal Fury Spezial	US	129
Lost Vikings 2	DV	119
Vortex	DV	39
WCW Wrestling	US	129
Weapon Lord	US	139
Yoshis Island - Mario 2	DV	119
Yoshi's Safarie	PV	99
Action Replay 3	DV	109
Control Pad	schon ab	29,90
Diverse Gebrachtspiele	schon ab	29,90 DM

Virtual Boy

Virtual Boy mit Mario Tennis	US	399
Red Alarm	US	95
Telero Boxing	US	95
Pinball	US	95
Waterworld	US	95

NEO GEO CD

Pulstar	US	139
weitere Spiele - ruf doch mal an!!!		

MD & MCD

Batman Forever	DV	99
Demolition Man	DV	99
FIFA Soccer 95	DV	79
Foreman Boxing	DV	99
Flink	DV	39
Light Crusader	US	a.Anfr.
Lunar 2 MCD	US	119
NHL Hockey 95	DV	79
NBA Jam TE 32X	DV	89
NBA Jam TE	DV	99
Phantasy Star 4	US	159
Primal Rage	DV	119
Psycho Pinball	DV	99
Spirou	DV	109
Soulstar MCD	DV	89
... 3	DV	119
Theme Park	DV	119
WWF Raw 32X	DV	89
Action Replay 2	DV	99
Diverse Gebrachte	DV	ab 19,90

3 DO

BIOS Fear	US	119
Captain Quasar	US	a.Anfr.
Caspar	DV	109
Chees War	US	119
Deadalus Encounter	US	119
Dragon Lore	US	119
Flying Nightmare	DV	119
FIFA Soccer	DV	79
Kingdom Fear Raches	US	109
Killing Time	US	119

Monster Manor	GV	79
Mazer	US	119
NHL Hockey 96	US	119
Need for Speed	GV	79
Po'ed	US	119
Panzer General	US	99
Policenauts	US	119
Phoenix 3	US	a.Anfr.
Return Fire	US	109
Road Rush	GV	79
Super Streetfighter	GV	89
Space Hulk	US	109
Slam n Jam	DV	109
Syndicate	DV	109
Seal of Pharao	US	129
Slayer 2	US	129
Theme Park	DV	109
Trip - D (Tetris)	US	119
GEX	US	99
Wing Commander 3	DV	99
weitere Gebrauchte bitte erfragen		

Sega Saturn

Alien Trilogy	DV	109
BUG	US	89
Caspar	DV	109
Cyber Speed Way	US	109
Cyberia	US	109
Daytona USA	ab	99
Dark Legend	US	109
FIFA Soccer 96	US	109
JP	129	
Layer Section	JP	129
Minnesota Fats Pool	US	109
Military Commander	JP	165
NBA Jam TE	DV	105
NHL Hockey 96	US	109
Primal Rage	DV	109
Panzer Dragon	ab	99
Pebble Beach Golf	DV	109
Policenauts	US	109
PGA Tour Golf 96	US	109

Rayman	US	119
Streetfighter Movie	DV	105
Shinobi	ab	99
Sim City 2000	US	119
Theme Park	US	119
Twin Bee Collection	JP	129
Virtua Fighter	ab	89
Viewpoint	US	109
Virtua Fighter Remix	US	109
Virtua Racing	US	119
X-Man	JP	129
Wing Arms	JP	129
Wrestling	JP	129

Hardware/Zubehör

3DO NTSC	GV	ab
499		
3DO FZ 10 PAL	DV	639
Saturn ohne Spiel	DV	739
SNES	GV	139
MD	GV	99
3DO Memory Card	US	
a.Anfr.		
3DO 6Button Pad	US	59
3DO SNES Pad Adapter	US	59
Saturn Turbo Pad	US	59
Saturn Universal Adapter	DV	79
Saturn Lenkrad	DV	129
Saturn Action Replay	DV	99
PAL WANDLER NTSC-PAL	129	

Jaguar

Jaguar mit Spiel	GV	199
Alien vs Predator	GV	99
Bubsy 2	DV	89
Fight for Live	PV	129
Rayman	PV	129
Sensible Soccer	PV	129
Ultra Vortex	PV	129
Power Rally	PV	129
CD ROM	US	call

Game Boy

Caspar	US	59
Mega Man 4	PV	59
King of Ring WCW	PV	55
Power Rangers	PV	55
Wario Land 3	PV	55

Sony Playstation

Arc the Lad	JP	159
Air Combat	US	119
Boxers Road	JP	155
Dark Stalker	JP	159
Dragon Ball Z	JP	149
Deconstruction Derby	DV	89
ESPN Extreme Games	US	109
Fire Pro Wrestling	JP	159
Jumping Flash	DV	94
Kileak the Blood	DV	94
Lemmings 3D	DV	94
NBA Jam TE	DV	105
Novastorm	DV	99
Night Striker	JP	149
PGA Tour Golf	JP	155
Philosoma	JP	149
Power Serve Tennis	US	109
Policenauts	US	119
Rayman	US	109
Ridge Racer	DV	99
Raiden	DV	99
Rapid Reload	DV	94
Streetfighter the Movie	DV	104
Shockwave Assault	US	119
Starblade Alpha	GV	99
Toshinden	DV	94
Tekken	US	119
Theme Park	US	119
Twisted Metal	US	119
V - Tennis	JP	155
Viewpoint	US	119
Winning Eleven	GV	109
Wing Commander 3	US	119
Zeitgeist	JP	149
Zero Divide	JP	155

Hardware/Zubehör

Mouse	59
Memory Card	49
Pad	59
Turbo Pad	59
Negcon Pad	139
Padverlängerung	29
2 Infrarot Pads	129
RGB Umbau	50
Universal Umbau-alles spielt	39
SONY PSX	DT 595
SONY PSX	US 679

Zeitungen

EGM	US	12
Game Fan	US	12
3DO Magazin mit CD	US	15

NEUERÖFFNUNG

LADEN
GESCHÄFT

Marzahner
Promenade 47
Berlin-
neben A-Z

Großer Ridge
Racer
Wettbewerb

1 Playstation jeden
Monat bis Dezember
zu gewinnen
+ Destruction Derby

Genaueres in unseren Läden
oder unter Tel. 425 11 92
Rechtsweg ist ausgeschlossen!

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

Besucht unsere Läden in Berlin: **Prenzlauer Berg Hans-Otto-Str. 28 • Marzahn Bergstr. 5**

Wir haben ca. 800 Gebrauchtspele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

NEXT GENERATION REPORT

Für Sonys Playstation erscheinen Strategiespiele aus Japan, den USA und Europa. Hier ein erstes Bild von "Warhammer: Schatten der gehörnten Ratte".



Technisch ist jede Next-Generation-Konsole für Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen geeignet. Die Rechenpower ist zweitrangig, und auch die audiovisuellen Fähigkeiten spielen bei dieser SpieleGattung keine große Rolle. Videosequenzen und 3D-Animationen sind nur eine nette Zugabe an das altherwürdige Spielgenre. Ohne Intros, Zwischenbilder und Filmeinspielungen machen Strategiespiele genauso viel Spaß. Leider greifen wegen der Bequemlichkeit deutscher Anbieter bislang nur japanische Strategiespieler zum Joypad. Dort gibt's für Playstation und Saturn von Anfang an die besten Werke der Simulations-

spezialisten Artdink und Koei, kürzlich ist sogar eine Neuauflage des legendären "Military Commander" erschienen. In Deutschland ist der PC auf diesem Gebiet der König, nur zögerlich neh-



Die Hälfte der kommenden 32-Bit-Strategiespiele sind PC-Umsetzungen. Auch die "Sim-City"-Serie von Maxis wird auf Playstation und Saturn erscheinen.



Noch ist SSI's neuzeitliches "Panzer General" die beste Strategiesimulation auf dem deutschen Markt. Im Bild die 3DO-Version; eine Variante für die Playstation erscheint in wenigen Wochen.

STRATEGIESPIELE

STRATEGIE-ZUBEHÖR



Was dem Flieger und Rennfahrer sein analoger Stick, ist dem Strategen seine Maus: Menüs, Icons und andere PC-typische Bedienungselemente lassen sich mit der Maus besser erreichen und bedienen. Fast alle

Im schwarzen Design des deutschen Saturn:

angekündigten Strategiesimulationen werden im Original mit der Maus gespielt, viele unterstützen den analogen Allrounder auch in der Konsolenvariante. Konnte sich der Büro-Controller auf dem Mega Drive- und Super-Nintendo-Sektor nicht durchsetzen, stehen mit Einführung der 32-Bit-

Konsolen die Chancen für ein Comeback gut. Im Gegensatz zu den seltenen Maus-Spielen für 16-Bit (Nintendos "Sim City", EAs "Populous") werden für Next-Generation-Maschinen Dutzende von Strategieumsetzungen vom PC erscheinen.



...und hier die weiße Playstation-Maus, die z.B. mit "Lemmings 3D" funktioniert.

men Playstation, Saturn und 3DO die Verfolgung auf. Systemübergreifend umgesetzt wurden "Panzer General" und "Theme Park". Dank Laguna und Mindscape befinden sich auch andere PC-Klassiker auf ihrem Weg zur Konsole: Playstation- und Saturn-Strategen erwarten "Sim Tower", "Sim City 2000" und "A-Train", nach einem Playstation-"Warhammer Fantasy Battle" soll näch-

stes Jahr die Saturn-Umsetzung folgen. Gegenwärtig ist das 3DO noch die beste Strategiekonsole, erst mit Veröffentlichung der vier genannten Titel wird sich das Gewicht in Richtung Playstation und Saturn verschieben. Atari-Besitzer haben lediglich zu Bullfrogs "Theme Park" Zutritt, militärische Strategiespiele oder Wirtschaftssimulationen sind für den Jaguar nicht geplant.

ROLLENSPIEL & ACTION ADVENTURE

Traurig, aber wahr: Wer gerne durch exotische Welten reist, vorzeitliche Artefakte sucht und der Untotenarmee mit blanker Klinge entgegentritt, der ignoriert die Next Generation und bleibt bei Super Nintendo und Mega Drive. Gegenwärtig sind systemübergreifend nur zwei 32-Bit-Rollenspiele bzw. Action-Adventures in Deutschland erschienen: SSI's kampflustige Dungeon-

Expedition "Slayer" für das 3DO und Segas jämmerlicher Rollenspielversuch "Virtual Hydlide". Langfristig soll sich der Zustand bessern, doch erwartet auch für 1996 keine Rollenspiel-Lawine. "Slayer 2: Deathkeep" ist zwar für 3DO und Playstation angekündigt, tendiert aber noch stärker als der Vorgänger in Richtung Action-Spiel. "Final Fantasy"-, "Wizardry"- und "Phantasy Star"-Adepten werden dichte Story, Gespräche und

STRATEGIESPIELE

	erhältliche SPIELE	kommende ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
1 3DO	4	Sim Tower	★★★
2 PLAYSTATION	1	Panzer General, Sim City 200, Warhammer Fantasy Battle	★★★
2 SATURN	1	Riglord Saga, A-Train, Sim City 2000, Sim Tower	★★★
4 JAGUAR	1	momentan keine Ankündigungen	★

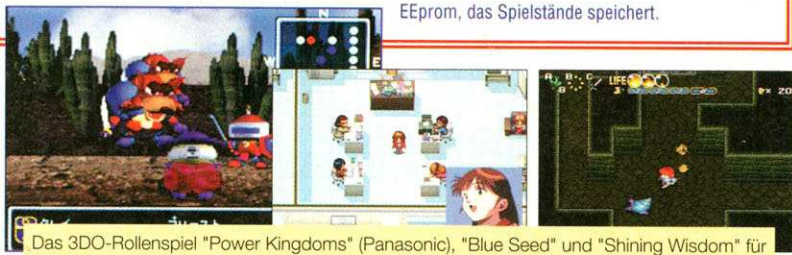


ROLLENSPIEL-ZUBEHÖR

"Wir wollen Speicherplatz!" ist seit jeher der Schlachtruf der digitalen Abenteurer. Denn ohne eine Save-Option verschwindet die stundenlange Rollenspiel-Mühe mit dem Ausschalten der Konsole ins elektronische Nirvana. 16-Bit-Spiele behelfen sich mit einem auf Modul integrierten, Batterie-gepuffertem Mini-RAM. CD-Spielen ist diese Möglichkeit natürlich verschlossen. So kam Sony auf die Idee, einen externen, tragbaren Speicher für die Playstation zu entwickeln: Die Memory-Card ist ein 1-MBit-Tresor, in dem ihr alle (Erfahrungs-) Schätze Eurer Fantasy-Abenteurer verstaubt. Natürlich könnt Ihr auch Shoot'em-Up-Highscores und alle anderen Spielstände auf Card sichern.

Vor allem für Rollenspieler wichtig: Sonys handelsliche Memory Card.

Zirka drei bis fünf Rollenspielstände passen in der Regel auf eine Memory Card. Sega bietet Euch ebenfalls einen transportablen Cartridge-Speicher, hat aber zusätzlich ein internes, batteriegepuffertes Save-RAM. Auch das 3DO verfügt über einen solchen internen Speicher und kann zusätzlich mit externem RAM nachgerüstet werden. Bislang bietet JVC die Speichererweiterung aber nur in Japan an. Jaguar-Besitzer kannten als Modulisten die Save-RAM-Problematik bislang nicht: In jedem Atari-Modul befindet sich ein EEprom, das Spielstände speichert.



Das 3DO-Rollenspiel "Power Kingdoms" (Panasonic), "Blue Seed" und "Shining Wisdom" für den Saturn erscheinen hierzulande überhaupt nicht oder mit monatelanger Verspätung.

Ortswechsel in diesem AD&D-Sequel vermissen. Segas "Shining Wisdom" ist mehr nach dem Herzen der Rollenspielreken, kommt aber keinesfalls vor 1996 nach Deutschland. Schlecht sind die Aussichten für die Playstation: Sony-Fans warten sehnsüchtig auf eine Übersetzung des farbenprächtigen "Arc the Lad" – leider weiß keiner, wann das

einzigste Playstation-Rollenspiel in Europa erscheint. Apropos Japan: Ganz oben in der Gunst fernöstlicher Abenteurer steht momentan die Fortsetzung zu "King's Field", angekündigt sind außerdem Sonys "Beyond the Beyond" und die PC-Umsetzung "Arena: The Elder Scroll". Für das 3DO erscheint Panasonics "Sword & Sorcery".



Frohe Rollenspieler in Fernost, lange Gesichter in Deutschland: Japano-Abenteurer wie Sonys "Arc the Lad" sind für Deutschland nicht angekündigt.

ROLLENSPIEL & ACTION-ADVENTURE

1	erhältliche SPIELE	kommende ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
3DO	1	Slayer 2	★★★
2	erhältliche SPIELE	kommende ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
SATURN	1	Shining Wisdom, Legend of Thor, Magic Knight Ray Earth	★★★
3	erhältliche SPIELE	kommende ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
PLAYSTATION	0	momentan keine Ankündigungen	★
4	erhältliche SPIELE	kommende ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
JAGUAR	0	Robinson's Requiem	★

GRAFIK-ADVENTURE & INTERACTIVE MOVIE

Durch die FMV-gespickten "Interactive Movies" erhält die altherwürdige Spiele-gattung der Grafik-Adventures Rückendeckung und neue Impulse. Spiele mit viel Grafik und Megabyte-schwerer Handlung, aber ohne Joypad-berstende Action sind vor allem auf dem PC beliebt. Im Videospielektor sind Bildschirm-Abenteurer mit einem 3DO am besten bedient. Zum einen gibt's für dieses System schon jetzt ein paar großartige Abenteuerspiele (z.B.

EAs überarbeitetes "Sherlock Holmes" und Infogrames' "Alone in the Dark"), zum anderen werden auch in Zukunft noch viele PC-Titel für den Interactive Multiplayer adaptiert. Umsetzungen, aber nur wenige Originalentwicklungen erwarten auch die Playstation- und Saturn-Benutzer, denen eine sehr ähnliche Produktpalette serviert wird. Die Klassiker "Myst" und "Alone in the Dark" dürft Ihr auf beiden Systemen in gleicher Qualität spielen, wir erwarten außerdem die Konvertierung des "Journey Man Projects", des actionlastigen "Cyberia" und Crystal Dynamics' Zeichentrickspiel "Dragons of the Square Table". Für die Playstation erscheint zudem "Johnny Mnemonic".

GRAFIK-ADVENTURE & INTERACTIVE MOVIE

1	erhältliche SPIELE	kommende ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
3DO	4	Daedalus Encounter, 11th Hour, Policenauts, Dragon Lore, D, Lost Eden	★★★
2	erhältliche SPIELE	kommende ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
SATURN	1	Journey Man Project, Mystery Mansion, D, Alone in the Dark-Serie	★★★
3	erhältliche SPIELE	kommende ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
PLAYSTATION	0	Discworld, Johnny Mnemonic, Myst, Alone in the Dark: Jack is Back	★★★
4	erhältliche SPIELE	kommende ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
JAGUAR	0	Highlander	★



Abenteuerspiele in Echtzeit-3D aus Frankreich: Für die Playstation sind "Fade to Black" (rechts) und "Little Big Adventure 2" geplant.

NEXT
GENERATION
REPORTJUMP'N
RUNSDas Jump'n'Run-Highlight der nächsten Monate:
Virgins "Spot goes to Hollywood".

Während die Playstation das Genre von Mario, Earthworm Jim & Co. schlichtweg ignoriert, halten Sega und Atari den hüpfenden Superstars die Treue. Auf dem Jaguar feiern vornehmlich Heimcomputer-bewährte Jump'n Run-Stars ein Comeback: Nach "Zool" und "Bubsy" soll demnächst auch ein "Pitfall"-Remake für die Raubkatze erscheinen. Auf dem Saturn tummelt sich momentan die fröhlichste Hüpfspielbande, der 3D-Käfer "Bug", der Kinderzimmer-Held "Clockwork Knight" gleich zweimal, in Japan außerdem das poppige "Astal". Ubisofts fulminantes "Rayman" wird nach seinem Debüt auf dem Atari Jaguar auch Playstation und Saturn besuchen. Der französische Hüpfspiel-Newcomer ist neben "Spot" der einzige Lichtblick für Geschicklichkeitsfanatiker. Zumindest in Japan hat Sony außerdem den bislang unbekannteren "Hermie Hopperhead" losgelassen.



Erscheint hoffentlich noch in Deutschland: Segas poppiger Japan-Import "Astal".

JUMP'N'RUNS

1	erhältliche SPIELE	kommende ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
SATURN	4	RAYMAN 86% Spot goes to Hollywood	★★★
JAGUAR	3	RAYMAN 85% Pitfall, Flashback	★★★
PLAYSTATION	1	RAYMAN 86% Spot goes to Hollywood	★★★
3DO	2	FLASHBACK 76% Johnny Bazookatone	★

schlichtweg ignoriert, halten Sega und Atari den hüpfenden Superstars die Treue. Auf dem Jaguar feiern vornehmlich Heimcomputer-bewährte Jump'n Run-Stars ein Comeback: Nach "Zool" und "Bubsy" soll demnächst auch ein "Pitfall"-Remake für die Raubkatze erscheinen. Auf dem Saturn tummelt sich momentan die fröhlichste Hüpfspielbande, der 3D-Käfer "Bug", der Kinderzimmer-Held "Clockwork Knight" gleich zweimal, in Japan außerdem das poppige "Astal". Ubisofts fulminantes "Rayman" wird nach seinem Debüt auf

DENKSPIEL

Nach einer Grübelwelle Anfang der 90er-Jahre sind abstrakte Knobelspiele aus der Mode gekommen. Auch auf den Next-Generation-Konsolen stellen "Tetris"- und "Columns"-

DENKSPIELE

1	erhältliche SPIELE	kommende ATTRAKTIONEN	MANIAC WERTUNG
PLAYSTATION	1	Worms, Hebereke, Zoop	★★★
JAGUAR	1	Flip Out, Vid Grid, Worms	★★★
3DO	2	GRIDDERS 37% Trip'd, Worms	★★★
SATURN	0	Worms, Hebereke, Zoop	★

Seltener Anblick auf Next-Generation-Konsolen:
Abstrakte Denkspiele (im Bild: Sunsofts "Hebereke")

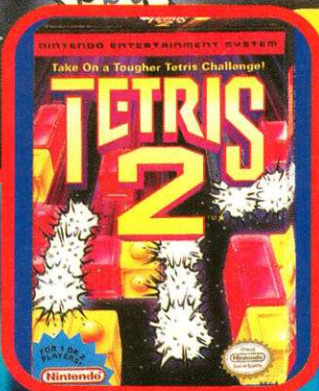
inspirierte Verschiebe- und Arrangierspiele ein Minderheiten-Thema dar. Für die Playstation gibt's das momentan beste Denkspiel: Die zeitgemäße "3D Lemmings"-Aufarbeitung bleibt Sony-Freunden vorbehalten. Im Gegensatz zu anderen Einsätzen der wuschelköpfigen Chaotenclique sollen die vir-

tuellen Lemmings für keine andere Spielkonsole erscheinen. Abgesehen von dieser Psygnosis-Entwicklung sind für Segas Saturn dieselben Denkspiele wie für die Playstation angekündigt, nämlich das japanische "Hebereke" und das englische "Worms". In Fernost wurde außerdem Spectrum Holobytes "Break Thru" ausgeliefert: Eine Tüftelei, für die der "Tetris"-Erfinder mit seinem guten Namen bürgt.

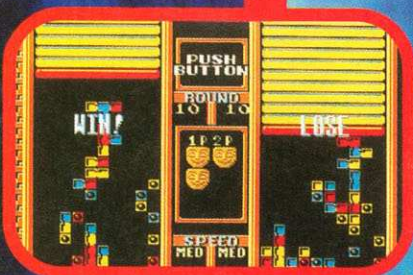
Für das 3DO wurde in Deutschland bislang nur das schwache "Gridders" veröffentlicht, demnächst erscheint außerdem das japanische "Trip'd". Eine "Lemmings"-Variante ist zwar seit zwei Jahren fertiggestellt, wurde in Deutschland aber niemals offiziell vermarktet.

Neue Formen. Neue Taktik. Neues Spiel.

TETRIS™



**ACHTUNG
SUCHTGEFAHR!**



Tetris 2 ist DIE neue große Herausforderung für Millionen von Tetris-Fans. Ein ganz heißes Ding, egal, ob Du es allein oder zu zweit spielst. Teste Deine Reaktionsfähigkeit, und geh aufs Ganze. Und wenn Du mal einen Stein falsch ablegst, sprengst Du Dir den Weg einfach wieder frei. Tetris 2 gibt's für Super Nintendo, Game Boy und NES. **Nintendo®** HAVE MORE FUN

SONY DIMENSION



Im Option-Menü könnt Ihr verschiedene Perspektiven anwählen: Hier seht Ihr das Geschehen über Eure Schulter.

Zero Divide



Tödliches Hochhaus: Im XTAL-Tower ist der Teufel los. Seit einem Kurzschluß im Hauptcomputer des gigantischen Gebäudekomplexes, spielt der ganze Kasten verrückt. Die Wachroboter randalieren und können nur von einem der Metall-Kollegen zur Raison gebracht werden. Via Super-SDN loggt Ihr Euch in einen von acht



Während Euch Draco mit seinem heißen Atem röstet, fuchelt Cygnus mit dem Lichtschwert herum.



In den oberen Bildschirmecken wird angezeigt, wie demoliert Eure Metallhaut ist.



Aus dem Ring fliegt Ihr nur selten. Meistens hält sich Eure Figur am Rand der Arena fest und springt zurück.



Originelle Riesen-Figuren und prächtige Texturen zeichnen "Zero Divide" aus. Um den spielerischen Gehalt ist's jedoch nicht ganz so gut bestellt.



Kawumm: Wild 3 ballert mit einer futuristischen Schrotflinte auf Euch.

Ursprünglich war das kleine japanische Softwarehaus Zoom auf Computerspiele spezialisiert. Das bekannteste Produkt der "Zero Divide"-Erfinder ist "Genocide", ein mittelmäßiges Jump'n'Run, in dem ein kleiner Roboter samt Schwert über den Bildschirm tapst. 1991 für X68000 vorgestellt, erschienen 1992 verschiedene Umsetzungen (u.a. für PC-Engine). "Genocide 2" wiederum wurde 1993 von Kemco für das Super NES umgesetzt.

Superrobotern ein, der gegen seine Kollegen antritt und schließlich dem Zentralcomputer den Strom ausknipsen muß. Vom ganz normalen "Terminator"-Roboter über einen feuerspeienden Drachen bis hin zum vielbeinigen Techno-Scorpion haben die Designer an alles gedacht, was sich irgendwie fortbewegt. Die Bewegungsvervielfalt der Metallgesellen ist auf Hauen, treten, decken und eine Handvoll Specials begrenzt. So legt Euch Zero mit einer ausgeklügelten Kombo auf die Matte, während Militär-Cyborg Wild 3 seine Schrotflinte mitschleppt. Für die Fans graziler Schönheiten steht IO bereit, ein abgebrühtes Robo-Babe mit langen Krallen. Nehmt Ihr den Gegner im Kampf auseinander, verliert er nicht nur Energie, sondern auch Panzerteile – darunter schimmern Drähte und Hydraulikgelenke.

"Zero Divide" ist ein actionlastiges Prügelwerk, das den spielerischen Tiefgang eines "VF" oder "Tekken" vermessen läßt – eine Handvoll Kombo-Attacken macht das Fehlen von variationsreichen Standard-Schlägen nicht wett. Technisch gibt's an Zooms PlayStation-Debüt aber überhaupt nichts



Haut Ihr dem Gegner einen Stahlpanzer kaputt, fliegen die Einzelteile über den Bildschirm.

auszusetzen: Detaillierte Texturen, viele Polygone, schöne Hintergründe und ein treibender Soundtrack lassen mehr erwarten, als einen spielerisch "nur" überdurchschnittlichen Schlagabtausch. Auch die ideenreichen Spielfiguren hätten Besseres verdient. So bleibt ein nettes Beat'em-Up für überzeugte Prügel-Fetischisten. *ak*

Testmuster von Primal Games, Tel. 02305/42533









SYSTEM

HERSTELLER

BRD-RELEASE

PLAYSTATION

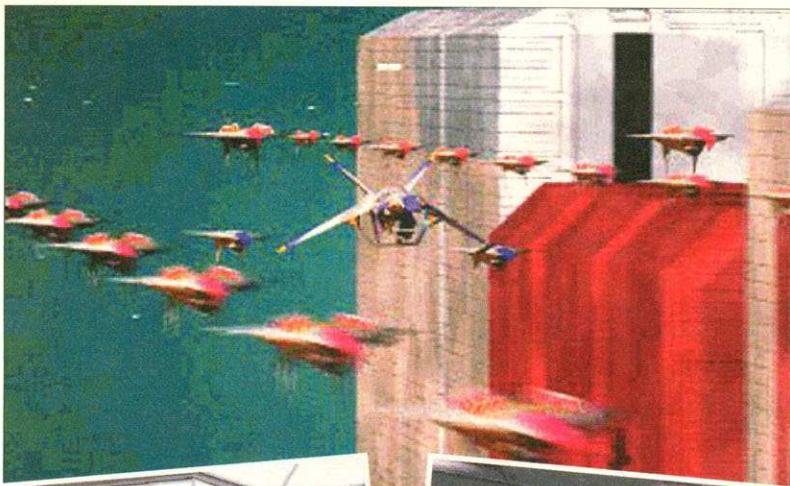
ZOOM

UNBEKANNT

SPIELSPASS

64%

Futuristisches Beat'em-Up mit einmaligen Schlagertypen und toller Grafik. Spielerisch zu eintönig.



Flug durch eine Raumbasis: Der Sternenhimmel im Hintergrund mutiert gleich zu einer Wand.



Bevor Ihr Euch mit dem Obermottz duellieren könnt, müßt Ihr mit Einzelschüssen den versperrten Gang freiballern.

Zeitgeist



Eine außerirdische Flotte steuert die Erde an und fegt die letzten Verteidiger aus der Umlaufbahn. Bevor uns der Planeten-Zerstörer der Aliens erreicht, schicken die Venus-Verbände einen wackeren Verteidigungskämpfer. Euer Echtzeit-Jäger ballert sich durch Asteroidenfelder, weicht riesigen Zerstörern aus und irrt auf der Suche nach dem nächsten Endgegner durch stählerne Tunnelsysteme. Feindjäger oder Schlachtschiffe verglühen nach hektischem Einzelbeschuss oder werden in "Panzer Dragoon"-Manier anvisiert und mit zielsuchendem Raketenhagel in ihre Polygone zerblasen. Wer den Perspektiven-Wechsel ins Cockpit wagt, genießt zwar freie Sicht, kann aber weder die Ausmaße seines Schiffes abschätzen noch rechtzeitig feindlichem Beschuss ausweichen.

Wegen schlampiger Echtzeit-Berechnung und lieblosem Spieldesign ist eine faire Flugkontrolle unmöglich: Komplette Schiffsfrenten oder Tunnelwände verschwinden plötzlich und tauchen erst kurz vor einer Kollision wieder auf, die



Kleine Gegner nehmt Ihr mit automatischer Zielvorrichtung ins Visier. Die Schußfolge erledigt alle auf einmal.

finstere Bildschirmarstellung zwingt selbst bei maximaler Monitorhelligkeit zum Blindflug. Weil Ihr Euren Blickwinkel weder zu Seite drehen noch Euren Rücken decken könnt, seid Ihr feindlichen Hinterhalten schutzlos ausgeliefert. Während Kurs und Blickrichtung Eures Schiffes vorgeschrieben sind, fällt Euch der Feind mit kontinuierlichem Beschuss in den Rücken.

Taito präsentiert mit dem 3D-Shooter "Zeitgeist" ein Paradebeispiel für eine überflüssige Vorspann-CD: Habt Ihr Euch am edel gerenderten Raumschlachten-Intro sattgesehen, überkommt Euch im folgenden Polygon-Debakel schlagartig die Ernüchterung. Farblose Texturen, zu leise abgemischte Techno-Langweiler und ein fantasieloses Szenario schrecken selbst Action-Fanatiker ab. "Starwing"-Kenner ärgern sich über peinliche Kopien. *rb*

Muster von Flying Arts, Dortmund, Tel. 0231/802084

	
	
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	TAITO
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	46%
Katastrophale "Starwing"-Action in Texture-Tracht: Irdisches Flieger-AB kämpft gegen flackernde Polygon-Armada.	



Via "Select"-Taster schaltet Ihr die mannigfaltigen Perspektiven durch (Bilderserie rechts).

Boxer's Road



Eine ungewöhnliche Boxsimulation: In "Boxer's Road" steigt Ihr nicht einfach in den Ring, um dem Gegner tüchtig einzuheizen, Ihr bestimmt den kompletten Tagesablauf Eures Athleten. Erst helft Ihr dem virtuellen Rocky durch die Geburtswehen (Größe, Gewicht, Statur, etc.), dann wird vielfältige Aufbauarbeit geleistet und ein Sparringspartner herausgefordert – bis Ihr schließlich zum ersten Fight vor großem Publikum antretet. Wahlweise könnt Ihr etwas unkomplizierter gegen einen menschlichen Widersacher boxen.

Den Ring samt Polygon-Boxern betrachtet Ihr aus vielen Sichtwinkeln (u.a. Vogelperspektive, Seitenansicht, Boxer von vorne oder von unten), beinahe alle verfügbaren Feuerknöpfe werden für den abwechslungsreichen Schlagabtausch eingesetzt. Die Grafik ist dabei nur durchschnittlich (kaum Texturen), Musik und vor allem Soundeffekte enttäuschen. Wie gut "Boxer's Road" wirklich ist, wird erst eine englischsprachige Version zeigen, da die meisten Texte in japanisch gehalten sind und es mit simplem Draufkloppen nicht getan ist. Die Wertung ist deshalb mit Vorsicht zu genießen (Tendenz: höher), der Import-Titel nur von Box-Fetischisten oder Japano-Insidern. *mg*

Muster von Primal Games, Castroprauxel, Tel. 02305/42553

	
	
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NEW
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	62%
Schwer verständliche Boxsimulation mit Polygon-Fightern und ausgiebigen Trainingseinheiten.	



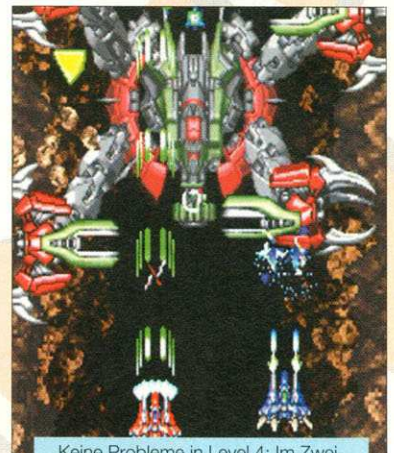
Obne Fleiß kein Preis: Ihr bestimmt das Training und seht die Fortschritte in diversen Statistiken.



PLANET SATURN



Vor und nach Eurem Angriffswirbel: Während das Riesenraumschiff vor und zurück über den Bildschirm scrollt, schießt Ihr die einzelnen Teile in Schutt und Asche.



Keine Probleme in Level 4: Im Zwei-Spieler-Modus ist's deutlich einfacher.

Der Vorspann ist enttäuschend. Euch wird lediglich die ach so komplizierte Anwendung der beiden Feuerwaffen erklärt und die Hintergrund-story in wenigen Standbildern gezeigt. Auch während des Spiels gibt's keine Zwischensequenzen oder Ähnliches.

Layer Section



Noch bevor die aktuelle "Darius"-Episode den Taito-Entwicklungs-labors entwischt, nimmt "Layer Section" Kurs auf schießwütige Saturn-Besitzer. Der Arcade-geprüfte Vertikal-Scroller beschert uns sieben Levels, die alleine oder zu zweit gemeistert werden. Dabei könnt Ihr nicht nur aus mehreren Schwierigkeitsgraden wählen ("normal" & mehrere "hard"-Stufen), sondern auch den Bildschirm-Modus einstellen: Entweder votiert Ihr für die Hochkant-Variante mit seitlichen schwarzen Balken oder für Vollbild – dazu müßt Ihr jedoch den Fernseher um 90 Grad drehen.

Wurde das Wohnzimmer entsprechend umgebaut, steht die Alien-Armada schon vor der Tür: Um die Aggressoren abzuwehren, schießt Ihr mit dem Standard-Laser senkrecht nach oben oder visiert eine Etage weiter unten befindliche Feinde mit dem Zielkreuz an. Dieses Fadenkreuz ist in gebührender Ent-

fernung vor Eurem Raumschiff fest angebracht. Sind eine Handvoll Markierungen gesetzt, feuert Ihr die zielsuchenden Raketen ab. Beide Verteidigungswaffen lassen sich unterwegs mit



entsprechenden Power-Ups aufrüsten, weitere Extras gibt's im ganzen Spiel nicht. Anfangs mutet das zweifache Gegner-Anvisieren zwar verwirrend an, doch nach ein paar Minuten gewöhnt man sich an die Methode und freut sich sogar über die taktische Note: Erfasse ich die Aliens schon von weitem mit meinem Fadenkreuz oder lasse ich sie näher an mich ran kommen, um sie dann mit dem Laser vor meinen Augen zu braten? Lediglich der gewünschte

3D-Effekt (Schurke für Laser oder Schurke für Zielkreuz) kommt nicht immer klar rüber.

Abgesehen von diesem Doppel-Schuß bietet "Layer Section" nichts Auffälliges: Die geschliffene Präsentation eines "Philosoma" fehlt ebenso wie spielerische Abwechslung in den einzelnen Levels. Keine FMV-Zwischensequenzen, kein besonderes Intro, 08/15-Hintergrundmusik und praktisch keine Extras: Für ein 32-Bit-Shoot'em-Up Baujahr 95 wahrlich nicht aufregend. Dafür bekommen Traditionalisten gut designte Levels mit wohlweislich postierten Angriffsformationen, imposanten Endgegnern und satter Action geboten. Dank begrenzter Continues hat man "Layer Section" auch nicht gleich durchgezockt, sodaß die wenigen Levels gerade noch verschmerzbar sind. mg

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Unterwegs werden die Statuszeilen am oberen und unteren Bildschirmrand oftmals ausgeblendet (Bilder links und mitte). Wer die Infos sofort braucht, drückt einfach Pause.






		
SYSTEM		SATURN
HERSTELLER		TAITO
BRD-RELEASE		ANFANG 96
SPIELSPASS		71%

Vertikale-Scroller für Traditionalisten:
Schwache Präsentation, wenig Features,
aber pulsierende Action.



Metropolis

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruer Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
5 NES KONSOL + 1 PAD	75,00	129,00
SUPER TURRICAN 2	40,00	70,00
ACTRAISER 2	20,00	45,00
FINAL FANTASY 3	50,00	80,00
BATMAN & ROBIN	30,00	60,00
BRAINLORD	40,00	70,00
DONKEY KONG	30,00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
FATAL FURY SPECIAL	40,00	70,00
HAGANE	40,00	70,00
KID	30,00	60,00
LOST VIKINGS	10,00	30,00
S. MARIOKART	20,00	45,00
NBA TE.	20,00	45,00
S R TYPE 3	20,00	45,00
ROCK N R RACING	20,00	45,00
SAMURAI SHOWDOWN	40,00	70,00
SPACE ACE	30,00	60,00
STARWING	30,00	60,00
SUPER ST. FIGHTER 2	40,00	70,00
WWF RAW	10,00	30,00
SUPER CONFLICT	20,00	45,00
SECRET OF MANA	40,00	70,00
SUPER METROID DT.	20,00	45,00
TOM & JERRY	20,00	45,00
PRO ACTION REPLAY 2	20,00	50,00
DIE SCHLUMPF	30,00	60,00
WINGS 2	10,00	30,00
ILLUSION IN TIME	40,00	70,00
THEME PARK	20,00	45,00
STARGATE	30,00	60,00
JUDGE DRED	30,00	60,00

Sega Mega Drive 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	70,00	125,00
MEGA DRIVE I+PAD	50,00	95,00
ALIEN 3	10,00	30,00
ART OF FIGHTING	20,00	45,00
BUSBY 2	20,00	45,00
COOL SPOT	20,00	45,00
DIE SCHLUMPF	20,00	45,00
DUNE 2	30,00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
ETERNAL CHAMPIONS	20,00	45,00
FIFA SOCCER 95	20,00	45,00
IMG TENNIS	20,00	45,00
KONIG DER LOWEN	20,00	45,00
MICRO MACHINES 2	30,00	60,00
NBA JAM TE.	30,00	60,00
STORY OF THOR	45,00	75,00
VIRTUA RACING	45,00	75,00
WWF RAW	20,00	45,00
SIDE POCKET	30,00	60,00
DSCHUNGLERBUCH	20,00	45,00
PGA EURO GOLF	30,00	60,00
LANDSTALKER	30,00	60,00
SKELETON CREW	30,00	60,00

Sega Mega CD2 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 + SPIEL	125,00	199,00
DUNGEON EXPLORER	30,00	60,00
DUNGEON MASTER	30,00	60,00
ETERNAL CHAMPIONS	40,00	70,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
FLYING NIGHTMARE	20,00	45,00
POPFUL MAIL	20,00	45,00
SHINING FORCE CD	30,00	60,00

Neo Geo CD 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)	250,00	399,00
AERO FIGHTERS 2	30,00	60,00
LAST RESORT	20,00	50,00
NAM 75	20,00	50,00
S. SHOWDOWN 2	40,00	70,00
SAVAGE REIGN	40,00	70,00
SIDEKICKS 2	20,00	45,00
GHOST PILOTS	40,00	70,00
GALAXY FIGHT	20,00	50,00
SENGOKU 2	20,00	50,00
ART OF FIGHTING 2	20,00	50,00
FATAL FURY SPECIAL	20,00	50,00
TOP HUNTER	20,00	50,00
WORLD HEROES PERFECT	40,00	70,00
WINDJAMMERS	30,00	60,00

3 DO 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
PANAS. RGB + SPIEL	300,00	549,00
PANAS. FZ10 + 2 SPIELE	275,00	499,00
GOLDSTAR PAL + SPIEL	275,00	499,00
3 DO NTSC GERÄTE + SPIEL	250,00	475,00
WING COMMANDER 3	30,00	65,00
SYNDICATE	20,00	55,00
STARBLADE	45,00	80,00
RISE OF THE ROBOTS	10,00	40,00
PAZNER GENERAL	45,00	80,00
NEED FOR SPEED	30,00	65,00
ROAD RASH	20,00	55,00
FIFA SOCCER	30,00	65,00
GEX	30,00	65,00
SLAM 'N JAM	30,00	65,00
REBEL ASSAULT	30,00	65,00

Sonstiges	ANKAUF	VERKAUF
SNK NEO GEO KONSOLE	125,00	229,00
SNK NEO GEO SPIELE AB-	25,00	60,00
JAGUAR SPIELE AB-	20,00	45,00
NTSC/PAL UMWANDLER NEU	139,00	139,00
220V/110V. STROMUMWANDLER	20,00	45,00
GAMEBOY OHNE SPIEL	25,00	65,00
GAME GEAR + SPIEL	45,00	89,00
GAME GEAR + 4 SPIELE	75,00	129,00
GAMEBOY SPIELE AB-	50,00	150,00
GAME GEAR SPIELE AB-	10,00	20,00
SUPER GAMEBOY	20,00	65,00
MEGA 32X AUFSATZ	100,00	179,00
SUPER SCOPE + 6 SPIELE	20,00	49,00
CDX ADAPTOR	30,00	60,00
ATARI JAGUAR MIT CYBERM.	125,00	199,00
CHINCH SVHS/SCART KABEL	30,00	30,00
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER	----	30,00

NEUE SPIELE

Sony Playstation DT 32 Bit	VERKAUF
PSX GRUNDGERAT	599,90
WIFE OUT	99,90
TOHSHINDEN	99,90
RIDGE RACER	99,90
JUMPING FLASH	99,90
RAPID RELOAD	99,90
NOVASTORM	99,90
LEMMINGS 3D	99,90
DESTRUCTION HERBY	109,90
DISC WORLD	99,90
ACE COMBAT	99,90
WARHAWK	99,90
KRAZY IVAN	99,90
TEKKEN	119,90
STARBLADE	99,90

Import	Import	Import
GRUNDGERAT JAP MIT SPIEL	899,90	
RAYMAN (US)	129,90	
TOTAL ECLIPSE (US)	129,90	
ZERO DIVIDE (JP)	169,90	
ZEIT GEIST (JP)	169,90	
FANTASTIC PINBALL (JP)	159,90	
BOXERS ROAD (JP)	159,90	
COSMIC RACE (JP)	79,90	
TWIN GODDESS (JP)	79,90	
GEOM CLUBE (JP)	79,90	
MAHJONG	99,90	
GROUND STROKE	169,90	
POP N TWINBEE	99,90	
TAMA	79,90	

Sega Saturn 32 Bit	VERKAUF
SEGA SATURN + SPIEL	799,00
ROBYN SPEED	89,90
CYBOTICA	89,90
MYNY	99,90
REAL YEMEME	119,90
BUG	99,90
PEBBLE BEACH GOLF	109,90
CLOCKWORK KNIGHT	99,90
TWINJA FIGHTER REMIX	69,90
VIRTUA FIGHTER	99,90
DAYTONA RACING	99,90

Import	Import	Import
SHIN RAPI MIT DAYTONA	899,90	
CLOCKWORK KNIGHT 2	119,90	
LAYER SECTION	129,90	
SLAM DUNK	149,90	
SHIN SHINOBI DEN	129,90	
PRETTY FIGHTER	129,90	
OUTLAWS OF LOST DYNASTY	129,90	
RAMPO	99,90	
HEBEREKES POPOON	89,90	
VIRTUAL VOLLEYBALL	149,90	
SIDE POCKET	119,90	
PRODIOLUS	109,90	
SHINING WISDON	149,90	
VICTORY GOAL	109,90	

Sega Mega CD2 16 Bit	VERKAUF
SURGICAL STRIKE	119,00
THEME PARK	109,90
SPACE ADVENTURE	119,90
DUNGEON EXPLORER	119,90
ECCO 2	109,90
ETERNAL CHAMPIONS (US)	109,90

Sega Mega Drive & 32 X	VERKAUF
LIGHT CRUSADER	119,00
VECTORMAN	119,90
COMIC ZONE	119,90
WEAPON LORD	109,00
BATMAN FOREVER	99,90
ITTEALL	49,90
MEGAMAN X	119,90
MOTHERBASE 32X	119,90
VIRTUA FIGHTER REMIX 32X	119,90
DEMOLITION MAN	99,90
EVER PITCH SOCCER	109,90
SKELETON CREW	99,90
BLOODSHOT	69,90
NBA JAM 32X	119,90
SPACE HARRIER	99,90
JUSTICE LEAGUE	99,90
WAYNE GRETZKY	119,90
NHL 96	99,90

3 DO 32 Bit	VERKAUF
SPACE HULK	119,00
FLYING NIGHTMARES	99,90
KILLING TIME	109,90
MAZER	119,90
TRIP D	109,90
WICKED 18	119,90
SPACE ACE	119,90
SYNDICATE	109,90
WING COMMANDER 3	109,90

IBM PC CD Rom Computer	VERKAUF
COMMAND & CONQUER	99,00
CONSPIRACY	24,90
HAND OF FETE	24,90
STAR TREK 25 ANNIVERSARY	69,90
SCROLL	69,90
HI-OCTANE	99,90
ONE MUST FALL	79,90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	89,90
THE VORTEX	89,90
DUNGEON MASTER 2	109,90
1944 ACROSS THE RHEIN	119,00
PERFECT GENERAL 2	99,90
FLASHBACK	79,90
MICRO MACHINES 2	89,90
CHAOS CONTROL	99,90
MASTER OF MAGIC	89,90
VIRTUA CHESS	99,90
WORLD NEWS	99,90
STAR TREK A FINAL UNITY	129,90
STARLORD	99,90
SILVER OF THE DEEP	99,90
ALICES ADVENTURES	99,90
SILVERLORD	99,90
APACHE LONGBOW	79,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	VERKAUF
MARIOWORLD 2	119,00
DONKEY KONG 2	139,90
SECRET OF EVERMORE	119,90
TETRIS 2	119,90
TIM IN TIBET	139,90
CHRONO TRIGGER	149,90
WIZARDRY V	99,90
OBITUUS	99,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS IV	139,90
INT'L SUPERSTAR SOCCER 2	129,90
SNES CHAMPIONSHIP (ANGELN)	129,90
THEME PARK	129,90
BOMBERMAN 3	129,90
CASPER	129,90
PRIMAL RAGE	119,90
PUTTY SQUAD	129,90
FOREMAN FOR REAL	119,90
BATMAN FOR EVER	119,90
DUNGEON MASTER	139,90
PACMAN 2	119,90

Import	Import	Import
POCKY N ROCKY 2	129,90	
CASTLEVANIA 2	129,90	
KAWASAKI SUPER BIKES	119,90	
TUFF GEAR 3000	129,90	
FINOCCIO	99,90	
DONALD IN MAUI MULLARD	129,90	
BREATH OF FIRE 2	139,90	
LUFIA 2	139,90	
MAROKS MAGIC FOOTBALL	139,90	
7TH SAGA	139,90	
WARIOS WOODS	99,90	

Nintendo Gameboy	VERKAUF
NEUE GAMEBOY IN FARBE LOOK	99,00
BASEBALL STARS	69,90
BUBBLE BOBBLE 2	69,90
CASPER	69,90
NIGEL MANSELL	59,90
TETRIS 2	59,90
STREET FIGHTER 2	69,90
MICKEY MOUSE 5	69,90
KIRBYS DREAMLAND 2	69,90

Sega Game Gear	VERKAUF
11 CHAMPIONSHIP	49,90
KAWASAKI SUPERBIKES	49,90
TOME & JERRY	69,90
STARGATE	49,90
BASEBALL INBALL	49,90
MICKEY MOUSE 3	49,90
FATAL FURY SPECIAL	79,90
SUPER COLUMNS	69,90
SONIC DRIFT	69,90

SNK NEO GEO CD 32 Bit	VERKAUF
THRASH RALLY	89,00
SIDEKICKS 1	89,90
BLUES JOURNEY	89,90
BASEBALL STARS	79,90
SOCCER BRAWL	79,90
WORLD HEROES	89,90
BASEBALL 2020	89,90
SENGOKU 1	79,90
TOP PLAYERS GOLF	59,90
CYBERLIP	89,90
SUPER SPY	59,90
FATAL FURY 1	59,90
MAHJONG	59,90
KING OF FIGHTERS 95	119,90
PANIC BOMBER	129,90
SIDEKICKS 3	129,90

Jaguar 64 Bit	VERKAUF
RAYMAN	119,00
ZOOL 2	69,90
TROY AIKMAN FOOTBALL	89,90
VAL DISERE	89,90

Philips CD-i 32 Bit	VERKAUF
PHILIPS 550 + SPIEL + IMPEG	999,90
PHILIPS 450 SPIEL + IMPEG	699,90
FOREST GUMP	49,90
FLASHBACK	79,90
BURN CYCLE	119,90
RISE OF THE ROBOTS	89,90
CHAOS CONTROL	99,90
STAR TREK I-IV	39,90
MR BEAN	39,90
ANIMAL INSTINCT	49,90
THE ART OF	119,90
BERTELSMAN LEXICON	279,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

INFORMATION

Wir kaufen Ihre Spiele an!

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzögl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

Versandkosten

Porto (Inland) : 6,00DM
Post-Nachnahme : 6,00DM
Porto (Ausland) : 15,00DM

Öffnungszeiten

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr Laden
Mo.-Fr. 10.00 bis 20.00 Uhr Versand
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr Laden/Versand
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr Laden/Versand

Sonstige Information

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können variieren.

Versand Bestellannahme

0541-66016
-66017

Täglich Bis 20:00 Uhr

Händler Service

Händler Anfragen erwünscht (gegen Gewerbenachweis)

Fax.: 0541-66015

Next Generation Konsolen

SONY PLAYSTATION DT

Ohne **599,- DM**
Spiel

PLANET SATURN



Der Spieltyp (militärische Simulation) und die Thematik (Das dritte Reich gegen den Rest der Welt) sind in Deutschland umstritten, unter japanischen Jugendlichen aber ein Renner. Auch wenn man solch vereinfachter und einseitiger Darstellung des 2. Weltkriegs kritisch gegenübersteht, zieht man den Hut vor Präzision und Aufwand der "Commander"-Serie. Spielerisch stimmt einfach alles. Nur Hardcore-Strategen mit "Avalon Hill"- und "SSI"-Vergangenheit murren über den lapsigen Umgang mit militärischen und geographischen Maßstäben.



World Military Commander



Geschichtsstunde für Saturn-Besitzer: Mit dem "World Advanced Military Commander" erscheint das Remake eines bis heute ungeschlagenen Mammut-Strategiespiels, das zuletzt 1992 als "Advanced Military Commander" die Importläden unsicher machte. Das Mega-Drive-Modul war die Neuauflage eines PC-Originals des Japano-Herstellers System Soft aus dem Jahre 1988. Sega nahm sowohl die 16-Bit-Version, als auch das Saturn-Spiel in die eigenen Hände und schnitt die Geschichtssimulation millimetergenau auf die jeweilige Hardware zurecht. Die Übersichtskarte, auf der Ihr Eure Truppenbewegungen plant und ausführt, blieb nahezu unverändert. Doch im Duell-Bildschirm rollen nun keine Mini-Vehikel mehr herum: Auf dem Saturn zoomen und rotieren 3D-Flugzeuge, Schiffe und Versorgungslastwagen.



Im Menü-Gestrüpp stoßt Ihr nur selten auf ein verständliches Schaubild: Eine strategische Karte des Frankreich-Feldzugs.

生産表		\$ 36000	残 27 部隊		
TD	850	TR	910	TR	500
M36B1	1	ボーイング	M7	フォークランド	1
TR	530	TR	660	TR	1000
TR	200	M16	GMC	ホキユウコト	600
TR	200	TR	450	TR	600
TR	600	TR	710	TR	450
TR	400	TR	700	TR	710

Kein Spiel für Pazifisten: Simuliert werden über hundert Vehikel und Waffentypen, Weiterentwicklungen und Modifikationen.

Spielerisch wurde der "Military Commander" etwas vereinfacht, dafür aber räumlich erweitert. Auf dem Saturn dürft Ihr wählen, ob Ihr in eine deutsche, amerikanische oder japanische Uniform schlüpft. Statt einer gewaltigen Campaign wie in der Mega-Drive-Version gibt's nun drei kürzere, einen deutschen, einen japanischen und einen amerikanischen Feldzug – u.a. mit der Seeschlacht von Midway und dem Kampf um den Guadakanal. Egal, für welchen Feldzug oder welches Einzelszenario Ihr Euch entscheidet: Von Anfang an werdet Ihr mit einem harten Gegner und einem unüberschaubaren Waffenarsenal konfrontiert. Kurzgehaltene Einführungsszenarien wie in der Mega-Drive-Version gibt's diesmal nicht. Im Lauf einer Kampagne werden nahezu alle Fahr- und Flugzeugtypen, Schlachtschiffe und Versorgungs-Vehikel des zweiten Weltkriegs simuliert. Elemente klassischer amerikanischer Tabletop-Simulationen ("Zone of Con-



Klare Darstellung, praktische Benutzerführung: Durch dunkle und helle Felder werden Euch Routen und Ziele vorgeschlagen.



Auf deutscher, amerikanischer oder japanischer Seite spielt Ihr im "Military Commander" die signifikanten Schlachten der 2. Weltkriegs.



Alte Spielmechanik mit neuer Optik und exotischen Schauplätzen: Ein japanisches Geschwader jagt ein niederländisches Schlachtschiff im Pazifik.

tro], Erfahrungs- und Bewegungspunkte) wurden mit ausgereifter Benutzerführung kombiniert – die Steuerung der Armeen wird Euch so leicht gemacht, daß Ihr mit etwas Mühe sogar die vorliegende japanische Version versteht. Nur die Hintergrund- und Zusatzinfos bleiben Euch auch langfristig verschlossen. Eine US-Version ist nicht geplant. Der 32-Bit-"Commander" ist nicht so ausgereift wie sein 16-Bit-Vorgänger. Die 3D-Kampfeinspielungen sehen bombastisch aus, schlucken aber zuviel Zeit. Schaltet sie aus und Ihr habt ein fesselndes Commander-Update mit neuen Missionen an exotischen Schauplätzen. Zapp Games, Mainz, Tel. 06131/230492

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	UNBEKANT
SPIELSPASS	86%

Ultra-militaristischer Japano-Klassiker im 32-Bit-Gewand: Zugunsten der 3D-Animationen wurde spielerisch abgespeckt.

FREAK'S SHOP

SATURN HARDWARE:

SATURN & Virtua Fighter	829,95
6 PLAYER ADAPTER	69,95
Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
ARCADE RACER	109,95
BACK UP MEMORY CONVERTER	69,95
JOYPAD SATURN	49,95
VIRTUA STICK	79,95

SATURN GAMES:

Bug	99,95
CASPER	119,95
Clockwork Knight 1 & 2	je 89,95
CYBER SPEEDWAY	89,95
CYBERIA	119,95
DAYTONA U.S.A.	119,95
DIGITAL PINBALL	89,95
FANTASY PINBALL	jap. 119,95
G.AXE - DUEL	jap. 119,95
GALE RACER	jap. 119,95
GREATEST NINE	jap. 109,95
LAYER SECTION	jap. 119,95
Magic Knight Ray Earth	jap. 109,95
MYST	99,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
PANZER DRAGON	109,95
PEBBLE BEACH GOLF	89,95
RACE DRIVIN	jap. 99,95
ROBOTICA	89,95
SHINING WISDOM	jap. 119,95
SHINOBI X	99,95
STREETFIGHTER-The Movie	89,95
SUIKO ENBO	jap. 119,95
THEME PARK	109,95
TWIN BEE DELUXE	jap. 119,95
VICTORY GOAL	89,95
VIRTUA FIGHTER	99,95
VIRTUA FIGHTER REMIX	99,95
VIRTUAL HYDLIDE	99,95
VR BASEBALL	109,95

GAME GEAR:

ACTION REPLAY	59,95
CASTLE OF ILLUSION	49,95
CHUCK ROCK 2	49,95
DESERT STRIKE	49,95
DONALD DUCK-Deep Duck	39,95
DONALD DUCK-Lucky Time	39,95
GLOBAL GLADIATORS	39,95
HALLEY WARS	39,95
KLAX	39,95
MICKEY MOUSE 2	49,95
MICRO MACHINES	39,95
NBA JAM	49,95
OLYMPIC GOLD	49,95
OUTRUN	39,95
PETE SAMPRAS TENNIS	39,95
PGA TOUR GOLF	39,95
POWERSTRIFE	39,95
PRINCE OF PERSIA	39,95
ROBOCOP vs TERMINATOR	49,95
SHINOBI 1	29,95
SHINOBI 2	39,95
SONIC	29,95
SONIC 2	49,95
SONIC CHAOS	39,95
SONIC PINBALL	49,95
STREETS OF RAGE	39,95
SUPER MONACO GP 2	49,95
SUPER SPACE INVADERS	39,95
TERMINATOR	39,95
WORLD CUP SOCCER	49,95

MANGA:

verschiedene Titel ab 19,95

AERO THE ACROBAT 2	69,95
ARDY LIGHTFOOT	49,95
ART OF FIGHTING <A>	59,95
AXELAY	49,95
BLACKHAWK <A>	59,95
BLAZING SKIES <A>	39,95
BRAINIES	49,95
BRAWL BROTHERS	49,95
BRUTAL	49,95
Champion World Class Soccer	34,95
CHESSMASTER <A>	39,95
CHOPFLIFTER 3 <A>	39,95
CLAYFLIGHTER <A>	49,95
CLAYFLIGHTER 2	59,95
CLAYMATES	39,95
COOL WORLD <A>	49,95
CRASH DUMMIES	49,95
DARIUS TWIN <A>	39,95
DRAGON - Bruce Lee Story	49,95
DSCHUNGELBOCK <A>	59,95
EARTHWORM JIM	69,95
EKI THE CAT	39,95
EQUINOX	49,95
F1 WORLD CHAMPIONS.E	79,95
FIEVEL-Der Mausewandler <A>	69,95
FIFA SOCCER	59,95
FLASHBACK	49,95
GHOUL PATROL-Zombie 2>	39,95
GOOF TROOP <A>	39,95
HOLE IN ONE GOLF <A>	49,95
HULK	39,95

INDIANA JONES G.ADV.	59,95
JACK NICKLAUS GOLF <A>	49,95
JURASSIC PARK <A>	49,95
JURASSIC PARK 2	59,95
K.K. Player Manager <A>	49,95
KICK OFF 3	49,95
KING ARTHUR'S WORLD <A>	49,95
LAST ACTION HERO <A>	39,95
LEMMINGS <A>	49,95
LEMMINGS 2	49,95
LETHAL WEAPON <A>	39,95
MAGIC BOY <A>	39,95
MAGIC WOOD <A>	39,95
MARKOS MAGIC FOOTBALL	59,95

MEGA MAN X	49,95
METAL MARINES	49,95
MICKEY MANIA	49,95
MICRO MACHINES	39,95
NFL QUATERBACK	59,95
NHL HOCKEY '95 <A>	69,95
N. MANSELL WORLD C. <A>	69,95
OPERATION STARFISH	69,95
PAC-ATTACK <A>	49,95
PAGEMASTER	59,95
PIERRE LE CHEF <A>	39,95
PILOTWINGS <A>	39,95
PINK PANTHER <A>	49,95
PINBALL FANTASIES	59,95
PIRATES OF THE DARK W.	59,95
PLOK <A>	49,95
POCKY & ROCKY <A>	49,95
POP'N TWIN BEE 1 & 2	je 49,95
PRINCE OF PERSIA <A>	59,95
RASENMAHERMANN <A>	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
ROBOCOP vs TERMINATOR	59,95
ROCK'N ROLL RACING <A>	59,95
S.O.S.-SINK OR SWIM	49,95
SHAQ FU <A>	39,95
SKYBLAZER <A>	49,95
SMASH TENNIS	49,95
SOCCER KID <A>	49,95
SONIC BLASTMAN <A>	49,95
SPACE ACE <A>	49,95
SPIDERMAN - Animated	59,95
SPIDERMAN - X-MEN	59,95
STAR WING	39,95

SUPER DROP ZONE	49,95
SUPER ICE HOCKEY	49,95
S. MARIO ALL STARS <A>	59,95
SUPER MARIO WORLD <A>	49,95
SUPER METROID <A>	69,95
SUPER MORPH	39,95
SUPER PANG	39,95
SUPER PUTTY <A>	39,95
SUPER STAR WARS <A>	49,95
SUPER TENNIS	39,95
SUPER TURRICAN <A>	49,95
SYNDICATE	59,95
TERMINATOR 2-J. DAY	49,95
TIME SLIP <A>	39,95

TRODDERS <175 Levels> <A>	49,95
TROLL ISLAND <A>	49,95
TROY AIKMAN FOOTBALL	39,95
VORTEX	49,95
WARLOCK	49,95
WHERE IN THE WORLD IS C.S.	49,95
WORLD CUP USA '94	49,95
WWF RAW	69,95
X-KALIBRE 2097	39,95
YOGI BEAR	59,95
YOSHI'S COOKIE <A>	49,95
YOUNG MERLIN <A>	49,95
ZELDA 3	69,95
ZERO THE KAMIKAZE S. <A>	69,95
ZOMBIES	49,95
ZOOL	39,95

SUPER NINTENDO:

BATMAN FOREVER	109,95
BIOMETAL <A>	99,95
BRAIN LORD	US 99,95
CAPTAIN COMMANDO	99,95
CHRONO TRIGGER <Nachfolger von Final Fantasy 3>	US 139,95
DEMOLITION MAN	109,95
DEMONS CREST <A>	89,95
DIRT RACER FX	99,95
DONKEY KONG COUNTRY	109,95
DRAGON VIEW	US 89,95
EARTHBOUND	US 109,95
EYE OF THE BEHOLDER	US 89,95
FINAL FANTASY 2	US 129,95
FINAL FANTASY 3	US 139,95
F.F.3 Spielberater <480 Seiten>	49,95
FLINTSTONES	74,95
FLINTSTONES-The Movie <A>	79,95
FOREMAN FOR REAL	99,95
GEMFIRE	US 79,95
HEBEREKE POPOON <A>	69,95
HEBEREKE POPOON 2	89,95
ILLUSION OF TIME	109,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	109,95

SUPER BC KID	99,95
SUPER MARIO WORLD 2	119,95
SUPER PINBALL	69,95
SUPER PUNCH OUT	69,95
S. RETURN OF THE JEDI	79,95
SUPER TURRICAN 2	99,95
THEME PARK	99,95
TOTAL FOOTBALL	99,95
TURBO TOONS	79,95
UNIRALLY	99,95
X-MEN	109,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES Konsole & Fifa Soccer	269,95
2 INFAROT-JOYPADS	69,95
6 SPIELER ADAPTER	49,95
ADAPTER US / PAL "Fire"	29,95
ACTION REPLAY 3	89,95
FIGHTER STICK SN "Fire"	79,95
PAD	29,95
SCART / RGB KABEL	24,95
SV 334 <durchsichtig>	29,95
SV 337 PAD	59,95
SV 338 Topfhalter	119,95
ULTRA 2 in ONE PAD	39,95

GAME BOY:

GAME BOY & TETRIS	99,95
ACTION REPLAY	49,95
AKKULADER & LADEGERÄT	59,95
AUTO ADAPTER	9,95
COOL SPOT	39,95
KIRBY'S PINBALL <A>	39,95
MEGA MAN 4	49,95
MR. NUTZ <A>	39,95
PAGEMASTER	39,95
ROBOCOP vs TERMINATOR	39,95
SAMURAI SHOWDOWN	39,95
SEQUEST DSV	39,95
WWF - Super Star 2 <A>	39,95

3 DO :

3 DO Gebrauchts-Konsole	599,95
3 DO Games Gebrauchts	ab 49,95

PLAY STATION:

PLAY STATION "Hardware"	579,95
Controller	59,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95

MEGA DRIVE:

AERO THE ACRO-BAT 2	59,95
ALADDIN	79,95
ALIEN SOLDIER	89,95
ANIMANIACS	59,95
ASTERIX - Power of Gods	89,95
BATMAN & ROBIN	89,95
BATMAN FOREVER	89,95
BOOGERMAN	69,95
BUBBLE & SQUEAK	49,95
CHUCK ROCK 2	49,95
CLAYFLIGHTER	49,95
COMIX ZONE	109,95
COOL SPOT	59,95
DAFFY DUCK in Hollywood	79,95
DAS DSCHUNGELBUCH	69,95
DEMOLITION MAN	89,95
Desert Demolition-R.Runner	79,95
DI SCHLUMPF	69,95
DINO DINI'S SOCCER	49,95
DYNAMITE HEADY	49,95
E.A. IMG INT. TOUR TENNIS	49,95
EARTH WORM JIM	89,95
ECCO THE DOLPHIN 2	69,95
F1 WORLD CHAMPIONS	69,95
FIFA SOCCER '95	59,95
FOREMAN FOR REAL	89,95
J.MADDER FOOTBALL '95	49,95
JUDGE DREDD	69,95
JUNGLE STRIKE	89,95
KAWASAKI SUPERBIKES	89,95
KÖNIG DER LÖWEN	69,95
LANDSTALKER	109,95
LIGHT CRUSADER	119,95
LOTUS 2	49,95
MARIO BASLER SOCCER	89,95
MEGA SWIV	59,95
MEGA BUMBERMAN	69,95
MEGA MAN - Willy Wars	109,95
MICRO MACHINES 2 <A>	69,95

NBA ACTION '95	89,95
NBA LIVE '95	59,95
NFL QUATERBACK	59,95
NHL HOCKEY '96	99,95
PAGEMASTER	69,95
PETE SAMPRAS TENNIS	59,95
PETE SAMPRAS '96	89,95
PGA TOUR GOLF 2	59,95
PGA TOUR GOLF 3	69,95
PRIMAL RAPE	99,95
PROBOTECTOR	69,95
PSYCHO PINBALL <A>	69,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SD VALIS <Shooting>	jap. 59,95
SEAQUEST DSV	89,95
SHINING FORCE 2	89,95
SKELTON KREW	59,95
SLAM MASTER	109,95
SOLEIL	109,95
SONIC 3	89,95
SONIC & KNUCKLES	69,95
SONIC PINBALL	59,95
SPARKSTER	59,95
SPEEDY GONZALES	89,95
STARGATE	59,95
STORY OF THOR	119,95
STRIKER	89,95
SUBTERANIA	49,95
S. STREETFIGHTER 2	99,95
SYNDICATE	59,95
TAZMANIA 2	59,95
THEME PARK	99,95
TOTAL FOOTBALL	79,95
TRUE LIES	59,95
URBAN STRIKE	59,95
VIRTUA RACING	129,95
WARLOCK	69,95
WORLD OF ILLUSION	49,95
X-MEN 2	89,95

NBA ACTION '95	89,95
NBA LIVE '95	59,95
NFL QUATERBACK	59,95
NHL HOCKEY '96	99,95
PAGEMASTER	69,95
PETE SAMPRAS TENNIS	59,95
PETE SAMPRAS '96	89,95
PGA TOUR GOLF 2	59,95
PGA TOUR GOLF 3	69,95
PRIMAL RAPE	99,95
PROBOTECTOR	69,95
PSYCHO PINBALL <A>	69,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SD VALIS <Shooting>	jap. 59,95
SEAQUEST DSV	89,95
SHINING FORCE 2	89,95
SKELTON KREW	59,95
SLAM MASTER	109,95
SOLEIL	109,95
SONIC 3	89,95
SONIC & KNUCKLES	69,95
SONIC PINBALL	59,95
SPARKSTER	59,95
SPEEDY GONZALES	89,95
STARGATE	59,95
STORY OF THOR	119,95
STRIKER	89,95
SUBTERANIA	49,95
S. STREETFIGHTER 2	99,95
SYNDICATE	59,95
TAZMANIA 2	59,95
THEME PARK	99,95
TOTAL FOOTBALL	79,95
TRUE LIES	59,95
URBAN STRIKE	59,95
VIRTUA RACING	129,95
WARLOCK	69,95
WORLD OF ILLUSION	49,95
X-MEN 2	89,95

SONDERANGEBOTE !!!

MEGA DRIVE:

3 SPORT-GAMES:	
Super Monaco & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer	89,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
AERO THE ACROBAT	39,95
ARCH RIVALS	29,95
ASTERIX	39,95
BACK TO THE FUTURE 3	39,95
BALLZ 3D	29,95
BARKLEY SHUT & UP	44,95
BILL WALSH FOOTBALL	29,95
BLADES OF VENGEANCE	29,95
Bloodshoot / Battle Franzy	49,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
BUBSY THE BOBCAT 2	49,95
COMBAT CARS	39,95
CORPORATION	29,95
Cosmic Space & Fantastic Dizzy	39,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DRACULA	29,95
DRAGONS REVENGE	49,95
E.A. Hockey & John Madden	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
FLINK	39,95
GAUNTLET 4	29,95
GENERATION LOST	39,95
GLOBAL GLADIATORS	39,95
GOODS	39,95
GUNSTAR HEROES	49,95
HAUNTING	39,95
HAVOC	39,95
HURRICANES	49,95
HYPERDUNK	29,95
INCREDIBLE HULK	39,95

INTERNATIONAL RUGBY	29,95
J. NICKLAUS GOLF POWER C.	89,95
JAMES POND 3	29,95
J.MADDER FOOTBALL '94	29,95
JURASSIC PARK	49,95
JUSTICE LEAGUE	59,95
KICK OFF 3	39,95
LEMMINGS 2	39,95
LHX ATTACK	39,95
MAN OVERBOARD	39,95
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	39,95

MEGA-LO-MANIA	39,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKEY MANIA	49,95
MOONWALKER	39,95
MR. NUTZ	39,95
MISS PACMAN	59,95
MUTANT L. FOOTBALL	29,95
NBA JAM	49,95
NBA JAM TOURNAMENT	69,95
NBA SHOWDOWN	39,95
NHL HOCKEY '95	49,95
NORMY'S BEACH BABES	29,95

3DO ZONE



Vom Reaktor zum Tentakel-Druiden: Ihr sammelt Schußextras und ballert wild drauf los.



Befreite Geiseln hinterlassen Bonus-Plaketten: Während der Rettungsaktion umlagern Euch Mini-Mechs.



Die Wände dienen weder als Hindernis noch als Schutz: Nach einem Treffer verschwinden die Stahl-Reihen.



Mazer

Nach einer Serie von FMV-Ballerien ("Space Pirates" & Co.) versucht sich American Laser Games nun am Puzzle-Genre. In "Mazer" hetzt Ihr einen von vier unterschiedlichen Helden durch isometrische Digi-Labyrinthe. Ihr befreit Gefangene, sammelt Schutzschirme und Power-Ups und prügelt auf Reaktoren ein: Bricht der Schild der Energiestation zusammen, mutiert sie zum Roboter-Obermotz und explodiert nach hitzigem Zweikampf in einer gerenderten Sequenz. Ihr studiert die aktuelle Level-Bilanz

und stöbert im folgenden Abschnitt unter Zeitdruck Plaketten auf. Wer nach dem ersten Abschnitt noch erstarbt vor der Konsole hockt, feuert spätestens jetzt die CD in die Mülltonne: Verpixelte Grafiken und Bildwechsel-Animationen frustrieren selbst den anspruchlosen Beobachter, die schludrige Steuerung verdammt Euer Armuts-Sprite zu Kettenkollisionen. Der taktische Wert der fantasielosen Irrgartenkonstrukte liegt nahe an der Nullgrenze, die Labyrinth-Idee bleibt spielerisch ebenso ungenutzt wie der schwachsinnige Wechsel zwischen verschiedenen Kameraeinstellungen- und -Entfernungen. Wer seine Freunde mit wirrem Grafik-Müll entsetzen will, greift zu. Ich erhole mich derweil von der schockierenden Test-Session. *rb*

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	AMERICAN LASER
BRD-RELEASE	UNBEKANT
SPIELSPASS	23%

Das katastrophale Irrgarten-Gestolpere mit mieser Digi-Optik eignet sich bestenfalls als neues Strafvollzugsmittel.



Disput mit der Freundin: Die gekidnappte Kimberly macht den vertrottelten Dexter über Funk zur Schnecke.



Hämmert auf den A-Knopf ein und steuert nach rechts: Dexter quetscht sich zwischen den Robotern hindurch.



Dexter kurz vor der Verwandlung zum "Space Ace": Drückt die A-Taste in Folge und mutiert zum Superhelden.

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	READYSOFT
BRD-RELEASE	UNBEKANT
SPIELSPASS	54%

FMV-Klassiker aus den Bluth-Studios: Zeichentrickfans frohlocken, der Rest beklagt mangelnde Interaktion.

Space Ace

Nach "Dragons Lair"-Ritter Eric turnt der zweite (und letzte) FMV-Held der Don-Bluth-Studios aufs 3DO. Weltraum-Ass "Space Ace" will seine Freundin Kimberly aus den Klauen vom Weltraumschurken Borf befreien: Der fette Pirat hat sich in seiner Raumfestung verschanz, die Rettungsaktion leidet unter dem verweichlichten Alter-Ego Eures Titel-Helden. Zum muskelstrotzenden Kraftpaket mutiert Ihr nur für wenige

Sekunden, den Rest der FMV-Opera erlebt Ihr aus Sicht des schwächlichen Dexter. Wie "Dragons Lair" ist "Space Ace" ein aufwendiger Animations-Streifen, der auf Eure sporadischen Pad-Kommandos wartet. Ace alias Dexter springt über Hindernisse, weicht feindlichen Attacken aus, düst mit einem Jäger durchs All und ballert schmierige Aliens über den Haufen. Wer auf interaktive Zeichentrickabenteuer und Cartoon-Humor steht, greift zu: Der Schwierigkeitsgrad ist fair, die Steuerung eindeutiger als das frustrierende "Dragons Lair"-Geschlingere. FMV-Muffel nehmen Abstand. *rb*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Activator 2	dt	79,00
Addams Family Values	dt	129,00
Adventura Island 2	dt	117,00
Aero der Akrobat	dt	119,00
Aero der Akrobat 2	uk	94,00
Air Cavalry	dt	99,00
Arly Lightfoot	dt	79,00
Asterix & Obelix	dt	129,00
Batman Forever	dt	119,00
Beavis and Butthead	dt	109,00
Big Sky Trooper	dt	114,00
Bombberman 3	dt	119,00
Boogerman	dt	99,00
Bobby 2	dt	139,00
Casper	dt	119,00
Castlevania Vampire	dt	129,00
Chrono Trigger	us	149,00
Congo	dt	99,00
Cut Throat Island	dt	114,00
Demolition Man	dt	109,00
Demons Crest	dt	129,00
Dirr Racer FX	dt	119,00
Donald in Maui Malla	dt	129,00
Donkey Kong Count. 2	dt	129,00
Donkey Kong Country	dt	139,00
Dracula X (16 MB)	dt	129,00
Dragon - Bruce Lee	dt	79,00
Earth Worm Jim	dt	79,00
Earthbound+Speleob.	us	129,00
F1 Championship	dt	99,00
Fifa Soccer 96	dt	99,00
Frank T. Big Hart B.	dt	114,00
Green Lantern	dt	119,00
Hebereke 2	dt	89,00

Illusion of Time	dt	109,00
Int. Superstar Soccer	dt	119,00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	129,00
Jelly Boy	dt	109,00
Joe & Mac. 3	dt	99,00
Madden Football 96	dt	99,00
Jordan Adventure	dt	99,00
Judge Dredd	dt	119,00
Jungle Strike	dt	109,00
Kawasaki Superbikes	dt	99,00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	109,00
Killer Instinct	dt	139,00
Legend	dt	99,00
Lion King (24 Meg)	dt	109,00
Last Vikings 2	dt	99,00
Madden 95	dt	79,00
Mario Andretti Rac.	dt	109,00
Mario World 2	dt	109,00
Mask	dt	115,00
Mega Man X 2	dt	109,00
Mega Men 7	dt	109,00
Mickey & Minnie	dt	109,00
Mickey Mania	dt	99,00
Micro Machines 2	dt	119,00
Mr. Tuff	dt	109,00
NBA Basketball	dt	129,00
NBA Live 96	dt	99,00
NBA Live 95	dt	89,00
Newman-Hoas Indy Car	dt	109,00
NFL Quarterback '96	dt	114,00

NHL Hockey 96	dt	109,00
Oscar	dt	119,00
Pac Man 2	dt	109,00
Pinball Fantasies	dt	99,00
Pinocchio	dt	129,00
Pucky & Rocky 2	dt	99,00
Parky Pig's H.Hol.	dt	119,00
Power Ranger 2	dt	119,00
Prime Goal 3	dt	119,00
Punch Out!	dt	109,00

Putty Squad	dt	119,00
Realm	dt	119,00
Revolution X	dt	114,00
Robotop vs. Termino	dt	109,00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109,00
Scooby Doo	dt	114,00
Secret of Mana k.p.t	dt	109,00
Secret of Evermore	dt	109,00
Shadow	dt	109,00
Shadowrun k.p.t.	dt	119,00
Sho-Fu	dt	109,00
Shootout Soccer	uk	119,00
Side Pocket	dt	89,00
Sim City	dt	109,00
Soul Blazer	dt	109,00
Spawn	dt	114,00
Spider-Man Venom	dt	114,00
Star Trek:Deep Space	dt	129,00
Star Trek: Next Gen.	dt	109,00
Star Trek:Fleet Ac.	dt	109,00
Tetris & Dr. Mario	dt	89,00
Tetris 2	dt	109,00
Theme Park	dt	109,00
Tim in Tibet	dt	129,00
Tom & Jerry 2	dt	134,00
Total Football	dt	129,00
Troy Akkman Football	dt	119,00

Turrican 2	dt	119,00
Urban Strike	dt	119,00
Vortex	dt	124,00
Wario's Woods	dt	89,00
Waterworld	dt	119,00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119,00
Weapon Lord	dt	119,00
Whizz	dt	119,00
Wild Guns	dt	119,00
World Masters Golf	dt	109,00
Worms	dt	119,00
WWF Wrestl. Arcade	dt	114,00
X-Kaliber 2097	dt	99,00
Zelda-Link 1.1. Post	dt	89,00

Super NES-Sonderangebote		
Blackhawk	dt	69,00
Indiana Jones	dt	69,00
John Madden 94	dt	49,00

Mario All Star Clas.	dt	69,00
----------------------	----	-------

Mario Kart Classic	dt	69,00
--------------------	----	-------

Mario Paint mit Maus	dt	69,00
Metroid	uk	69,00
NBA Jam Tournament	dt	49,00

Rise of the Robots	dt	49,00
Sparkster	dt	49,00
Star Wars 3	dt	69,00
Star Wing	dt	39,00
StarGate	dt	49,00
Street Racer	dt	49,00
Streetfighter 2 Cla.	dt	49,00
Syndicate	dt	49,00
Tozmania	dt	39,00
Tiny Toon	dt	45,00
True Lies	dt	59,00

Super NES-Zubehör		
6 Button Pro Joypad	dt	19,00
4 Spieler Adapter	dt	49,00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29,00
Cinch Kabel S.NES	dt	19,00
Donkey Kong Plüsch	dt	39,00
Donkey Kong Anhänger	dt	4,90
Game Moge 2	dt	89,00
Infrarot Joypads	dt	99,00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36,00
Pro Pad SV-334	dt	29,00
Scart Kabel S.NES	dt	19,00
Speleob. Donkey 2	dt	24,00
Speleob. Mario World 2	dt	24,00
Super Game Boy	dt	199,00
S.NES ohne Spiel	dt	199,00
Universal Adapter	dt	39,00
Verbindungs Joypad	dt	15,00

GAME BOY

Akira	dt	59,00
Asterix & Obelix	dt	59,00
Asteroids & Missile	dt	59,00
Batman Forever	dt	59,00
BC Kid 2	dt	59,00
Bobby 2	dt	59,00
Casper	dt	59,00
Cut Throat Island	dt	59,00

Donkey Kong Land	dt	59,00
Earth Worm Jim	dt	64,00
European Golf	dt	59,00
Frank Th. Baseball	dt	59,00
Galaga & Galaxian	dt	59,00
John Madden 95	dt	59,00
Jungle Strike	dt	59,00
Kirby's Dream Land 2	dt	59,00
Mario's Picross	dt	44,00
Mega Man 4	dt	59,00
Mickey Mouse 5	dt	59,00
Micro Machines 2	dt	59,00
NFL Quarterb. Club '95	dt	59,00
NFL Quarterback '96	dt	59,00
NHLPA Hockey '95	dt	64,00
Pack Panic	dt	45,00
Pinball Deluxe	dt	59,00
Pinball Mania	dt	59,00
Pinocchio	dt	59,00

Primal Rage	dt	59,00
Riddick Bowe Boxing	dt	59,00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59,00
Seasequest DSV (SGB)	dt	49,00
Star Trek Generation	dt	59,00
Streetfighter 2	dt	59,00
Super Balthazank	dt	59,00
Super Mario Land 3	dt	59,00

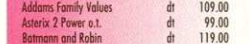
Tetris	dt	45,00
Tetris 2	dt	59,00
Tim in Tibet	dt	59,00
True Lies	dt	59,00
USAR Monster Truck	dt	59,00
Wario Blast	dt	59,00
Waterworld	dt	59,00
Warms	dt	59,00
WWF Raw	dt	65,00
Zelda	dt	59,00

Gameboy-Sonderangebote

Fifa Soccer	dt	39,00
-------------	----	-------

Gameboy-Zubehör

Game Boy Netzteil	dt	17,00
Game Boy schwarz	dt	109,00
Game Boy weiß	dt	109,00



Addams Family Values	dt	109,00
Asterix 2 Power a.1.	dt	99,00
Batman und Robin	dt	119,00
Batman Forever	dt	114,00
Beavis and Butthead	dt	89,00
Bram Stacker Dracula	dt	89,00
Bubble & Squeak	dt	79,00
Castlevania	dt	89,00
Clay Fighter	dt	89,00
Comic Zone	dt	119,00
Cut Throat Island	dt	109,00
Cybernauts	dt	89,00
Death & Ret. a.Superm	dt	99,00
Demolition Man	dt	99,00
Donald Duck Maui Ma.	dt	109,00
Dragon - Bruce Lee	dt	79,00
Dynamine Hoody	dt	89,00
EXD Squad	dt	109,00
F1 Championship	dt	89,00

Fifa Soccer 96 dt 89,00

Fire Team Rogue	dt	89,00
Flintstones - Movie	dt	119,00
Generation Lost	dt	89,00
Hayoc	dt	99,00
Hurricanes	dt	94,00
IMG Int. Tour Tennis	dt	95,00
Inchy & Scratchy	dt	99,00
Jelly Boy	dt	109,00
J.Madden Football 96	dt	89,00
J.Madden Football 96	dt	109,00
Jurassic Park Ramp.	dt	99,00
Justice League	dt	79,00
Light Crusader	dt	109,00
Lithar Mathias	dt	109,00
Madden NFL 95	dt	69,00
Mario Basler Soccer	dt	114,00
Marsoplami	dt	109,00
Mask	dt	114,00
Megaman Willy Wars	dt	109,00
Mickey & Minnie	dt	109,00
Mickey Mania	dt	79,00
Mr. Nutz	dt	69,00
Mr. Nutz 2	dt	109,00
NBA Basketball	dt	109,00
NBA Jam Tournament	dt	99,00
NBA Live 96	dt	89,00
NBA Live 95	dt	69,00
NFL Quarterback '96	dt	114,00
NHL Hockey 96	dt	99,00
Page Master	dt	109,00
Sompres Tennis 96	dt	109,00
PGA Tour Golf 96	dt	89,00
PGA Tour Golf 3	dt	89,00

Pocahontas dt 109,00

Primal Rage	dt	109,00
Punisher	dt	109,00
Putty Squad	dt	109,00
Rayvolution X	dt	114,00
Rise of the Robots	dt	69,00
Schlümpfe	dt	109,00
Seasequest DSV	dt	129,00
Shining Force 2 (DA)	dt	129,00
Skeleton King	dt	89,00
Soleil (Komp. dt)	dt	111,00
Sonic 1&2 & Dr. Robo.	dt	109,00
Speedy Gonzales	dt	109,00
Spiderman/X-Man	dt	99,00
Spirou	dt	99,00
Star Trek:Deep Space	dt	109,00
Stargate	dt	99,00
Story of Thoro.k.p.t	dt	124,00
Syndicate	dt	99,00
Theme Park komp.dt.	dt	79,00
Tiny Toon 2	dt	109,00
Total Football	dt	109,00
Urban Strike	dt	99,00
Vectorman	dt	114,00
Waterworld!	dt	99,00
Weapon Lord	dt	99,00
Wander Boy 3	dt	99,00
World Class Soccer	dt	109,00
WWF Wrestl. Arcade	dt	114,00
X-Men 2	dt	99,00

Mega Drive-Sonderangebote

Balz	dt	29,00
Bobby 2	dt	39,00
Double Clutch	dt	49,00
Fifa Soccer '95	dt	59,00
Flux Juice	dt	54,00
Hyperdunk	dt	39,00
Incredible Hulk	dt	39,00
Marka's Magic Footb.	dt	55,00
Mighty Max	dt	59,00
NHLPA Hockey '95	dt	49,00
Onifrons	dt	29,00
Pack Panic	dt	59,00
Prifall!	dt	49,00
Prince of Persia	dt	59,00
Puggy	dt	49,00
Snake, Rattle'n Roll	dt	49,00
Sword of Vermilion	uk	49,00
Telespin	dt	29,00
Toughman Boxing	dt	49,00

Umeces.Roughness 95	dt	55,00
Winter Olympics	dt	39,00
Yogi Bear	dt	49,00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	65,00
6 Button Joypad	dt	39,00
Action Replay Pro 2	dt	79,00
Antennenweiche MD 2	dt	39,00
ASCI 6 But. Joypad	dt	45,00
Asci 6 Button Pad	dt	45,00
Cinch Kabel MD 1	dt	15,00
Competition Joypad	dt	16,00
Pro Pad 4.8. SV-439	dt	39,00
Program Pad SV-443	dt	59,00
Saga Maus	dt	75,00
Teona 183 Joypad	dt	23,00



Battle Frenzy	dt	109,00
Chuck Rilly-8.C.Rac.	dt	109,00
Demolition Man	dt	99,00
Dragon Lore	dt	89,00
Dragon's Lair k.p.dt.	dt	99,00
Dungeon Explorer 2	dt	89,00
Ecco the Dolphin 2	dt	109,00
Fahrenheit	dt	109,00
Fatal Fury Special	dt	69,00
Flying Nightmares	dt	99,00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89,00
Kids on Site	dt	89,00
Lords of Thunder	dt	89,00
Mega Race	dt	89,00
Midnight Raiders	dt	109,00
NBA Jam	dt	89,00
Rebel Assault	dt	109,00
Samurai Showdown	dt	74,00
Schlümpfe	dt	99,00
Soul Star (komp. dt)	dt	109,00
Space Adventure	dt	89,00
Surgical Strike	dt	109,00
Syndicate	dt	99,00
Theme Park	dt	99,00
World Cup Golf	dt	99,00

Mega-CD-Sonderangebote

Bill Walsh Football	dt	39,00
NHLPA Hockey '94	dt	39,00
Powermanger	dt	39,00
Prince of Persia	dt	29,00

Mega-CD-Zubehör

Sega 32X

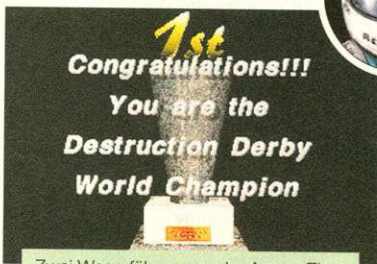
Batman Forever	dt	124,00
Blackhawk	dt	99,00
Casper	dt	99,00
Caspa Killer	dt	135,00
Fifa Soccer 96	dt	99,00
Judge Dredd	dt	124,00
Knuckles		

Destruction Derby



Dank Psygnosis erreicht ein weiteres Unterhaltungsspektakel aus den USA die europäischen Spieler: Nachdem es Joypad-Artisten bereits wiederholt mit WWF-Wrestlern und "American Gladiators" aufnehmen durften, betretet Ihr nun die Arena des "Demolition Derby". 20 Fahrer wagen sich mit ihren Automatik-Vehikeln zum ultimativen Crash-Test auf ein offenes Spielfeld. Während in der Real-Vorlage der letzte Raser mit intaktem Wagen gewinnt, habt Ihr in "Demolition Derby" die Wahl zwischen mehreren Spiel-Modi: In der Meisterschaft kassiert Ihr Punkte für gekonnte Karambolagen und gefahrene Zeit, im Duell müßt Ihr nur den Gegner verschrotten. Hartgesottene Spieler wählen den "Total Destruction"-Mode und versuchen auf Zeit gegen 19 Kamikazepiloten zu bestehen.

Wer lieber auf einer anständigen Strecke die Polygone zersplittert, nimmt an den "Stock Car"- und "Wrecking"-Meisterschaften teil: Auf fünf Strecken brettet Ihr für Bestzeiten um die Kurven oder zertrümmert feindliche Karoserien auf der Jagd nach Punkten. In beiden Meisterschaften müßt Ihr Euch durch fünf Divisionen kämpfen: In jeder Division stellen sich Euch auf fünf Strecken drei Gegner, die Euch im Kampfgetümmel gnadenlos auf den Gurt rücken. Seid Ihr siegreich, steigt Ihr eine Division auf, bis Ihr in der Meisterklasse gegen die gefährlichsten Fahrer antretet. Zu allen drei Meisterschaften dürft Ihr auch einen Kumpel mit eigener Playstation einladen und ihm per Linkkabel das Blech über die Ohren ziehen. Habt Ihr die passende Spiel-



Zwei Wege führen aus der Arena: Einer direkt ins Krankenhaus (oben), der andere auf's Sieger-Podest (unten).



Zwischen den Rennen speichert Ihr, überprüft Eure Plazierung oder verfolgt Eure Crashes in der Wiederholung.

Per digitaler Kamera verfolgt Ihr Euer letztes Rennen und verbessert so Euren Fabrstil.



Fastest Laps	
Total Destruction	
WINNIE	68:22
ULTRAOLI	67:86
MANIAC	63:24
ULTRAOLI	61:89
ROBZAENG	02:52

Rekorde zum Mitnehmen: Per Memory-Card speichert Ihr Eure Bestzeiten und Spielstände.



Haben Euch die Gegner an der Bande eingekreist, sucht Ihr am besten Schutz hinter einem anderen Wagen.

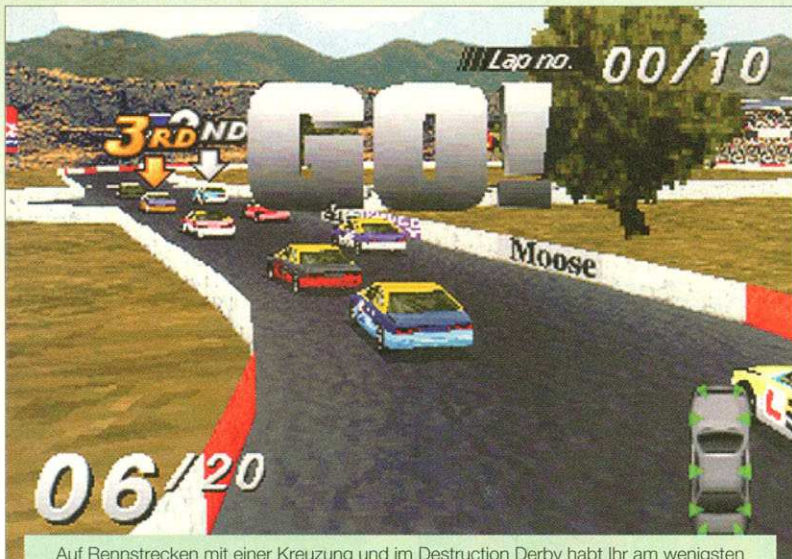
Variante angewählt, geht's ab auf die Piste: Zu Spielbeginn betrachtet Ihr Euer Fahrzeug aus der Hubschrauber-Perspektive; per Knopfdruck zoomt Ihr in drei Schritten an Euer Fahrzeug heran, bis Ihr die "Ridge Racer"-Perspektive erreicht habt. Euer Fahrzeug besitzt eine automatische Gangschaltung und kann vorwärts und rückwärts beschleunigen. Statt Übersichtskarte, Drehzahlmesser und Geschwindigkeitsanzeige erblickt

Ihr in der rechten unteren Ecke einen Grundriß Eures Fahrzeugs, auf dem farbige Pfeile den Zustand Eures Wagens anzeigen. Verfärbt sich ein Pfeil von grün über rot zu schwarz, ist der markierte Teil zerstört. Während Euch ein kaputter Kofferraum oder eine gebrochene Hinterachse nur abbremst, beeinträchtigt ein abgerissenes Vorderrad auch Eure Lenkung: Der Wagen zieht nach rechts oder links und läßt sich

MATERIALSCHLACHT • "Destruction Derby" lockt mit einer Mischung aus hochtourigen Raser-Gefechten und scheppernden Crashes. Polygon-Splitter und qualmende Motorhauben heben die Schadenfreude, die Steuerung ist vortrefflich gelungen und läßt instinktive Reaktionen zu. Leider mangelt es auf Rennstrecken mit Kreuzungen und in der Arena an Übersicht: Plötzlich schießt ein Gegner in Eure Seite, den Ihr auch aus der Helikopteransicht unmöglich vorhersehen konntet. Dazu kommen die zahlreichen Ladepausen und die umständliche Benutzerführung, die durch anwählbaren Schnick-Schnack wie eine Kamerafahrt durch die Boxen unnötig kompliziert ausfällt. Mit unterschiedlichen Fahrzeugen und einer einfachen Benutzeroberfläche wäre diese CD allein schon ein Kaufargument für die Playstation. Doch auch so sorgt das Spiel noch für nächtelangen Spielspaß.



Der "Total Destruction"-Mode für Einzelkämpfer: Auf Euch allein gestellt flüchtet Ihr in der Destruction Derby-Arena vor 19 tollwütigen Kollegen.



Auf Rennstrecken mit einer Kreuzung und im Destruction Derby habt Ihr am wenigsten Übersicht. Dort empfehlen wir die Helikopter-Perspektive.



Die digitale Kamera: Nach jedem Rennen laßt Ihr die Zerstörung nochmal über den Bildschirm donnern.



Im "Stock Car"-Mode müßt Ihr die Gegner nicht zusammenfahren, sondern um die höchste Plazierung kämpfen.



Die "Ridge Racer"-Perspektive eignet sich für alle gerade Strecken, sorgt bei Crashes jedoch für Verwirrung.

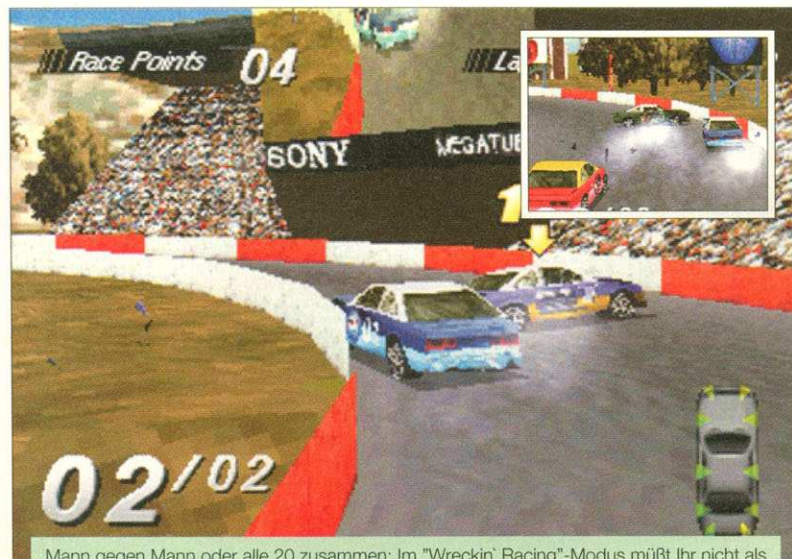


Nach mir die Kamera: Diese Ansicht hilft Euch bei Abdräng-Manövern und hinterlistigen Vollbremsungen.

kaum unter Kontrolle bringen. Doch selbst dann müßt Ihr noch nicht aussteigen: Gefahren wird, bis der Motor aufhört zu tuckern. Je nach Spiel-Modus

flüchtet Ihr im Zickzack-Kurs vor rabiaten Angriffen, schlingelt Euch elegant durch Massenkarambolagen oder brettert todesmutig in den nächstbesten

BEAST-SYNDROM • Auch nach einer personellen Umstrukturierung hat Reflections ("Shadow of the Beast") vergessen, einen erfahrenen Spieldesigner anzustellen. Technisch und grafisch ist "Destruction Derby" tadellos und höchst originell, nur spielerisch gibt's Grund zu nörgeln. Abgesehen von der bescheuerten Benutzerführung (ein Labyrinth der Menüs, Icons und Mini-Animationen), ärgerte mich das Fehlen eines Tachometers, der Euch zeigt, inwieweit ein Crash-Schaden Eure Geschwindigkeit beeinflusst. Angesichts der Zerstörungs-Action hätten auch Boxenstops mehr Sinn gemacht, als z.B. bei Segas "Daytona". Leider läßt sich Euer Mechaniker-Truck nur kurz in einer sinnlosen Animation blicken. Im Kern ist das Spiel jedoch fehlerlos: Das Kino-geprüfte Fahrverhalten der unverwundlichen Ami-Kutschen läßt massig Freiraum für Zerstörungsmanöver und Taktik.



Mann gegen Mann oder alle 20 zusammen: Im "Wreckin' Racing"-Modus müßt Ihr nicht als erster durch die Ziellinie brausen, sondern Punkte für gekonnte Crashes sammeln.

Gegner. Erst wenn Ihr die Ziellinie passiert, das Rennen aufgegeben oder Eure Karre zu Schrott gefahren habt, verläßt Ihr das Cockpit. Doch nicht nur das Wagen-Schema zeigt Euch den Zustand Eures Gefährts: Bevor die Kiste rauchend auf der Fahrbahn liegenbleibt, zerbeult sich die Karosserie, bis Ihr Euer Logo auf der Fahrertür nicht mehr erkennen könnt. Während Motorhauben-Splitter durch die Gegend fliegen, Frauen kreischen und digitale Splitter-Geräusche aus den Boxen klirren, kommentiert ein Moderator das Geschehen mit einer Reihe von Standard-Sätzen. Dazu stampfen Techno- und Jungle-beeinflußte Pop-Stücke. Zum Neo-G-Con ist das Spiel nicht kompatibel. oe



Die umständliche Benutzerführung schafft unnötige Lade-pausen: Wollt Ihr z.B. ein miß-lungenes Rennen wiederholen, brecht Ihr die Meisterschaft ab, gebt vom Hauptmenü ins Speicher-Menü und wäblt den letzten Spiel-stand an. Danach müßt Ihr Euch wieder auf die Strecke klicken – warum gibt's kein einfaches "Replay"?

Destruction derby

ROOKIE SPEEDWAY WRECKIN' RACING RACE PRACTICE CARD

GO! OPTIONS

ab 12 Jahren

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	85 %
SOUND	77 %

SPIELSPASS 78%

Beeindruckende 3D-Technik und feurige Crash-Tests lassen über Lade-pausen und umständliche Benutzerführung hinwegsehen.

Andere Versionen
Zur Zeit keine weitere Version geplant.

Theme Park



Während Ihr mit den Feuerknöpfen Attraktionen aufstellt und Getränke ordert, ruft ein Druck auf die seitlichen Taster entweder das Hauptmenü (Bild) oder ein individuelles Standmenü auf.



Der einzige Unterschied zur Saturn-Version: Auf der Playstation nutzt der Manager den trüben Sonntag zum 3D-Spaziergang über sein Gelände.



Tarifverhandlungen solange die Kekse (Mitte) reichen: Ihr pokert Euch an den Gewerkschaftsführer heran...



...bis sich die Hände zum friedlichen Beschluß berühren. Auf Wunsch wird Deutsch als Verhandlungssprache benutzt.

Jeder Aspekt des Jahrmarkt-Business wird simuliert, zur Planung und Kalkulation greift Ihr auf einen ständig aktualisierten Geschäftsbericht zurück. Die Laune der Besucher wird Euch in Form lachender oder weinender Mini-Sprites angezeigt, deren Gedanken Ihr auf Wunsch sogar lesen könnt! Einnahmen und Ausgaben verfolgt Ihr über komplexe Kurven-Diagramme.



Willkommen in der Spielzeugwelt: Viele Attraktionen unterhalten Euch durch eine vorab gerenderte 3D-Animation.

THE SHOW GOES ON • Verwuschelter Manager-Charme und ein Hauch von Zuckerwatte, der jeden "Theme Park" umweht, kommen dank der Grafik- und Soundfähigkeiten von Saturn und Playstation fantastisch rüber. Kindergeschrei, wirbelnde Riesenräder und Mechaniker, die pflichtbewußt zum Handy greifen, begleiten Euch auf dem Weg zum Vergnügungspark-Imperium. Saturn-Spieler brauchen ihre Playstation-Kollegen um die zusätzlichen Echtzeit-Spaziergänge nicht zu beneiden. Der 3D-Marsch über einen nebligen, menschenleeren Geisterrummelplatz bringt nix und führt lediglich zur Depression – schnell zurück in die fröhliche Von-Oben-Ansicht! Und noch etwas nervt mich an den "neuen" Versionen: Mittlerweile hat's jeder gespielt, "Theme Park" ist kein Grund, auf 32-Bit umzusteigen. Ich warte weiterhin auf echte "Next Generation"-Spiele.



Süßigkeiten-Lager und Eure Entwicklungsabteilung. Jedes verkaufte Popcorn läßt Eure Kassen klingeln und das Budget für neue Buden und Achterbahnen steigt. Aus dem leeren Bauplatz, den Ihr zu Anfang kauft, wird eine millionenschwere Vergnügungswelt, in die die Leute in Scharen strömen.

Wählt Ihr den komplizierten "Simulation"-Modus, müßt Ihr auf jede Kleinigkeit achten, Lohnverhandlungen mit den Angestellten (Entertainer, Mechaniker und Putztrupps) führen und die Karussell-Geschwindigkeit von Hand einstellen. Neben der animierten, in alle Richtungen scrollenden Von-Oben-Ansicht und den zahlreichen Status-Bildschirmen, enthalten beide "Theme Park"-Versionen vorab gerenderte 3D-Filme, die Euch die Attraktionen aus der Ich-Perspektive erleben lassen. Die Playstation-Version lädt Euch außerdem zu einem 3D-Spaziergang durch den eigenen Park. Das Saturn-"Theme Park" speichert den Spielstand ins interne RAM, Playstation-Besitzer sichern auf Memory Card. *wi*

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK

GRAFIK	81 %
SOUND	72 %

SPIELSPASS **80%**

Alles drin, alles dran: "Theme Park"-Umsetzung mit Intro, Ride-Animationen und 3D-Spaziergängen.

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK

GRAFIK	80 %
SOUND	72 %

SPIELSPASS **80%**

Explodierende Ticketpreise, quengelnde Kleinkinder: Die 3D-Wanderungen fehlen, ansonsten mit dem Sony-Rummel identisch.

Andere Versionen

Umsetzungen für alle Systeme: Die 3DO-Version ist mit der Saturn-Variante identisch, auf dem Jaguar fehlt die Ride-Animation, die 16-Bit-"Theme Parks" sind optisch abgespeckt und spielerisch überarbeitet.

Produzenten: John Kavanagh, Bryan Walker • Design: Simis (Jonathan Newth, David Payne & Chris Tubbs)
 • Programmierung: Erik Strickland • Grafik: Alan Tomkins u.a. • Sound: Mike Ash & Mike Edwards

Flying Nightmares



Als UN-Kampfflieger startet Ihr vom Flugzeugträger "USS Tawara" gegen die asiatische Bananenrepublik Baracala. Die Handhabung Eures AV-8B Harrier 2 (bekannt aus "True Lies") beschränkt sich auf die wichtigsten Funktionen: Bevor Ihr zu gewagten Loopings startet, müßt Ihr die Bremsen lösen, die Düsen anwerfen und in den ersten Höhenmetern das Fahrwerk einfahren. Eure Mission führt Euch in den Kampf gegen

Panzer, Truppen-Stützpunkte, Lagerhallen und Abfangjäger. Ihr düst im Tiefflug über das Festland, weicht Splittergranaten aus und setzt Euch mit einer Schleife hinter den Feind. Sind die Magazine leer, dürft Ihr zur Heimatbasis zurückkehren und dort nachladen. Wer nicht landen will (oder kann), wählt im Pause-Menü "Abort Mission". Auf heimischem Boden dürft Ihr dann per Batterie Euren Spielstand speichern. Mit einem analogen 3DO-Stick fliegt sich's übrigens noch besser. *oe*

HERSTELLER	DOMARK	
SYSTEM	3DO	
ZIRKA-PREIS	120 MARK	
ANBIETER	DOMARK	
GRAFIK	72%	
SOUND	70 %	
SPIELSPASS	58%	

Der solide Action-Flugsimulator verärgert Euch mit verbauter Steuerung und Drall in die Tiefe.

Das gerenderte Intro zeigt Eure AV-8B Harrier 2 in verschiedenen Angriffsflügen.



ABSTURZGEFAHR • "Flying Nightmares" ist ein solider Action-Flugsimulator mit flüssiger Grafik, fairen Missionen und Metal-Riffs im Hintergrund. Nur an der Steuerung hapert's: Euer Jet hat anscheinend Blei in der Schnauze – Er zieht nach unten, Ihr steuert verzweifelt dagegen. Außerdem blockiert die Lenkung durch ihre vielen Funktionen: Holt Ihr während des Steigflugs mit L und B das Fahrwerk ein, schalten sich die Turbinen aus, weil Ihr gleichzeitig die Düsen drosselt! Simulator-Fans drehen trotzdem eine Probe-Runde.



Harrier im Anflug: Mit der Select-Taste schaltet Ihr beim Angriff auf die Ansicht "In der Rakete".

Andere Versionen
 Das Original-"Flying Nightmares" erschien für den PC. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

GAME EXPRESS

Kostenlose Preisliste anfordern

action & price power

SUPER NES

- Asterix & Obelix dt 124,95
- Bomberman 3 dt 119,95
- Boggerman dt 99,95
- Chrono Trigger us 129,95
- Congo dt 99,95
- Cut Throat Island dt 109,95
- Demolition Man dt 109,95
- Donald in Maui Malla dt 119,95
- Donkey Kong Count. 2 dt 124,95
- Dracula X (16 MB) dt 119,95
- Dschungelbuch uk 79,95
- Fifa Soccer 96 dt 99,95
- Heberke 2 dt 79,95
- ISS Deluxe (16 MB) dt 119,95
- J.Madden Football 96 dt 89,95
- Jungle Strike dt 99,95
- Killer Instinct dt 139,95
- Mario All Star Clas. dt 64,95
- Mario World 2 dt 109,95
- Mega Man X 2 dt 99,95
- Mega Men 7 dt 99,95
- Mickey & Minnie dt 119,95
- NBA Live 96 dt 99,95
- NHL Hockey 96 dt 99,95
- Pinball Fantasies dt 79,95
- Pinocchio dt 124,95
- Porky Pig's H.Hol. dt 109,95
- Primal Rage dt 109,95
- Revelation X dt 109,95
- Scoby Doo dt 109,95
- Secret of Evermore dt 109,95
- Star Trek:Deep Space dt 119,95
- Star Trek: Next Gen. dt 109,95
- Tetris 2 dt 109,95
- Theme Park (kp.dt.) dt 109,95
- Tim in Tibet dt 129,95
- Total Football dt 109,95
- Turrican 2 dt 99,95
- Waterworld dt 99,95
- WWF Wrestl. Arcade dt 109,95

- NBA Jam Tournament dt 39,95
- Phantom 2040 dt 59,95
- Rise of the Robots dt 39,95
- Sky Blazer dt 49,95
- Star Wars 3 dt 59,95
- Stargate dt 39,95
- Street Racer dt 39,95
- Streetfighter 2 Cla. dt 44,95
- Syndicate dt 39,95

- ### ZUBEHÖR
- Donkey Kong Anhänger dt 4,50
 - Donkey Kong Plüsch dt 39,95
 - Scart Kabel S.NES dt 18,95
 - Spieleber. Donkey 2 dt 23,95
 - S.NES ohne Spiel dt 189,95

- ### MEGA DRIVE
- Batman Forever dt 79,95
 - Beavis and Butthead dt 59,95
 - Comix Zone dt 109,95
 - Cut Throat Island dt 109,95
 - Demolition Man dt 89,95
 - Donald Duck Maui Ma. dt 109,95
 - Earth Worm Jim dt 109,95
 - Fifa Soccer 96 dt 89,95
 - Foreman For Real dt 89,95
 - Hurricanes dt 89,95
 - J.Madden Football 96 dt 89,95
 - Marsupilami dt 109,95
 - Mighty Max dt 59,95
 - NBA Live 96 dt 89,95
 - NFL Quarterback '96 dt 109,95
 - NHL Hockey 96 dt 89,95
 - Pac Panic dt 59,95
 - Samparas Tennis 96 dt 99,95
 - PGA Tour Golf 96 dt 89,95
 - Pachahotas dt 104,95
 - Revolution X dt 109,95
 - Skeleton Crew dt 84,95
 - Sonic 1&2 & Dr.Robo. dt 99,95
 - Star Trek:Deep Space dt 99,95
 - Stargate dt 89,95
 - Tiny Toon 2 dt 69,95

- Vectorman dt 99,95
- Waterworld dt 99,95
- WWF Wrestl. Arcade dt 109,95
- Ballz dt 39,95
- Jurassic Park dt 49,95
- Madden NFL 95 dt 49,95
- Offmants dt 29,95
- Rise of the Robots dt 49,95
- Yogi Bear dt 49,95

- ### 3DO
- Alone in the Dark 1 dt 69,95
 - Alone in the Dark 2 dt 84,95
 - Creature Shock dt 89,95
 - Cridders uk 69,95
 - Cyberia dt 94,95
 - Dragon Lore dt 84,95
 - Driving Need f.Speed dt 89,95
 - Fifa Soccer dt 89,95
 - Foes of Ali dt 89,95
 - Lost Vikings 2 dt 94,95
 - NHL Hockey 96 dt 89,95
 - Panzer General dt 79,95
 - PGA Tour Golf 96 dt 89,95
 - Primal Rage dt 99,95
 - Rebel Assault dt 79,95
 - Samurai Showdown uk 84,95
 - Sesame Street Numb. us 79,95
 - Space Hulk dt 89,95
 - Syndicate (DA) dt 89,95
 - Total Eclipse uk 84,95
 - Waterworld Action dt 99,95
 - Zhadnost uk 69,95
 - Station Invasion uk 39,95

- ### ZUBEHÖR
- Goldstar 3-Do+Spiel dt 599,95
 - Goldstar Joypad dt 59,95
 - 3-Do FZ-10 + Starb. dt 629,95

- Alien Trilogy dt 89,95
- Toy Shin Den dt 89,95
- Cyberia dt 89,95
- Cybersted dt 84,95
- Destruction Derby dt 89,95
- Discworld (kp. dt.) dt 84,95
- Extreme Sports dt 84,95
- Fifa Soccer 96 dt 89,95
- Jumping Flash dt 89,95
- Kileak the Blood dt 84,95
- Crazy Ivan dt 89,95
- Lemmings 3D dt 84,95
- NBA Jam Tournament dt 84,95
- NHL Hockey 96 dt 99,95
- Novastorm dt 84,95
- Panzer General dt 89,95
- Parodius Deluxe dt 89,95
- PGA Tour Golf 96 dt 89,95
- Primal Rage dt 89,95
- Overkill dt 89,95
- Raiden dt 79,95
- Rapid Reload dt 89,95
- Rayman dt 89,95
- Ridge Racer dt 89,95
- Shock Wave dt 89,95
- Street Racer dt 89,95
- Streetfighter Movie dt 89,95
- Ducken dt 99,95
- Theme Park dt 89,95
- Top Gun dt 84,95
- Viewpoint dt 89,95
- Warhawk dt 84,95
- Waterworld Action dt 89,95
- Wing Commander 3 dt 99,95
- Wipe out dt 89,95
- WWF Arcade dt 89,95
- X-Com Enemy Unkno. dt 84,95

- Maus Sony PSX dt 49,95
- Memory Card PSX dt 44,95
- NeGcon Joypad dt 84,95
- Sony Playstation dt 589,95

- ### SATURN
- Clockwork Knight dt 79,95
 - Cyber Speedway dt 84,95
 - Cyberia dt 89,95
 - Daytona USA dt 109,95
 - Digital Pinball dt 89,95
 - Myst (kompl. dt) dt 94,95
 - NBA Jam Tournament dt 89,95
 - Panzer Dragoon dt 99,95
 - Panzergeneral dt 89,95
 - Parodius Deluxe dt 89,95
 - Pebble Beach Golf dt 84,95
 - Primal Rage dt 89,95
 - Rayman dt 89,95
 - Real Yumeme (kp.dt.) dt 109,95
 - Robotica dt 84,95
 - Shinobi X dt 94,95
 - Street Racer dt 89,95
 - Streetfighter Movie dt 89,95
 - Theme Park (kp.dt.) dt 89,95
 - Victory Galk dt 104,95
 - Virtua Fight 2 Remix dt 64,95
 - Virtua F. & Clock.W. dt 139,95
 - Virtua Fighter dt 99,95
 - Virtua Fight 2 Remix dt 64,95
 - Virtua Racing dt 89,95
 - Waterworld dt 89,95

- ### ZUBEHÖR
- 6 Spieler Adapter dt 69,95
 - Action Replay Saturn dt 89,95
 - Antennenkabel dt 49,95
 - Arcade Racer Lenkrad dt 119,95
 - Backup Memory Saturn dt 89,95
 - Joypad Saturn dt 39,95
 - Saturn-VF & Clockw. dt 849,95
 - Sega Saturn o. Spiel dt 699,95
 - Sega Saturn + 3 Spi. dt 999,95
 - Universal Adapter dt 64,95

- ### SONDERANGEBOTE
- Beavis and Butthead dt 59,95
 - Bomberman 2 dt 59,95
 - Indiana Jones dt 59,95
 - John Madden 94 dt 49,95

Versandadresse:
 GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München
 Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
 Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
 (Preise können variieren)
 Österreich: Reichstraße 35 • A-6890 Lustenau
 Schweiz: Laubenstraße 8 • CH-9444 Diépoldsau

089 / 5460878 oder 089 / 5460837
 Fax: 089 / 5460048

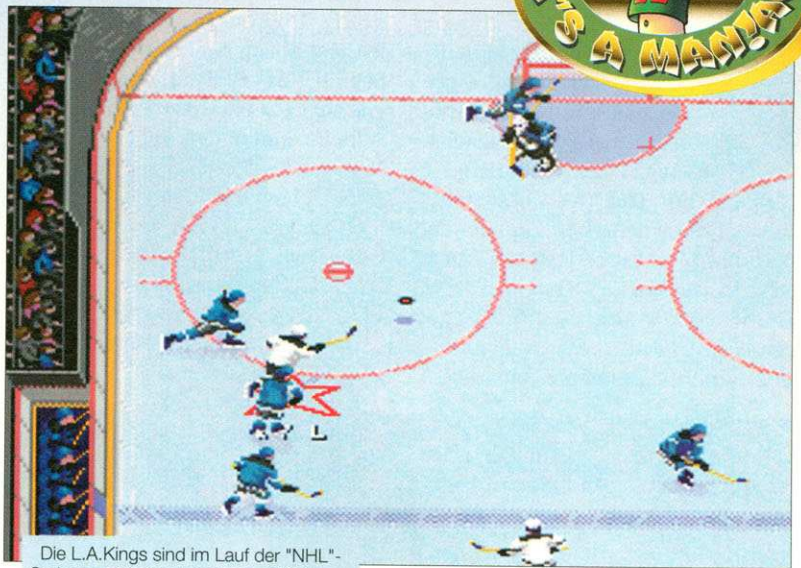
DEUTSCHLAND
 05071 / 733134 071 / 733134
Österreich Schweiz

D-Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 300,- frei
 A-Versandkosten ÖS 60,- inkl. NN, ab ÖS 2000,- frei
 CH-Versandkosten SFr 10,- inkl. NN, ab SFr 250,- frei
 Franchise-Partner gesucht!
 Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

NHL Hockey '96



Den Spieler oben in der Ecke haben wir ordentlich gecheckt, der schwarze unten wird gerade vom Puck erfaßt...



Die L.A.Kings sind im Lauf der "NHL"-Serie so schlecht geworden, daß Sie nur noch im unteren Mittelfeld bestehen.

SPIELE - TESTS

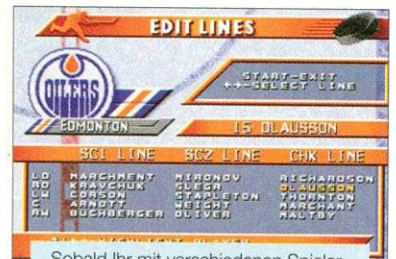
Nachdem die letzte NHL-Saison durch einen Spielerstreik verkürzt wurde, geht's in diesem Jahr wieder regulär Ende November los. In der 95er-Saison gab's eine Meinungsverschiedenheit zwischen den NHL-Stars und den Teambesitzern, die sich auf eine Gebalts-Höchstgrenze einigen wollten. Dann hätten die Stars nicht mehr frei verhandeln können und möglicherweise weniger verdient. Damit fanden sich Gretzky, Carson & Co. nicht ab und traten in den Streik. Ergebnis: Erst in zwei Jahren wird wieder über eine Gebaltsgrenze verhandelt.



Alle Jahre wieder kümmern sich die Sportspielexperten Electronic Arts um das passende Update ihrer "NHL"-Reihe. Als erste von fünf Konsolenfassungen erscheint die Mega-Drive-Version, die Next-Generation-CDs sollen ebenfalls bis Weihnachten in den Handel kommen. Die grafische Aufmachung von "NHL '96" unterscheidet sich – abgesehen von Parameter- und Statusbildschirmen – nur in Details vom Vorgänger: Ihr blickt von schräg oben auf die vertikal angelegte Spielfläche, die maximal einen halben Bildschirm nach links und rechts scrollt. Per Joypad lenkt Ihr Euren Kufenstar über's Eis, die Feuerknöpfe dienen in der Abwehr zum Bodycheck und Stören, im Angriff wird gepaßt oder geschossen. Je länger Ihr den Schußknopf gedrückt haltet, desto vehementer ballert Ihr den Puck auf den Goalie. Per Steuerkreuz könnt Ihr die Richtung des Schusses minimal beeinflussen. Wer die Simulationsaspekte von "NHL" schätzt, schaltet neben der



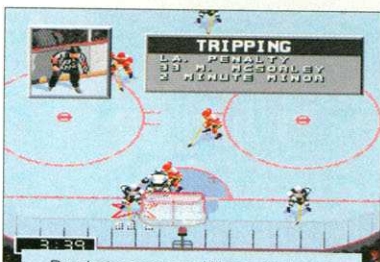
Mit der "Create Players"-Funktion erstellt Ihr Spieler mit individuellen Fähigkeiten.



Sobald Ihr mit verschiedenen Spieler-aufstellungen auf die Eisfläche geht, könnt Ihr diese frei editieren.

Abseitsregel auch die "Line Changes" ein: Hierbei stehen drei Spieleraufstellungen zur Verfügung (zwei Offensive, eine für Unterzahl), die Ihr je nach Erschöpfungsgrad austauscht. Statistiken, Tabellen und Terminpläne dienen als Beiwerk: Ihr ruft den Status Eurer Mannschaft ab, entscheidet

STRAFZEIT • Nachdem ich mich im letzten Jahr über einen dicken Design-Patzer ärgerte (wer in der 95er-Liga mehr als 100 Punkte erreichte, flog automatisch raus!), ist die Zeit der Wiedergutmachung gekommen. "NHL '96" bietet zwar spielerisch nicht mehr als der Vorgänger – sieht man von den Boxeinlagen rivalisierender Sportler ab – verdient sich aber durch die ausgefeilten Menüs weitere Lorbeeren hinzu. Der Liga-Modus ist wesentlich übersichtlicher und läßt sich besser bedienen als bei der '95er-Variante. Neu ist auch die Einstellung des Schwierigkeitsgrads – jetzt müssen Anfänger nicht mehr lange auf den ersten Torerfolg warten. Profis wird's wurmen, daß die Möglichkeiten, einen Treffer zu landen, weiter eingeschränkt wurden. Kufen-Cracks, die früher mit todsicheren Tor-Tricks Erfolge feierten, laufen erstmals ins Leere.



Das hat gegessen: Wer zu fest foul't oder den Gegner im Kampf ausknockt, darf sich auf der Strafbank abkühlen.



Slow Motion: Besonders schöne Torszenen seht Ihr Euch in der Wiederholung noch einmal an.

über den Einsatz eines Spielers oder verscherbelt miese Spieler an einen anderen Club.

NHL '96

© 1995 Electronic Arts. All rights reserved. Licensed by Sega Enterprises, Ltd.

16 MBIT

6 Jahren

HERSTELLER ELECTRONIC ARTS

SYSTEM MEGA DRIVE

ZIRKA-PREIS 120 MARK

ANBIETER ELECTRONIC ARTS

GRAFIK 70 %

SOUND 75 %

SPIELSPASS **91%**

Abgesehen von den neuen Mannschaftsdaten kaum Unterschiede zum Vorgänger. Nur die Menüs sehen besser aus.

Andere Versionen
Umsetzungen für Super Nintendo, 3DO, Playstation und Saturn sollen bis Ende des Jahres ausgeliefert werden.

Produzent: Ken Humphries, Thomas MacDevitt

Kawasaki Superbikes



Wenn Ihr als Schumi oder Speed Damon schon alle Grand Prix gewonnen habt, könnt Ihr jetzt mit Kawasakis 750ccm-Maschine ZXR 750 R an den Start gehen. 15 Kurse, von Hockenheim bis Brands Hatch, stehen auf dem Weltmeisterschafts-Programm, wer vorher ein paar Dosen Red Bull wegkippt, kann sich auch an das 48-Stunden-Rennen

von Suzuka wagen – hier müßt Ihr sogar an die Box fahren, um Eure abgebrannten Reifen zu wechseln. Vor dem Rennen paßt Ihr Eure Kiste den Wetterverhältnissen an: Neben den obligatorischen Slicks liegen Profilreifen in der Garage, die Ihr bei Regen aufzieht. In diesem Menü wählt Ihr auch zwischen Automatik und manueller Schaltung. Wer sich das Qualifikationsrennen sparen will, kann auch gleich ins Rennen einsteigen – dann startet Ihr aber von dem ungeliebten letzten Startplatz. oe



Trostlos ist das Biker-Leben. Nur im Zwei-Spieler-Modus (oben) kommt etwas mehr Freude auf.



IM STRASSENGRABEN • Während Ihr der Mega-Drive-Variante von "Superbikes" spielerisch etwas abgewinnen konntet, tut sich auf dem Super Nintendo wenig. Animationen gibt's kaum, Das Cockpit behindert deutlich die Sicht, die Landschaften sehen öde aus und das Fahrgefühl ist meilenweit von der Realität entfernt. Tunnels stehen einfach in der Gegend 'rum, macht Ihr einen Abflug, wird Euer Sprite in drei Phasen zu Boden befördert. Selbst alle Optionen, das reiche Streckenangebot und der (leider unübersichtliche) Zwei-Spieler-Modus helfen kaum weiter.

mBit 16	CODE 010 201 025	ab 6 Jahren
HERSTELLER	TIME WARNER	
SYSTEM	SUPER NES	
ZIRKA-PREIS	120 MARK	
ANBIETER	KONAMI	
GRAFIK	39 %	
SOUND	30 %	
SPIELSPASS	46%	

Einfallsloses Motorradrennen, das spielerische Feinnes, schnelle Grafik und Abwechslung vermissen läßt.

Mit Motorradrennspielen wurden Video-spiel-Freaks bislang nicht verwöhnt. Als Referenz gilt die "Road Rash"-Serie von Electronic Arts; wer auf Next-Generation-Software wartet, freut sich auf Segas kommendes "Hang On"-Update für den Saturn.

Andere Versionen

Die technisch und spielerisch deutlich bessere Mega-Drive-Variante haben wir in MANIAC 12/94 mit 72% Spielspaß bewertet.

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 460 SUPER PAD
Standard-Pad für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauerfeuer
DM 39,95*



SV 461 ECLIPSE PAD
Super-Joyypad mit 6 Spieltasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe
DM 49,95*
Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. **SV 439**
DM 39,95*
Auch für SNES unter Art.-Nr. **SV 339**
DM 39,95*



SV 462 ECLIPSE STICK
Top-Konsole für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.
DM 79,95*

Jöllennebeck

GmbH - FarEast-Import-Export
27404 Waertzen - 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 Import & Export AG
Baggastel 48 - CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960 - Fax 081/7851222

Österreich: ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a - A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/1675 - Fax 05522/71674



*unverbindliche Preisempfehlung

International Superstar Soccer Deluxe



Jahrelang litt die Soccer-Fangemeinde unter lausig spielbarem Schumpf der "Kick Off"-Klasse. Dann mußten sich die europäischen Programmierer von den Kollegen aus Fußball-Entwicklungsländern zeigen lassen, wie man das Gekicke ordentlich simuliert. Erst legte EAs kanadisches Programmiererteam mit "FIFA Soccer" die Maßlatte hoch, dann sorgte Konami mit einer japanischen Entwicklung für Trubel. "International Superstar Soccer" verkaufte sich binnen eines halben Jahres saubere 500.000 Mal; da folgt verständlicherweise ganz fix die Fortsetzung mit dem Anhängsel "Deluxe".

Das spielerische Fundament des Vorgängers wurde nicht auf den Kopf gestellt. In gewohnter Perspektive rauschen die detaillierten Kicker-Sprites über den Rasen. Mehr Animationsphasen und verschiedene Stadien-Ausmaße mit wechselnder Begrasung gehören zu den Verbesserungen im Detail. Die Steuerung nutzt wieder alle Knöpfe des Joypads weidlich aus. Mit Flachpässen,



Natürlich könnt Ihr auch bei "ISS Deluxe" freiwillig und jederzeit zum Elfmeterschießen antreten.



Bei den vordefinierten Szenarios ist auch das blamable 2:3 des deutschen Teams gegen Bulgarien dabei.

hohen Hereingaben, Schüssen, Grätschen und Turbo-Sprints läßt sich ein ordentlicher Ballzauber veranstalten. Vor allem die Meisterung des Kopfballspiels ist wichtig; hohe Hereingaben animieren Eure Stürmer zu spekta-



Die Menüs waren schon beim Vorgänger liebevoll in Szene gesetzt und wurden jetzt noch weiter verfeinert.

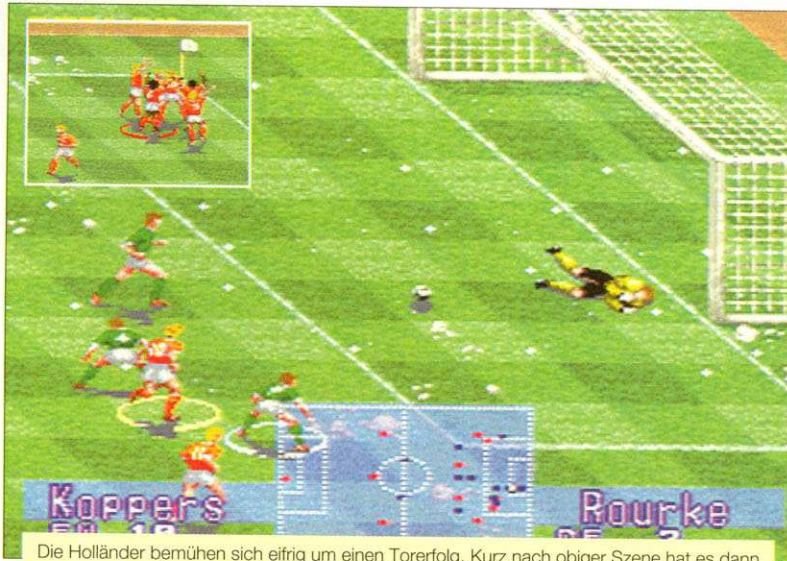
kulären Fallrückziehern oder kühnen Hechtsprüngen. Neue Nuancen kamen bei der Deluxe-Version hinzu: So läßt sich der liebe Gegenspieler im Zweikampf dezent mit der Schulter anrem-peln oder ein Schuß antäuschen.

Durch die brillante Steuerung hat man enorm viele Freiheiten und Kreativität, um Angriffe zu planen. Es lassen sich auch vier gezielte taktische Anweisungen auf Joypad-Buttons legen. Liegen Eure Jungs z.B. kurz vor Schluß zurück und geraten in Ballbesitz, drückt Ihr das "Alle Mann nach vorne"-Knöpfchen.

Zehn Nationalmannschaften sind bei der "Deluxe"-Version hinzugekommen; darunter Polen, Kroatien und die Türkei – macht unterm Strich 36 Teams. Deren Stärken werden in den Bereichen Torwart, Abwehr, Mittelfeld und Sturm mit Balkengrafiken angezeigt. Wer eine echte Herausforderung haben will, der wähle z.B. auf Level 5 Griechenland und spiele gegen Brasilien... wobl bekomm's!



WELTKLASSE • Schlagt mich, haßt mich, verachtet mich – aber hier lege ich mich auf einen Superlativ fest: Die Deluxe-Ausgabe von "Superstar Soccer" ist das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann. Der Spielablauf ist langfristig abwechslungsreicher und anspruchsvoller als bei "FIFA Soccer". Wunderschöne Kombinationen und Zuckertore sind mit etwas Übung kein Problem; mit Freistoß-Varianten, Lattenkrachern, toll steuerbaren Ecken und taktischen Änderungen gibt es genug andere hochwertige Zutaten. Die beiden Macken des Vorgängers hat Konami behoben: Endlich können auch vier Spieler gleichzeitig kicken. Und über die neue Level-Wahl freuen sich Einsteiger und Super-Profis. Für mich ist "ISS Deluxe" das Videospiele des Jahres. Jede 32-Bit-Konsole und der teuerste Pentium-PC würde sich für dieses Spiel die Chips verbrennen.



Die Holländer bemühen sich eifrig um einen Torerfolg. Kurz nach obiger Szene hat es dann geklappt und das Team freut sich nahe der Eckfahne (kleines Bild).

Andere Versionen – Der Vorgänger wurde in MANIAC 3/95 mit 83% Spielspaß getestet. Eine Mega-Drive-Version kommt im Frühjahr 96. 32-Bit-Umsetzungen sind nicht geplant.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



16 BIT CODE 010 201 022 6 Jahren

HERSTELLER KONAMI
SYSTEM SUPER NES
ZIRKA-PREIS 140 MARK
ANBIETER KONAMI

GRAFIK 79 %
SOUND 74 %

SPIELSPASS **90%**

Mehr Fußball-Dramatik kann man kaum in ein Modul packen: Fantastisch spielbare Kicker-Action; jetzt auch für vier Personen.



Zweikampf im Strafraum: Blickt der Schiedsrichter noch durch oder pfeift er bei der nächsten Schwalbe gleich einen Elfer?

Auch der luxuriöse Trainer-Teil wurde erweitert. So könnt Ihr nicht nur Spieler ein- und auswechseln, sondern auch die Formation des Teams jederzeit ändern. Einzelne gegnerische Kicker nehmen wir in Manddeckung und studieren ergriffen die deutlich erweiterten Talentwerte pro Nase.

Um die ganzen Verbesserungen zu realisieren, wurde die Speicherkapazität des Moduls von acht auf 16 MBit raufgeschraubt. Das merkt man nicht nur bei den feineren Spieler-Animationen; auch der in Englisch mitplappernde Sportreporter ist deutlich redseliger geworden. Neben Offensichtlichkeiten wie schönen Torwartparaden oder feinen Tacklings kommentiert er auch umstrittene Szenen. Lediglich für eine Batterie zum komfortablen Spielstand-Speichern war Konami zu geizig. Ewig lange Paßwörter mit wirren Sonderzeichen müssen abgeschrieben werden, um den Zwischenstand bei einem Turnier zu sichern.

Apropos Turnier: Wie schon beim Vorgänger gibt's zwei Wettbewerbs-Modi. Einerseits lockt eine Art Weltliga, andererseits das klassische WM-System – diesmal inklusive regionalen Qualifikations-Gruppen. Gelbe und rote Karten werden jetzt "mitgenommen"; wiederholte Gelbsünder können also für die nächste Partie gesperrt werden. Außerdem packte Konami ein paar neue "Szenarien" mit ins Modul: Hier steigt Ihr in die heiße Schlußphase eines laufenden Spiels ein. bl



Bei Regen wird's eine Rutschpartie: Besonders beim Grätschen macht Euch das feuchte Naß zu schaffen.



Flying Arts

Flying Arts · Luerwaldstraße 4 · 44339 Dortmund

Telefon 0231 / 80 20 84

Sony PlayStation:		SEGA Saturn:	
Grundgerät dt.	599,- DM	Grundgerät jp + us	699,- DM
mit Spiel nach Wahl	679,- DM	mit einem Spiel	799,- DM
Grundgerät us + jp	699,- DM	Universal-Adapter	79,- DM
mit Spiel nach Wahl	799,- DM	Mission Control Stick	149,- DM
RGB-Umbau	49,- DM	Software:	
Software:		Virtua Fighter REMIX, jp	79,- DM
Toh Shin Den dt/jp	79,-/139,- DM	Street Fighter Movie, jp	109,- DM
Jumping Flash dt/jp	89,-/129,- DM	Adv. Military Commander	169,- DM
Lemmings 3D dt	99,- DM	Layer Section, jp	129,- DM
Destruction Derby dt	99,- DM	Twin Bee Pack, jp	129,- DM
Wipe Out dt	99,- DM	Wing Arms, jp	129,- DM
Ridge Racer dt/us	109,-/119,- DM		
Extreme Sports dt/us	99,-/109,- DM	X-Men, jp	119,- DM
Metal Jacket jp	149,- DM	Saturn Demo CD	59,- DM
Boxer's Road jp	129,- DM	Rayman us	119,- DM
Darkstalkers jp	149,- DM	News Saturn:	
Rayman dt/us	109,-/119,- DM	Virtua Fighter 2 jp	129,- DM
Rayman jp	149,- DM	SEGA Rally jp	129,- DM
Zeitgeist jp	129,- DM	Hang On 95 jp	129,- DM
Zero Divide jp	149,- DM	Virtua Cop incl. Gun jp	179,- DM
In the Hunt jp	149,- DM	X-Men jp	129,- DM
Twin Bee Deluxe Pack jp	149,- DM	King Spirits jp	129,- DM
Pro Wrestling jp	149,- DM	DEMO CD jp	59,- DM
Prime Goal jp	149,- DM	Darius Gaiden jp	129,- DM
PGA 96 us	119,- DM	F1 Live Information jp	129,- DM
X-Com us	119,- DM	NEO GEO:	
Ab November:		King of Fighters '95	499,- DM
Disk World dt	99,- DM	Pulstar	499,- DM
Warhawk dt	99,- DM	CD-Versionen	139,- DM
Namco Museum Vol. 1 jp	149,- DM	SNES Software:	
Tekken 2 jp	149,- DM	Killer Instinct, us	139,- DM
Two-Tentaku jp	149,- DM	Chrono Trigger, us	149,- DM
Project Overkill us	119,- DM	Donkey Kong 2, dt.	139,- DM
Loaded us	119,- DM	Secret of Evermore, us	149,- DM
Lone Soldier us/jp	119,-/149,- DM		

Action Replay	129,-
Bug d	89,-
Digital Pinball d	89,-
Fighter Legend j	129,-
Off World Interc. e	119,-
Virtua Hydlide d	89,-
Virtua Racing e	119,-

SATURN

F1 Live Inf. j	139,-
Hang On GP 95 j	139,-
NHL Hockey e	119,-
Rayforce j	129,-
Rayman e	119,-
Wing Arms j	139,-
World Adv. Milit. j	159,-

3DO NTSC e	649,-
Flight Stick	129,-
NTSC-PAL Conv.	99,-
Flying Nightm. d	99,-
Mazer e	99,-
Space Hulk e	109,-
Wing Comm. 3 d	109,-

3DO

Im Oktober voraussichtl.	
Chopper Assault e	109,-
Cyberia e	109,-
Blade Force e	109,-
Killing Time e	109,-
NHL 96 e	109,-
Pa'ed e	109,-

GALAXY

PLEXUS GMBH
Plinganserstr. 26 * 81369 München

Sony Playstat. d	599,-
Sony Playstat. j	799,-
Sony Playstat. e	699,-
RGB - Kabel e/d/j	49,-
Air Combat e	99,-
Boxers Road j	149,-
Destruct. Derby d	119,-
Extreme Sports e	99,-
NBA Jam T.E. d	99,-
Philosoma j	149,-
Rayman e	119,-
Total Eclipse Tur. e	119,-

SONY IPSX

Off Road Interc. e	119,-
Streetfight. Mov. d	99,-
Im Oktober voraussichtl.	
Dark Stalker j	159,-
Excetor j	159,-
H. Hopperhead j	149,-
In the Hunt j	159,-
Metal Jacket j	159,-
Namcot Compil. j	149,-
Rayman d	99,-
Spot goes t. Holly. e	119,-
V-Tennis j	159,-

Neo Geo CD Rom e	649,-
Kabuki Clash	129,-
King o. Fighters 95	139,-
Pulstar	139,-

SNK/ATARI

Jaguar CD Rom e	649,-
Flip Out	99,-
Rayman	109,-
Ultra Vortex	109,-

Bombberman 3 d	119,-
Chronotrigger e	129,-
Killer Instinct e	129,-
NHL Hockey 96 d	119,-

SNES

Diddy's King Q. d	149,-
Secret o. Everm. d	119,-
Theme Park d	129,-
Yoshi's Island d	119,-

Versandkosten:

Post: 10,- DM + 3,-DM NN
UPS: 10,- DM + 7,-DM
Ausland: 15,- DM
Zustellung meist in 24 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch Anteil
U- & S-Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7688024
Händleranfragen
erwünscht!

089 7605151

089 7470689

Copyright by Wolfgang Walden Design 1995

Produzent: Chris Whaley • Programmierung: Mark Lyons, Bob Gordon & David Brickhill • Grafik: Joe Brisbois u.a. • Sound: Rex Baca • Musik: Wintermoon Music

Extreme Games



Doppelter Spaß: Heizt Ihr mit einem Kumpel über den Asphalt, wird der Bildschirm geteilt.



Als Mountainbiker verteilt Ihr Tritte, In-Line-Skater boxen um sich und Skateboard-Fitzer rudern mit Armen und Beinen – für jedes Vehikel ein eigener Kampfstil.



Skater und Mountainbiker aufgepaßt: Auch wenn Ihr Eure Bretter und Drahtesel zur kalten Jahreszeit eingemottet habt, braucht Ihr nicht ohne Euer Hobby zu überwinteren. In Sonys "Extreme Games" düst Ihr mit 15 Mountainbikern, Skatern und In-Line-Profis um die Wette. Zu Spielbeginn wählt Ihr ein Gefährt aus dem Trendsport-Katalog, danach geht's auf eine von fünf Rennstrecken: Ihr fetzt durch Wüsten und Canyons, erschreckt **Hühner** in Italien und holpert über eine Inca-Landstraße im Amazonas. Verzeifelt weicht Ihr Steinen, Autoreifen und morschen Ästen aus oder springt souverän darüber hinweg. Um in der "Extremsport"-Rangliste zu überleben, müßt Ihr als erster durch's Ziel und gleichzeitig Punkte für Bonustore und Schlägereien sammeln.

Auf der Strecke sind unterschiedliche Tore aufgestellt: Ein gelbes schenkt Euch Liga-Punkte, ein grünes füllt den Geldbeutel, lila Tore dienen als Schalter für bewegliche Wände. Zusätzlich punktet Ihr auf zahlreichen Schanzen für meisterhafte Sprünge. Wechselt ein



Bonus-Punkte erwarten Euch in geheimen Gängen und Gewölben: Brettert in der Wüsten-Schlucht nach links in die Tropfsteinhöhle.



Bei einer Karambolage mit Fels oder Zaun gebt Ihr plump zu Boden, Zusammenstöße mit Hase oder Hubn machen Euch hingegen nichts aus. Nur das Kleintier ist danach etwas mitgenommen.



Verfolger auf die Überholspur, treten Eure Zeigefinger in Aktion: Mit den vier seitlichen Tastern kontrolliert Ihr Arme und Beine und teilt schallende Ohrfeigen und derbe Tritte aus.

Guter Atem ist das Geheimnis des Extremsport-Erfolges: Wer ständig in die Pedale tritt und sich nicht einfach mal rollen läßt, dem geht bald die Puste aus

und jedes Schlagloch wird zur Todesfalle. Eine Leiste am oberen Bildschirmrand zeigt Euch, wie fit Ihr noch seid. *oe*

STRASSENROWDIES • "Extreme Sports" drückt Euch mit rasanter und detailreicher Grafik in den Sessel: Statt durch trübe Häuserschluchten zu irren, düst Ihr über Dorfplätze und durch Biergärten, springt über Eisenbahnzüge und Straßenbahnen und rupft gelegentlich ein Huhn am Wegrand. Habt Ihr eine Strecke mehrmals abgefahren, kennt Ihr die gefährlichen Stellen und wißt, wo's ordentlich Punkte gibt. Die Schläger-Szenen sind dank genauer Kollisionsabfrage gut gelungen und drängen Euch in unerbittliche Zweikämpfe. Dafür kennt das Spiel in der Plazierung keine Gnade: Landet Ihr krachend auf dem Asphalt, überholen Euch restlos alle Gegner. Ihr wiederum braucht lange, um einen der Trendsportrupel abzuhängen. "Extreme Sports" ist sauber programmiert und witziger als das Biker-Vorbild "Road Rash". Neue Wege befahren die Skater jedoch nicht.



HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	79 %
SOUND	65 %

SPIELSPASS **69%**

Fetziges Schlägereien auf Rädern mit ausgefeilter Technik: Leider seid Ihr beim kleinsten Fehler das Schlußlicht.



In der Werkstatt besorgt Ihr Euch die neuesten Mountainbikes, Skateboards und In-Line-Skates.



Im Hauptmenü wählt Ihr Euren Helden und die Strecke oder wagt einen Blick auf Eure Plazierung.

Andere Versionen — Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: T&E-Soft, Japan

Virtual Hydlide



Entgegen konventionellen 3D-Rollenspielen erlaubt der Flüssigscroller "Virtual Hydlide" einen Blick auf Euer dreidimensionales Alter-Ego: Der europäische Digi-Recke wendet Euch den Rücken zu und stiefelt durch Texturen-verkleidete Echtzeit-Kulissen. Ein Kompaß in der unteren rechten Bildschirm-ecke zeigt die Marschrichtung, eine Karte das aktuelle Ziel-Ver-



Pixelhaufen auf Wanderschaft: Ihr überquert eine Hängebrücke.

ließ an. Hasenfüße stürmen auf den Monstern vorbei, mutige Kämpen prügeln sich mit Schleimbätsen und Zombies um Erfahrungspunkte. Habt Ihr das Verließ gefilzt, speichert Ihr den Spielstand und sucht auf der Karte nach neuen Monstergründen.

Steuerung und Kollisionsabfrage des verpixelten Helden-Sprites fallen der einschläfernden 3D-Engine zum Opfer, der Spielablauf ist trivial und ohne Höhepunkte. Selbst fanatische Monsterschläger meiden das technisch peinliche Echtzeit-Debakel. *rb*

Entwickler: Micronet, Japan

Robotica



Staatsanwälte und besorgte Mütter ärgern sich über brutale 3D-Shooter, findige Entwickler portieren die Ballereien in blutleere Roboter-Szenarien. In "Robotica" für den Saturn steuert Ihr einen schwer bewaffneten Kampfroboter durch eine per Zufallsgenerator erstellte Echtzeit-Station und ballert feindliche Dronen zu Schrott. Ihr sammelt über den Stahlboden verteilte



Prozession der Mülleimer: Ein-fallslose Gegner in tristem Grau.

Waffen; Spezialausrüstungen wie Schutzschilde oder Bomben erleichtern Eure Vernichtungsmis-sion. Versperrt ein Stahlschott den nächsten Level, seht Ihr Euch nach der passenden Code-Dis-kette um.

Der zufällige Level-Aufbau bezeugt die Fantasielosigkeit der Designer und raubt jegliche Motivation, die fehlende Speicherfunktion läßt selbst Profis keine Chance. Solide Präsentation und gute Steuerung gefallen nur kurz, schnell entlarvt Ihr den Titel als dummes Baller-Einerlei ohne Spannungskurve. *rb*

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK

GRAFIK	45 %
SOUND	61 %

SPIELSPASS **38%**

Schwammiger Digi-Held in 3D-Abenteuern: Katastrophales Metzler-Rollenspiel mit Ruckel-Optik und hirnlosem Design.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK

GRAFIK	62 %
SOUND	61 %

SPIELSPASS **53%**

Technisch überzeugende Roboter-Ballerei in dreidimensionaler Blech-Gruff. Fantasieloses Zufalls-Design vermiest den Spielspaß.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.



GROBI'S GAMESHOP



Täglich Neuheiten

☎ 0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser Ladengeschäft

Super Nintendo

- Chrono Trigger us. 149,-
- Donkey Kong C. 2 dt Vorb. 79,-
- Earthworm Jim 2 dt. Vorb. 119,-
- Hagane dt. 119,-
- Illusion of Time dt. 119,-
- Jungle Strike dt. 109,-
- Killer Instinct us. 149,-
- .. 3 us. 149,-
- Mario World 2 dt. 119,-
- Primal Rage dt. 139,-
- Return of the Jedi dt. 79,-
- Realm dt. 129,-
- Samurai Shodown dt. 129,-
- Secret of Evermore us Vorb. 129,-
- Shadowrun dt. 99,-
- Syndicate dt. 99,-
- Striker dt. 69,-
- Super Turrigan 2 dt. 119,-
- Theme Park dt. 129,-
- Weapon Lord us 149,-
- Wild Guns dt. 129,-

Playstation

- Grundgerät dt. 599,-
- Air Combat dt. 99,-
- Destruction Derby dt. 109,-
- Discworld dt. 99,-
- Extreme Sport dt. Nov Vorb. 99,-
- Gunners Heaven dt. 99,-
- Jumping Flash dt. 99,-
- Kileak the Blood dt. 99,-
- Lemmings 3D dt. 99,-
- .. 3 dt. 149,-
- NBA Jam T.E. dt. 99,-
- Novastorm dt. 99,-
- Ridge Racer dt. 109,-
- Street Fighter Movie dt. 99,-
- Tekken dt. Nov Vorb. 99,-
- Toshinden dt. 99,-
- Twisted Metal dt. Nov Vorb. 109,-
- Wipe Out dt. 109,-
- Memory Card dt. 49,-
- Pad dt. 59,-
- Mouse dt. 59,-

Playstation

- Grundgerät jp. 899,-
- Street Fighter Movie jp 139,-
- Ace Combat jp. 159,-
- Boxers Road jp. 159,-
- Executor jp. 159,-
- In the Hunt jp. 159,-
- Metal Jacket jp. 159,-
- Philosoma jp. 159,-
- Power Instinct 2 jp. 159,-
- Rayman jp. 159,-
- Ridge Racer jp. 159,-
- Tekken jp. 159,-
- Total Eclipse Turbo jp. 159,-
- Twin Bee Collect. jp. 159,-
- V-Tennis jp. 159,-
- Zero Divide jp. 159,-
- Zeitgeist jp. 159,-
- Extreme Sports us. 99,-
- NBA Jam T.E. us. 109,-
- Rayman us. 119,-
- Toshinden us. 119,-

Sega Saturn

- Grundgerät jp. 859,-
- inkl. Spiel 859,-
- Grundgerät dt. 1099,-
- inkl. 3 Spiele 1099,-
- Bug dt. 109,-
- Clockwork Knight dt. 99,-
- Daytona USA dt. 129,-
- Fantasy Pinball jp. 139,-
- Fire Pro Wrestling jp. 139,-
- Layer Section jp. 129,-
- Military Command. jp. 179,-
- Myst dt. 99,-
- Panzer Dragoon dt. 109,-
- Pebble Beach Golf dt. 99,-
- Street Fighter Movie jp 139,-
- Victory Goal dt. 99,-
- Virtua Racing us. 139,-
- Virtua Fighter dt. 129,-
- Wing Arms jp. 139,-
- X-Men jp. 139,-

Neo-Geo CD

- Grundgerät inkl. Spiel 649,-
- Aero Fighters 2 109,-
- Aero Fighters 3 129,-
- Art of Fighting 2 107,-
- 3 Count Bout 129,-
- Fatal Fury 3 139,-
- King of Fighters '95 129,-
- Last Resort 99,-
- Mutation Nation 129,-
- NAM 1975 99,-
- Puzzle Bobble 119,-
- Pulstar 129,-
- Samurai Shodown 107,-
- Samurai Shodown 2 139,-
- Super Sidekicks 3 129,-
- Sengoku 2 129,-
- Savage Reign 139,-
- Top Hunter 109,-
- Viewpoint 129,-

Jaguar dt. 399,-

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

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

Viele weitere Artikel auf Lager



Entwickler: Hudson, Japan • Design: Tatsumitsu Watanabe • Programmierung: Hikaro Aoyama, Sutoshi Mikami, Ryuichi Masuda • Grafik: Iwata Kazuhiro, Misuzu Kobayashi • Sound: Unchiki Chikuma

Super Bomberman 3



Habt Ihr den Battle-Modus gewählt, zeigt ein witziges Porträt die versammelte Bomber-Clique: Selektiert

Ihr Single-Match, kämpft jeder der fünf Kontrahenten im Alleingang, Pokale gibt's nur für einzelne Mitspieler. Im "Tag Match" rotten sich vier Bomber gegen wackere Einzelkämpfer zusammen. Die vier teilen sich einen Pokal und triumphieren in einem Boxer-Ring.



Volle Kraft voraus: Im Minenlevel schwingt Ihr Euch in eine Lore und fahrt mit halsbrecherischem Tempo Gegner und Steinblöcke um.



Hudson wagt ein drittes Bombenattentat auf Euer Super Nintendo: Das 16-MBit-starke "Super Bomberman 3" präsentiert neben unterschiedlichen Charakteren erstmals einen Fünf-Spieler-Modus sowie die aus Mega-Drive- und PC-Engine-Version bekannten Reittiere. Wie in den Vorgängern wählt Ihr zwischen Story und **Battle-Modus**: Der Battlemodus lädt per Adapter maximal fünf Spieler zum radikalen Nippon-Masaker und stellt Euch Bombermänner unterschiedlicher Nationalität vor. Ihr entscheidet Euch zwischen neun Szenarien wie Unterwasserwelt oder altägyptische Pyramiden-Kulisse und versengt Eure Kontrahenten im Bombentepichen.

KAWUMM • Egal ob niedliche Bomberine, alter Chinese oder Punker: "Super Bomberman 3" hat für jeden Teilnehmer den Wunschkandidaten. Die Fünf-Spieler-Option garantiert vollendetes Partvergnügen: Das verwüstete Wohnzimmer und ungehemmte Wutausbrüche sind der Beweis für gelungenes Design, das Spiel mit dem Lieblingscharakter provoziert motivierende Fehden ("Deinen fetten Pygmaen mach ich fertig!"). Neue Aufbauten wie feuerspeiende Vulkane oder Hängebrücken rauben dem Klassiker zwar den ursprünglichen Simpel-Charme, bereichern aber durch intelligente Platzierung um Spieltiefe und bringen Euch die "Bomberman"-Welt charmant näher. Nach kurzer Einspielphase akzeptieren auch hartgesottene Oldie-Freaks die neue Präsentation: Innovative Elemente entschädigen für Stimmungsumschwung und kleinere Spieler-Sprites.



Optische Verzerrung simuliert den Unterwassereffekt: Strudel dienen als Teleporter, Muscheln ersetzen Steine.



International: Im dritten Teil wählt Ihr Bomber unterschiedlicher Nationalität. Eine Weltkarte zeigt das Heimatland.



Odyssee: Bevor Ihr durch den Level-Ausgang stieft, müßt Ihr rote Schalter aktivieren.



Achtung, Endgegner: Der Fuchs verwandelt sich in eine Wolke und wirft mit Blättern. Ein Treffer macht Euch zum Karnickel.

Pokal und wird nach drei Siegen in Folge in einer Mode-7-Sequenz zum Turnier-Champ gekürt. Wer keine Freunde zusammentrommeln kann, vergnügt sich nach einem Standbildintro im Story-Modus: Ihr klappert Planeten ab, löst Einspieler szenarien und erledigt monströse Obermotze. Sprengstoff-Novizen verwöhnt jeder Planet mit eigenem Paßwort. rb



16 MBit
CODE 010 201 022
6 Jahren

HERSTELLER	HUDSON SOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	150 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	70 %
SOUND	67 %

SPIELSPASS **86%**

Unvergängliches Spieldesign: Der explosive Reaktionstest in neuem Edel-Look. Fans frohlocken über durchwachte Nächte.

Andere Versionen — Derzeit sind keinerlei Umsetzungen geplant.

Space Hulk



Eine schrecklich nette Begegnung: Ein kurzer Blick auf den Radar zeigt Euch, daß Ihr umzingelt seid.



"Versiegelt die Gänge drei und vier. Der Sektor muß gesichert werden!" brüllt mein Offizier durch den Transmitter und verschwindet im Ganggewirr des Alien-Raumkreuzers.

Statt mir den Rücken freizuhalten befaßt sich mein "Blood Angels"-Squadleader mit den ungefährlichen Missionszielen und mir bleibt die ganze Arbeit. Ich pirsche mich also allein an das Alien-Nest heran. Mein Radar piepst aufgeregt: Feind-Aktivitäten im nahen Umkreis! Ich schleiche weiter als mein Boß sich zurückmeldet: "Ein paar Genestealer in Deiner Richtung, paß auf!". Hätten Bethor und Sergio die letzte Mission überlebt, wäre ich schon längst am Ziel



Schneidet der Alien-Vorhut den Truppennachschub ab: Vor einem Genestealer-Nest kommt es zu einem grauenvollen Massaker.

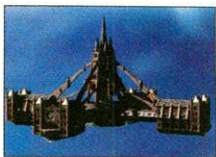
– doch Frischfleisch von der Akademie kriegen wir nur alle sieben Tage. OK, pack' ich den Sturm-Bolter aus und mach' die Bastarde im Alleingang fertig. In "Space Hulk" seid Ihr nicht nur ein dumpfer Alien-Killer, sondern auch ein taktischer Denker: In den Kampagnen "Space Hulk Originals" (nach der Brettspielvorlage), "Classic Missions" (PC) und "Famous Missions" (nur für das

3DO) habt Ihr volle Befehlsgewalt über vier "Terminator"-Marines. An Bord des gekaperten Raumkreuzers hetzt Euch ein Vorgesetzter per Funk durch die Schächte: Schalter betätigen, Datenbänder bergen und Gas-Ventile abdrehen fällt in den Aufgabenbereich eines imperialen Soldaten. Je nach Spielmodus kommen dabei Dauerfeuer und Granatenhagel nicht zu kurz: Die Aliens haben sich im ganzen Schiff verschanzt – Ihr jagd sie (wie es sich für 32-Bit-Spieler gehört) in Echtzeit. oe

Muster von Zapp, Mainz. Tel: 06131/230492

Das FMV-Intro informiert Euch über den Stand der Technik im 41. Jahrbundert und gibt Aufschluß über Bewaffnung und Anatomie der "Warhammer 40.000 K"-Aliens.

SHOOT OR DIE • Bei "Space Hulk" begeistern die "Original"-, "Classic"- und "Famous"-Missionen: Ihr plant Euren Einsatz, sichert mit einem Stoßtrupp den Sektor und rückt mit zwei Flammenwerfer-Marines nach. Taktisches Geschick wird verlangt, ebenso ein harter Baller-Daumen. Im "Blood Angels"-Modus führt Ihr hingegen nur Befehle aus und hantscht kreuz und quer durch die Labyrinth. Die detailreiche Grafik ist fix, nur der kleine Radius des Scanners geht Euch auf die Nerven: Erscheint ein Monster hinter Euch, habt Ihr seine Krallen im Visier, bevor Ihr Euch umdrehen könnt. Also müßt Ihr an jeder Ecke stoppen, und die Lage auf der Übersichtskarte prüfen. Die Hintergrundmusik beschränkt sich auf ein schummriges Säuseln, der permanente Funkkontakt (in verständlichem Englisch) verbreitet ein nervöses Spezialinheit-Ambiente.



Gashähne abdrehen und Feuer legen: Wer nur Monster schlachten will, ist in "Space Hulk" nur ansatzweise richtig.



Auf der Übersichtskarte überprüft Ihr das Gelände und erteilt (nur in den Taktik-Missionen) Eure Befehle.

Developed by Key Game

Electronic Arts

ab 16 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	80 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	70%

3D-Weltraumfeldzug mit taktischem Einschlag und Digi-Funkkontakt: Nur der Kurzstrecken-Radar bietet zu wenig Übersicht.

Andere Versionen

Die "Classic Marines" gibt es als Standalone-PC-Version, für die Playstation wird demnächst das gesamte "Space Hulk" umgesetzt.

Battle Arena Toshinden



Kurz nach dem Japan-Start der Playstation avancierte Takaras "Toh Shin Den" zum Überraschungshit. Hierzulande erscheint der Polygon-Klopper gleichzeitig mit dem Grundgerät, wurde jedoch in "Battle Arena Toshinden" umgetauft.

Ihr steuert mal wieder einen gutherzigen Flügel-Helden, der sich einen fiesen Teufelsanbeter zur Brust nimmt. Dieser hat's auf die Seelen Eurer sieben Kollegen abgesehen, die ebenfalls eine Rechnung mit Dämon Gaia offen haben. Doch bevor Ihr dem Koloß im "Void", dem Eingang zu seiner Chaos-Welt, gegenübersteht, müßt Ihr Euch mit den anderen Handkantenspezialisten messen: Duke Rambert zerschlitzt Euch das Hemd mit seinem Breitschwert, während die niedliche Ellis mit zwei scharfen Messerchen auf Euch losgeht. Der Zwerg Fo-Fai hat sich zwei Freddy-Krüger-Krallen an die Handgelenke montiert, Mondo wirbelt mit einer Lanze. Im Gegensatz zu Segas "Virtua Fighter" hält jeder Charakter



3D-Kampf: Der Gegner feuert sein Special ins Leere, wenn Ihr rechtzeitig zur Bodenrolle ansetzt.



Wenn Ihr Gaia im ersten Anlauf ausknockt und vorher kein Match verliert, folgt der geheime Endgegner Sho.

drei übermenschliche Special-Moves parat: Die Kesse Sofia schleudert einen Feuerball vor's Gesicht, Run-Go hämmert seine Steinkeule auf den Boden und erzielt damit Rekordwerte auf der Richterskala. Das



Zweimal Sophia: Hier trifft Euch die Peitschenlady mit ihrem explosiven Rundum-Kick...



...auf diesem Bild knallt Sie Euch einen Feuerball vor's Gesicht. Während Ihr wegfliegt, vergrößert sich der Bildausschnitt.

dritte Special, eine besonders wirkungsvolle Waffe, funktioniert aber nur, wenn Eure Energieleiste im roten Bereich steht.

Wenn Euch das "serienmäßige" Zooming von "Battle Arena Toshinden" nicht ausreicht, dürft Ihr die Kamera selbst bewegen, über Euren Kopf platzieren oder in hundert Meter Entfernung postieren. ak

Mit "Battle Arena Toshinden" veröffentlicht Takara ihr erstes selbst entwickeltes Spiel.

Bislang beschränkten sich die Japaner auf

Umsetzungen

von Neo-Geo-

Modulen auf 16-

Bit-Konsolen,

von denen

"Samurai Sho-

down" und

"Fatal Fury

Special" (beide

Super Nintendo)

zu den besten

zählen. Ob Taka-

ra schon an

"Tob Shin Den 2"

arbeitet, wollten

uns die Japaner

zwar nicht ver-

raten, wir geben

aber davon aus.

Wie S. Suzuki,

der Overseas

Department

Manager von

Takara, zur

aktuellen Situa-

tion auf dem

Konsolenmarkt

steht, könnt Ihr

übrigens in

unserem Inter-

view in MANIAC

5/95 nachlesen.

DIE DRITTE DIMENSION • Auf den ersten Blick mutet "Battle Arena Toshinden" wie eine Kopie von Segas "Virtua Fighter" an, doch schon nach wenigen linken Haken erkennt Ihr das Potential von Takaras Polygon-Prügler: Erstmals kämpft Ihr wirklich in drei Dimensionen und nicht zweidimensional in einer 3D-Welt. Da Ihr nach belieben um den Gegner herumrollen oder -rotieren könnt, lassen sich endlich auch Angriffe aus der Tiefe realisieren – und genau hier liegt der spielerische Reiz von "Toshinden". Davon abgesehen glänzt "Toshinden" mit aufwendigen Hintergründen und den grafisch schönsten Prügelhelden, mit erstklassiger Spielbarkeit und einer virtuellen Kamera. Netterweise hat Takara darauf verzichtet, die Special-Moves wie bei der Japan-Version auf die oberen Joypadknöpfe zu legen. Jetzt ist es deutlich schwieriger, ins Void vorzudringen.



Mit seiner Keule haut Run-Go jeden Gegner windelweich. Leider bremsen seine Muskelmassen Beweglichkeit und Reaktionsgeschwindigkeit.

Andere Versionen — Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

3D GAME VS. HUMAN VS. COMPUTER OPTIONS
© TAKARA CO., LTD. 1995

HERSTELLER	TAKARA
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	82 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	84 %

Optisch atemberaubender Polygon-Prügler. Erstmals sind auch Angriffe aus der dritten Dimension möglich.

Entwickler: Hudson Soft, Japan

Space Adventure CD



Nachdem Anime-Held Cobra auf der Japano-Konsole Turbo Duo durchs All geistern durfte, treibt er jetzt auf dem Mega-CD sein Unwesen: Um das Geheimnis eines sagenhaften Schatzes zu lüften, seid Ihr auf der Suche nach der hübschen Jane und ihren zwei Schwestern Kathy und Dominique, die je eine Tätowierung mit einem Hinweis auf dem Rücken tragen. Eure Suche beginnt auf der Erde und führt Euch über den

Planeten Sid zum großen Showdown auf Plumbera. Das Adventure verläuft gradlinig und wird Euch anhand von Standbildern, Textfenstern und (englischer) Sprachausgabe erzählt. Meist habt Ihr nur wenig Handlungsfreiheit und könnt Euch nur innerhalb eines Raums bewegen. In einfachen Menüs erteilt Ihr Eurem Helden Befehle oder speichert den Spielstand. Am Happy-End führt übrigens kein Weg vorbei, da sich Euer Held gegen jede Fehlhandlung streubt. *oe*



ab 16 Jahren

HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	53%
SOUND	60 %

SPIELSPASS **43%**
Raumschrott: "Space Adventure" langweilt Euch mit zu leisen Digi-Stimmen und witzlosen Rätseln.

Die kargen Menüs stellen Standard-Befehle wie "look", "think" und "search" bereit. Erst wenn Ihr in einem Raum alle Befehle durchgeklickt habt, dürft Ihr mit "move" die Geschichte weiterverfolgen.



Bilderbuch von CD: Nur in den Städten und im Raumschiff erwarten Euch ein paar holprige Animationen.



EINTÖNIG • Selten saß ich so unbeteiligt vor einem Adventure: Ihr klickt Euch gelangweilt durch die Menüs, bis Euch das Spiel mit der Option "move" zum nächsten Ort weiterziehen läßt. Die digitalen Stimmen plappern ausdruckslos vor sich hin und werden zu allem Überfluß auch noch von der Hintergrundmusik übertönt. Damit Ihr die Handlung mitbekommt, müßt Ihr den Audio-Ausgang des Mega CDs einzeln mit der Stereo-Anlage verbinden – die aufdringliche Melodie kommt vom Mega Drive. Die perfekte interaktive Schlaftablette.

Andere Versionen
Turbo-Duo-Fans erfreuen sich an einer grafisch ebenbürtigen Version. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409

SONY PLAYSTATION			SATURN		3DO		SUPER NINTENDO				
Sony Playstation dt.	599,-	Rayman dt.	99,90	Saturn dt.	auf Lager	Goldstar 3DO dt.	749,-	Action Replay 3 dt.	89,90	Adapter US-Spiele	39,90
Pad	59,90	Raiden dt.	99,90	Adapter für US / JP	79,90	11th Hour	119,90	Asterix u. Obelix dt.	129,90	Battletech us.	vorb.
Padverlängerung	24,90	R. Roll Racing 2 dt.	99,90	Action Replay	89,90	Creature Shock	119,90	Batman Forever dt.	119,90	Bomberman 3 dt.	vorb.
Action Replay	69,90	Road Rash dt.	vorb.	Pad	39,90	Cyberia	vorb.	Breath of Fire us.	139,90	NHL 96 dt.	vorb.
Memorycard	49,90	Sim City 2000 dt.	vorb.	Digital Pinball dt.	99,90	Dragonlore	vorb.	Breath of Fire 2 us.	vorb.	Megaman x2 dt.	119,90
Mouse	59,90	Street F. Movie dt.	99,90	Bug dt.	109,90	Descent	vorb.	7th Saga 2 us.	vorb.	Marioworld 2 dt.	109,90
Link-Kabel	vorb.	Street F. Alpha dt.	vorb.	V.Fighter Remix dt.	79,90	FIFA Soccer	99,90	Chrono Trigger us.	139,90	NBA Jam t.e. dt.	79,90
RGB-Kabel	vorb.	Shell Shock dt.	vorb.	Street F. Movie dt.	99,90	Flying Nightmare	109,90	Crazy Chase dt.	99,90	Ogre Battle us.	129,90
Air Combat dt	89,90	Lemmings 3D dt.	89,90	Panzerdragon dt.	109,90	Gex	99,90	Donkey Kong 2 dt.	vorb.	Soulblazer dt.	109,90
Alien Trilogy dt	vorb.	Tohshinden dt.	89,90	Pebble Beach Golf	99,90	Killing Time	119,90	Demolition Man dt.	119,90	Shadowrun dt.	109,90
A-Train dt.	vorb.	Tekken dt.	vorb.	Myst dt.	99,90	NHL 96	vorb.	Earthbound us.	139,90	Supers. Soc. 2 dt.	vorb.
Panzer General dt.	89,90	Wipeout dt.	99,90	Mystery Mansion	129,90	PGA 96	vorb.	Castlevania 2 dt.	139,90	Secret Everm. dt./us.	vorb.
Destruction Derby dt.	99,90	NHL 96 dt.	vorb.	Virtual Hylide dt.	99,90	Panzergeneral	109,90	Final Fantasy 3 us.	149,90	Turrican 2 Pal	89,90
Discworld dt.	89,90	Jumping Flash dt.	89,90	Virtual Racing dt.	vorb.	Syndicate	99,90	Feverpitch Soccer dt.	109,90	Theme Park dt.	109,90
Gunnersheaven dt.	89,90	Parodius Del. dt.	99,90	Shinobi dt.	99,90	Spacehulk	109,90	Hagane dt.	109,90	Uni Rally dt.	109,90
Kileak the Blood dt.	89,90	Konami Soccer dt.	99,90	Rayman dt.	99,90	Slam 'n Jam	119,90	Illusion of Time dt.	109,90	Weapon Lord us.	vorb.
Novastorm dt.	89,90	NBA Jam dt.	99,90	NHL 96 dt.	vorb.	W. Commander 3	109,90	Jungle Strike dt.	99,90	Pimalrage dt.	119,90
Ridge Racer dt.	99,90	Warhawk dt.	89,90	FIFA 96 dt.	vorb.	Absolute Zero	109,90	Killer Instinct Pal / us.	139,90	Cool Spot 2 us.	vorb.
						Bladeforce	109,90	King Arthur us.	129,90	6 Spieler Adapter	59,90
						6 Button Pad	69,90	Lufia 2 us.	vorb.	Umbau 60Hz	99,90

Täglich dt. Neuheiten für Sony und Saturn. Natürlich auch jp. und us. Games !!!

Unser Tip für Schnäppchenjäger !!!
Fordern Sie gegen 2,- DM in Briefmarken unsere Schnäppchen- und Gebrauchtspielerte mit vielen günstigen Angeboten für Super NES und MD an. Hier finden Sie viele Spiele schon ab 19,90 DM.

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM. Ladenpreise können abweichen.
Händleranfragen erwünscht (Fax 0201 / 777225)

0201 / 777235

Natürlich führen wir auch weiterhin Spiele für:
- SEGA MEGA DRIVE
- SEGA CD u. 32X
- NEO GEO CD
- JAGUAR u. CD
- PC CD-ROM

Demolition Man



Bungee-Maniac: Spartan springt vom Wolkenkratzer ab, mit dem B-Knopf löst Ihr die Seil-Verankerung.



Geiseldrama aus der Vogelperspektive: Ihr nietet Gangsterhorden um, befreit greise Politiker und vertreibt Phoenix aus dem Waffen-Museum.

Der dritte Hauptcharakter der Filmvorlage wurde unter-schlagen: "Speed"-Star Sandra Bullock mimte als Cop-Mädel einen beißen Maniac-Verehrer und vermittelte humorvoll Sozialkritik: Nach Jahrzehnten des Friedens vegetieren die Menschen unmotiviert vor sich bin. Verbrechen sind unbekannt, die futuristischen Polizeistreifen dienen ausschließlich dekorativem Zweck. Interessant für Automobil-Freaks: Renommierter Hersteller wie General Motors haben den Filmemachern ihre unbezahlbaren Fahrzeug-Studien für das nächste Jahrtausend zur Verfügung gestellt.



Seinem Spitznamen Demolition Man macht John Spartan 1996 bei einem Geiseldrama alle Ehre: Der radikale Polizist stellt den Ganoven Simon Phoenix und vernichtet dabei ein riesiges Fabrikgebäude. Dummerweise gelingt es ihm nicht, die Geiseln zu retten – Spartan wird vom Dienst suspendiert und zwecks jahrlanger Haftstrafe eingefroren.

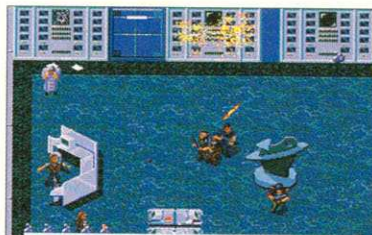
Jahrzehnte später wird der Cop wieder aufgetaut und erneut auf Phoenix angesetzt: Simon flüchtete aus seiner Gefrierkammer und terrorisiert ungehindert die Stadt. Die verweichlichten Polizisten der Zukunft werden mit dem Amokläufer nicht fertig und verlassen sich auf den legendären Demolition Man.

Ihr steuert John Spartan (im Film von Sylvester Stallone dargestellt) in konventioneller Action-Manier durch horizontal scrollende Baller-Szenarien und Rettungsmissionen aus der Vogelperspektive: Ihr hechtet über Feuersbrünste, hangelt an Häuserfronten entlang und schießt auf der Jagd nach Phoenix Terror-Armeen über den Haufen. Die Endzeit-Kulisse erinnert an die Optiken des blutigen "Robocop vs. Terminator", nach einem Treffer stehen die verschmurgelten Gangster für wenige Sekunden unter Strom: Ihr sichtet das glühende Verbrecher-Skelett, latscht ungerührt durch den Funkenregen und nietet den nächsten Galgenvogel um.

Zwei Rettungsmissionen erlebt Ihr aus konventioneller Draufsicht: Spartan kämpft gegen einen unerschöpflichen Gaunernachschub und rettet verdatterte Politiker-Geiseln. *rb*



Im U-Bahn-Schacht: Kommt Ihr im Zug nicht mehr weiter, kraxelt Ihr aufs Dach und weicht Stromleitungen aus.



Geiselrettung, die Zweite: Phoenix und seine Terroristen haben sich in der Bibliothek verschanzt.



Hat eine antike Laser-Kanone aus dem Museum geklaut: Phoenix und seine Handlanger jagen den Level in die Luft.

KRIEGSZONE • Die Filmvorlage war bereits heftig, die Modul-Umsetzung übertrifft alle Erwartungen: Den Gegnerschleiß in "Demolition Man" empfinden selbst hartgesottene Baller-Experten als unanständig hoch, nur das fehlende Pixelblut rettet vor der 18er-Freigabe. Trotzdem macht die Metzel-Orgie durchaus Spaß. Das brachiale Geknatter weckt selbst im friedfertigen "Mario"-Hüpfer niedere Instinkte, faires Design und solide Spielbarkeit motivieren auch nach dem Durchzocken zur Gelegenheitsballerei: Wer den inneren Schweinehund befriedigen will und auf brachiales Baller-Inferno steht, greift ohne Gewissensbisse zu, sensible Spieler sparen sich die Ausgabe. Interessenten kaufen für die Sega-Hardware ein: Mit dynamischer Techno-Musik und butterweichem Scrolling ist die technische Präsentation einen Tick besser, die Steuerung bedeutend flüssiger.



mBit 16 ab 16 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	68 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	67%

Spannendes Action-Gemetzel nach Filmvorlage: Sylvester Stallone macht eine spielerisch einwandfreie Figur.

mBit 16 ab 16 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	67 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	65%

Sylvester Stallone als Future-Cop Spartan: Gelungene Brutalo-Action mit durchdachtem Level-Design und fairen Gegnern.

Andere Versionen — Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Virtua Fighter Remix



"Virtua Fighter" revolutionierte mit dreidimensionalen Echtzeitprüglern das Beat'em-Up, in der "Remix"-Version bekleidet Sega seine Helden mit Textur-Haut und -Klamotten. Das Spieldesign entspricht dem Original: Ihr wählt zwischen acht unterschiedlichen Kämpfern und prügelt wahlweise gegen den Computer oder einen Kumpel. Specials werden mit flotten Tastenkombinationen ausgeführt und in konventionelle Attacken inte-

griert: Action-Mime Pai setzt auf Roundhouse-Kicks und legt Euch mit Beinfeuern auf die Matte, Endgegner Akira rammt Euch den Ellenbogen in die Rippen, Sahras Kick-Kombos erinnern an Chun Lis Lightning Leg. Schlagserien und fiese Griffe drängen den Kontrahenten aus dem Ring: Wer von der Kampffläche taumelt, hat die Runde verloren, zwei Niederlagen zwingen Euch in die Knie. Habt Ihr einen Kampf gewonnen, genießt Ihr Replay-Sequenz und Sieges-Positur. *rb*



Perlentaucher gegen Polygon-Meister: Jeffrey will Akira mit einer Schlag-Kombo aus dem Ring werfen.



ECKEN-RECKEN • Nach "Tohshinden" und "Tekken" sah Segas eckiger Klassiker mager aus. Der "Remix" kleidet die Polygon-Idole in schnieke Textur-Kluft, saubere Echtzeit-Berechnung und filigrane Mimik macht die "Virtua Fighter"-Kämpen sympathischer als die Playstation-Konkurrenz. Lediglich die schlappen Hintergründe entbehren "Tohshinden"-Klasse. Ausgereiftes Spieldesign und flotte Nahkämpfe fordern den Profi, Anfänger freuen sich über sinnvolle Tasten-Belegung und faire Specials. Nicht nur Vollzeit-Prügler sichern sich eine CD.

HERSTELLER SEGA

SYSTEM SATURN

ZIRKA-PREIS 70 MARK

ANBIETER SEGA

GRAFIK 78 %

SOUND 74 %

SPIELSPASS 82%

Nahkampf-intensives Polygon-Beat'em-Up mit furioser 3D-Optik und durchdachter Steuerung: Vor allem für Taktiker geeignet.

Die Polygon-Fratzen im Auswahl-Menü wurden gegen Zeitbetrick-Porträts ausgetauscht. Der Charakter-Status verrät persönliche Daten wie Alter oder Blutgruppe.



Andere Versionen

"Virtua Fighter" wurde in MANIAC 8/95 mit 82% Spielspaß getestet, "Virtua Fighter 2" soll zur Jahreswende in Deutschland erscheinen.

0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SUPER NINTENDO:

- Addams Family Values DV 79,95
- Air Cavalry US 99,95
- Asterix & Obelix PV 119,95
- Batman Forever PV 119,95
- Blackhawk DV 59,95
- Blazing Skies PV 59,95
- Brainlord US 99,95
- Breath of Fire US 129,95
- Cacoma Knight in Bizyl. US 59,95
- Captain Commando DV 119,95
- Castlevania Vamp. Kiss PV 129,95
- Chrono Trigger US 139,95
- Demolition Man PV 119,95
- Dragon View US 89,95
- Dungeon Master US 69,95
- Earthbound US 139,95
- Eye of the Beholder US 69,95
- FIFA Soccer DV 69,95
- Final Fantasy II US 129,95
- Final Fantasy III DV 129,95
- Flinstones - The Movie DV 129,95
- Foreman for Real PV 119,95
- Front Mission JP 179,95
- Ghoul Patrol PV 49,95
- Hagane PV 109,95
- Illusion of Gaia US 59,95
- Illusion of Time DV 109,95
- Indiana Jones DV 69,95
- Judge Dredd DV 129,95
- Jungle Strike DV 99,95
- Justice League PV 59,95
- Killer Instinct PV 129,95
- King Arthur US 129,95
- Legend of Zelda DV 89,95
- Lord of Darkness US 89,95

- Lufia US 59,95
- Mario Baslers Feverpitch DV 109,95
- Marko's Magic Football PV 59,95
- Mechwarrior PV 49,95
- Mystical Ninja (dt. Texte) DV 49,95
- NBA Jam T.E. DV 69,95
- NBA Live '95 DV 119,95
- NFL Quarterback Club DV 79,95
- Obitus US 89,95
- Ogre Battle US 139,95
- Pilotwings DV 49,95
- Power Rangers - Movie US 129,95
- Primal Rage DV 119,95
- Return of the Jedi DV 79,95
- Robotrek US 89,95
- Roman Kingdoms IV US 139,95
- Sea Quest DSV DV 129,95
- Secret of the Stars US 119,95
- Shadowrun (dt. Texte) DV 119,95
- Sink or Swim - S.O.S. PV 119,95
- Soccer Kid DV 49,95
- Soccer Shootout DV 119,95
- Soulblazer (dt. Texte) DV 119,95
- Stunt Race FX DV 69,95
- Super Bomberman 2 DV 69,95
- Superman DV 79,95
- Super Mario 2: Yoshi's Is. 119,95 DV
- Super Punch Out DV 99,95
- Super Star Soccer DV 119,95
- Super Turrican 2 DV 99,95
- SWAT Cats US 109,95
- Syndicate PV 59,95

MEGA DRIVE:

- Alien Soldier DV 99,95
- Batman Forever PV 99,95
- Battletech (o. Adapter) US 109,95
- Castlevania PV 69,95
- Demolition Man PV 99,95
- Die Schlümpfe PV 109,95
- Dinosaurs for Hire US 49,95
- Dragons Revenge DV 49,95
- Exo Squad US 109,95
- F1 '95 DV 79,95
- FIFA Soccer DV 59,95
- Foreman for Real DV 99,95
- Judge Dredd DV 109,95
- Light Crusader (dt. Texte) DV 119,95
- Madden 95 DV 49,95
- Mario Basler Feverpitch DV 109,95
- Mega Man - Wily Wars DV 119,95
- Mega Turrican DV 49,95
- Micro Machines 2 DV 109,95
- NHL 95 DV 109,95
- NBA Action 95 DV 59,95
- NBA Jam T.E. DV 69,95
- NFL Quarterback Club DV 59,95
- NiHL 95 DV 109,95
- Pete Sampras Tennis 96 DV 109,95
- Phantasy Star IV US 159,95
- Pirates! Gold US 109,95

- Tecmo Super Baseball US 119,95
- Tetris & Dr. Mario DV 79,95
- Tetris 2 US 119,95
- Theme Park DV 119,95
- True Lies PV 59,95
- Unirally DV 109,95
- Unirally DV 109,95
- Wild Guns DV 119,95
- Yogi Bear DV 49,95

ATARI JAGUAR:

- Alien vs. Predator 109,95
- Flashback 119,95
- Flip Out DV 59,95
- Hover Strike 109,95
- Iron Soldier 109,95
- Pinball Fantasies 119,95
- Rayman 119,95
- Syndicate 109,95
- Super Burn Out 119,95
- Tempest 2000 119,95
- Theme Park 119,95
- Ultra Vortex 119,95
- White Man Can't Jump 119,95
- Zool 2 109,95

SEGA SATURN:

- Astal JP 99,95
- Blazing Tornado (Wrestl.) JP 109,95

- 139,95
- Bug! US 89,95
- Bug! DV 109,95
- Clockwork Knight DV 109,95
- Clockwork Knight 2 JP 119,95
- Daytona USA DV 129,95
- Digital Pinball DV 109,95
- Fantastic Pinball JP 129,95
- Layer Section DV 59,95
- Minnesota Fats (Billard) US 119,95
- Pebble Beach Golf Links DV 99,95
- Pretty Fighters JP 149,95
- Shining Wisdom JP 139,95
- Shin Shinobi Den JP 109,95
- Slam Dunk JP 139,95
- Street Fighter Movie JP 129,95
- Sui Ken Bo JP 129,95
- Virtua Fighter DV 119,95
- Virtua Fighter Remix JP 99,95
- Virtual Hydlide DV 99,95
- Virtual Volleyball JP 109,95
- Wing Arms JP Vorb.
- World Adv. Milit. Com. JP 159,95

SONY PLAYSTATION:

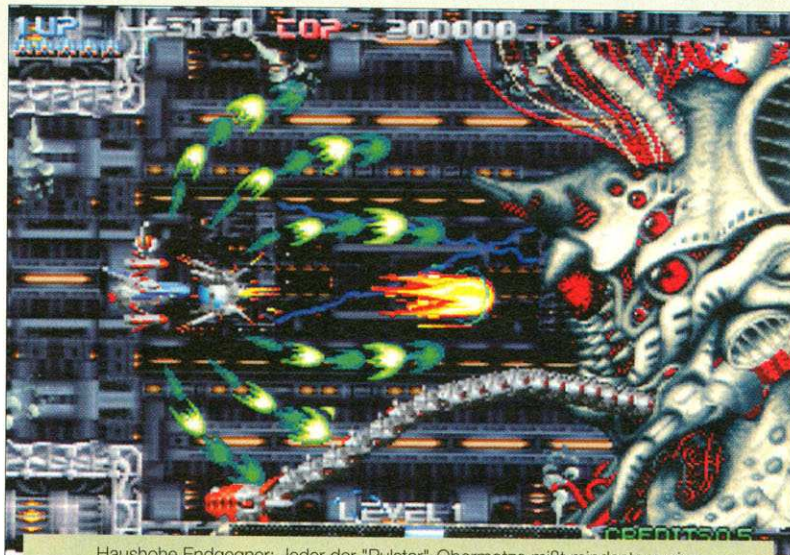
- Ace Combat JP 149,95
- Aquanauts Holiday JP 139,95
- Arc the Lad JP 159,95
- Boxers Road JP 149,95
- Dragon Ball Z JP 149,95
- Night Striker JP 139,95
- Philosoma JP 149,95
- Rayman US 119,95
- Total Eclipse US 119,95
- Winning Eleven JP 149,95
- Zeitgeist JP 149,95
- Zero Divide JP 149,95

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.

Pulstar



Im Inferno-Level trifft Ihr auf einen alten Bekannten: Den feuerspuckenden Feuerdrachen aus Konamis "Gradius 2"!



Haushohe Endgegner: Jeder der "Pulstar"-Obermotze mißt mindestens eine Bildschirmhöhe und belästigt Euch mit allen möglichen Laser-Abarten.



Reichlich Anleihen aus anderen Shoot'em-Ups: Im fünften Level (Mitte) erwartet Euch eine Geschicklichkeitsaufgabe nach "R-Type"-Muster.

Daß die Designer von "Pulstar" früher bei Irem für die "R-Type"-Reihe verantwortlich zeichneten, ist leicht zu erkennen. Nach dem Ende des japanischen Automatenberstellers, wechselte ein Teil der Besatzung zu SNK, eine Handvoll andere Designer gründeten Aicom. So finden sich in ihrem ersten Neo-Geo-Spiel viele Parallelen zu "R-Type 2" – von den Explosionen, über Gegner und Obermotze bis hin zur Level-Gestaltung. Weitere bekannte Opfer der Grafiker: Konamis hektisches Ballerspektakel "Xexex", das es leider nur als Automat gibt.



Das wurde auch langsam Zeit: Nach einer endlosen Latte Prügelspiele kommt endlich wieder eine frische Scheibe ins Neo-Geo-CD – mit "Pulstar" melden sich die **Programmierer** des Klassikers "R-Type" aus dem Urlaub zurück. Als interstellarer Elite-Söldner startet Ihr mit einem R-Type-ähnlichem Weltraumflitzer in eine gefährliche Alien-Schlacht. Zuerst verglühen schleimige Kreaturen, Raumschiffe und Asteroiden im Feuer Eures Lasers, schnell habt Ihr auch Raketen, Kreuz-und-quer-Laser oder Streuschuß an Bord. Damit sich "R-Type"-Fans zuhause fühlen, rotiert vor Eurer Windschutzscheibe ein Satellit, mit dem Ihr außerirdisches Lasergewitter pariert. Später sammelt Ihr zwei zusätzliche Sidekicks, die Ihr per Knopfdruck in eine andere Stellung justiert. Als Levelwächter dienen besonders ungemütliche Aliens, die Euch mit Stahlkrallen, Mega-Lasern und Lenkraketen zusetzen. Dauerfeu-

er-Cracks haben zwar eine gute Chance, über den vierten Level hinaus zu kommen, doch dann zählt das von "R-Type" bekannte Auswendiglernen: Ihr saust durch enge Tunnel, werdet von herumkrabbelnden Getier beschossen und müßt nebenbei noch ein wichtiges Extra aufsammeln. Knackt Ihr den Endgegner nicht im ersten Anlauf, werdet Ihr an einen Rücksetzpunkt transportiert – heutzutage

üblich, da Ihr bei vielen Ballerorgien an der Stelle des Verglühens weiterspielen dürft. *ak*

Die Automatenplattine erhielten wir von Tuning, HH



ALLES NUR GEKLAUT • "Pulstar" besteht eigentlich nur aus Diebesgut: Hier ein Sprite, da ein Level und dort ein Endgegner von "R-Type 2", ein paar Backgrounds à la "Xexex" und einige Ideen von "Last Resort". Wen das nicht stört, der bekommt ein astreines Shoot'em-Up mit abgedrehten Riesen-Feinden, langen Levels und einem Schwierigkeitsgrad, der sich gewaschen hat. Anfänger werfen "Pulstar" gleich aus dem Fenster, und selbst Profis soll das ein oder andere Joyboard zu Bruch gegangen sein. Abgesehen von der Grafik, die derb ruckelt, wenn Ihr mit voller Ausrüstung auf Aliens ballert, macht die Musik die schlechteste Figur: Während Euch bei "Last Resort" Beats und Gitarren-Riffs das Trommelfell zerschmettert haben, spielen die "Pulstar"-Musiker statt "echter" Musikstücke nur Riesen-Samples ab.



Schleimbolzen, Teil 1: Wenn Euch die Klauen dieses Mega-Aliens packen, seid Ihr verloren.



Schleimbolzen, Teil 2: Nur wenn Ihr den richtigen Weg zwischen den Lasersalven hindurch findet, könnt Ihr siegen.

Andere Versionen — Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.



	30 6 Jahren
HERSTELLER	AICOM
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B

GRAFIK	76 %
SOUND	58 %

SPIELSPASS 80%

Gut geklaut ist halb gewonnen: Vollblut-Ballerspiel ohne spektakuläre Ideen. Leider wird's oft langsamer.

Foreman for real

Bevor Foreman endgültig die Boxhandschuhe gegen Heizdecke und Gebüßreiner tauscht, will man mit einem neuen Modul nochmal zuschlagen. "Foreman for real" bietet in der Tat realistische Grafik: Die sich im Ring gegenüberstehenden Boxershort-Füllungen wurden digitalisiert. Deshalb wirken sie aber auch nicht bedrohlicher als die Schlagetots von Electronic Arts' Konkurrenz-Modul "Toughman Contest".

Mit konventionellen Schwingern und Haken wird bei Foreman zugeklopft. Lediglich zwei "Special Moves", die man nur selten einsetzen kann, lockern das biedere Fleischklopfen auf. Turnierfreunde hämmern sich durch einen Wettkampf mit KO-System (im wahrsten Sinne des Wortes). Längerfristige Spannung bietet der Karriere-Modus mit Preisgeldraffung; ein Paßwort sichert Eure Fortschritte. Für Abwechslung sorgen drei Schwierigkeitsgrade und 20 Spielfiguren – George inklusive.



Im Vordergrund müht sich George Foreman gegen einen ungestümen Langhaar-Widersacher



VERDIENTER RUHESTAND • Große, digitalisierte Spielfiguren und ihre Nachteile: Zwar schnalzt der Muskel besonders realistisch, der Spieler zuckt indes nur mit den Schultern, da seine Eingaben träge entgegengenommen werden. Thema "Kampfstrategie": Neben dem blinden Drauflosschlagen hat sich bei mir allenfalls die Hasenfußtaktik bewährt: Nach links oder rechts laufen, warten bis der Gegner kommt, schnell eine Kopfnuß verpassen und wieder ausweichen... macht bei den Punkte-richtern Eindruck, ist auf Dauer aber nicht übertrieben spaßig.

MBIT 16 **CODE** 010
201
022 **3D** 6 Jahren

HERSTELLER ACCLAIM
SYSTEM MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS 120 MARK
ANBIETER ACCLAIM

GRAFIK 56 %
SOUND 35 %

SPIELSPASS **51%**

Überflüssiger Box-Nachzieher mit einfallloser Steuerung und mäßiger Technik. Ein Auslaufmodell – wie George Foreman.

An den Vorgänger "George Foreman KO Boxing" erinnern wir uns mit eher flauen Gefühlen. Grafisch und spielerisch war dieses bektische Geprügel noch eine Klasse schlichter als das neue Modul "Foreman for real".

Andere Versionen

Die Super-Nintendo-Version wurde ebenfalls ausgeliefert, der Vorgänger "George Foreman KO Boxing" ist definitiv schlechter. Weitere Umsetzungen sind derzeit nicht in Aussicht.

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

SuperNintendo	dt 139,95	EA Tennis	dt 49,95	Tempest 2000	us 69,95	Panzer Dagoon	dt 99,95
Asterix & Obelix	dt 119,95	Light Crusader	dt 119,95	Theme Park	us 129,95	Parodius	dt 99,95
Batman Forever	dt 59,95	Mega Turrycan	dt 59,95	Ultra Vortek	us 119,95	Pebble Beach Golf	dt 109,95
Blackhawk	us 149,95	NHL '96	dt 89,95	WhiteMan can't jump	us 129,95	Rayman	dt 89,95
Chrono Trigger	dt 119,95	Phantasy Star IV	us 169,95	Umbau 50/60 Hz	75,00	StreetFighter the Movie	dt 99,95
Demolition Man	us 129,95	Samurai Showdown	dt 119,95	RGB Kabel ca. 2m	49,95	Victory Goal	dt 79,95
Earthbound	dt 109,95	Schlümpfe	dt 109,95	Pad. 12-Knopf	59,95	Adapter us/jp/dt	jp 69,95
Hagane	dt 99,95	Soleil	dt 124,95	Jaguar CD+BlueLight.	299,95	PlayStation	dt 599,95
Jungle Strike	us 149,95	Speedy Gonzales	dt 119,95	Spiele auf Anfrage		Air Combat	dt 89,95
Killer Instinct	us 129,95	Syndicate	dt 59,95	3DO	us 109,95	BattleArena TohShinden	dt 89,95
Mechwarrior 3050	us 99,95	Umbau 50/60 dt/jp MD I	59,00	Flying Nightmares	dt 109,95	Destruction Derby	dt 89,95
Primal Rage	dt 129,95	Umbau 50/60 dt/jp MD II	99,00	Killing Time	dt 89,95	Disk World	dt 89,95
Secret of Stars	dt 139,95	EasyStalker.steuern Sie	49,95	NHL '96 (im Nov)	dt 99,95	Jumping Flash	dt 99,95
Shadowrun	dt 109,95	Niels so, wie es sein sollte	39,95	Road Rash	us 109,95	Kileak the Blood	dt 99,95
Soccer Shootout	dt 119,95	MegaKey2 (für us/jp Sp.)		Space Hulk	us 89,95	Lemmings 3D	dt 99,95
StarTrek DeepSpace 9	dt 109,95	MegaCD 2	dt 59,95	Syndicate	us 99,95	NBA Jam T.E.	dt 89,95
Super BC Kid	dt 109,95	Earthworm Jim SpezEdt	us 119,95	Theme Park	us 94,95	Novastorm	dt 89,95
Super Turrican 2	dt 109,95	Luna 2, Eternal Blue	dt 59,95	Wing Commander 3	dt 888,88	Primal Rage	dt 89,95
Theme Park	us 129,95	WWF Rage in Cage	pal 339,95	Saturn		Rapid Reload	dt 99,95
Weapon Lord	dt 129,95	Jaguar + Cyberm.	us 59,95	+V.Fighter+Clocki	dt 799,95	Parodius	dt 99,95
WWF Arcade	dt 59,95	Bubsy	us 109,95	Saturn ohne Spiel	dt 109,95	Rayman	dt 89,95
WWF Raw	dt 109,95	Burn Out	us 119,95	Bug	dt 99,95	Ridge Racer	dt 89,95
Yoshis Island, MarioW 2	99,00	Hover Strike	us 99,95	Clockwork Knight	jp 79,95	Warhawk	dt 99,95
Umbau 50/60 Hz	94,95	Iron Soldier	us 119,95	Daytona USA	dt 109,95	Wipe Out	dt 89,95
Action Replay MKIII	79,95	Pinball Fantasies	us 119,95	Digital Pinball	dt 109,95	PC-CDROM	
Game Mage	79,95	Rayman	us 119,95	Myst	dt 109,95	Command & Conquer	dt 89,95
SuperMultitap 2 (Hudson)	99,95	Syndicate	us 129,95	NBA Jam T.E.	us 109,95	Mechwarrior 2	dt 89,95
Tri Star	39,95			Minnesota Pool	us 109,95	Simon the Sorcerer 2	dt 79,95

030-621 30 18

NEU!...jetzt viermal(4x) so GROß!...NEU!
An alle Berliner und Brandenburger sowie den Rest der Welt!
Endlich haben wir genug Platz für Euch alle. Besucht
unser niegelagertes Ladengeschäft. Det lohnt sich! Wa?ey!
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

Marsupilami



Vor dem Feuerring tankt Euer Dickhäuter Wasser. Wenn der Elefant auf die Holzstiege latscht, hüpft Ihr auf seinen Rücken und löscht die Flammen mit einer Wasser-Fontäne.

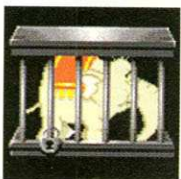


Hochseilakt: Im Zirkuszelt spannt Ihr mit der Angriffstaste eine Schweif-Brücke für Euren Elefantenkumpel.



In frostigen Höhen: In den Alpen treibt Ihr den Tirolern mit wuchtigem Schwanz-Hieb das Jodeln aus.

Habt Ihr alle drei Leben verbraten, beobachtet Ihr eine schräge Zwischensequenz: Ein verzweifelter Großwildjäger will Euren Kumpel mit einem Schmetterlingsnetz einfangen und versucht sein Glück mit einer Miniatur-Kiste. Nach Eurem letzten Ableben rasselt ein Käfig auf das Opfer berunter.



Franquin erfand das quirlige Marsupilami als Begleiter für seine Comic-Helden Spirou und Fantasio. Mit zunehmender Popularität des Wundertieres spendierte der Franzose seiner jüngsten Schöpfung eine "Marsupilami"-Serie: Die Marsu-Productions waren geboren. Bevor Euch Lizenz-Käufer Disney mit seiner hauseigenen Marsu-Welle überschwemmt, wirft Sega eine Modul-Umsetzung auf den Markt. Nach seiner Entdeckung im palumbischen Dschungel hat der affenähnliche Chaos nur Unsinn im Kopf. Euer Marsupilami will einen Elefanten aus der Gefangenschaft befreien und lotst seinen stupiden Freund durch rätselge-

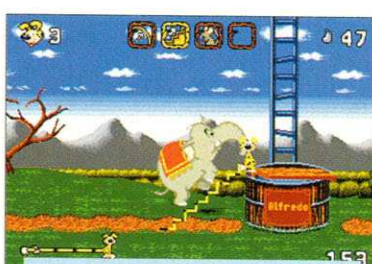
spickte Jump'n'Run-Welten: Nach dem Verstreichen einer Zeitbegrenzung lauern die Zirkus-Häscher. Wie in der Comic-Vorlage verläßt sich Euer Marsupilami auf seine kolossale Schwanzakrobatik. Ihr sammelt unterschiedliche Form-Anleitungen und wählt über die obere Tastenreihe eine Schweif-Skulptur. Das acht Meter lange Anhängsel mutiert zur gewünschten Form und hilft dem Elefanten als Not-Treppe über Kisten, scheucht ihn mit einer Maus-Fratze in die Gegenrichtung und dient zum Schwanz-Hochsprung. Soll Euer Kumpel auf einer Stelle verweilen, plaziert Ihr Früchte oder Plätzchen: Während sich Euer Schützling mampfend auf den Boden hockt, wählt Ihr die nützlichste Schweif-Figur. Ein sattes

Digi-Rülpfen signalisiert das Ende der Mahlzeit: Der Elefant marschiert über Eure Schweif-Stiege, plumpst auf ein Trampolin oder läßt sich ergeben über eine Kisten-Ansammlung hieven. Lauert auf der anderen Seite ein Zirkuswärter oder ein zickiger Geißbock, entpuppt sich Marsu als radikaler Schweif-Kämpfer: Ihr manövriert Eure Acht-Meter-Peitsche in Zielrichtung und verschlöhlt dem Gegner das Hinterteil. Drei Level später findet Ihr die nächste Welt und notiert das Paßwort. *rb*

SCHWEIF-WUNDER • Nach dem enttäuschenden "Spirou" ist "Marsupilami" eine solide Franquin-Umsetzung. Mit witzigen Animationen und abgedrehter Schweif-Taktik wachsen Euch das Marsupilami und sein dicker Freund schnell ans Herz. Ihr entdeckt Schritt für Schritt neue Schwanz-Deformationen, schmunzelt über ulkige Marsupilami-Grimassen und die Stürze des tolpatschigen Elefanten. Die freizügige Steuerung erlaubt Improvisation für neue Schwanzmanöver, das intelligente Level-Design fordert besonders Profi-Knobler. Doch selbst Rätsel-Puristen verzweifeln zuweilen an den verwickelten Puzzles, Anfänger steigen bereits im ersten Abschnitt aus. Marsu-Fans und Franquin-Leser freuen sich über eine optisch anspruchsvolle Umsetzung mit Spielwitz, Jump'n'Run-Fans akzeptieren "Marsupilami" als willkommene Abwechslung vom Hüpf-Einerlei.



Wollt Ihr Euren Begleiter in die Gegenrichtung hetzen, deformiert Euer Anhängsel zur Mause-Fratze.



Der geschockte Riese flieht vor dem vermeintlichen Nager, stürzt zum Bottich und folgt brav den Marsu-Stufen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

MARSUPIAMI

© Marsu Productions S.A.S.
Registered to Sega Enterprises Ltd.
© 1995 Sega Enterprises Ltd.

16	CODE	6
010	201	Jahren
022		

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	70 %
SOUND	64 %

69%

Knallharter Rätselhüpfer nach Comic-Vorlage: Gelungene "Marsupilami"-Umsetzung mit humorvoller Präsentation.

ZAPP

BEST GAMES IN TOWN

ZAPP

G•A•M•E•S

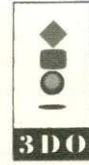
Laden und Versand

G•A•M•E•S

A. THIELEN • ROCHUSSTR. 11 • 55116 MAINZ

TEL: 06131/23 04 92

FAX: 06131/23 04 93



SUPER NES DT:

YOSHI'S ISLAND	149,-
KILLER INSTINCT	159,-
CHRONO TRIGGER	159,-
DOMANCE 4	149,-
MEGAMAN 7	139,-

SUPER NES PAL:

YOSHI'S ISLAND DT	129,-
PRIMAL RAGE	139,-
DEMOLITION MAN	139,-
MEGA MAN X2	139,-

MEGA DRIVE:

LIGHT CRUSADER DT	129,-
SONIC COMPILATION	129,-
DEEP SPACE NINE US	139,-
EXO SQUAD US	129,-
SNHL 96	119,-

SEGA CD:

LUNAR 2 CD	129,-
------------	-------

SEGA SATURN:

LAYER SECTION JAP	129,-
WORLD ADV. M. COMMANDER JAP	189,-
THE DUEL JAP	139,-
WING ARMS JAP	139,-
TWIN BEE JAP	139,-
RAYMAN US	139,-
SOLAR ECLIPSE US	I.V.

3DO:

FLYING NIGHTMARES	129,-
SPACE HULK	129,-
KILLING TIME	I.V.
POET	I.V.

JAGUAR:

RAYMAN	139,-
VORTEX	139,-

PLAYSTATION:

METAL JACKET JAP	169,-
EXECTOR JAP	169,-
RAYMAN US	129,-
EXTREME GAMES	119,-
ECLIPSE TURBO	129,-

HARTE WARE:

PLAYSTATION DT	599,-
PLAYSTATION US	699,-
3DO PAL	699,-
3DO NTSC	699,-
NEO GEO PAL/NTSC	599,-



Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.



SNES • MEGA DRIVE
MD CD • NEO GEO

S•E•C•O•N•D

ZAPP

G•A•M•E•S

PSX • SATURN
3DO • JAGUAR

TEL: 06731 10845

TEL: 06731 10745

AN & VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE. SONDERANGEBOTE, RESTOPSTEN. NUR VERSAND!

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	SUPER NINTENDO:	MEGA DRIVE & CD:
Novastorm DT 99,90	V.F. Remix DT 79,90	Yoshi's Island DT 119,90	Lunar 2 - Eternal Blue 119,90
Toshinden DT 99,90	Bug! US 89,90	Donkey Kong C. 2 129,90	Vectorman 129,90
Destruction Derby DT 109,90	Sim City 2000 US 109,90	Secret of Evermore 129,90	
Ridge Racer DT 109,90	Clockwork Knight 2 119,90	Theme Park DT 129,90	
Total Eclipse US 109,90	The Duel JP 119,90	Ogre Battle US 139,90	
Wipe Out DT 109,90	Virtua Racing US 119,90	Breath of Fire 2 US 139,90	
ESPN Extreme US 129,90	Hong On 1995 JP 129,90	Chrono Trigger 149,90	
Rayman US 129,90	Layer Section JP 129,90	Final Fight 3 149,90	
Boxers Road JP 149,90	Rayman US 129,90	Front Mission 149,90	
Horned Owl + Gun JP 149,90	Steamegear Mash JP 129,90		
Side Winder JP 149,90	Virtua Cop + Gun JP 129,90	Panzer General 79,90	
Viewpoint JP 149,90	Wing Arms JP 129,90	Blade Force 119,90	
	Call X-Men JP 129,90	Deadalus Encounter 119,90	
	Call Military Commander 159,90	Killing Time 119,90	
	Call Alien Trilogy 129,90	Space Hulk 119,90	
	Call Toshinden 129,90	Call Po'ed 119,90	
		Call Twisted Metal 119,90	

LINE EDITION Medienvertrieb

Postfach 13 23 · 71257 Weil der Stadt

☎ 07033 / 80237 · Fax 07033 / 2008

SUPER NINTENDO

WORLD OF GAMES
 69115 Heidelberg · Hebelstr. 22
 Tel./Fax: 06221-184134

<p>PLAYSTATION</p> <p>ESPN Extreme Games 89.00</p> <p>NBA Jam T.E. 89.00</p> <p>Whipe Out 89.00</p> <p>Boxer's Road 149.00</p> <p>...III ab 2. Oktober!</p> <p>SEGA SATURN</p> <p>Streetfighter Movie 99.00</p> <p>Virtua Fighter Remix 129.00</p> <p>BUG 99.00</p> <p>Layer Section 139.00</p> <p>NHL All Star Hockey 109.00</p>	<p>NEU VIRTUAL BOY (US) von NINTENDO!</p> <p>Inkl. Game 399,-. Spiele auf Anfrage!</p> <p>MANGA Videos und Zubehör auf Anfrage!</p> <p>Sämtliche Konsolen auf Lager!</p> <p>Preise auf Anfrage</p>	<p>3DO</p> <p>WingCommander III 99.00</p> <p>Blade Force auf Anfrage</p> <p>Killing Time auf Anfrage</p> <p>Space Hulk auf Anfrage</p> <p>SUPER NINTENDO</p> <p>Killer Instinct 149.00</p> <p>Primal Rage 129.00</p> <p>Chrono Trigger 139.00</p> <p>...III ab 13. Oktober</p>
---	--	--

Versandkosten DM 10,- + 3,- Nachnahme. Ab DM 300,- Versandkosten frei! Bestellungen bis 18 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 15,-. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Entwickler: Supersonic, GB • Programmierung: Peter Williamson, Andrew Fussey • Grafik: Paul Adams, Peter Ranson, Mark Neesam, u.a. • Sound: Tim Bartlett

Micro Machines '96



Die putzigen Miniatur-Raser aus dem Codemasters-Rennstall wollen auch in diesem Jahr über den heimischen Gabentisch flitzen: Das erfolgreiche Minimal-Rennspiel wurde für die 96er-Edition nicht nur mit jungfräulichen Strecken und ergänzten Spielmodi ausgestattet, die wichtigste Neuerung ist der eingebaute **Streckeneditor**. Hier könnt Ihr nach Lust und Laune Kurse austüfteln und diese dank Batterie speichern. Darüberhinaus lassen sich einzelne Strecken auch als Paßwort verschlüsseln und sind somit all Euren Freunden zum Nachspielen zugänglich.

Um die 60 vordefinierten Kurse stehen bereit, auf denen Autos verschiedener Kategorien, flinke Motorboote und tief-fliegende Jets um die Wette rasen. Mit den simplen Kommandos "lenken", "Gas geben" und "bremsen" bugsiert Ihr Euer Vehikel durch wissenschaftliche Arbeitszimmer, Sporthallen und Küchenzellen im Miniaturformat. Dabei blickt Ihr stets von oben auf die jeweilige Landschaft. Boxenstops, verschlisse-

ne Reifen oder Motorschäden kommen nicht in Frage: Euer Fuhrpark übersteht jede Kollision und wird selbst nach freiem Fall in den Abgrund postwendend auf die Strecke zurückversetzt. Airbag und ABS spielen bei der "Micro Machines" augenscheinlich keine Rolle.

An Spielmodi gibt's den Zweikampf Auto-gegen-Auto mit individuellem Punktesystem, das aufreibende Rennen im Viererfeld, die Solo-Fahrt gegen die Zeit sowie die Micro-Machines-Liga – und zwar alles in zwei Schwierigkeitsstufen. Außerdem locken eine Handvoll Party-Varianten, an denen bis zu acht menschliche Spieler partizipieren dürfen. mg



Nach dem Rennen werden die Pokale verteilt. Im Liga-Modus gibt's Punkte für die jeweilige Platzierung.

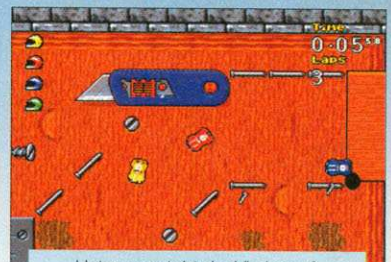
GIB GAS, ICH WILL SPASS • Unsere prinzipielle Kritik an der letztjährigen Fassung trifft natürlich auch die Fortsetzung: Besonders innovativ oder technisch ausgeklügelt gibt sich "Micro Machines '96" wahrlich nicht. Dafür haben die Entwickler die Stärken des Moduls geschickt ausgebaut und nicht zuletzt den Party-Aspekt verstärkt. Gerade die cleveren Mehr-Spieler-Varianten und der neue Streckeneditor garantieren Langzeitmotivation für geneigte Rundkurs-Spezialisten. Wer Minimal-Grafik, Sempel-Steuerung ohne Gangschaltung sowie mangelnde taktische Feinessen bei Kurvenfahrten und Überholmanövern verschmerzen kann, hat dank intelligenten und vielschichtigen Spielvarianten alleine und vor allem mit Freunden seinen Spaß. Die Idee hinter "Micro Machines" wurde konsequent umgesetzt und widersetzt sich mutig neumodischem Technik-Schnickschnack.



Eine Bootsfahrt, die ist lustig: Mit dem Hoverboot saust Ihr durch Mangroven-Gebiete mit überdimensionalen Blumengewächsen.

Andere Versionen

Der Vorgänger "Micro Machines 2" wurde in der MANIAC 12/94 mit 62 Prozent Spielspaß fürs Mega Drive getestet. 32-Bit-Umsetzungen sind zur Zeit nicht angekündigt, aber durchaus wahrscheinlich.



Unterwegs tobt der Vierkampf: Wer sich für die nächste Runde qualifizieren will, muß im Vorderfeld landen.



Gelegentlich tauchen Sprungschancen auf, die Euer Vehikel über gefährliches Gebiet hinwegkatapultieren.



Selbst der Pooltisch bleibt nicht verschont: Hier blickt Ihr von noch weiter weg auf das Rundkurs-Szenario.



Den Jet könnt Ihr mit Bremskommandos bestenfalls verlangsamen, aber nie zum Stehen bringen.



8 MBIT 167 CODE 311
2011 6
022 Jahren

HERSTELLER	CODEMASTERS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	46 %
SOUND	64 %

SPIELSPASS **68%**

Solides Update der Party-tauglichen Spielzeug-Raserei mit neuen Kursen und Streckeneditor.



Entwickler: Probe, England • Produzent: Tony Beckwith • Design: Nick Baynes • Programmierung: Carls Muller, Graeme Webb, Gred Modern • Sound: Geoff Follin, Andy Brock

Batman Forever



Acclaim verwandelt den neuen "Batman"-Streifen in einen Seitwärtsprügler mit Digi-Komparnen: Anstatt der echten Schauspieler zwingt man die Stuntmen ins Superheldenoutfit, Kostüme und Handlung sind nur locker am Vorbild orientiert. Ihr boxt alleine oder als dynamisches Duo Riddlers Comic-Schläger aus den Latschen und löst alle Nase lang ein simples Rätsel.



Stellt sich zum Kampf: Jeder Fiesling trägt einen Namen.

Schlag-Repertoire und Joypad-Belegung orientieren sich an berühmten Prügelspielen, Specials wie den Batarang-Wurf führt Ihr mit konventionellen Tatenkombinationen und Steuerkreuzdrehungen aus. Als Hintergrundoptiken bewundert Ihr digitalisierte Gotham-Schauplätze. Batman leidet wie viele seiner Umsetzungskollegen unter akuter Einfallslosigkeit und nervt mit schlampiger Steuerung. Batman-Fans freuen sich über die stimmungsvolle Präsentation, Prügel-Kenner belächeln das unmotivierte Gehempe. *rb*

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	72 %
SOUND	63 %
SPIELSPASS	65 %

Prügelabenteuer mit Batman und Robin: Dank schlechter Steuerung und langweiligem Design nur für Fans geeignet.

Andere Versionen: Die Super-Nintendo-Version wurde in MANIAC 10/95 mit 65% Spielspaß getestet.

Produzent: Nico Wargon, Thomas R. Decker • Programmierung & Design: Bill Heinemann, Steven Parsons • Grafik: Scott Mathews • Sound: Brian und Doug Desterman

Kingdom: The Far Reaches



Um dem Full-Motion-Video-Epos "Kingdom" Spieltiefe zu verleihen, ersann Interplay ein Zeichentrick-Adventure um einen jungen Zauberlehrling: Nach Einspielung einer animierten Sequenz studiert Ihr die Landkarte, kramt im Rucksack oder klickt im eingefrorenen Filmbild Objekte



Die FMV-Schnappschüsse erinnern an Hanna-Barbara-Filme.

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	59 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	49 %

Mäßiges FMV-Geklicke im Adventure-Look: Ein dämlicher Plot und lächerliche Rätsel verderben selbst Einsteigern den Spaß.

Andere Versionen: Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

und Personen an. Bleibt die Szene trotz Eurer Bemühungen starr, wählt Ihr auf der Landkarte das nächste Reiseziel. Latscht Ihr in eine Falle, werdet Ihr zu Eurem Mentor zurückteleportiert und mit einer Spruchrolle getröstet. Das unschuldige Kinder-Design eignet sich höchstens für gesellige Familienabende, ehrgeizige Abenteurer sind nach wenigen Minuten eingnickt. Fantasy-Freaks stöhnen über miese Zeichnungen und schwache Handlung. *rb*

HARDWARE FÜR FREAX, PROGRAMMIERER UND SOLCHE DIE ES WERDEN WOLLEN !

SYSTEME FÜR SNES & MD & GB & GG

INFOS, PREISE & PROSPEKTE unter 07171-81515

WARP-Inh. Markus Stubenvoll-Heubacherstr. 44-73529 Schwäb. Gmünd-FAX: 07171-81554

MEGA★STAR **VERSAND und LADEN**

JAGUAR Rayman 129,- Ultra Vortex 129,- Burn Out 109,- Alien vs Predator 119,- Jaguar Pad 49,- Jaguar CD-ROM	SEGA SATURN Wing Arms jp. 129,- Clockwork Knight 2 89,- auch US+DT Software	ALLE TOP NEWS FÜR Super Nintendo Mega Drive Game Boy Sega CD Sega 32X
Demo Video 2 (VHS) für Sega Saturn. Die Top News: Sega Rally, Virtua Cop 2, Indy 500 und viele mehr für 29,-	SONY PLAYSTATION Rayman us 119,- Extreme Sports 119,- Total Eclipse us 119,-	Magazine Game Fan, Edge, EGM, US-Konsolenhefte

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM (Sicherheitsbox) • ab 300,- DM frei
Inhaber F. Pfister • Bad Säckingen

(0 77 61) 5 97 42 • Fax 5 70 14

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 11.00-19.00
Sa. 10.00-14.00

Gesamtprogramm anfordern: Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen

Hanau hat's

Besuchen Sie unser Fachgeschäft für Computer & Videospiele ! Kein Versand !

Super Nintendo	Game Boy	CD-Rom
Mega Drive	Game Gear	Amiga
Saturn	Playstation	Master System

Öffnungszeiten: Mo.-Fr 10-18 Uhr, Sa 10-14 Uhr

Game Power
Inh.: Tanja Siebert

Gärtnerstraße 15 - 63450 Hanau - Tel. 06181/258256

- Nur deutsche Versionen - Nur deutsche Versionen -

Rayman



Ubi-Soft denkt an alle: Nachdem "Rayman" zunächst als exklusives Jaguar-Hüpfspiel konzipiert wurde, änderte man nach dem ersten Presse-Lob



schnell das Konzept und präsentiert schon jetzt Saturn- und Playstation-Fassungen. Spielerisch hat sich gegenüber dem bereits getesteten Atari-Original nichts getan: Lediglich ein

Der FMV-Cartoon ist nicht besonders aufregend und auf dem Saturn auch technisch eber trist.

FMV-Zeichentrick-Intro trennt das Titelbild vom ersehnten Spielbeginn.

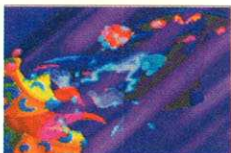
Voller Elan stürzt sich Held Rayman in das Abenteuer. Anfangs weiß er jedoch nicht viel mit sich anzufangen und lernt erst im Verlauf des Plattform-Epos wichtige Talente. Schon bald boxt er mit sei-



Die zuckersüße Grafik ist auf Playstation und Saturn absolut identisch. Auch technisch gibt's zwischen beiden Versionen keine relevanten Unterschiede.



Der erste Endgegner läßt sich beschwatzen und steht nach seiner Niederlage als Flug-Vogel parat.



ner Faust Gegner vom Spielfeld, hält sich mit den Armen an Felsvorsprüngen fest und föhnt seine Haare zur Helikopter-Frisur – große Sprünge sind nun kein Problem mehr. Rayman spaziert durch gut 30 verschiedene Szenarien, die immer wieder mit neuen Feinden, verschiedenen Hintergrundoptiken und anderen Überraschungen aufwarten. Sein Ziel ist nicht nur das Erreichen des Ausgangs, unterwegs befreit er verschleppte Kumpel, die sehnlichst auf ihren Retter warten. Dank einer Oberwelt sieht Ihr genau, in welcher Umgebung

der nächste Abschnitt angesiedelt ist und wieviel Prozent eines Szenarios Ihr geschafft habt, sprich: wieviele Freunde ihre Freiheit wiedererlangt haben. Ansonsten erwarten Euch Hüpfspieltypische Herausforderungen mit kleinen Rätseln, neue Transportmittel werden zur Überwindung heikler Situationen herangezogen, Endgegner nicht nur besiegt, sondern zur guten Seite der Macht bekehrt. Rayman wadet durch Sumpfgebenden, erlebt im magischen Wald ein heftiges Gewitter und haut im Land der Musikinstrumente kräftig auf die Pauke. *mg*



HERZBUBE • Ein Prosit auf die Gemütlichkeit: Mit eher beschaulichem Tempo erobert Rayman ein Comic-Szenario nach dem anderen, statt verbissenen Action-Attacken dominieren überlegte Angriffsmanöver. Angesichts des zauberhaften Ambientes herrscht auch kein Grund zur Eile: Auf dem Bildschirm ist immer was los, herrlich animierte Putzig-Sprites wuseln von einer Ecke in die andere, tollpatschige Bösewichte verführen zum Schmunzeln. Und siehe da: Trotz der Grafik-Pracht wird inhaltlich jede Menge Spielwitz geboten. Die Entwickler kombinierten bewährte Jump'n'Run-Elemente, immer neue Facetten motivieren nicht nur voyeuristische Joypad-Artisten. Auch die Grundregeln (Steuerung, viele abwechslungsreiche Levels) wurden pixelfein beachtet. Rayman ist ein technisch sauberer Vorzeige-Hüpfer mit Familien-Appeal und Freak-Feinheiten.



Schlagende Argumente: Wenn ein Gegner nervt, dann schleudert Rayman seine Faust auf den Störenfried.



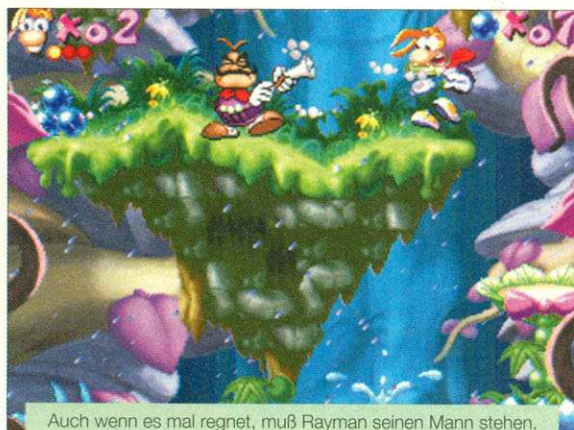
3D
6
Jahren

HERSTELLER	UBI-SOFT
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	84 %
SOUND	70 %

SPIELSPASS **86%**

Umfangreich und voller Gags:
Herzerfrischendes First-Class-Hüpfspiel
in bester 16-Bit-Tradition.



Auch wenn es mal regnet, muß Rayman seinen Mann stehen. Hier hat er es mit einem Wegelagerer zu tun: Wird geschossen, duckt sich Rayman und antwortet mit einem Magenschwinger.



3D
6
Jahren

HERSTELLER	UBI-SOFT
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	84 %
SOUND	70 %

SPIELSPASS **86%**

Liebevolltes Hochglanz-Jump'n'Run mit
großem Spielareal und intelligentem Level-
Design, jedoch ohne Special-FX.

Andere Versionen

Die Jaguar-Fassung erhielt in MANIAC 9/95 85% Spielspaß, eine 32X-Umsetzung soll noch in diesem Jahr erscheinen.

Entwickler: Sega, USA

Garfield

Jim Davis' gefräßige Zeichentrickkatze unternimmt eine hüpfartige Zeitreise: Die Steinzeit macht Garfield als Säbelzahniger unsicher, in einer schwarz-weißen Filmkulisse läßt sich der Lasagne-Liebhaber Humphrey-Bogart-Outfit stehen, Ägypten erlebt er als Pharao. Bei einem Trip in die Zukunft unterliegt der Kater der Evolution: Ihr mutiert zum Schlubber-Tier und tappt als Alien durch eine morbide Fels-

Landschaft. Anstatt seine Cartoon-Gegner in Grund und Boden zu hopsen, greift Garfield zu zeitgemäßem Prügel- oder Wurfutensil: In der Steinzeit verknopft Ihr Eure Feinde mit einem Knochen und schmeißt mit Fischgräten um Euch, im Bogart-Streifen knüpelt Ihr mit einer Taschenlampe drauf los. Umsichtige Spieler versorgen ihren Kater regelmäßig mit nahrhaften Hamburgern oder Pizzatecken und nehmen vertrackte Hindernisse dank Steighilfen wie Felskugeln oder Mülltonnen. *rb*



Hui: Garfield schwingt sich an einer Liane durch die Steinzeit und grinst dämlich in die Kamera.



TOTAL AM ENDE • Sega erfüllt einen lang gehegten Wunsch der Davis-Anhänger: Endlich erscheint eine anständige "Garfield"-Umsetzung mit witziger Cartoon-Optik und solidem Design. Die Grafiken fangen gekonnt das Comic-Flair ein, die irrwitzigen Gesten und Fratzen des fetten Katers strapazieren nicht nur die Lachmuskulatur der Fangemeinde. "Garfield"-Puristen greifen bedenkenlos zu, anspruchsvolle Hüpfärger sind trotz liebevoller Präsentation über verwirrende Level-Gestaltung und unfaire Kollisionsabfrage.

mBit 16 **3D**
6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	70 %
SOUND	66 %

65%

Kater-Idol Garfield in humrvollen Jump'n'Run-Abenteuern: Gelingene Comic-Umsetzung mit authentischer Davis-Optik.

Populär wurden der gefräßige Kater, Hund Odie und Comic-Zeichner John durch Comic-Schwarzen. Eine Handlung gibt's nur selten, die meisten Episoden umfassen wenige Seiten: Garfield frißt, schläft und ist gemein. Sehr originell!

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

HOTLINE
02 30 5 / 42 53 3

PRIMAL GAMES

Sony PS-X

Grundgerät us	699,00	dt	579,00
Street Fighter Movie	139,90		99,90
Philosoma	129,90		
Rayman us	129,90		
Tekken	139,90	Okt.	
Metal Jacked	139,90		
Ace Combat	139,90		
Boxers Road	129,90		
Gunner's Heaven	129,90		79,90
Jumping Flash	129,90		89,90
Starblade Alpha	99,90		
Zero Divide	139,90		
Zeitgeist	139,90		
Twinbee delux	139,90		
Xector	139,90		
Teil III us	call!!!!		
Ridge Racer	99,90		
Wipe Out	99,90		
Lemmings 3D	89,90		
Warhawk	89,90		
Destruction Derby	99,90		

Auch ältere Spiele auf Lager!
Zubehör call

Sega-Saturn

Grundgerät	709,90	ip		dt	
Grundgerät + 2 Spiele	849,90				
Virtua Racing (US)	119,90				
Street Fighter Movie	119,90				
Slam Dunk	119,90				
Bug (US)	79,90				
Daytona USA	99,90			119,90	
Panzer Dragoon	109,90			109,90	
Clockwork Knight	69,90				
Clockwork Knight II	89,90				
NBA Jam T.				109,90	
Blazing Tornado	119,90				
Outlaw o. t. I. Dynasty	119,90				
Wing Arms	129,90				
Layer Section	119,90				
Twinbee delux	129,90				
Steam Gear Mash	129,90				
Pebbles Beach Golf					99,90
Universaladapter	69,90				

Auch ältere Spiele auf Lager!
Zubehör call!

Neo Geo CD

King of Fighters '95	135,90
----------------------	--------

PC-CD ROM Call!!!!

S-NES

Killer Instinct us	139,90
--------------------	--------

Am 2.11.95 Ladenlokal-Eröffnung! Dr. Ruer-Platz 1b, Bochum

S-Nes Teil III us, Mario World 2 dt call!!!!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten Versand per Nachnahme, Porto und Verpackung 9,- DM

A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF

von gebraucht & neu

PLAYSTATION		PLAYSTATION			
Grundgerät	589,-	Twin Bee Pack	jp 149,-	Digital Pinball	99,-
Ridge Racer	109,-	Total Eclipse	jp 148,-	Fantastic Pinball	139,-
Wipe Out	99,-	Metal Jacket	jp 149,-	Layer Section	149,-
Lemmings 3D	99,-	Boxers Road	jp 148,-	Pebble Beach Golf	119,-
Novastorm	99,-	Rayman	jp 149,-	Myst	119,-
Jumping Flash	99,-	Ace Combat	jp 148,-	Mystery Mansion	129,-
Toh Shin Den	89,-			NBA Jam T.E.	99,-
Memory Card	49,-			Panzer Dragoon	119,-
Joypad	59,-	SATURN		Parodius	99,-
NBA Jam T.E.	99,-	Grundgerät-2Spiele	889,-	Primal Rage	99,-
Cyber Sled	99,-	Action Replay	119,-	Race Drivin	149,-
Rapid Reload	99,-	Adapter us/dt/ip	89,-	Rayman	99,-
Raiden Project	99,-	Antennenkabel	59,-	Riglord Saga	159,-
Rayman	99,-	Virtua Stick	89,-	Robotica	119,-
Air Combat	99,-	Lenkrad	129,-	Shinobi X	119,-
DNA Imperative	149,-	Adv. Military Co.	189,-	Slayer	99,-
Theme Park	99,-	Astal	99,-	Slam Dunk	139,-
Panzer General	99,-	Alien Trilogy Dez.	99,-	Steamgear Mash	139,-
Parodius	99,-	Bug	109,-	Streelfighter Mov.	99,-
Disc World	99,-	Blazing Tornado	139,-	Virtua Fighter Re.	68,-
Destruction Derby	99,-	Clockwork Knight	99,-	Virtua Racing	99,-
Extreme Sports	99,-	Clockwork K. 2	139,-	Virtual Hydride	99,-
Warhawk	99,-	Control Pad	39,90	Wing Arms	149,-
		Cyber Speedway	99,-	X-Men	139,-

SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, 3DO,
ATARI JAGUAR, MEGA CD, NES, GAME BOY,
NEO-GEO CD, 32X, MASTER SYSTEM

Tel.: 0 45 21/48 73

Fax: 0 45 21/10 25, täglich: 12-20 Uhr

UNSEREN 56 SEITEN KATALOG BEKOMMEN SIE GEGEN 5 MARK IN BRIEFMARKEN.

A.B.-Games • MEINSDORFER WEG 30 • 23701 EUTIN

Entwickler: Konami, J.

NBA Give'n Go



Wenn es nach Konami geht, wird's dieses Jahr ein sportliches Weihnachten: Neben dem außerirdisch guten "International Superstar Soccer Deluxe" schicken die Japaner ganz nebenbei 27 NBA-Teams aufs Ball-Par-kett. "Give'n Go" setzt sich über die traditionelle Kamera-Perspektiven hinweg und zeigt das erste 3D-Basketball fürs Super Nintendo. Ähnlich wie bei "Slam'n'Jam" auf dem 3DO zoomen sowohl die Spieler als auch das vertikal "scrollende" Spielfeld je nach Joypad-Kommando. Zugunsten der Übersicht wird der vordere Korb nur dann eingeblendet, wenn sich die Aktionen in seine Nähe verlagern. Außerdem ist das Plexiglas halbwegs durchsichtig. Anders als bei den neomodischen Polygon-Titeln für 32-Bit-Konsolen könnt Ihr bei "Give'n Go" den Sichtwinkel nicht verstellen, da die Prachtkerle allesamt aus Sprites bestehen und nur für die relevanten Ansichten vordefiniert auf dem Modul lagern. Abgesehen von dieser grafischen Überraschung folgt "Give'n Go" bewährten Sportspiel-Leitsätzen: Es erlaubt nicht nur die Teilnahme von ein bis vier menschlichen Basketballern, sondern



Die Menü-Präsentation ist nicht ganz so schick wie bei "Superstar Soccer", aber dennoch übersichtlich.



So muß es sein: Vor Spielbeginn könnt Ihr ein knappes Dutzend Parameter nach Lust und Laune einstellen.

Wenn Ihr den Computer mit einem schönen Spielzug beeindruckt, wird die-ser in Zeitlupe wiederholt. Das muß nicht unbedingt ein Dunking sein, der Basketball-Fan schätzt auch clevere Paß-Wurf-Kombinationen.



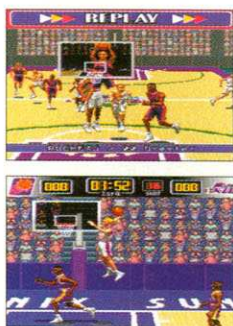
Nur Mut: Wenn kein Mitspieler günstig steht, dann solltet Ihr einen Drei-Punkte-Wurf riskieren.



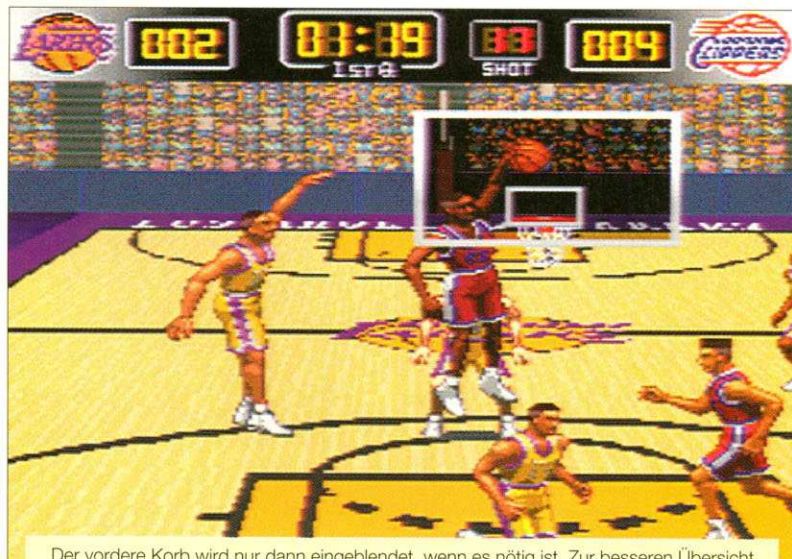
Hier läuft sich ein Kollege vorbildlich unter dem Korb frei und wartet auf den Paß in die Tiefe.

bietet alle NBA-Mannschaften und All-Star-Teams mit ihren Superstars samt individuellen Parametern. Gespielt werden Freundschaftspartien, eine komplette NBA-Saison oder nur die Playoffs. Ausführliche Statistiken helfen bei der Analyse eines Matches. Auf dem Feld habt Ihr die totale Kontrolle: Passen, werfen, springen, Ball

abluksen, blocken und dunken – Euer Wunsch ist dem Spiel Befehl. Auch clevere Paß/Wurf-Kombinationen und Alley-Oops sind von Erfolg gekrönt. "NBA Give'n Go" ist nicht ganz so rasant wie Acclaims "NBA Jam", forciert jedoch den flotten Schlagabtausch wesentlich intensiver als "NBA Live" aus der EA-Sports-Kollektion. Ein spezieller "Arcade"-Modus wird diesem Anspruch ausdrücklich gerecht. mg



MAGIC KONAMI • Kompliment an die Programmierer: Daß man ein 3D-Basketball technisch derart sauber auf dem Super Nintendo inszenieren kann, hätte ich nicht geglaubt. Die Grafik ruckt nicht, bietet genügend Übersicht, schöne Animationen, erstaunlich große Spieler und vermittelt eine intensivere Hautnah-Stimmung als "platte" 2D-Optiken. Ganz so elegant wie bei "Slam'n'Jam" auf dem 3DO huschen die Spieler zwar nicht über den Court, doch spielerisch wirkt sich dies kaum aus. Konami hat die wichtigen Spielspaß-Faktoren beachtet: Man kann Teams editieren, zu viert antreten und tolle Spielzüge durchführen. Ein paar "Specials" wie z.B. kurzzeitige Beschleunigung hätten dem Spiel jedoch noch etwas mehr Würze verliehen. Auch vermisse ich die Giganto-Dunks eines "NBA Jam" – zumal "Give'n Go" ganz klar auf Action setzt.



Der vordere Korb wird nur dann eingeblendet, wenn es nötig ist. Zur besseren Übersicht schwebt er praktisch in der Luft, das Standbein müßt Ihr Euch dazudenken.

Andere Versionen — Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

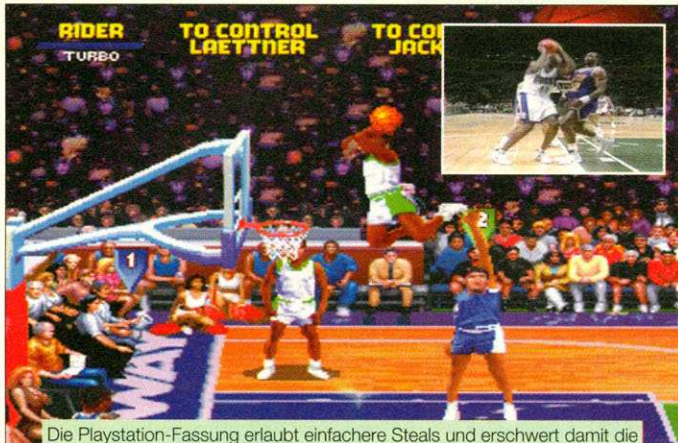
© 1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

MBIT	CODE	3DO
16	010 201 022	6 Jahren
HERSTELLER	KONAMI	
SYSTEM	SUPER NES	
ZIRKA-PREIS	140 MARK	
ANBIETER	KONAMI	
GRAFIK	80 %	
SOUND	76 %	
SPIELSPASS	79%	

Technisch aufwendiges 3D-Basketball mit treffsicherem Spieldesign, toller Action und Live-Kommentar.

NBA Jam

Tournament Edition



Die Playstation-Fassung erlaubt einfachere Steals und erschwert damit die Korbausbeute. Rechts oben seht Ihr ein Bild aus den FMV-Schnipseln.

Anekdote am Rande: Zwei Wochen bevor die Playstation Ende September in Deutschland ausgeliefert wurde, verschickte Acclaim bereits ihr "NBA Jam" für Sonys 32-Bitter an die Händler. Diese Branchen-unübliche Verführung stiftete zwar etwas Verwirrung, spornete aber die Vorfrende weiter an. Wie all die anderen Umsetzungen hält sich die Playstation-Fassung inhaltlich an das actionbetonte Arcade-Vorbild. Maximal vier Spieler kämpfen auf dem horizontal scrollenden Court um den Ball, diesmal sind die Basketballer aber deutlich größer gezeichnet. Außerdem zoomen sie entsprechend ihrer Position auf dem Platz heran bzw. wieder weg. Die Realitätsnähe wird zusätzlich von einem Live-Kommentator gefördert, ab und zu seht Ihr Video-Schnipsel aus der NBA.



JUST FOR JAM • Auf dem Weg zum einsamen Rekord: Kaum ein Spielautomat wurde so oft in verschiedenen Varianten für so viele Systeme adaptiert – und dabei so gut. Den erstklassigen 16-Bit-Versionen steht die Playstation-Adaption in nichts nach, lockt sogar mit ein paar neuen Features. Grafisch machen die größeren Spieler samt Zooms einiges her, akustisch unterhält der Online-Reporter. Andererseits wundert es mich, daß der restliche Sound beinahe belanglos ist (keine Titelmusik, nur dezente Effekte) und daß die NBA-Videos witzlos kurz geraten sind. Auch wenn spielerisch alles stimmt, bleibt die technische Playstation-Power im Verborgenen. Man kann nicht gerade behaupten, daß sich die Entwickler vor Enthusiasmus über exklusive 32-Bit-Features überschlagen hätten. Aber warum auch? "NBA Jam Tournament Edition" ist und bleibt das beste Action-Basketball mit faszinierendem Vier-Spieler-Modus, fesselndem Spielverlauf und den spektakulärsten Dunks in einer virtuellen Basketball-Arena.



30
6
Jahren

HERSTELLER ACCLAIM
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS 100 MARK
ANBIETER ACCLAIM

GRAFIK 60 %
SOUND 62 %

SPIELSPASS **87%**

Herzerfrischendes Action-Basketball mit schönerer Optik, aber kaum neuen Features. Spielerisch ohne Fehl & Tadel.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version kommt in Kürze. Die 32X-Fassung erhielt 87% Spielspaß, die 16-Bit-Adaptionen schnitten mit 86% Spielspaß ab.

MEGA TRADE GmbH Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo		Super Nintendo		Game Boy		Sony	
Asterix	109,-	Operation Logic Bomb	39,90	Asterix u. Obelix	59,90	Play Station kpl.	589,-
Asterix u. Obelix	129,-	Operation Logic B. us	29,90	Batman Forever	56,90	Controller	54,-
Big Sky Trooper	109,-	Pac-Attack	109,-	BC Kid 2	56,90	Mouse	54,-
Batman Forever	119,-	Pac Man 2	109,-	Crash Dummies	39,90	Memory Card	44,-
Beauty and the Beast	99,-	Page Master	114,-	Donkey Kong Land	60,90		
Champ. W.C. Soccer	60,-	Porky Pig's H.H.	119,-	Earth Worm Jim	59,90	Air Combat	89,-
Chuck Rock	60,-	Secret of Evermore		Foreman R.A. Boxing	56,90	Battle Ar. Toshinden	89,-
Clayfighter	89,90	+ Spielberater	106,90	Fifa Int. Soccer	62,90	Destruction Derby	99,-
Demolition Man	114,-	Secret of Mana		Golf Classic	57,90	Lemmings 3D	89,-
Donkey Kong 2	132,90	+ Spielberater	109,-	Itchy & Scratchy	49,90	NBA-Jam Tournm.	97,-
Dr. Franken	99,-	Shootout Soccer	109,-	Judge Dredd	56,90	Novastorm	89,-
Dschungelbuch	109,-	Skyblazer	79,90	Jungle Strike	59,90	Raiden Proj.	89,-
Foreman R.A. Boxing	119,-	Soulblazer	119,-	Mario Land 3	59,90	Ridge Racer	99,-
Foot Troop	49,90	Stargate	129,-	Mario Picross	42,90	Street Fighter	
Hagane	114,-	Star Trek - Deep S.Nine	119,-	Mickey Mouse 2	59,90	The Movie	97,-
Harleys H.Advent. us	39,90	Super BC Kid	114,-			Wipe out	99,-
Illus. of Time	109,-	Super Bomberman 2	109,-				
Int. Superstar Soccer	119,-	Super Bomberman 3	114,-				
Jordan Adventure	109,-	Super Hockey	79,90	NBA Jam	62,90	Zubehör GB	
Judge Dredd	129,-	Super Indiana Jones	109,-	NHL-Hockey 95	62,90	Action Replay Pro	59,-
Jungle Strike	109,-	Super Mario Allstars	69,90	Pac In Time	49,90	Game Light Plus	19,90
Jurassic Park II	129,-	Super Mario Kart Cla.	69,90	Page Master	49,90	Spielberater 1 + 2	25,-
Kid Clown I.Cr.Chase	109,-	Super Mario Paint Cla.	69,90	PGA-Europ. Tour	62,90	Spielberater Zelda	25,-
King of Dragons	94,90	Super Mario World 2	106,90	Pinball Dreams	49,90	Zubehör SNES	
Lawnmover Man	49,90	Super Punch Out	109,-	Pinocchio	59,90	Action Replay Pro 3	89,-
Lost Vikings	92,90	Super Turrican 2	129,-	R-Type II	29,90	Adapter US / PAL	39,90
Lothar Matthäus	119,-	Tetris 2	106,90	Stargate	39,90	Controller Pad	
Madden '95	109,-	Theme Park	119,-	Streelfighter 2	59,90	Super Power	39,90
Mario's Time M/C	109,-	Unirally	109,-	Super-GB-Soccer	49,90	Infrarot Joypad	
Megarobot Golf us	29,90	Wario's Woods	89,-	Super Probotector 2	59,90	PartnerSet	104,-
Micro Machine	102,-	Warlock	109,-	Tetris 2	59,90	Sprint Pad	
Mighty Max	102,-	Wolverine	109,-	True Lies	56,90	transparent	34,90
Mighty M. Power	119,-	World Masters Golf	104,-	Wario Blast	59,90	6-Player Adapter	
NBA-JAM Tourn.	69,90	WWF-Raw	69,90	WWF-Raw	44,90	umschalbar	64,90
NFL-Quarterb.Club	109,-	Yogi Bär	94,90	Yogi Bear	59,90		
NHL-Hockey 95	109,-	Zelda	89,-	Zelda	59,90		

MEGA TRADE GmbH Versand und Gameshop

Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

Tel:07731/66634 Fax:07731/64521

Versand per Nachnahme DM 10,- ab DM 300,- frei! Gesamtliste anfordern

Game
ZONE

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

SUPER NINTENDO

Animaniacs	49,90
Battletank 2	39,90
Blackhawk	59,90
Bomberman	39,90
Bomberman 2	49,90
Clayfighter 2	49,90
Cool Spot	39,90
Earth Worm Jim	59,90
F1 Championship	79,90
Hulk	29,90
Killer Instinct	129,90
Shadowrun	99,90
Stargate	49,90
Warlock	49,90

MEGA DRIVE

Ballz	39,90
Batman Forever	79,90
FiFa 95	59,90
Jurassic Park	29,90
Mighty Max	29,90
NBA Live	59,90
NBA Jam T.E.	79,90
NHL 95	59,90

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Nintendo
 Sega
 Sony
 MS-DOS

32X-Playstation
Master System

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

KRAZY CARS

Eine wahre
Geschichte von
M. Paul & A. Knopf



Wochenend' und Sonnenschein: Wir befinden uns auf der Grand-Prix-Strecke von Crash-Town. Angetrieben vom fanatischen Jubel der Zuschauermassen jagt eine Horde lädiierter Boliden, die Destroyers, nach Rekorden. Es ist Freitag, und der Feierabend steht vor der Tür.



SEIT STUNDEN BRETERN DIE DESTROYERS ÜBER DEN RENNPARCOURS. SOBEN WURDE DIE LETZTE RUNDE ANGEZEIGT – UND DIE TEILNEHMER MACHEN SICH GEDANKEN ÜBER IHR WOCHENENDE.



WIR KÖNNTEN JA MAL WIEDER DIE LEGEND UNSICHER MACHEN!

KLASSE IDEE, ICH SAG' DEN ANDEREN BESCHIED.



HEY, ALLE MAL HERHÖREN...

DIE AUSFLUGSPÄNE MACHEN SCHNELL DIE RUNDE



HAST DU'S SCHON MITBEKOMMEN?

JA, ICH WEISS, MORGEN FRÜH UM FÜNF GEHT'S LOS



SAMSTAG, 5 UHR: VOR SONNENAUFGANG MACHEN SICH DIE DESTROYERS AUF DEN WEG.



IHR ZIEL IST MONAMCO, WO DER LEGENDÄRE RED-CAR DIE STRECKE BEHERRSCHT

506 Monamco 38km
Sim City 14km

AHNUNGSLOS RAST DAS ROTE GESCHOSS ÜBER DEN ASPHALT



SCHON BALD KLEBT IHM DER ERSTE EINDRINGLING AM HECK

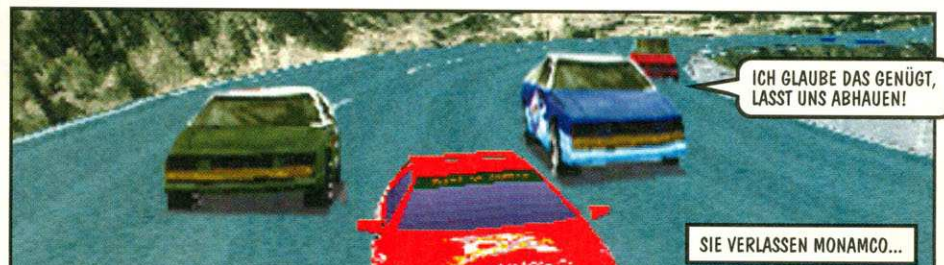
ACHTUNG! DER ROTE AUF-SCHNEIDER IST DIREKT VOR MIR. SCHNAPPT IHN EUCH HINTER DER KURVE!



NEHMT IHN NICHT ZU HART, WIR WOLLEN IHM NUR EIN BISSCHEN RESPEKT EINFLOSSEN.



DIE DESTROYERS NEHMEN DEN RED-CAR IN DIE ZÄNGE



ICH GLAUBE DAS GENÜGT, LASST UNS ABHAUEN!

SIE VERLASSEN MONAMCO...

Daytona

Kreis Verkehr

WIE DER ZUFALL ES WILL, ERWISCHEN DIE DESTRUCTORS DIE FALSCH E ABFAHRT VOM NOVA-EXPRESS-HIGHWAY – UND LANDEN IN...



'SCHEINEN UNS VERFAHREN ZU HABEN!

WO WIR SCHON MAL HIER SIND, KÖNNEN WIR UNS DAS GANZE AUCH GENAUER ANSCHAUEN...

OK, LOS GEHTS!



Fehlende Streckenteile

DAS SCHILD SOLL JA WOHL EIN SCHERZ SEIN.



!?!

WAS GEHT AB?!

AHOI!!

PLÖTZLICH VERSCHWINDET DER ASPHALT, UND DER HORIZONT ÖFFNET SICH.



OH! NOCH EIN VERKEHRSSCHILD.

PUH! NOCH MAL GLÜCK GEHABT. ENDLICH WIEDER BODEN UNTER'M GUMMI.

SEKUNDEN SPÄTER TAUCHT DIE FAHRBAHN WIEDER AUF



SCHAUT MAL, SCHWARZ WIE EIN SCHORNSTEIN!

KAMINFEGER ANFAHREN BRINGT GLÜCK...

DANK EINHALTUNG DER VERKEHRSREGELN KANN EINE DUNKLE GESTALT GEFARLOS DIE FAHRBAHN KREUZEN



EIN ALTER BEKANNTER ERSCHEINT AUF DER BILDFLACHE

OOPS, DAS SEGELSCHIFF VON VORHIN.

'HAT ABER SCHWER WAS ABGEGRIEGT, DER ALTE KAHN.



WER IST DIETER?

JETZT LANGT'S! WIR DREHEN UM UND HAUFEN AB.

NA GUT. ÜBRIGENS – WEISS JEMAND, WO DESTRUCTION-DIETER STECKT?



OCEAN DRIVE

ENDLICH WIEDER ZUHAUS!: DER EINLAUF AUF DIE HEIMSTRECKE WIRD MIT TOSEMDEM BEIFALL GEFEIERT.



HEY, WAR DAS NICHT DESTRUCTION-DIETER MIT DEM GAUL AUF DEM HECK?

JAI! ICH FRAG' MICH, WAS ER DAMIT VORHAT?

DER SPINNER IN DER BLAUEN KARRE DENKT WOHL, ER WÄR' BEIM PFERDERENNEN.

OCEAN DRIVE



NACH LANGER, BESCHWERLICHER FAHRT ZIEHEN SICH DIE DESTRUCTORS SOFORT IN IHRE GARAGEN ZURÜCK.

HABT IHR DIE GARAGENTORE ZUGEMACHT?

KLAR, ALLES DICHT!

LASST UNS ENDLICH LOSLEGEN!

WARUM VERHALTEN SICH DIE DESTRUCTORS AUF EINMAL SO GEHEIMNISVOLL? WAS PASSIERT MIT DEM ARMEN PFERD – WAR ES NUR BETÄUBT, ODER HAT DIETER ETWA...? UND ÜBERHAUPT, WAS SOLL DAS GANZE THEATER? KEINE ANHNUNG! ENDE



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MANIAC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Spiele mit der BPS

Och bin 18 Jahre alt, Star-Trek-Fan und spiele auf Super NES, 3DO, Jaguar, Game Boy und 486er-PC – lahme Krücke, nächstes Jahr hole ich mir einen Pentium. Kaufen werde ich mir auch eine Playstation und ein Ultra 64. Vom Saturn halte ich nicht viel, vielleicht fällt mir ja mal ein Gebrauchtgerät in die Hände. MANIAC lese ich beruflich: Ich arbeite in einem Fachgeschäft für Computer- und Videospiele.

Es versteht sich von selbst, daß ich nicht gutheiße, daß die BPS, einige Staatsanwälte und auch die USK uns vorschreiben wollen, was wir zu spielen haben. Wer schlau ist, holt sich die Spiele aus den USA oder Japan. Ich lese deshalb ausländische Fachpresse und gehe demnächst ins Internet. Bevor die deutschen Versionen indiziert werden können, habe ich mir schon die Originale besorgt.

Mario, nein danke: Ich spiele doch nicht der BPS entgegen und nur noch knuddelige und putzige Spiele, in denen kein Pixel-Blut fließt und niemand stirbt. Manchmal frage ich mich, was mit all den Mario-Feinden passiert, wenn der Klempner von oben auf sie draufhüpft. Müßte man Mario, Kong und Co. nicht auch indizieren, damit die Kids nicht auf die Idee kommen, aus dem zweiten Stock auf unschuldige Passanten zu springen?

der vor Monaten versprochene "Johnny Mnemonic"-Preview. Bestehen Chancen, daß die nächste Gibson-Verfilmung "Neuromancer" auch für die Playstation kommt? Und auf welchen Namen hört eigentlich der adrette Herr des 10/95-Covers?

Den "Mnemonic"-Preview haben wir verschoben, weil das Playstation-Spiel noch im Workstation-Cyberspace der Programmierer herumschwirrt (und wir hoffen, daß die Version besser ausfällt als das trashige PC-Original). Woher hast Du die Infos bezüglich "Neuromancer"? Wir MANIACs wissen weder von einer Verfilmung, noch von einer geplanten Konsolen-Umsetzung. Der adrette Coverstar der Oktober-Ausgabe hört auf den Namen "Krazy Ivan".

Jahr meine Wohnung zieren. Aber Mario werde ich nicht spielen.

Och spiele es, weil ich bisher alle Marios gespielt habe. Jedesmal habe ich eine Steigerung erlebt, deshalb würde es mich auch bei "Yoshi's Island" nicht wundern. Ich habe mir einen Saturn gekauft. Eine tolle Maschine, aber Donkey und Mario sind Welten besser als beispielsweise Segas Uhrmacher. Die "Clockwork"-Grafik ist schlechter als die 16-Bit-Optik von "DKC". Aber bei Mario würde ich sogar auf gute Grafik verzichten. Das Spiel macht einfach Spaß.

Abschaffen

AKann man die BPS nicht abschaffen? Z.B. mit Unterschriften sammeln. Macht doch mal eine Umfrage.

Zu Mario...

Ich hoffe, daß bei Euch in der Redaktion keine Massenhysterie wegen "Yoshi's Island" ausbricht. Ich kann den immer gleichen Levels und Gegnern des Spiels spätestens seit "SMB 3" nichts mehr abgewinnen.

Sonic hat bei Sega langsam ausgespielt, also wird's auch für Mario Zeit, den Löffel abzugeben. Wenn

Konsolen-Image

Offensichtlich haben Videospiele ein Markenbewußtsein entwickelt, vergleichbar mit dem des Autokäufers: Der eine fährt nur BMW, der andere schwört auf Mercedes. Während in einem Leserbrief darüber spekuliert wird, ob das 3DO auf dem Weltmarkt die gesamte Konkurrenz ausstechen kann, steht für Nintendo-Fanatiker fest: "Das Gerät gibt es zwar noch nicht, aber es wird über Nacht die Weltherrschaft an sich reißen". Oder in MANIAC 8/95: Obwohl ein Leser das Ultra 64 gegenüber Playstation und Saturn für

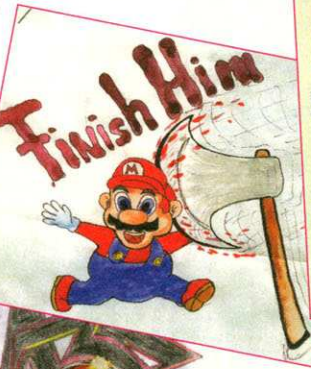
Virtueller Film

Könntet Ihr nicht regelmäßig für das beste Spiel der aktuellen Ausgabe einen Player's Guide bringen? Das bringt Farbe in das manchmal triste Testgemix. Nutzt die Randtexte doch öfters für Infos über die Entwickler und Designer anstatt nur bunte Bildchen abzudrucken. Und wo bleibt

Nintendo sein Ultra-64-Versprechen annähernd hält, wird auch solch ein Schmuckstück nächstes



Digital Mail: Bin Liu, Berlin



ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Verspätete Abo-Sendungen geben nicht auf unser Konto. Alle Hefte verlassen fünf bis sechs Tage vor dem MAN!AC-Mittwoch den Verlag. Kommt Euer Heft zu spät, liegt's nicht an uns sondern an der Post.

Damit Ihr mit dem Link-Kabel gegen einen anderen Playstation-Spieler antreten könnt, benötigt Ihr nicht nur die doppelte Hardware (Konsole und TV), sondern auch zweimal das entsprechende Spiel. Zwei Memory Cards sind für Videospiele-Duelle aber nicht zwingend notwendig.

Der Konsolen-Oldie-"Saba Videoplay System Fairchild" stammt aus den 70er-Jahren, das "Universum TV Multispiel" wurde etwa im selben Zeitraum ausgeliefert und hat damit schon knapp 20 Jahre auf dem Buckel. Sammler zahlen für die Hardware zirka 50 Mark, die seltenen Spiele sind in für rund 20 bis 80 Mark zu haben. Wer das Glück hat, ein solches Gerät funktionstüchtig auf dem Flohmarkt zu finden, kommt noch wesentlich billiger dabei weg.

überlegen hält, kauft er er sich schon jetzt eine Sony-Konsole. Zitat aus dem Brief: "Es gibt keinen Zeitvorteil, da potentielle Käufer über das Ultra 64 informiert sind und somit abwarten". Genau wie er...

Ein ernsthafteres Thema: In einer Beziehung ziehen alle Next-Generation-Konsolen am selben Strang. Obwohl es auf SNES und MD viele Genres neben dem "Niedlich-Jump'n'Run" gibt, halten Konsolen-Laien im Alter von 14 bis 20 die Hardware für kindisch. Ich bin gespannt, wie Sony & Co. neue Käufer werben und das Videospiele-Image korrigieren wollen. Wie, glaubt Ihr, wollen die Hersteller "Nichtkonsolisten" zum Kauf einer Konsole überreden und wie gut werden ihre Erfolgsaussichten sein?

Julian Beck, Leonberg

Beim Satz mit dem BMW und Mercedes hat Andreas kurz vor seinem letzten Geschäftsbericht aufgeblickt und wissend genickt. Doch Deine letzte Frage konnte auch er nicht beantworten. Wir haben bestenfalls einen nicht ganz uneigennütigen Gedanken: Wenn die Hersteller eine erwachsene und unabhängige Fachpresse unterstützen und nicht Katalog-ähnliche Werbebroschüren mit abgeflachtem redaktionellem Inhalt verlangen,

wird der gute Ruf des Videospiele auch zu anderen Käufer-schichten durchdringen.



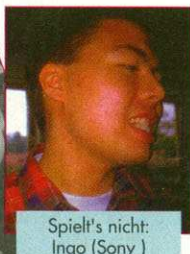
Spielt Mario:
Michelle (Philips)



Spielt's nicht:
Olaf (BMG)



Spielt Mario:
Martin (Virgin)



Spielt's nicht:
Ingo (Sony)

Spielen Mario: Factor 5

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (mk), Namihiro Steinwachs (na),
Julian Eggebrecht (je), Michael Paul (pa)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster,
Martin Gaksch, Andreas Knauf

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelartwork: "Thunderhawk", © Core Design
Illustration: Roger Horvath

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-12**
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): 64,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG,
Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typoservice GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Straße 17,
86167 Augsburg

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.

© 1995 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

AB Games	79
aJay Games	43
Dynatex	67
Flying Arts	61
Freak's Shop	51
Galaxy	61
Game Express	57
Game Power Hanau	77
Gamestore	69
Gamezone	81
Grobis Gameshop	63
Line Edition	75
Konami	2, 13, 31
ICP Verlag	94
Jöllennebeck	59
Leisuresoft	87
M.C. Game	71
Mega Star	77
Megatrade	81
Metropolis	49
Nintendo	15, 25, 39
Playcom	53
Primal Games	79
Psygnosis	6, 7, 21
Sega	11, 99
Test'n'Take	73
Theo Kranz Versand	27
Tradelink	65
Video & Game	41
Virgin Games	100
Warp	77
World of Games	75
Zapp Games	75

8-BIT REPLAY



MULTIMEDIA-PIONIER PHILIPS G-7000

konnte das G 7000 zu keiner Zeit mithalten. Nicht nur, daß Philips beinahe ausschließlich Clones bekannter Hits mit erheblicher Verspätung veröffentlichte, die Grafik-Darstellung war überaus pixelig und konnte trotz schöner Farbpalette mit der Bildschirm-Optik eines VCS nicht annähernd konkurrieren. Ob dies nur an den unflexiblen Philips-Programmierern lag oder ob die Hardware nicht mehr leisten konnte, ist schwierig zu beantworten: Lediglich



Imagic ("Demon Attack") und Parker ("Frogger") brachten kurz vor Torschuß (und nur in Europa) einige G-7000-Spiele auf den Markt, die grafisch geringfügig besser als die hauseigenen Titel waren.

Während die Konsole in Amerika als "Odyssey 2" total floppte, verbuchte Philips in Europa anfangs durchaus Erfolge. Das G 7000 erreichte zwar nie die Verkaufszahlen eines VCS, schlug sich aber die ersten Jahre ganz gut. Ihrem Bekenntnis zu unkonventionellen Modulen blieb Philips auch gegen Ende der G-7000-Ära treu. Zunächst wurde ein Schachspiel veröffentlicht, das mit zusätzlicher Elektronik-Hardware ausgeliefert wurde (cooles Sammlerstück), später startete Philips die "Master Strategy Series" in deutscher Sprache. Die aufwendigen Titel (u.a. "Die Suche nach den Ringen") kamen in einer überdimensionalen Verpackung und enthielten neben der Cartridge auch Brettspiel-Zubehör. Leider nahm von dieser witzigen Idee kaum noch eine Zielgruppen-Familie Kenntnis, denn das G 7000 war zu dieser Zeit schon im Ausverkauf begriffen.

An dieser Tatsache konnte auch der Mochtegern-Nachfolger G-7400 nichts ändern, der genauso wie das G-7000 konstruiert war. Er verarbeitete dieselben Cartridges, zauberte jedoch bei speziellen Titeln ("Videopac plus") zusätz-



Das G-7200 mit eingebautem Schwarz-Weiß-Monitor wurde zwar angekündigt, aber nie veröffentlicht.

liche Hintergrundgrafiken auf den Bildschirm – zu wenig, um Coleco-verwöhnte Gambler zu begeistern. Das schnuckelige G-7200, als Design-Studio mit eingebautem Schwarz-Weiß-Monitor konzipiert (siehe Bild oben), wurde konsequenterweise nie den Fertigungsstraßen anvertraut.

PHILIPS G-7000

Hersteller: Magnavox, USA

Erscheinungsjahr: 1978

Erstes Spiel: Videopac 1 (3 Spiele)

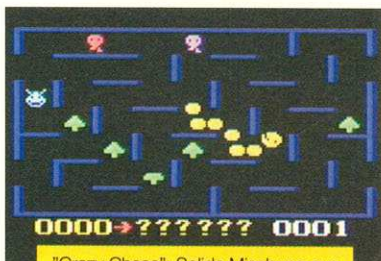
Spieleentwicklung bis: 1984

Anzahl der Spiele: über 50

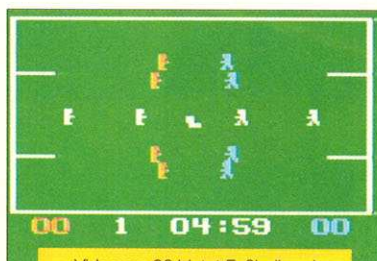
Das etwas andere Videospiele mit Folientastatur, schlapper Grafik und teils ungewöhnlichen Modulen.

Heutzutage versucht Philips, mit dem CDi (Compact Disc interactive) mehrere Multimedia-Anwendungen unter einen Hut zu bringen, 15 Jahre zuvor verfolgte der Elektronik-Konzern in etwa dasselbe Ziel: Um gegen die Konkurrenz eines Atari VCS 2600 oder Interton VC 4000 bestehen zu können, bot Philips ihre technisch unterlegene Konsole G 7000 nicht nur als reine Spielekiste an. Schon das Outfit mit einer vollständigen Schreibmaschinentastatur offenbarte die Intention: Man durfte mit dem G-7000 natürlich auch seinen Spaß haben, jedoch deckte die Modul-Bibliothek unkonventionelle Themengebiete ab.

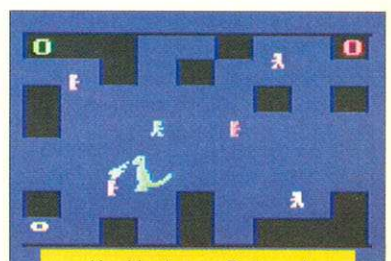
Zu Beginn sollten Cartridges wie "Laufschrift" (eingetippte Mitteilungen flimmerten zu einem programmierten Zeitpunkt über den Bildschirm) und "Kinder im Verkehr" (Verkehrserziehung für Kids) das Gewissen der geplagten Eltern entlasten. Auf die jugendliche Videospiele-Generation machten solche Titel allerdings wenig Eindruck. Die wollten Arcade-Adaptionen oder spannende Sportsimulationen – und da



"Crazy Chase": Solide Mischung aus "Pac-Man" und "Serpentine".



Videopac 36 bietet Fußball und Eishockey auf einem Modul.



Kombination aus Brett- und Videospiele: "Quest for the Rings".

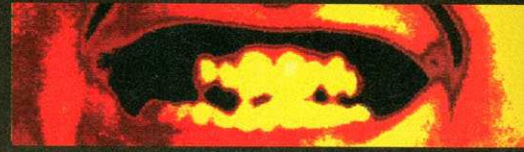
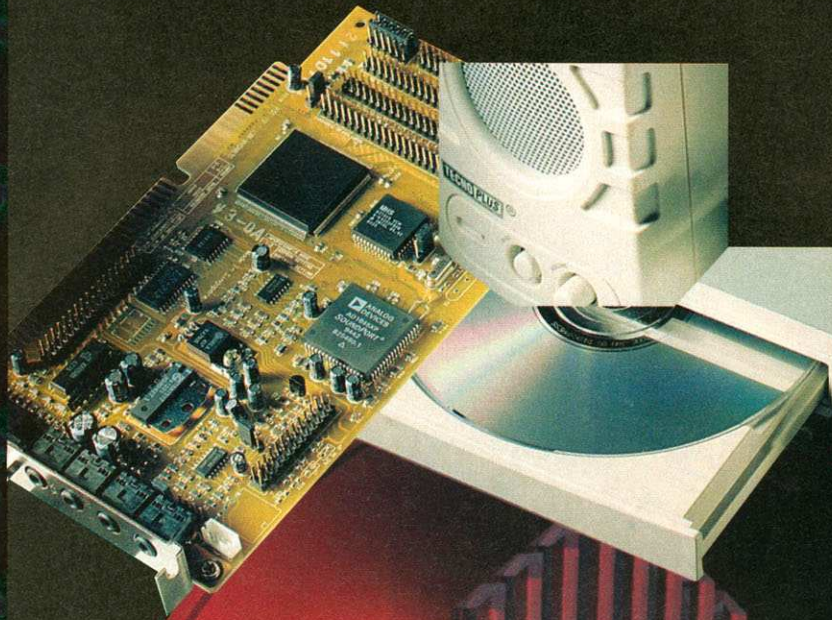
In den USA wurde 1981 ein **Sprachsynthesizer veröffentlicht** ("The Voice"), **der einigen Spielen Sprachausgabe entlockte. Die gewöhnungsbedürftigen Laute kamen jedoch nicht über den Fernseher, sondern aus dem eingebauten Lautsprecher des "Voice"-Moduls, das in den Cartridge-Schacht paßte.**

DIE BESTEN SPIELE

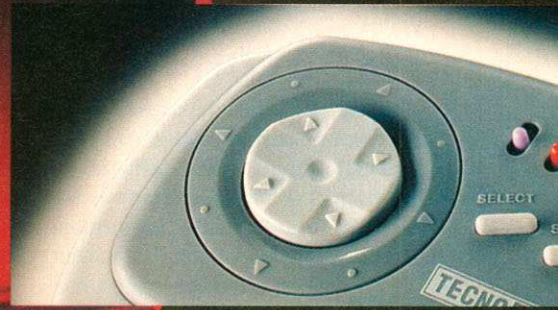
Samurai	Spannendes Denkspiel: In Deutschland unter dem Namen "Reversi" bekannt & beliebt.
Demon Attack	Solide Umsetzung des klassischen Weltraum-Shoot'em-Ups mit karger Grafik.
Schach	Schachcomputer mit zusätzlicher Hardware zu einem Wucherpreis von knapp 400 Mark.
Computer	Einführung in die Computer-Programmierung mit hundertseitigem Begleitbuch.
Burgen-schlacht	Zwei Spieler schleudern mit Katapulten Felsbrocken auf die feindliche Mauer.

Für Sammler ist die außergewöhnliche Bandbreite der verfügbaren Software ein interessantes Kriterium, sich mit dem Philips G-7000 zu beschäftigen, gehobenen Spielspaß bieten die meisten Module leider nicht. Nicht nur die grob pixelige Grafik schreckt ab, auch das Spieldesign der meisten Titel spricht kaum für Kompetenz und Motivation der Entwickler. *mg*

EINMAL **TECNO** IMMER **PLUS**[®]



LSF
GmbH



TECNO PLUS[®]

LEISURES  FT
GmbH

Robert-Bosch-Straße 1 - 59199 Bönen
Tel. 02383/69-0 Fax 02383/57117



ASIAN ANIME



Das gibt's nur im Anime: Mit einer Sonde erforschen Dan und seine Kumpane das Innere der feindlichen Basis. Mit den empfangenen Daten erstellen sie eine Level-Karte (oben) und planen anschließend ihren Einsatz. Fans der Videospil-Vorlage von Konami erkennen ihre "Vic Viper" (links) sofort wieder.

MEGAZONE 23

Eiji Takanaka ist eifriger Videospil-Freak und einer der begabtesten Computer-Hacker. Er lebt in "Megazone 23", dem letzten Zufluchtsort der Menschheit nach dem atomaren Krieg vor 500 Jahren. Außerhalb dieser Technik-Oase beginnt sich die Natur zu regenerieren, innerhalb der Metropole

weiß jedoch nur eine Untergrund-Organisation vom Öko-Aufschwung. Durch Zufall gerät Eiji zwischen die Fronten der Hacker und Machthaber.

Die 101 Minuten entzücken mit der spannenden Story, wobei sich die FX & Action dezent zurückhalten. Nur beim finalen Duell bemühen die Zeichner Farbeffekte und Split-Screen. Der dazugehörige Sound-Track ist auf CD erhältlich. *oe*



ANIME

SALAMANDER 1-3

Stellten wir Euch bislang Videospilumsetzungen bekannter Animes vor, drehen die Action-Spezialisten von Konami den Spieß nun um: Die von Konami produzierte Anime-Trilogie "Salamander" befaßt sich mit der Thematik des Baller-Spiels von 1989. Das abwechselnd horizontal und vertikal scrollende Aliens-Gebolze erschien bei uns 1991 unter den Namen "Life Force" für das NES.

Auf dem Planeten Gladius ziehen die drei Helden Dan, Eddy und Stephanie gemeinsam mit Lord British von Lotus in den Kampf gegen die Bakterianer, die eine Galaxie nach der anderen absorbieren. Im ersten Teil kidnappen die Fieslinge Stephanies Vater und verwenden ihn als zentrale Gehirn-Einheit ihres Imperiums. Nachdem Stephanie die Überreste Ihres Vaters eingäschert hat, greifen die Bakterianer im zweiten Teil den Planet Lotus an. In der letz-

ten Episode verschancen sich die Imperialisten in der Sonne und entführen Stephanie. Dan und Lord British düsen los, um dem Terror ein Ende zu bereiten.

"Salamander" ist zwar einfach gezeichnet, überrascht aber mit rasenden Kamera-Fahrten und grandiosen Orchester-Soundtracks, die sich übrigens an den Videospil-Sound anlehnen. Die drei actionbetonten Teile werden durch Slapstickeinlagen, eine Liebesgeschichte und diplomatische Episoden aufgelockert. Kenner von "Salamander" oder der verwandten "Gladius"- (bzw. "Gradius"-) Serie freuen sich vor allem über die authentisch gezeichneten Baller-Sequenzen und Endgegner: Die winzigen Geschütze und die Abfang-Drohnen zu Beginn jedes Levels begegnen Euch im Anime genauso wie der Skelett-Brustkorb oder die Feuerzungen. *oe*

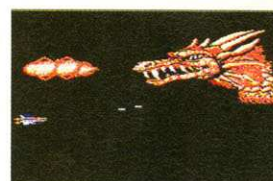
je zirka 60 Minuten,
ohne Altersbeschränkung,
japanisch mit englischen Untertiteln,
Muster von ACOG, Tel. 02626/1320



Wie in "Salamander" (NES) düst Dan durch ein züngelndes Flammenmeer.



Der Totenkopf stellt sich Euch im zweiten Anime zum Kampf.



Der Endgegner aus Level 3 findet sich auch im Anime zum finalen Duell ein.



Fans kennen Hong-Kong-Star Jet Lee bereits aus "Tai Chi" (MAN!AC 6/95), "Iron Monkey" und der "Chinese Ghost Story". Während sich der Kung-Fu-Experte sonst nur vor mittelalterlicher Kulisse filmen läßt, dürft Ihr ihn in "Bodyguard von Peking" mit Schießereien und Überwachungskamera verfolgen. Seinen außergewöhnlichen Kampfstil behält er stoisch bei.

REAL-FILM

BODYGUARD VON PEKING

Wer alles haben möchte, muß auch bereit sein, alles zu geben: Alan Hui lebt als streng geschulter Bodyguard auf dem chinesischen Festland. Um die Kronzeugin Michelle Yeung zu beschützen, reist er nach Hongkong. Dort soll Michelle gegen eine miese Verbrecherbande aussagen und wird deshalb bedroht. Als Alan ein ganzes Kaufhaus zerlegt, um sie vor einer Söldnerbande zu schützen, verliebt sie sich prompt in den konsequenten Helden. Während die beiden Hongkong-Cops Charlie und Wong für Euch eine Slapstick-Szene nach der anderen präsentieren, hält sich der stramme Held streng an die Vorschriften und weicht elegant jedem Flirt aus. Nach dem Massensterben der Söldner schicken die Banditen schließlich ihren besten Killer: Es ist ein ehemaliger Kriegs-Kamerad von Alan. In

Michelles Villa kommt es zum bombastischen Showdown.

"Bodyguard von Peking" überrascht den Jet-Lee-Fan: Sah man den Kung-Fu-Meister sonst nur in Bettlerlumpen blödeln ("Chinese Ghost Story 3") oder Gegner-schleudern durch das mittelalterliche China ziehen ("Tai Chi"), erlebt Ihr den Helden jetzt mit Krawatte und Sonnenbrille: Mit unbewegter Pokermiene ballert sich Alan in genüsslicher Zeitlupe durch die Killerarmee und verblüfft Euch im Zweikampf mit akrobatischen Meisterleistungen. Die Zeitlupen-Studien und die Nahaufnahmen tödlicher Geschosse faszinieren selbst "John Woo"-geprüfte Asien-Fans. Die Slapstick-Einlagen sorgen für zusätzliche Stimmung, die romantische wie tragische Beziehung von Alan und Michelle rundet die 90 Minuten zu einem der ausgewogensten Hongkong-Filme des letzten

Jahres ab. oe



Concept 2000/Splendid Video, ab 18 Jahren, 90 Minuten, deutsch.

Fasziniert Euch Hongkong-Star Jet Lee mit knallharten Prügeleien, lockern die "Dick und Doof"-Cops Charlie und Wong (rechts) die Action auf.



DAS UNBESIEGBARE SCHWERT

Liang Hu, seines Zeichens Schwertmeister und Beschützer aller Wehrlosen, lebt im mittelalterlichen China: Das Land ist zerstritten, Dynastien zerfallen. Er allein stellt sich der Aufgabe, Recht und Ordnung wiederherzustellen.



Regisseur Ronny Yu ("China White") setzt diesmal nicht auf ballernde Mafia-Gangs, sondern schafft mit

atemberaubenden Einstellungen, der heroischen Story und übernatürlichen Kampfszenen ein fesselndes Fantasy-Ambiente. Fans asiatischer Clan-Fehden freuen sich auf weitgehend ungeschnittene 90 Minuten mit einigen Slapstick-Einlagen und einer herzhaften Liebesromanze. oe

Muster von Splendid Video.



TRASH-MOVIE ALS VIDEOSPIEL

"Godzilla". Japans liebstes Trash-Monster, stapft als Model-Kit und Gummipuppe millionenfach durch Kinderzimmer, war in Videospielen aber verhältnismäßig selten zu sehen: Nach einem hierzulande unbekanntem NES-Strategiespiel von 1988 und einem mäßigen Knobel-Jump'n'Run für den Game Boy kam

das Latex-Monster im 12-MBit-starken "Super Godzilla" zu 16-Bit-Ehren. Hier haben Super-Nintendo-Besitzer die Möglichkeit, Hochhäuser niederzustampfen, Außerirdische zu zerquetschen und Monster zu plätten. In fünf Szenarien schreift Ihr durch Flüsse, Wälder sowie Städte und zermalmt mickrige Panzer und Geschütze. Dabei

seht Ihr gleichzeitig die Karte von oben und Godzilla schief von der Seite. Greift Euch ein Raumschiff an, wird in traditionelle Prügelperspektive umgeblendet: Mit Faustschlägen und Special-Moves raubt Ihr Euren Gegnern die Lebensenergie. Habt Ihr alle Metropolen abgegrast, stellen sich Feuerdrache und glitschige Echse zum Kampf. Erst nach dem Sieg dürft Ihr ins nächste Szenario. Wie der Film, so das Spiel: "Super Godzilla" erfreut durch das billige Design und die digitalen Saurier-Schreie. Leider trüben die popligen Kampfsequenzen und das haarige Zeitlimit den Spaß. Trotzdem empfehlen wir Trash-Fans ein Probespiel. oe



Fast wie im Bahnhofskino: Erfolgreiche Special-Moves werden mit einer bildschirmfüllenden Animation gefeiert.



Unten seht Ihr die Karte, oben dirigiert Ihr Godzilla durch Hochhaus-Labyrinth und Trommelfeuer.



INTERNATIONALE
FUNKAUSSTELLUNG
BERLIN '95

WDR FORMA

Durch das geballte Auftreten der Computerhersteller, Software- und Online-Spezialisten ist die Internationale Funkausstellung zur Mega-Messe angewachsen. MAN!AC klaubt die digitalen Rosinen aus dem Medienauflauf.



Das digitale Fernsehen benötigt spezielle Settop-Decoder. Unter den vorgestellten Empfängern nimmt Nokias "d-Box" eine Sonderstellung ein. Mit drei SCART-Buchsen, seriellen Port, SCSI-2-Datenschnittstelle, Stereo-Ausgang (via Cinch-Buchsen) und V22- bis Telefonbuchse ist der Digital-TV-Decoder für jede Eventualität gerüstet. Modem und MPEG-2-Hardware befinden sich bereits an Bord.

PAL Plus und Dolby Surround waren die Schlüsselwörter zur Internationalen Funkausstellung, die Mitte September in Berlin zu Ende ging. Sowohl die Hardware-Hersteller, als auch die Software-Anbieter und TV-Gestalter werden diese Normen verstärkt unterstützen. Vom begrabenen HDTV-Format hat der neue Sendestandard PAL Plus das 16:9-Bildformat ("Letterbox") übernommen, das dem menschlichen Blickfeld eher entspricht als die 4:3-Abmessungen eines herkömmlichen Fernsehers. Um die Bildqualität zu erhöhen, boten einige Hersteller (z.B. Philips) 16:9-Fernseher an, die bei der Anpassung eines 4:3-Bildes auf den breiteren Bildschirm zwischen den Bildzeilen interpolieren und fehlende Informationen einfü-

PAL Plus ist der Sendestandard der nächsten Jahre: Auf dem großen Bild ist Sonys KV-32WS3, ein 6000-Mark-Monster mit 82cm-Bildröhre, Dolby-Prologic-Hardware, Center-Kanal und mitgelieferten Effektlautsprechern. Daneben steht ein Philips-TV mit "Widescreen-Plus"-Interpolation, darüber ein Satelliten-Decoder der Niederländer.

gen. So sollen auch "Letterbox"-Sendungen von der neuen Gerätegeneration profitieren. Viele der PAL-Plus-Geräte erlauben auch Features wie Bild-im-Bild, oder einen Bild-neben-Bild-Splitscreen. So können z.B. zwei Nachrichten- oder Sport-sendungen im Fernsehen gleichzeitig verfolgt werden, theoretisch aber auch zwei Spielkonsolen gleichzeitig betrieben werden. Für Playstation oder Saturn ist so ein "Hardware-Split-Screen" recht günstig.

Auch Dolby-Surround-Prologic wird in Zukunft nicht nur von Laserdisc-, Video-CD- und VHS-Filmen, sondern auch von den Fernsehsendern unterstützt. Auf der IFA stellten einige Firmen aber auch einfachere Raumklang-Systeme vor: JVC kombiniert firmeneigene 3D-Phonic-Technik und Dolby Surround im AV-29SX1-Fernsehgerät und verspricht Raumklang ohne rückwärtige Boxen, Sony hat mit dem VIP-1000 einen DSP-gespickten Kopfhörer im Programm. Im Gegensatz zum glücklosen HDTV-Standard ist PAL Plus eine analoge Norm. Erreicht das digitale Fernsehen den Durchbruch (Astra-

bzw. Eutelsat-Ausstrahlung ab 1996) soll die Gerätegeneration durch spezielle Settop-Boxen aufgerüstet werden. Unter den Anbietern solcher Receiver tut sich Nokia mit der d-Box hervor. Die Gemeinschafts-



Am Ende des Analog-Zeitalters: Handliche Digital-Videokameras von JVC.

produktion von Nokia und der Kirch-Tochter Beta-Technik wurde als "perfekte Kombination aus PC, TV und CD-ROM" präsentiert und ist mit Schnittstellen für TV, PC, Faxgerät und Hifi-Anlage gerüstet. Wohin die multimediale Reise geht, scheint man noch nicht genau zu wissen: Wozu sollte man ein Mega Drive an die d-Box anschließen, wie es ein Nokia-Schaubild empfiehlt? Im Inneren des "Multimedia-Terminals" arbeitet bewährte Technik, eine CISC-CPU vom Typ Motorola 68340, die mit 16 MHz getaktet ist. Das Gerät verfügt über ein MByte RAM, sowie ein MByte Flash-Memory, auf dem die System-Software gespeichert und eventuell automatisch updatet wird. Ein MPEG-2-Decoder ist integriert, alle Bildformate von 4:3 bis hin zu 20:9 werden unterstützt. Ein eingebautes Modem macht die d-Box zur Startrampe ins Internet. Die zahlreichen Ausgänge und Schnittstellen an der Geräterückseite erlauben den Anschluß von nahezu jeder Hardware, außerdem wurde an Einschübe für PCMCIA- und Smart-Card gedacht. Auf ersterer soll z.B. die Entschlüsselungssoftware für Pay-TV gespeichert werden. Zu welchen Konditionen Nokia bzw. Kirch die knapp 1000 Mark teuren Geräte an die Digital-TV-Abonnenten weitergeben will, ist noch nicht bekannt. *wi*





Neben drei technisch unterschiedlichen 3D-Fernsehern von Sanyo wurde hinter verschlossenen Türen der Prototyp eines 3D-Monitors von Sharp gezeigt: Der englische Forscher Dr. Richard Moseley demonstrierte einen revolutionären Fernseher, dessen räumliches Bild von der Kopfbewegung des Zuschauers verändert wird. Eine Kamera (in der Skizze rot) liefert die Motion-Tracking-Daten, eine SGI-Workstation berechnet in Echtzeit die neue Ansicht.



DURCHBRUCH IN DIE 3. DIMENSION

Innovativ, doch von der Massenmarkteinführung noch Jahre entfernt sind die 3D-TV-Experimente von Sanyo. Auf der IFA zeigten die Japaner bereits eine Prototypenpalette ihrer "Image Splitter"-Displays – vom Handteller-großen Taschen-Display bis zum 25-cm-Monitor. Der Räumlichkeitseindruck ist gut, aber von Lichtverhältnissen und Kopfstellung stark abhängig. Der Hersteller empfiehlt 3D-Video-spiele als Einsatzgebiet und programmierte für die Messe u.a. eine "Ridge Racer"-ähnliche Animation, konnte aber noch keine Preise nennen. Neben diesen Klein-Fernsehern präsentierte Sanyo ein 100-cm-LCD-Rückprojektionssystem

mit 3D-Bild (Einsatzgebiete: Spielautomaten, Wissenschaft & Forschung, Werbung), sowie einen "Virtual Vision"-Fernseher im Widescreen-Format. Letzterer erzeugt 3D-Bilder durch eingebauten Custom-2D/3D-Wandler-Chip und mittels einer LCD-Shutterglass-Brille. Das 55-kg-Monster enthält außerdem ein neuentwickeltes Schallführungssystem, das den Klang näher an den Zuseher herantragen soll. Einen Schritt weiter ging Sharp, die hinter verschlossenen Türen einen wuchtigen Prototypen ihres in Oxford entwickelten 3D-Fernsehers zeigten. Dr. Richard Moseley, Angehöriger der Sharp Laboratories of Europe,

begleitete die Demonstration. Im Gegensatz zur Sanyo-Technik, die lineare Filmsequenzen mit einem Raumeindruck ausstattet, handelt es sich bei der Sharp-Erfindung um echtes, interaktives 3D: Wendet der Betrachter den Kopf, wird blitzschnell eine neue Ansicht berechnet, der Zuseher kann um Gegenstände herumblicken und z.B. ein Auto von der Seite betrachten. Von der Serienreife ist Sharps 3D-TV noch Jahre entfernt, denn momentan ist der Apparat recht unhandlich: Ein Aufkleber auf der



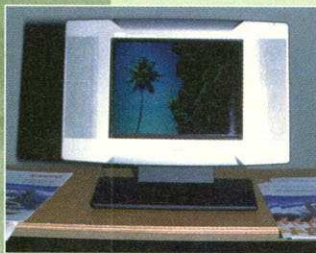
Superflache Plasma-Bildschirme waren in Berlin schwer angesagt, doch auch LCD-Projektoren erlebten auf der IFA einen zweiten Frühling.

QUO VADIS, CDI?



DAS CDI KOMMT IN DIE JAHRE, DOCH PHILIPS MIT IMMER NEUEN ANWENDUNGSGEBIETEN: NEBEN CDI-VARIANTEN FÜR ALLE BEDÜRFNISSE UND JEDEN GELDBEUTEL (TV MIT INTEGRIERTEM CDI, TRAGBARER CDI-SPIELER, CDI-PC-STECKKARTE, MINI-TOWER MIT CDI-KOMPONENTE), STELLTEN DIE NIEDERLÄNDER AUF DER IFA EIN 14.4-MODEM FÜR DAS CDI VOR. DAMIT IST ES MÖGLICH, EMAILS ZU SENDEN UND ZU EMPFANGEN, SOWIE INS INTERNET ODER INS GRAFISCHE WWW ABZUTAUCHEN. MOMENTAN

SURFT DER BENUTZER NOCH VIA BILD-



Stirn des Betrachters gibt dem Motion Tracker eine Chance, neben dem Display zermalt eine SGI-

Workstation die Grafikdaten. So werden sich mittelfristig nur wissenschaftliche Einrichtungen für die VR-Hardware interessieren.

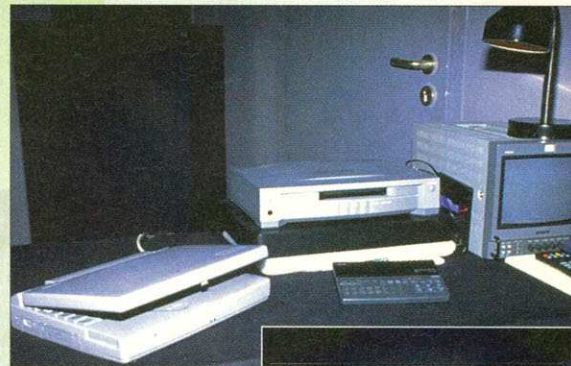
SCHIRM-TASTATUR DURCH DIE ONLINE-WELT, EIN ADDITIONALES KEYBOARD IST ANGEKÜNDIGT. DAS MODEM SOLL IM NÄCHSTEN JAHR FÜR RUND 200 MARK (INKLUSIVE SOFTWARE AUF CD) IN DEN HANDEL KOMMEN. ALS ERSTEN

ANLAUFUNKT BIETET PHILIPS DEM INTERNET-NEULING EINE EIGENE WEB-SEITE (HTTP://WWW.CD-ONLINE.CO.UK/), DIE AUCH PC-CYBERNAUTEN OHNE CDI OFFENSTEHT. DIE NEUGEGRÜNDETE CD-ONLINE-ABTEILUNG VON PHILIPS HOPFT MIT IHRER APPLIKATION NICHT NUR BEIM ENDKUNDEN, SONDERN AUCH BEIM HANDEL INTERESSE ZU WECKEN: GROSSE VERSANDHÄUSER KÖNNTEN IHRE KATALOGE Z.B. AUF CDI WEITERGEBEN UND DIE BESTELLUNGEN ONLINE ENTGEGENNEHMEN.

Mit MPEG-2-Video, Raumklang und bis zu 20 GByte Speicherkapazität sollen die High-Density-CDs sowohl die Bedürfnisse der Filmindustrie als auch der Computer- und Multimedia-Branche befriedigen. Zwei inkompatible Formate stehen kurz vor der

Markteinführung: Rechts ein tragbares "Multi Media CD"-Abspielgerät von Philips und ein MMCD-Player von Sony, auf dem großen Bild Toshiba "Super Density"-Spieler, umgeben vom High-Tech-Equipment einer Systemvorführung am Thomson-Stand.

Mit dem CDI ins Internet: Neben der erweiterten CDI-Modellreihe mit tragbaren Abspielgeräten, TV/CDI-Kombinationen und Steckkarten (linkes Bild), stellte Philips ein spezielles CDI-Modem vor. Hinter verschlossenen Türen lud Marketing-Leiter Georg Rötzer die Burda-Chefetage, später auch uns MANIACs zu einem CDI-Ausflug ins WWW (ganz links).



SCHULTERSCHLUSS DER CD-FORMATE?

Während sich hinter den Kulissen eine friedliche Einigung bereits abzeichnete, traten auf der IFA noch zwei verbissen konkurrierende Parteien an. Es geht um das Speichermedium der nächsten Jahre, eine High-Density-Disc, die sowohl den Ansprüchen der Film- als auch der Software-Industrie genügen soll. Auf der einen Seite präsentierte die "SD-Allianz" den von Toshiba und Time Warner entwickelten Super-Density-Standard, auf der anderen zeigten die MMCD-Erfinder Sony und Philips erste Abspielgeräte für Ihre Multimedia-CD. Die Sony/Philips-Fraktion findet Unterstützung im Lager der Computerhersteller, kann aber auch Elektronik-Fabrikanten wie Aiwa, Grundig und JVC als Verbündete vorweisen. Durch die Sony-Töchter Columbia/Tristar und Sony Music sowie Philips' Polygram-Label stehen potente Content-Provider bzw. Software-Lieferanten bereit. Ab 1996 soll es zwei MMCD-Varianten geben, die einseitig beschriebene, doppelbeschichtete 7,4 Gigabyte-Disk (4,5 Stunden MPEG-2-Digital-Video), sowie eine billigere Variante mit halber Speicherkapazität. Aufgeholt hatte die SD-Allianz, die ursprünglich sechs verschiedene CD-Varianten (von der einseitigen 5-Gigabyte-Disk bis zum zweiseitigen 18-GByte-Monster) vermarkten wollte. Nachdem Toshi-

ba/Time Warner nun aber zu einem Händedruck mit Sony und Philips bereit sind, ist nicht sicher, ob ihre SDs jemals in den Handel kommen. Auch einmalig (SD-R) oder mehrfach bespielbare (SD-RAM) Disks waren geplant. Die hohe Speicherkapazität und MPEG-2-Codierung ermöglichen eine Bild-

qualität, die Laserdisc-Brillanz erreicht. Wie dieses Präferenz-Medium für Spielfilme werden auch die neuen High-Density-CDs zum Großteil über einen Dolby-Prologic-Surround- bzw. Dolby-AC3-Soundtrack verfügen. Die Übertragungsrate von MMCD und SD liegen bei drei bzw. 4,7 MByte pro Sekunde, ungefähr dreimal so schnell wie die einer herkömmlichen Video-CD. In der Produktion

werden beide Formate teurer sein als die gegenwärtige Video-CD. Die Software-Anbieter planen ihre Titel mit mehreren Sprachen und Untertiteln auszuliefern. Filme können in 16:9-Letterbox oder 4:3-Vollbild wiedergegeben werden. Ins Reich der Hersteller-Phantasie verweisen wir jedoch die "unterschiedlich variablen Schluß-Szenen" eines Spielfilms, wie sie die SD-Allianz verspricht – da spielen die Film- und Software-Anbieter niemals mit. Auch die "bis zu neun verschiedenen Perspektiven einer Bildszene (z.B. bei Sport- und Live-Veranstaltungen)" werden wohl noch ein paar Jährchen auf sich warten lassen. Und wozu braucht man bei einer Live-Übertragung denn eine High-Density-Disk?

HIGH-DENSITY-FORMATE UND IHRE ALLIIERTEN

FORMATE:	
MULTIMEDIA CD	SUPER DENSITY CD
ENTWICKLER	
SONY, PHILIPS	TOSHIBA
CA.-ANZAHL DER SPIELFILME PRO PARTEI	
2500	9600
VERBÜNDETE	
ACER (CD-ROM-DRIVE-HERSTELLER)	ALPINE
AIWA	AKAI
ALPS (CD-ROM-DRIVE-HERSTELLER)	HITACHI
AZTECH (CD-ROM-DRIVE-HERSTELLER)	MCA/UNIVERSAL
BANG & OLUFSON	MATSUSHITA (INCL. TECHNICS & PANASONIC)
GATEWAY 2000 (US-COMPUTERHERSTELLER)	MITSUBISHI
GRUNDIG	ONKYO
JVC	MGM/UA (CONTENT PROVIDER)
MAGNAVOX	NIPPON COLUMBIA (PRODUKTION)
MARANTZ	QUASAR
MITSUMI (CD-ROM-DRIVE-HERSTELLER)	PIONEER
NOKIA	RCA
PHILIPS (INKL. POLYGRAM)	SAMSUNG
RIKOH (CD-ROM-DRIVE-HERSTELLER)	THOMSON
SONY (INKL. COLUMBIA/TRISTAR U.A.)	TIME WARNER (INKL. WEA, HBO U.A.)
TEAC (CD-ROM-DRIVE-HERSTELLER)	TOSHIBA (SYSTEM ENTWICKLER)
WEARNES (CD-ROM-DRIVE-HERSTELLER)	TURNER (INKL. HANNA BARBERA, NEW LINE)
	VICTOR
	ZENITH (US-ELEKTRONIK-HERSTELLER)

REISENDE IM DATENSTROM

8. Teil: Komik im WWW

Zeitung-Cartoons und Comiestrips unterhalten die Öffentlichkeit seit Ende des 19. Jahrhunderts. Aus Tages- und Programmzeitschriften, Nachrichtenmagazinen und selbst Fachpublikationen sind sie nicht mehr wegzudenken. Sie können lustig und hintergründig oder boshaft und gemein sein. Die besten Cartoons verbinden Humor mit kritischen Kommentaren an der aktuellen politischen und gesellschaftlichen Situation.

Zu einem Vertreter dieser Gattung gehört der vorpubertäre Philosoph "Calvin", der mit seinem Stoffiger "Hobbes" virtuelle Expeditionen durch Zeit, Raum und den elterlichen Garten unternimmt. Der Strip von Bill Watterson erscheint seit den 80er Jahren, einer Ära in der sich die USA nach Nixon und McCarthy neu definierten. Auf den ersten Blick naiv, verschoben und niedlich, enthält "Calvin & Hobbes" subtile Stellungnahme zu heftig diskutierten Themen wie Verantwortung des Individuums, Freiheit des Denkens und der Stellung von Autorität. Die Namen der Protagonisten waren nicht zufällig gewählt: 300 Jahre kalvinistischer, schwärmerischer Denkertradition werden hier trocken dem aufgeklärten Materialismus des britischen Philosophen Thomas Hobbes gegenübergestellt (<http://www.igc.net/~bobby/calvin/calvin.html>). Aber auch Klassiker wie die Disney-Cartoons von Carl Barks enthalten Gesellschaftskritik und wurden deshalb manchmal erst Jahre nach der Fertigstellung veröffentlicht.

Gary Larson's "Far Side"-Reihe führt mit ihrem pechschwarzen Humor bei sensiblen Lesern zur Atemnot. Die härtesten Larson-Strips wurden niemals oder in minimaler Auflage



Dave Farley's "Doctor Fun" beglückt die Netzgemeinde seit Jahren mit täglich neuen Erlebnissen. Ihr findet den Veteranen auf der United-Media-Seite (oben). Den aktuellsten Cartoon holt Ihr Euch als JPEG-Datei (unten).

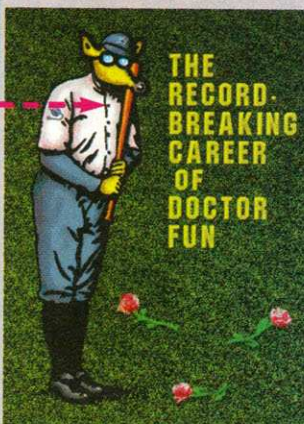


gedruckt, sind aber vereinzelt unzensuriert im Internet zu finden (z.B. <http://www.cad.unisb.de/~elzer/farside.html>).

Im WWW sind viele verschrobene Kartensammler und Bit-Klauber unterwegs, für die das Anhäufen von Links und Infos Selbstzweck ist. Exzessive Sammlerleidenschaft



by David Farley



The Doctor Fun cartoons average 100K in size. Viewers with slow links may wish to fetch a caffeinated beverage of choice while it downloads.

Today's Doctor Fun in 24-bit jpeg format

Other Doctor Fun mirrors and archives

Questions answered about Doctor Fun

Farley's Doctor Fun archive page

Doctor Fun Archive

Doctor Fun captions on SunSITE

and Farley (d-farley@tscat.com)

Jeder Comicstar hat seine eigene Internet-Fangemeinde: Ihr findet biographische Infos zum "Krazy Kat"-Erfinder George Herriman (ganz unten) und Wissenswertes zu den Peanuts. Rechts das Logo des europäischen "CartoonNet" – ausdrucksstark in nur vier Farben!



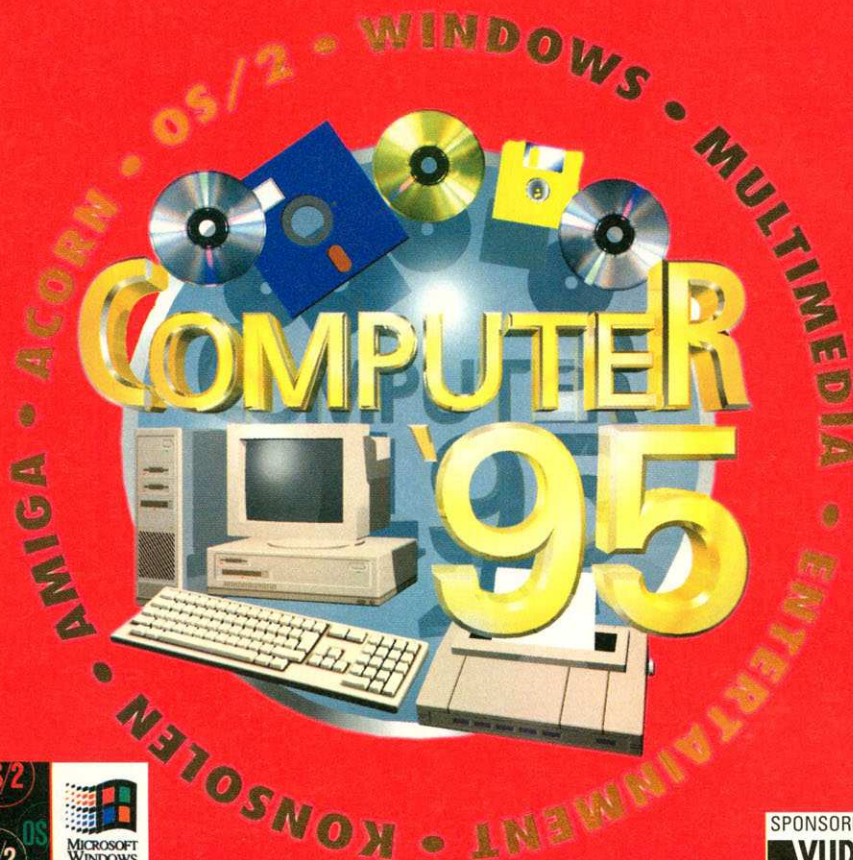
SEGAS NEUE KLEIDER

Wie uns ein Leser kürzlich mitteilte hat Sega of America seinen Webserver generalüberholt – Im Auftrag von MANIAC schaut Extremsurfer Kim dort mal vorbei. Hier sein Kurzbericht (der über eine angezapfte Telefonleitung hereinrieselte): "Der Schritt von PR-Bilder-Galerie & müdem Werbeträger zum schrillen Webserver gelang schmerzlos. Mit etwas Mühe stoßt Ihr auf aktuelle, Sega-exklusive News (wie das 100.000-US-Dollar-Gewinnspiel "Vectormania") und Screenshots neuer Saturn-Spiele. Auch die Werbung wurde offensiver: In der Top-Ten-Liste "Warum ich mir einen Saturn kaufen muß" steht auf Platz 1: "Because Toshinden's Sofia says so". Die Adresse: <http://www.segaa.com>."

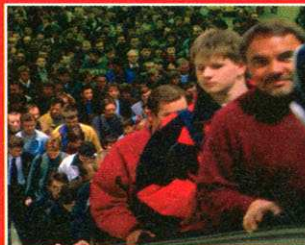


Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11
10. bis 12. 11. 95

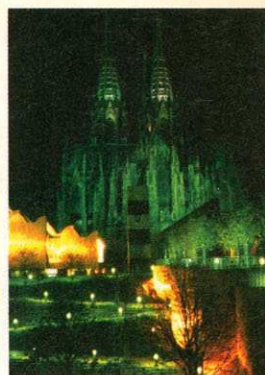


SPONSORED BY
VUD
Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland



AUCH IN DIESEM JAHR!
DIE GROSSE MESSE RUND UMR
PCS, SPIELE, MULTIMEDIA UND
UNTERHALTUNG! ALLES SOFORT
ZUM AUSPROBIEREN UND
KAUFEN - ZU MESSEPREISEN.
MIT SUPER GEWINNSPIELEN,
VIELEN INFORMATIONEN,
ENTERTAINMENT UND
SPASS, SPASS, SPASS.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM. Veranstaltungsdauer:
10. bis 12.11.1995 von 9 bis 18 Uhr. Messegelände Köln Halle 10 & 11.
Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen
erhalten Sie in der Fachpresse oder von den Veranstaltern.
Der Kartenvorverkauf beginnt ab September 95.



Die größte PC-
Consumermesse
Deutschlands!
Mit soviel Ausstellern
wie nie zuvor!
Erleben Sie die
aktuellsten Spiele-
trends, testen Sie
neueste Computer-
Erweiterungen und
machen Sie Ihre
Messschnäppchen!
Gewinnspiele und
Verlosungen mit
vielen wertvollen
Preisen erwarten
Sie auf der
Computer '95.

Eine Gemeinschafts-
veranstaltung von:

ICP

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Tel 08 106 / 40 06
Fax 08 106 / 342 38
Ein Unternehmen
des Medienkonzerns Gong
Hotline 086 42 / 89 99 53
Mailbox 086 42 / 13 36
ISDN 086 42 / 89 99 52

PRO
Concept

Gesellschaft für Veranstal-
tungen und Marketing GmbH
Kemnader Str. 52
44795 Bochum
Tel. 02 34 / 946 88 - 0
Fax 02 34 / 946 88 - 44

LAST RESORT

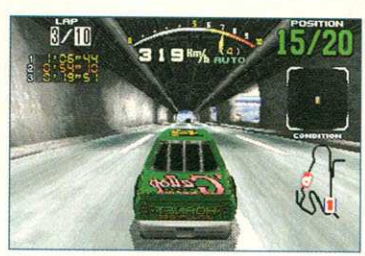
500 MARK KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS“ WÄHLEN.

WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:
**CYBERMEDIA VERLAGS GMBH - MAN!AC - „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 - 86415 MERING**

DAYTONA USA



Für die Saturn-Racer haben wir diesen Monat die wichtigsten "Daytona"-Cheats ausgegraben: Ihr braust über spiegelverkehrte Kurse, erspielt Bonus-Sekunden oder bringt Jeffrys Statue zum Tanzen. Außerdem: Wer sich auf allen drei Strecken als erster plaziert, galoppiert mit einem Gaul über den Asphalt – wahlweise mit oder ohne Gangschaltung!



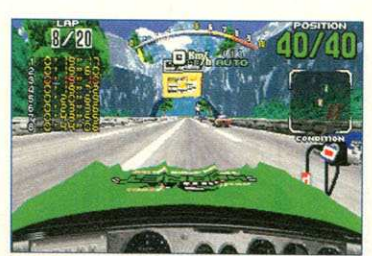
Für Profi-Racer hält Daytona einen Mirror-Mode bereit: Wer bei der Streckenwahl START gedrückt hält, fährt alle drei Kurse spiegelverkehrt.



Mirror-Mode:
Haltet unter "Circuit Select" START gedrückt und Ihr dürft über eine spiegelverkehrte Strecke rasen.



Bringt nach einer Vollbremsung die Statue zum Tanzen: Je länger Ihr X haltet, desto wilder tanzt Jeffry.



Glücksspieler halten vor dem Spielautomaten (Anfängerkurs), drücken für jede Reihe X und hoffen auf Zeitboni.



Haltet Ihr bei der Auto-Anwahl START gedrückt, heizt Ihr unter "Time Trial" über konkurrenzfreie Rennbahnen.

PANZER DRAGOON



Wie Ihr eine neue Waffe einsackt, hat uns Ayse Akin aus Wolfhagen erklärt: Gebt im Start/Options-Menü \blacktriangle , X, \blacktriangledown , Y, \blacktriangleleft , Z, \blacktriangleright , Y, \blacktriangle , X ein. Ertönt ein Geräusch, müßt Ihr während des Ladens nur noch die Buttons Y, Z, B und C gedrückt halten.

\blacktriangle X \blacktriangledown Y \blacktriangleleft Z \blacktriangleright Y \blacktriangle X
Y+Z+B+C

ROBOTICA



Auch hier weiß Ayse Akin aus Wolfhagen Rat: Während Ihr während des Spielens auf dem ersten Joypad die Buttons L und R gedrückt haltet (nicht pausieren), funktionieren die folgenden Tasten auf dem zweiten Pad:

A	Füllt Schild auf
B	Füllt Generator auf
C	Füllt Waffe auf
X	Weapon Power Up
Y	Level-Item
Z	Volle Karte
START	Level-Skip

TOP GEAR



Daniel Bo hat alle Paßwörter zu "Top Gear" erspielt und kam nicht umhin, uns damit zu bestücken. Um's kurz zu machen, gib'ts aber nur die Profi-Codes.

Professional	FOUR-MEG LEGEND THE WORLD LETSRACE ALCHEMY A-LOOPER SEASONAL
Meisterschaft	EDUCATED OILCLOTH WRECKAGE CARACOLE EPYLLION KEELSON



VIRTUA FIGHTER



Um ein erweitertes Options-Menü anzuwählen, drückt Ihr im regulären Options-Screen schnell zwölfmal \blacktriangle . Geht auf "EXIT" und drückt \blacktriangledown . Jetzt könnt Ihr alle Kampfarenen und deren Größe anwählen. Und wer den "Ranking Mode"-Cheat aktivieren möchte, hält im Titelbild \blacktriangle , L, R, C, Y und START gedrückt.

DAYTONA USA



In der letzten MANIAC haben wir Euch zwar schon eine Menge Musik-Codes verraten, aber es werden immer mehr. Als "Name Entry" gebt Ihr bitte die folgenden Abkürzungen ein:

Alex Kidd	KOU
Alien Storm	SAO
Alien Syndrome	JIM
Block Seed	YAM
Bonanza Bros	YOJ
Bonanza Bros (2)	BNB
Columns	YAN
Columns 2	IGA
Dunk Shot	KAO
Dunk Shot (2)	DST
Dynamite Ducks	H.S
Flash Point	YUI
Galaxy Force (2)	HSB
Hang On (2)	K.T
Kouchi	.KK
Lentar Heroes	OKA
Line of Fire	KEN
Moonwalker	UME
Power Drift (2)	ISO
Rad Mobile	MIT
Rad Mobile (2)	TRS
Tetris	TET
Virtua Cop	AKJ
Virtua Cop (2)	DEK
Virtua Fighter 2	VFT
Virtua Fighter:	V.F, A.Y, J.B, S.B, PAI, K.M, W.H, J.M, LAU

ADDAMS FAMILY VALUES



E. Bölter aus Köln hat uns seine gesammelten Paßcodes zum aktuellen "Addams Family" geschickt. Alle können wir leider nicht abdrucken.

9068T10N562Z6WY52BNP48
CDMX5QW0L3BJSJSGC5VYNBB8
CRTX1PM4TBQCBLGB:OVJFB
71YHT69BYYZWWW7VJG3NGL
7XSHPJ975YVQWOMVD3BL03
7WZHPQ97GYVJW0FVDXBLV3
7WLHPV973YVSWO:VDKBL93
7VFNHY966YW4WZ9VFHBLTL
7VKHNZJ6::W88Z57PBQLRS
7VG0N2167TW9RZ4QPFLQ1
7Y70PT15GTVJR0CQNGLLV1
7WGHN25672W58Z4ZPFVLQ5
7WKONZ96:KW48Z5GPBBLRO
8DKHMSD4C:VKH1Z7LP3M5S
JQT0K1X2RXSP843KJK1S7C
47T5210KRY9P7M3KXK1J7C
GPZ0GCXZ9VHV85PKM0STHW
9DZ0HCX09VGV86PKLOSTW

3D LEMMINGS



Ingo sei Dank: Der tapfere Psygnosis-Pressgott hat uns mit der Paßwort-Hierarchie der "3D Lemmings" versorgt. Damit's nicht zu einfach wird, verraten wir nur jedes fünfte Paßwort!

Level 5	KURTOSIS
Level 10	JINGBANG
Level 15	FUMITORY
Level 20	TARLATAN
Level 25	BREAKOUT
Level 30	BILABIAL
Level 35	MAKIMONO
Level 40	DUNCEDOM
Level 45	LANGLAUF
Level 50	ZOMBORUK
Level 55	LINDWORM
Level 60	MALAGASY
Level 65	OBTEMPER
Level 70	COOLAMON
Level 75	OPAPANAX
Level 78	PENSTOCK
Level 79	SPRINGAL
Level 80	BABIRUSA

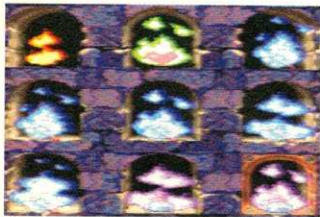
SUPER GAME BOY

Wenn Ihr wissen wollt, wer an der Entwicklung des Super Game Boys beteiligt war, drückt Ihr im Titelbild je dreimal L, R, L, sechsmal R und R.

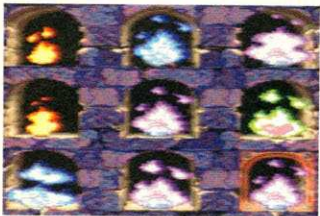
LLLRRLLLRRRRRRR

VAMPIRES KISS

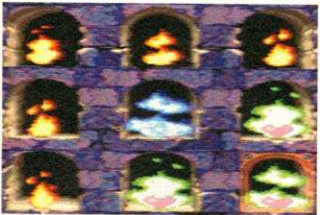
Auch im aktuellen Teil der "Castlevania"-Reihe könnt Ihr die einzelnen Levels über einen fantasievollen Paßcode anwählen.



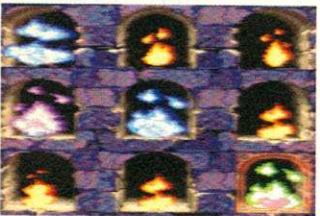
Level 2



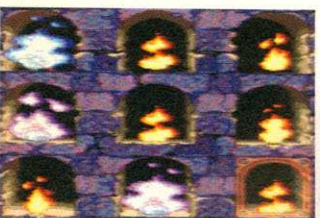
Level 3 + 4



Level 5



Level 6



Level 7



BUG



S. Bauer aus Krefeld hat uns verraten, wie Ihr beim höllisch schweren "Bug" die Levels anwählt. Im Auswahlbildschirm "Start/Option" drückt Ihr B, A, B, Y, ↵, ↵, A, L, ↵. Die Stages überspringt Ihr, indem Ihr Bug duckt und L drückt.

X-MEN 2



In der letzten MAN!AC haben wir das Geheimnis um die Level-Skip-Funktion gelüftet, diesmal erklären wir Euch, wie Ihr an 99 Leben kommt. Drückt während des Spiels auf START und betätigt gleichzeitig ↵ und C. Jetzt drückt Ihr ↵, ↵, ↵, ↵, ↵, C. Hört Ihr ein Geräusch, hat's geklappt.

START, ↵+C, ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ C

LEMMINGS 2



Die Fans der "Lemmings"-Musik können sich jeden Track einzeln anhören, indem sie den Cursor im Titelbild auf das Loch im Baum links unten lenken. Drückt Button B, damit statt des Cursors "Music Test" erscheint. Mit erneutem Druck auf B wechselt Ihr den Track.

CLAYFIGHTER TOURNAMENT



Wenn Ihr mit Miniatur-Figuren antreten wollt, stößt Ihr einen Vier-Spieler-Adapter an das Grundgerät, wählt den entsprechenden Modus an und gebt den Figuren folgende Namen:

Frosty	POSSE
Frosty	JASON A
Blob	STEVE C
Taffy	JOHN S

MEGA BOMBERMAN



Hobby-Pyromanen aufgepaßt: Wer sich bei "Mega Bomberman" zu dumm anstellt, wird die "Trashin' Tundra" wohl nie schaffen. Wir haben die Codes für Euch herausgefunden.

Stage 1-2	6800	Stage 1-3	5120
Stage 1 Boss	7420	Stage 2-1	4501
Stage 2-2	8111	Stage 2-3	7421
Stage 2-4	1051	Stage 2 Boss	3351
Stage 3-1	4502	Stage 3-2	8112
Stage 3-3	7422	Stage 3-4	1052
Stage 3 Boss	3352	Stage 4-1	6803
Stage 4-2	0513	Stage 4-3	9723
Stage 4-4	3353	Stage 4 Boss	5623
Stage 5-1	8114	Stage 5-2	2814
Stage 5-3	1134	Stage 5-4	7954
Stage 5 Boss	7954	Cruisin Comet	0515

ASTERIX UND OBELIX



David und Dominik Rosse aus Bornheim haben sich viel Mühe bei den Paßwörtern zu "Asterix & Obelix" gegeben...



PAC MAN 2



Wenn Ihr Euch Pac-Mans Animationsphasen einzeln ansehen wollt, gebt Ihr als Paßwort "PCMNPPT" ein, geht auf "END" und drückt B. Um den Modus wieder zu verlassen, benutzt Ihr SELECT.

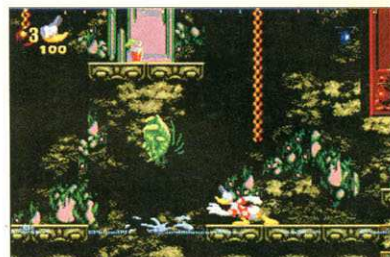
MANIAC NO. 12 ERSCHEINT AM 8.11.95

ALLES GUTE: 2 JAHRE MANIAC

Das kann ja heiter werden: Wir werfen einen Blick zurück auf die vergangenen zwölf Monate, küren Tops & Flops der MANIAC-Machwerke, schrecken auch vor den skurrilsten Fotos nicht zurück und verraten intime Geheimnisse von Cybermedia-Mitarbeitern und -Gegenspielern.

DISNEY'S WEIHNACHTSOFFENSIVE

Die Zeichentrick-Profis lassen ihre 16-Bit-Fangemeinde nicht im Stich: Nächstes Mal testen wir Donald's aktuelles Jump'n'Run "Mau Mallard" und werfen einen Blick auf die "Pinocchio"-Umsetzung für Mega Drive und Super Nintendo.



ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Neuauflagen und Updates von Spieleoldies haben Hochkonjunktur. MANIAC sichtet die besten Klassiker auf Game Boy, 16-Bit und Next-Generation, analysiert Spielspaß-Stärken und schwelgt in nostalgischen Erinnerungen.

TEST-MARATHON

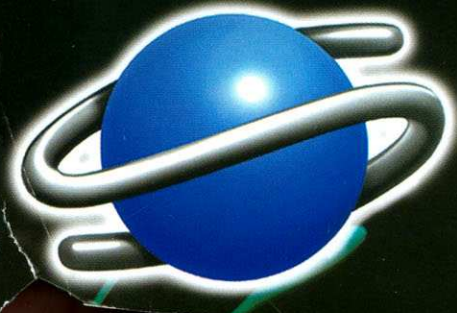
Kein Platz für Gurken: In der nächsten Ausgabe drängen sich die Weihnachtsknüller. "Spot goes to Hollywood", "Earthworm Jim 2" und "Donkey Kong Country" sind nur ein kleiner Teil der MANIAC-Checkliste.



BIG MOUTH

In Zusammenarbeit mit Atari veröffentlicht Activision mehrere Action-Paks mit Arcade-Klassikern für den Jaguar. Geplant sind u.a. "Breakout", "Millipede" und "Night Driver". *** Nach dem futuristischen "Wipeout" setzt Psygnosis ihre Rennspiel-Profis an eine Rundkurs-Raserei mit "normalen" Autos und 17 Strecken. *** Die Arbeiten an der Filmumsetzung "Johnny Mnemonic" für die Playstation wurden vorläufig auf Eis gelegt. *** In Deutschland hat Atari bislang etwa 15.000 Jaguars verkauft. *** Videospiele-Entwickler Factor 5 aus Köln spielt mit dem Gedanken, nächstes Jahr komplett in die USA überzusiedeln: Der Bundesstaat Kalifornien lockt.

CHEESE

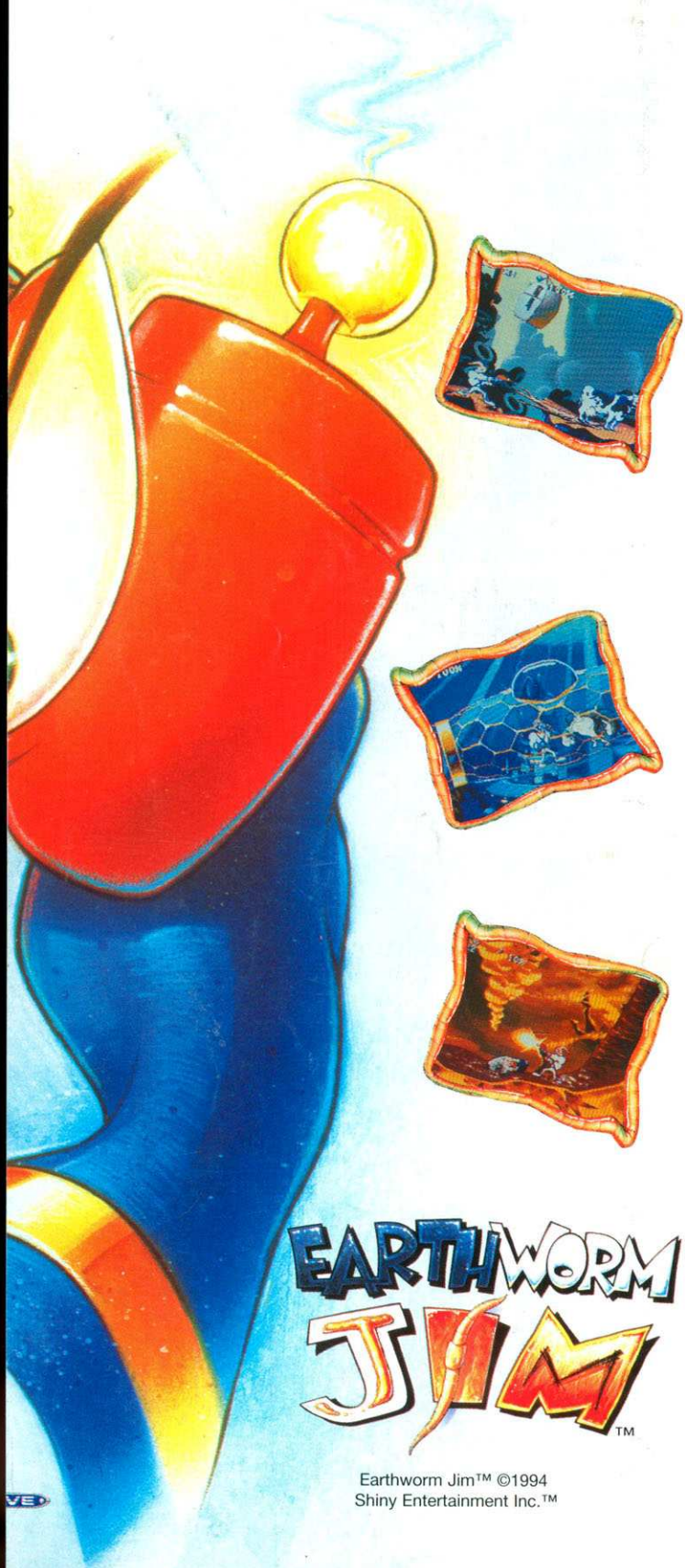


Cybermedia Verlags GmbH
Stichwort: Meinung
Wallbergstraße 10
86415 Mering

- C. Welche drei Artikel haben Dir in dieser MANIAC am besten gefallen?
- 1.....
 - 2.....
 - 3.....

'DIES ist das beste
VIDEOSPIEL aller Zeiten'

sagt ROBERT Zengerle,
Redakteur VIDEO GAMES



**EARTHWORM
JIM™**

Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™