

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

PLAYSTATION-AUSBlick

City of the Lost Children

Stilvolles Adventure von Psygnosis

Roadrage

3D-Action-Rennspiel von Konami

Viper

Der neue Hit vom "Tunnel B1"-Team

32-BIT-SPIELETESTS

- 77% Spot goes to Hollywood
- 74% Hardcore 4x4
- 87% Command & Conquer
- 77% Reloaded
- 86% Legacy of Kain
- 73% 2xtreme

Nur vom Feinsten

Spiele des Jahres

HIGHLIGHTS'96 / HOFFNUNGSTRÄGER'97



4 398044 105901

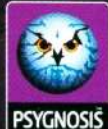
GIB' BEI MEINER KARRERE WAS SIE BRAUCHT!



"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE PLAYSTATION-TITEL."
OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 11/96

"DAYTONA BRUTAL."
FUN GENERATION 10/96

"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG SEINES VORGÄNGERS
NOCH ZU ÜBERTREFFEN."
NEXT LEVEL 08/96



<http://www.psygnosis.com>



**DESTRUCTION
DERBY 2**

WAS SOLL MAN ZU
DIESEM SPIEL NOCH



SAGEN? VIELLEICHT, BASS

ES JETZT AUCH FÜR

PLAYSTATION UND

SATURN ERHÄLTlich IST.

Westwood
STUDIOS

HOTLINE 040/39 11 13 - INTERNET www.vie.co.uk/vie

PlayStation-Version enthält alle Tiberiumkonflikt-Level, alle Mission-CD: Der-Ausnahmestand-Level und zusätzliche PSX-Level.

COMMAND
&
CONQUER

Command & Conquer ist ein Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. © Westwood Studios, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd.

TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT



DAS JAHR DER WAHRHEIT

Klar, diese Aussage trifft irgendwie auf jedes Jahr zu, doch 1997 ist selbst in hektischen Videospiele-Maßstäben ein besonderer Zeitraum – vor allem für Deutschland. Wie werden sich Playstation, Saturn und Nintendo 64 im Markt behaupten? Die beste Ausgangsposition besitzt zweifellos die Playstation. Sie ist der aktuelle Marktführer im Next-Generation-Business mit starkem Marketing- und Entwickler-Support. Warum dies so ist, hat auch die Sony-Chefeta-ge erkannt und den geplanten Verkauf der Firmentochter Psygnosis abgesagt. Wir halten dies für richtig, da nicht zuletzt Psygnosis mit ihren Bestsellern für gute Playstation-Verkäufe sorgte. Sony's interne Entwicklungsabteilungen sind zwar brav am Wachsen, haben aber noch nicht die Power und die Kompetenz

der Psygnosis-Crew. Für Sega wird sich 1997 entscheiden, ob sie weiter als Konsolen-Anbieter im radikalen Videospiele-Wettbewerb bestehen können. In Japan läuft's prima, der Westen schwächelt. Als Alternative bietet sich die Umwandlung in ein reines Arcade- und Software-Unternehmen an; mit Sega PC und Segasoft hat man bereits ein Bein in der Türe.

Ob es '98 oder '99 zum Multi-Millionen-Dollar-Fight Playstation 2 vs Saturn 2 kommt, hängt natürlich auch von der Performance des Nintendo 64 ab.

Die Anfangserfolge in Japan und den USA waren gigantisch, doch ebenso schnell ging die Nachfrage zurück – ohne Software nix Hardware-Verkauf. Inwieweit sich die akuten Entwickler-Probleme, das Kuddelmuddel ums 64 DD und die Preispolitik für Cartridges in Absatzzahlen niederschlagen, das wird sich 1997 endgültig zeigen. Eines ist jedenfalls klar: MANIAC bleibt Euer kompromißloser und verlässlicher Ratgeber zum Thema Videospiele. In diesem Sinne wünscht Euch das Cybermedia-Team ein spannendes 1997.

Wer mitmachen will, kreuzt bei den drei Themen jeweils A, B oder C an (bitte jeweils nur ein Kreuz) und schickt seine Vorhersage an den **Cybermedia Verlag • Neujahrs-Quiz Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**. Unter allen Einsendern verlosen wir zehn Spiele nach Wahl, als Einsendeschluß wurde der 15. Januar '97 festgelegt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wahrsager-Wunschzettel

1. Der Playstation-Prophet

- Playstation bleibt trotz N64-Einführung die Nummer 1 in Deutschland.
- Playstation und N64 liefern sich ein Kopf-an-Kopf-Duell um die Marktführerschaft.
- N64 fegt die Playstation vom Markt, die Software läßt qualitativ und quantitativ nach.

2. Der Sega-Seher

- Sega behauptet sich am Markt und liefert Sony und Nintendo einen harten Kampf um die Spitzenposition.
- Sony oder Nintendo ist die klare Nummer 1, Sega rangiert mit dem „Verlierer“ ebenbürtig auf Platz 2.
- Sega zieht sich als Konsolen-Anbieter zurück und entwickelt Spiele für alle Systeme.

3. Der Nintendo-Nostradamus

- N64 wird Marktführer, Playstation und Saturn können technisch und spielerisch nicht mehr mithalten.
- N64 verkauft sich ordentlich, aber es gibt viel zu wenig Software: Die Spieler werden langsam sauer.
- N64 kommt nicht gut an, Nintendo schiebt schon im Herbst '97 das 64 DD nach.



MAN!AC

NEWS



8

32-Bit-Nachtflug: Road Rage

Im futuristischen Japan rast Ihr auf pfeilschnellen Konami-Gleitern durch den Stadtkern von Playstation-City.

10 Suikoden: Konami bläst zur 32-Bit-Rollenspiel-Offensive

14 Viper: Erste Bilder von Neon's Playstation-Kracher

16 Venezia 2010: City of the Lost Children

Render-Adventure nach postapokalyptischer Kinomär

18 N64-Update: Die neuesten Spiele fürs Nintendo 64

20 Jet Riders: Erster Fahrbericht vom neuen Playstation-Rennspiel

22 Sonic 3D-Blast: Segas Maskottchen jetzt auf Saturn-Kurs

24 Showtime in Tokyo: Reportage von zwei Japan-Messen

26 Perfect Weapon: Action-Adventure mit Martial-Arts-Zugabe

28 Jobs mit Zukunft: Produkt Manager

30 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiele

74

Gewalttätig, aber gut: Crystal Dynamics' "Legacy of Kain" kassiert die höchste Spielspaß-Wertung in dieser MAN!AC.

22

Auch wenn "Sonic Extreme" auf Eis liegt, wir haben das erste Saturn-Jump'n'Run des pfeilschnellen Igels aufgetaut. Erste Bilder zu "Sonic 3D Blast"

18

Was gibt's Neues rund ums N64? Zum Beispiel das Beat'em-Up "Mace: The Dark Age" von Atari Games. Mehr dazu in unserem N64-Update.

14

Keine Ruhepause für Neon: Nach ihrem "Tunnel B1"-Hit bastelt die deutschen Elite-Programmierer am nächsten Action-Inferno - "Viper" im Anflug.

IMPORT-TESTS



64 Batsugun



60 Fox Hunt



58 MLB Pennant Race



57 Namco Museum Vol.4



65 Necronomicon



56 NHL Faceoff 97



58 Power Rangers Pinball



64 Samurai Shodown 3



38 Sexy Parodius



66 Wayne Gretzky Hockey

FEATURES

34

Die besten Spiele des Jahres

MAN!AC präsentiert die 32-Bit-Highlights '96

44 System-Analyse: Hochprozentige Jahres-Statistiken

46 Timewarp: Ein Ausblick mit Rückblick

50 Jahresübersicht '96: Wo stand was in der MAN!AC?

MEDIEN

106

Computer '96

Messebericht von der Kölner Multimedia- & Konsolen-Show

107 Die neuesten Laserdiscs, Animes & Comics

RUBRIKEN

111

Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospiele

5 Editorial

105 Impressum/Inserenten

53 Abo-Anzeige

108 Kleinanzeigen

104 Leserbrief

114 Vorschau

PRESENTS

TESTS



70 2xtreme



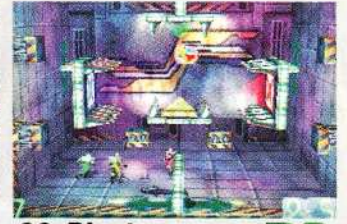
88 Amok



82 Black Dawn



99 Blam!
Machinehead



86 Blast
Chamber



84 Breakpoint
Tennis



99 Chaos Control



68 Command &
Conquer



68 Command &
Conquer



78 Hardcore 4x4



78 Hardcore 4x4



102 Incantation



83 Iron & Blood



100 ISS Deluxe



89 Jumping
Flash 2



74 Legacy of
Kain



91 Mr. Bones



102 Power Pigg



77 Powermove
Wrestling



103 Prince of
Persia 2



76 Reloaded



80 Robotron X



102 Schlümpfe 2,
Die



95 Sea Bass
Fishing



85 Smash Court
Tennis



94 Spot goes to
Hollywood



96 Twisted
Metal 2



71 Victory
Boxing



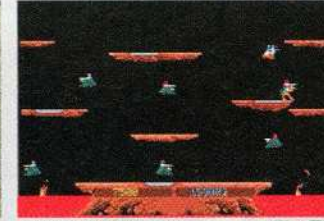
98 Virtual On



72 X2



90 Warhammer -
Im Schatten...



93 Williams
Arcade...



92 WWF In your
House



92 WWF In your
House



72 X2



Neo-Kobe

In der Umsetzung des aufwendigen "Roadrage"-Automaten jagt Ihr im High-Speed-Gleiter über die komplexen Highways der Zukunft.



Per FMV erhaltet Ihr erste Eindrücke vom bevorstehenden Brachial-Geräse durch die Stadt.

In wenigen Jahren hat sich mit Neo-Kobe ein futuristischer Stadt-Moloch im Herzen Japans gebildet. Gigantische Wolkenkratzer schießen in den Himmel, monströse Fabrikanlagen zeichnen sich scharf gegen den idyllischen Horizont ab und endlose Tunnelsysteme wurden für die schnelle Verbindung der einzelnen Stadt-Zentren geschaffen. Doch Autos wie wir sie kennen fahren hier schon lange nicht mehr: Im Jahr 2045 flitzen Pendler per Gleiter über den Asphalt. Von leistungsfähigen Triebwerken angefeuert, erreichen sie Spitzengeschwindigkeiten von über 300 km/h. Doch Ihr werft die Düsen nur zum Vergnügen an: In vier Abschnitten rast Ihr mit einem von acht Hoover-Flitzern über die Straßen. Dabei müßt Ihr atemberaubende Schwierigkeiten überwinden: Die



Neo-Kobe's Protz-Architektur erstrahlt in Neon-Gelb, während Ihr Eure Gleiter-Triebwerke schindet.



Straßenbau-Pfusch: Der Gleiter segelt durch die Nacht, um zum Highway-Anschlußstück zu gelangen.

Kurse Eurer Wahl sind nämlich noch nicht für den Verkehr freigegeben. Doch gerade das gibt der Hyper-Raserei den Kick: Ihr überwindet Höhenunterschiede durch waghalsige Sprünge, heizt Rampen hinauf, um hunderte Meter entfernte

Anschlußstücke zu erreichen und windet Euch mit den Gleiter durch verzwickte Tunnel-Kanäle. Manche Kurven könnt Ihr auch mit frühzeitigem Einlenken nicht schaffen. Deshalb benutzt Ihr eine Spezialfunktion der Gleiter: Durch Druck auf die seitlichen L/R-Taster dreht sich Euer Gefährt um die eigene Achse und kann somit auch engste Haarnadelkurven mit minimalem Geschwindigkeitsverlust passieren. Das Problem dabei: Stellt Ihr das Fahrzeug nicht schnell genug wieder waagrecht, droht Euch ein Begrenzungskontakt bei der Geraden nach der Kurve. Deshalb müßt Ihr etwas probieren, um das Fahrverhalten in den

Strecken-Quartett



Strecke 1

Der Kurs zum Aufwärmen. Neben mehreren einfachen Links/Rechts-Kombinationen macht Ihr auch Bekanntschaft mit einem kleinen Sprung und einer unsanften Landung auf einer tieferen Ebene. Trotzdem: Nach kurzer Zeit fahrt Ihr die Strecke perfekt.



Strecke 2

Jetzt wird's schon deutlich schwieriger. Ihr springt über zwei spektakuläre Rampen und durchquert einen röhrenförmigen Tunnel, bevor Ihr entlang einer senkrechten Steilwand zur dritten und letzten Rampe brettet: Ein langer Kurs mit vielen prekären Situationen.



Strecke 3

Nach einem endlosen Sprung in's Ungewisse führt Euch die Küstenstraße durch filigrane Kurven-Kombinationen. Die Bauteile hängen an Stahlträgern: Mal brettet Ihr über die Szenerie, dann durchquert Ihr die kreuz und quer verlaufenden Abschnitte unter den Mega-Brücken.



Strecke 4

In diesem langen Kurs windet Ihr Euch mitten durch's Hochhaus-Viertel von Neo-Kobe: Die Szenerie würdigt Ihr aufgrund der engen Strecke und der vielen Links/Rechts-Kombinationen jedoch keines Blickes. Nur für „Roadrage“-Profis!



Auweia: Mit einer gesunden Portion Gottvertrauen jagt Ihr über die "Metalslave"-Kuppe nach links. Was Euch wohl erwartet?



Eine Runde um den Block: Das Kobe-Strassenbauamt hatte wohl unbegrenzte Mittel!



Auf und nieder, immer wieder: Die Highways fordern Euch mit schikanösen Unterführungen (links), abrupten Fahrbahn-Senken (rechts oben) und Serpentinaugen.



Frühzeitiges Schrägstellen vor einer bestigen Rechtskurve.



Tanz' den Steilkurven-Blues: In den engen Kurven müßt Ihr Euch mangels Übersicht auf Kurskenntnis verlassen.

Griff zu bekommen. Um in der Ego-Perspektive nicht völlig die Orientierung zu verlieren, stehen auch zwei Rück-Ansichten zur Verfügung: Aus der Distanz könnt Ihr besser abschätzen, wann es Zeit ist, das Chassis wieder gerade zu stellen. Um im Rennen zu bleiben, fahrt Ihr durch Bonus-Zeit spendende Tore. Ein aufgedrehter Sprecher feuert Euch zu außergewöhnlichen Fahr-

Power-Gleiter



Das Standard-Quartett: Die durchzugstärkeren Gleiter jeder Farbe eignen sich für Anfänger, da sie nach verlangsamenen Unfällen schnell wieder an Fahrt gewinnen.



Die anspruchsvolleren Modelle stellen das Profi-Arsenal: Der geringeren Beschleunigung stehen nur teilweise bessere Attribute in den drei anderen Kategorien gegenüber.

Acht Flitzer stehen zur Wahl. Die extravagant geformten Gleiter unterscheiden sich in den vier Kategorien Drehfreudigkeit, konventionelle Steuerung, Beschleunigung und Endgeschwindigkeit. In besonders engen Kurven ist das Vertikalstellen des Gleiters wichtig: Achtet in den Profi-Kursen auf gute Drehfreudigkeit, da nur mit sensibler Steuerung kein Rennen zu gewinnen ist!



Nach 90-Grad-Kurven kippt Ihr Euer Gefährt blitzschnell wieder in die Horizontale, um nicht in die Geraden-Absperrung zu krachen!

Leistungen an und gratuliert Euch akustisch für gelungene Kurven-Aktionen. Neben der Renn-Option (Ihr tretet gegen sieben CPU-Flitzer an) dürft Ihr im Duell-Modus gegen einen Intimfeind oder im Free-Practice-Fahren gegen Eure eigene Bestzeit antreten. Drei unterschiedlich schnelle Rennklassen stehen zur Verfügung: So kann jeder Spieler in der seinem Können entsprechenden Liga antreten. Wie gut die 3D-Engine letztendlich wird, können wir aufgrund der Vorab-Version noch nicht sagen. Wenn sich die Entwickler Mühe geben, steht actionreichen Stadtrennen in atmosphärischer Nacht-Skyline nichts mehr im Wege. Das Playstation-"Roadrage" soll im Frühjahr '97 an den Start gehen. *cb*

FAZIT

TITEL: Road Rage
HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
BROD-RELEASE: 1. Quartal '97

Spektakuläres Skyline-Gezese mit Ideenreichen Kursen. Dramatische Lenk-Aktionen sind an der Tagesordnung.

SUIKODEN

Per Anhalter durch Japan

Konami hat ein Herz für Abenteurer: Mit deutschsprachigen Versionen ihrer japanischen Rollen- und Strategiespiele starten wir ins neue Jahr.

Konami auf Rollenspielkurs: Ebenfalls für den deutschen Markt geplant ist der in Japan brandneue Strategie-Rollenspielmix „Vandal Hearts“, der komplett ins Deutsche übersetzt wird.

Als Sohn eines berühmten Generals im mittelalterlichen Japan liegt eine große Bürde auf Euren Schultern: Der Herrscher der vereinigten Städte von Jowstone ernennet Euch zum ehrenwerten Schutzpatron des Landes und betraut Euch mit der Aufgabe, das Reich von Unholden und Barbaren zu befreien. Nachdem Ihr Euren Freunden von der Mission berichtet habt, findet sich alsbald eine vierköpfige Abenteurergruppe ein, die Euch via Vogelperspektive durch Wald und Wiesen begleitet. Eure erste Schlacht findet in den Bergen nahe des Dorfes Rodeland statt, wo eine Bande finsterner Diebe auf Kosten bettelarmer Bauern haust. In jeder Stadt klagen Euch die Einwohner ihr Leid, die örtliche Abenteurerschänke bietet Übernachtungsplätze, Spielstandspeicherung per Memory Card und geselliges Gelage mit hilfreichen Tips. Bevor Ihr in die Berge aufbrecht, solltet Ihr Euch im Ramschladen mit Verbandskästen und Escape-Kristallen eindecken. Doch schon auf Eurem Weg zum Banditen-nest fallen Euch zufällig vorbeimarschierende Monstergruppen an: Erfahrene Abenteurer schätzen bei „Suikoden“ das praktische Rundenkampfsystem, das Euch ausgiebig Zeit für das Benutzen von Gegenständen und die Magiewahl lässt.

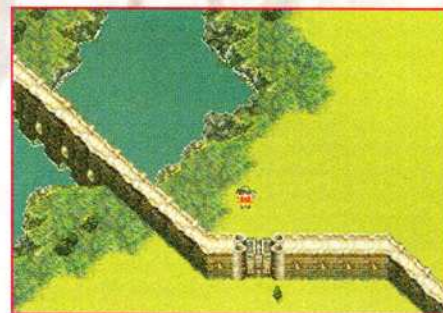


Backpfeifen-TV: Wüste Schlägereien verfolgt Ihr aus Zufallsperspektiven.

Auch auf logische Kriegsführung wurde geachtet: Mit Faustcombos und Axt könnt Ihr nur Wespen, Ameisen und Diebesgesindel in der vorderen Reihe der Monsterparty attackieren, während Bogenschützen jeden Gegner angreifen. Dabei sind alle Attacken detailliert animiert: Die wütende Wildsau stürmt mit lautem Gequietsche auf Euch zu, Wespen piken Euch mit ihrem Stachel. Für den Kampf wird auf isometrische Polygon-Per-



Stehen Euch Gegner in mehreren Reihen gegenüber, könnt Ihr mit Nahkampfwaffen nur die vorderen Bösewichte aufmischen.



In der Oberwelt betrachtet Ihr Euch als keinen Pixelhaufen, habt dafür jedoch viel Übersicht.

trische Polygon-Perspektive umgeben, per Zufall zoomt der Computer an das Kampfgetümmel heran oder bietet Euch Übersicht mit einem imaginären Weitwinkelobjektiv. In der Nähe jedes Endgegners ist ein praktischer Speicher-

kristall versteckt. Seid Ihr Euch Eurer Angriffswerte nicht sicher, startet Ihr erst einmal einen Probekampf. Nach jeder Schlacht kassiert Ihr Goldstücke und Erfahrungspunkte, bei einem Wissensschatz von 1.000 Punkten steigt Euer Held in die nächste Stufe auf und erweitert seine Kampf- und Magiekünste. Daran könnt Ihr auch ablesen, wieviele Schlachten Euer Krieger bis zum nächsten Level-Up bestreiten muß. Mit seiner niedlichen Bitmap-Grafik, den heroischen Fantasyklängen und verwinkelten Dungeons hält sich „Suikoden“ ganz an die Tradition von Klassikern wie „Dragon Quest“ und Final Fantasy“, erfahrene Rollenspielfans freuen sich über gut strukturierte Menüs und Status-Bildschirme. Zunächst wird „Suikoden“ in Englisch erscheinen, eine deutsche Version wird eventuell Mitte nächsten Jahres erhältlich sein. oe



Party on: Vor Beginn Eurer Reise stärkt Ihr Euch noch einmal bei einem ausgiebigen Festgelage.



Nachdem Euch die Einwohner von Rockland ihr Leid geklagt und Euch mit Hansplast eingedeckt haben, startet Ihr zu einem Erkundungsgang in die Räuberhöhle. Vor der Behausung des Räuberhauptmanns steht übrigens ein Speicherkristall.

TITEL
Suikoden
HERSTELLER
Konami
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Anfang 1997

Darauf haben 32-Bit-Rollenspieler gewartet: Mittelalterliche Fantasy-Schlacht im traditionellen Stil mit durchdachtem Rundenkampfsystem.

IRGENDWO DA DRAUSSEN
GIBT ES LEBEN.



UND DAS HAUT DIR GEW

HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie



VON DEN MACHERN
VON RESIDENT EVIL
UND STREET FIGHTER.

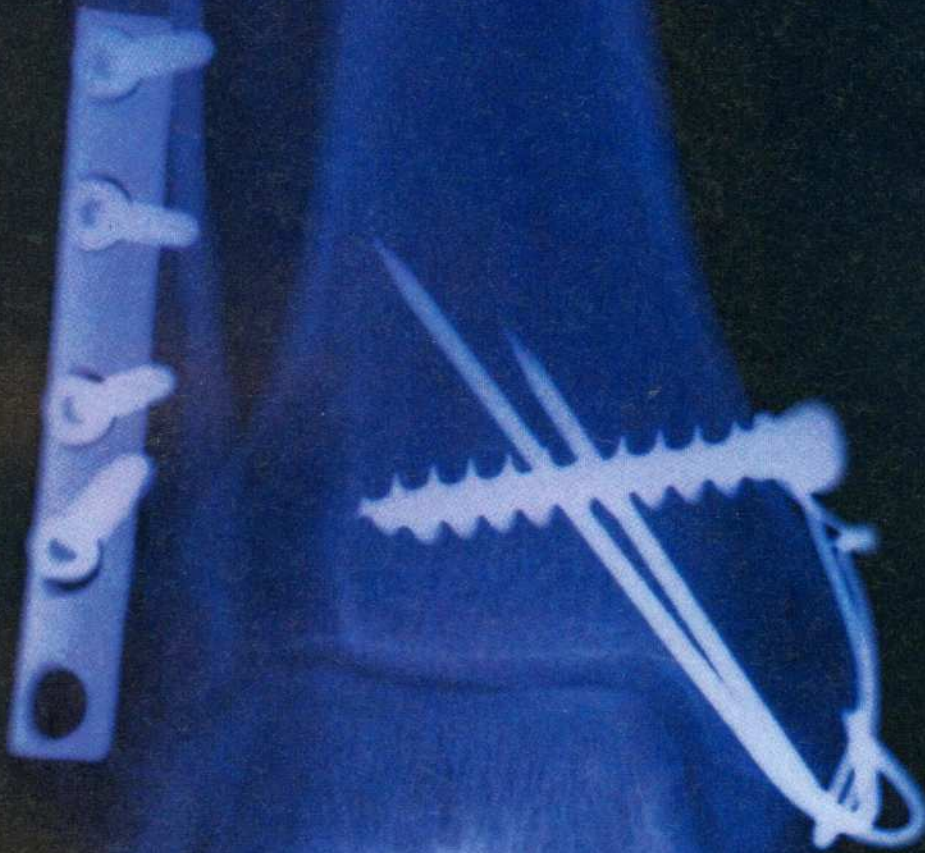


CAPCOM

Die intersgalaktische 3D-Polygonarena öffnet ihre Pforten. Zehn unerbittliche Gladiatoren mit bis zu

ALTIG AUF DIE FRESSE.

V\2B\H

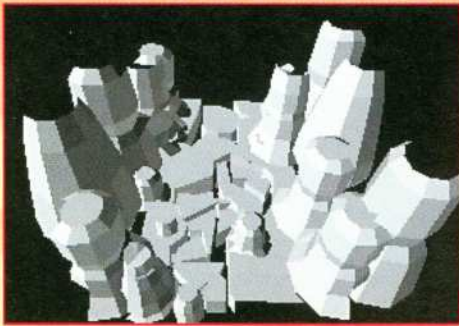


dreißig Special-Moves warten darauf, Dich zu vernichten. Und worauf wartest Du?

WORLD IN PROGRESS

DAS FLIEGENDE

Helmuth Viper im Neon-Hangar



Zwischen Cyborg-Söldnern und Suchscheinwerfern haben wir uns in Oceans deutschen Hochsicherheits-trakt geschlichen: In Neons Action-Hangar wird am 3D-Chopper "Viper" gewerkelt.

Level-Architektur



Action-Vehikel. Statt einem futuristischen High-Speed-Gleiter wird diesmal ein Helikopter-Flug ins bunt bestrahlte Polygon-Terrain gestartet. Für ihre neue Baller-Orgie hat Neon altehrwürdige Action-Rezepte mit Polygonkulissen und zeitgemäßer Effekt-hascherei aufgepeppt. Statt konventioneller Bitmap-Optik wurden für Hintergrund und Gegner Echtzeit-Objekte gewählt, die

eine 2D-Fläche, außer Ebenen-Wechsel und Zoom-Effekten wird keine räumliche Wirkung präsentiert. Neons Chopper-Pilot Helmuth Viper dagegen genießt im vorgesteckten Baller-Terrain uneingeschränkte Manövrierbarkeit: Wenn das vierschräge Flieger-Aß auf Euer Kommando den Steuerknüppel herumreißt, beobachtet Ihr waghalsige Luftakrobatik und staunt über realistische Helikopter-Reaktionen. Helmuth weicht mit einem flotten Schlenker Suchraketen aus, senkt die Chopper-Schnauze nach unten und taucht unter einer Felsbrücke ab. Sekunden später schießt die schlanke Viper aus einer Schlucht hervor, um schmierige Aliens und Roboter-Drohnen von hinten anzuvisieren. Auch wenn Helmuth im dicksten Schlamassel steckt und Euch von allen Seiten glühende Projektile um die Ohren fliegen – trotz rechenintensivem Lichtermeer bannen Neons 3D-Spezialisten Michael und Anthony (siehe Interview) bis zu sechs Gegner gleichzeitig ins Explosions-Chaos. Allein Eure waffen-

Das Kamera-Team filmt Eure Hubschrauber-Eskapaden von schräg oben und wahrt einen respektvollen Sicherheitsabstand zum Action-Inferno. Auf dem vorgeschriebenen Level-Kurs könnt Ihr Euer Polygon-Vehikel frei manövrieren, lediglich in engen Passagen oder anderen Level-Durchlässen werdet Ihr auf einen gradlinigen Kurs gezwängt. Die Level-Architektur hat Neon im traditionellen Puzzle-Verfahren gebastelt: Anstatt ein komplettes Playfield zu verwalten, werden nur Level-Kurs und Hintergrundobjekte berechnet, hinter Felsmassiven oder Wolkenkratzern gähnt – wie bei Rennspielen – ein bodenloser Bitmap-Abgrund.

ichteffekte und gradlinige Bra-chial-Ballereien sind ihre Spezialität: Nach der Ego-Action „Tunnel B1“ basteln die deutschen Jung-Entwickler von Neon schon am nächsten

neben eindrucksvollen Kameraschwenks eine neuartige Steuerung offerieren: Render-Jets wie ein „X2“-Sprite und traditionelle Bitmap-Raumschiffe düsen kontinuierlich in derselben Flughöhe über

TITEL
Viper
HERSTELLER
Ocean
SYSTEM
Playstation, Saturn
BRD-RELEASE
2. Quartal 97

FAZIT
Grafisch spektakuläre Hubschrauber-Action mit gradlinigem Spielkonzept von den "Tunnel B1"-Entwicklern.



Links seht Ihr ein fertig texturiertes Gegnermodell, rechts Ausschnitte aus den vier FMV-Sequenzen: Neon berechnet ihre 3D-Animationen auf zwei SGI-Workstations, für das fertige Spiel werden die Rendersequenzen als Filme abgelegt und vom Programm eingespielt.

Einsatzbesprechung mit



Trotz mächtiger Übersee-Konkurrenz habt sich Neon mittlerweile zum Top-Entwickler gemauert. Im folgenden haben wir „Viper“-Kopf Michael Büttner und seinen Kollegen Antony Chrisoulakis ins Kreuzverhör genommen und über ihr jüngstes Produkt geplaudert. Zur Sache, Neon!



? Warum habt Ihr Euch für einen traditionellen Shooter entschieden? Ursprünglich wollten wir ein Mammut-Projekt mit stimmungs-

vollem Kino-Anklang entwickeln. Später wurden aus den einzelnen Levels unterschiedliche Spiele. "Tunnel B1" war der erste Teil, der nächste wird

"Viper" sein.

? Warum habt Ihr das Multi-Genre-Projekt verworfen? Wir hatten uns mit dem Titel einfach übernommen, außerdem mußten wir mit Zeitproblemen kämpfen. Auch die Zugänglichkeit hätte gelitten: Der Spieler müßte sich in jeder Episode auf eine neue Steuerung einstellen. Jetzt können wir uns besser auf Einzelheiten und Details konzentrieren.

? Warum eine gradlinige Ballerei ohne Missionsziele oder taktischen Schnickschnack? Mit Titeln wie „Soviet Strike“ kann ich mich nicht anfreunden. Wir bevorzugen Konzepte mit höherer Einstiegsfreundlichkeit: Hinsetzen, verstehen und losspielen, das ist unsere Devise. Simple Action-Titel mit intelligentem Level-Design und tollen Effekten kommen gut an.

? Ihr erhofft Euch mit diesem Konzept also bessere Absatzchancen. Unter anderem. Unsere Käufer haben auch „Tunnel B1“ gemocht – „Viper“ ist übrigens noch verständlicher. Der Baller-Freak will sich nicht mit Anleitungen oder endlosen Optionen herumschlagen, sondern direkt losdüsen. Action-Spiele müssen einfach und direkt sein.

AUJGE

starrende Viper ist mit rund 200 Polygonen der bislang detaillierteste Echtzeit-Chopper – samt Hintergrundoptik und feindlichen Vehikeln besteht die „Blader Runner“-ähnliche Science-Fiction-Szenerie aus rund 4.000 Polygonen. Damit die Hardware bei der schweißstreibenden Action-Hatz nicht in die Knie geht und keine Ruckelanfälle Eure Flugmanöver vereiteln, hat Neon neue Grafik-Routinen geschrieben: Während die meisten Entwickler nach wie vor mit den Sony-Libraries arbeiten, verwaltet Michael die aufwendige 3D-Landschaft und sämtliche Objekte mit eigenen Assembler-Codes. Lohn der Sisyphus-Arbeit: Helmuth steuert die Viper durch Felszinnen in der Canyon-Welt, verschmurgelt Aliens über den Lichtern einer Großstadt und rast in der Techno-Welt durch rotierende Stahl-Tunnels. Daß auch Eure Gegner allem Grafikzauber zum Trotz die Übersicht behalten und nicht einfach in sturen Formationen anrauschen, verdankt Neon ihrem hauseigenen „Makro System“: Anstatt die Sprites



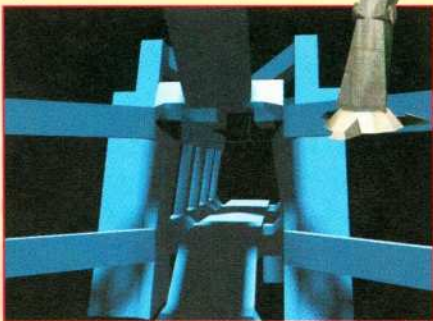
Galaktische Schleimbolzen haben die Regierung infiltriert, nur Helikopter-Bastler Helmuth Viper weiß Bescheid.



Hat das markante Heldenkinn unter dem Helm versteckt: Helmuth im FMV-Cockpit.

mit rechenaufwendigen Verhaltensmustern zu füttern, weben die Gegner-Designer ein komplexes Leitschienen-Muster. Im fertigen Spiel sind die Luftstraßen unsichtbar: Nur clevere Gegner wechseln munter von einer Schiene zur nächsten und nehmen die Kurse recht locker. *rb*

Hindernisse



Wie Crystal Dynamics in „Total Eclipse“ hat Neon bewegliche Hindernisse in den Level-Abschnitten verstreut: In den Tunnels der Techno-Welt öffnen und schließen sich riesige Stahl-Schotts, Geschützstellungen und Bodenstationen decken Euren Chopper mit Missile-Feuer ein. Nur wer gesundes Timing wahr und in der richtigen Sekunde durch eine Schott-Öffnung zischt, macht das Rennen: Eine Sekunde zu früh oder zu spät, und Euch werden die Rotor-Blätter gestutzt.

Neon

? Apropos Zugänglichkeit: Was ist eigentlich aus Eurem Rollenspiel geworden? Das steht leider noch in den Sternen. Wir mußten die meisten Leute für „Tunnel B1“ vom RPG-Projekt abziehen. Derzeit befinden wir uns in der erneuten Planungsphase. Rollenspiel-Produktionen sind extrem kostspielig – und das bei fragwürdigen Absatzchancen. Der Titel erscheint auf

keinen Fall vor Ende '97.
? Zu wenig Personal? Ja, wir suchen vor allem nach neuen Level-Designern. Aufruf an Eure Leser: Wer Kreativität und räumliches Vorstellungsvermögen mitbringt, bewirbt sich bei:

Neon Software GmbH
z. Hd. Isabell Weidemann
Hindenburgstr. 36
64295 Darmstadt



Venezia

Am Pier der verlorenen Träume: In Psygnosis' "City of the Lost Children" erlebt Ihr 3D-Abenteuer nach Marco Caros postapokalyptischer Kinomär.



Ein warmer Sommerwind zieht über den Ozean und trägt den Gestank von Chemikalien und verrotten Abfällen zwischen die Häuserschluchten. Ihr werft einen gedankenverlorenen

Blick auf den grünen Schlick an der Mole unter dem Klassenzimmer – vor Generationen pflügten Dampfschiffe durch das Meer, Fischer verrichteten Ihr Tagwerk und zerrten prall gefüllte Netze aus den grünen Tiefen. Wo früher Kinder auf den Straßen spielten und Mütter ihre Familien zum Abendbrot riefen – nur Trostlosigkeit und Verfall, soweit das Auge reicht. Eure Lehrerin kritzelt mit kurzen, abgehackten Bewegungen Rechenformeln an die Tafel, ihre siamesische Zwillingsschwester zerrt ungehalten am verwachsenen Hüftgewebe und lässt aufmerksam den Blick durch's Zimmer schweifen. Obwohl Ihre Zöglinge in der schwülen Sommerhitze unachtsam auf den Stühlen herumrutschen, verweilt ihr Blick bei dem zierlichen Mädchen in der hintersten Reihe – Euch. Während die Kameraden ahnungslos dem Stundenende entgegenfiebern, bricht Euch Angstschweiß aus.

Als die Schulglocke endlich das Ende eines harten Tages einläutet und die anderen Kinder kreischend aus dem Zimmer stürmen, stellen sich Euch die Nackenhaare einzeln auf. Schließlich hat auch der letzte Schüler den Raum verlassen und die Tür mit einem ziemlich ungestümen Fußtritt aus den Angeln geschmettert. Die beiden Zwillingsschwestern hinter dem Pult ziehen ägerlich die Brauen zusammen – Ihr könnt fast hören, wie es in den hageren



Pixelgenaue Suche: Die meisten Objekte wurden in Adventure-Tradition geschickt in der Hintergrundoptik versteckt oder unsichtbar hinter Frachtlagern verstaут.



Kamera-Wechsel: Psygnosis' Adventure fesselt Euch nicht sklavisch an einen Kamerawinkel. Mit dem L1-Taster wechselt Ihr zwischen den Ansichten.

Köpfen rattert und ein Vermerk ins Strafregister wandert. Panik erfüllt Euch, als die beiden Ungeheuer an der Tafel eine lockende Fingergeste machen. Nur widerwillig trottet Ihr ans Stirnende des Raumes. Als Eure Peinigerinnen in der gleichen Sekunde zum Sprechen ansetzen, steckt Euch ein dicker Kloß im Hals. Das hysterische Gekreische der ausgemergelten Gestalten durchdringt Euch bis ins Mark: Wenn sich die anderen Waisen ins warme Bettzeug kuscheln, werdet Ihr durch die Straßen schleichen und einmal mehr die Kassen von hart arbeitenden Menschen ausräumen...

Polygon-Pädagogik

Marco Caros märchenhafte Kino-Vision ist kaum abgedreht, da macht sich Psygnosis schon über die Filmlizenz her. Grund der Eile: Anstatt in gewohnter Umsetzungsmanier auf berühmte Digi-Akteure zu setzen, orientieren sich die Psygnosis-Entwickler lediglich an der Rahmenhandlung: Eine Gruppe Waisenkinder leistet Frondienste für ein biestiges Paar siamesischer Zwillinge. Hauptakteur des depressivens Märchens



Für Straßen haben die Architekten auf dem rostigen Stadt-Archipel keinen Platz gefunden: Ihr balanciert über Galerien.



Miettes' Animationen wurden am lebenden Modell einstudiert: Eure Heldin taumelt über eine Holzplatte am Pier.



2010



ist Miette: Das elfjährige Mädchen wurde zur gewitzten Diebin herangezogen und schleicht nachts durch die Häuserfluchten einer heruntergekommenen Alptraum-Metropole. Die finstere Szenerie haben die Set-Designer an venezianischen Vorbildern orientiert: Bauwerke wie ein Leuchtturm oder verschmutzte Wohnblöcke wurden auf Holzpflocken und Stegen ins Meer gebaut, Stahlbrücken überspannen schmale Kanäle und verbinden die künstlichen Ufer miteinander. Statt klarem Salzwasser wälzt sich eine miefende Kloake durch die Wasserstraßen – Abwässer und Fabrikmüll haben das Meer in dickflüssigen Schlack verwandelt. Baustil und Colorierung muten wie das viktorianische England an, klobige Stahlbauten und Industrie-Viertel rufen Erinnerung an die depressiven Zukunftsvisionen von Jules Verne wach. Vom gigantischen Filmset tief beeindruckt, hat das Psygnosis-Team den Abenteuer-Plot kurzerhand in die „City of the Lost Children“ verlegt und ein Grafik-Adventure in „Alone in the Dark“-Tradition gestrickt: Ihr steuert Heldin Miette durch eine aufwendige Bitmap-Kulisse. Hintergrundoptiken wie das Waisenhaus oder die turmhohen Bauten wurden auf SGI-



Die düstere Gestalt beobachtet ihre Opfer: Der Gauner entführt kleine Kinder.

Bevor Ihr Miette durch die Stadt dirigiert, zeigt eine Intro-Kamerafahrt die nächtliche Mole und Hafenanarbeiter.

Flair angepaßt: Die harten Render-Kanten hat man weichgezeichnet, mathematisch akkurate Details mit Pixel-Dunst verschleiert und

neu proportioniert. Beispiel: Zwischen den Wohnblöcken der venezianischen Metropole hängen Wäscheleinen. Bevor die eifrigen Psygnosis-Mädels steife Render-Höschen zum Trocknen raushängen, wird mit dem Bildbearbeitungsprogramm überflüssige SGI-Stärke aus der Wäsche gewrungen. Als Ergebnis der künstlerischen Überarbeitung genießt Ihr dezent colorierte Optiken, die zu keiner Minute von der Hauptakteurin ablenken: Wie die anderen Stadtbewohner wurde Miette in Echtzeit berechnet. Damit sich Eure Akteurin auch wie ein elfjähriges Mädels bewegt, haben die Psygnosis-Grafiker eine kleine Holländerin durchs Studio gehetzt und eifrig Bewegungsabläufe studiert. Die schweißtreibende Kinderbetreuung hat sich gelohnt: Die Polygon-Miette tippelt schüchtern über den Render-Asphalt, stürmt mit rudernen Armen über einen Pier oder zert gelangweilt an ihren Seidenstrümpfen. Entgegen den erwachsenen 3D-Kollegen ist das zierliche Mädchen noch für



Links seht Ihr den 3D-Rohbau, rechts das texturierte Set. Im Spiel wurde die Optik als Render-Bitmap abgelegt.

Workstations gerendert und anschließend mit Bildbearbeitungs-Software dem Kino-

Du Biest. Ich werfe Dich in den Keller.

Dialoge: Euren Gesprächspartner quetscht Ihr über den Quadrat-Button aus – der Gegenüber äußert sich mit deutscher Sprachausgabe sowie Untertiteln. Ihr achtet auf Tips und handelt Tauschgeschäfte aus.

Innovationen offen: Nicht nur die Charakter-Animation wurde filigran dem menschlichen Vorbild nachempfunden, auch die Polygon-Garderobe reagiert auf Eure Aktionen. Wie im Film schlackert ein zerschlossenes Kleid um die ausgemergelten Kinder-Glieder: Egal, ob Miette gerade in der Nase popelt, den Arm streckt oder sich hinter einen Kistenverschlag bückt – Faltenbildung und Garderoben-Animation simulieren ein realistisches Kleid. rb

- City of Lost Children
- Psygnosis
- Playstation
- 1. Quartal 97

FAZIT

„Alone in the Dark“-Abenteuer, locker am gleichnamigen Kino-Märchen orientiert. Polygon-Mädels Miette erforscht schattige Render-Gassen.

Kühnerfleisch

Stück Kuchen

Aktionen: Für die meisten Puzzle-Lösungen muß Miette Objekte aufstöbern: Mit dem Dreiecks-Button nimmt Euer Mädels Gegenstände auf, mit dem Kreuz erforscht Ihr die Anwendungs-Optionen. Oft folgt eine FMV-Sequenz.

N64-Update



Der Countdown läuft: Noch drei Monate bis zum Deutschland-Start des N64. MAN!AC informiert Euch über die neuesten Entwicklungen rund um das Nintendo 64.

Bis zur Deutschland-Premiere im März berichten wir in jeder Ausgabe über aktuelle N64-Projekte. In dieser Kolumne findet Ihr fortan alles, was sich rund ums N64 ergeben hat. mg



Dark Rift

Das Prügelspiel von Vic Tokai haben wir schon in früheren Ausgaben erwähnt, jetzt liefern wir erste Fotos. Die Japaner entwickeln „Dark Rift“ parallel für N64 und PC, eine Veröffentlichung erwarten wir nicht vor dem 2. Quartal '97. Acht spielbare Fighter und zwei Bosse bewegen sich vor einem horizontal scrollenden Hintergrund, ähnlich wie bei „Samurai Shodown“ zoomen die Kämpfer je nach Situation heran oder weg.



Vic Tokai legt Wert auf Combo-Attacken und spendiert jedem Kämpfer individuelle Szenarien.



„Mace: The Dark Age“ ist einer von drei Atari-Spielautomaten, die im ersten Quartal '97 ausgeliefert und wenige Monate später fürs N64 umgesetzt werden.

Mace: The Dark Age

Kaum haben wir in dem Spieleausblick '97 den Mangel an N64-Prügelspielen angemahnt, da sprudeln die Infos. Nach „Dark Rift“ ist mit „Mace: The Dark Age“ ein weiteres Beat'em-Up in der Mache. Atari Games entwickelt den Titel zunächst für die Spielhalle, verspricht aber gegen Ende '97 eine identische Heimversion für das Nintendo 64. Mit seinem Waffen-lastigen Kampfverlauf erinnert „Mace“ an Namco's „Soul Edge“: Die elfköpfige Kämpfer-Clique repräsentiert die üblichen Krieger-Sparten; vom typischen Samurai und Ninja, über einen persischen Auftragskiller bis zum blinden Mönch sind die Charaktere breit gefächert. Individuelle Bewaffnung würzt die Polygon-Fights, die in einer 3D-Arena ausgetragen werden. Dabei solltet Ihr nicht nur auf die Gegner, sondern auch auf die Umgebung achten: Treibsand und Lava-Becken sind nicht die einzigen Hindernisse, die sich die Atari-Designer beim abendlichen Bier-Brainstorming ausdachten...

Shadows of the Empire

Die mit Spannung erwartete LucasArts-Premiere auf dem N64 ist fertig: In Japan soll das „Star Wars“-Spiel noch '96 erscheinen. Die Hintergrundgeschichte stammt aus den gleichnamigen Büchern und versetzt Euch in die Zeit zwischen „Das Imperium schlägt zurück“ und „Die

Rückkehr der Jedi-Ritter“. Ihr schlüpft in die Rolle des neuen Helden Dash Rendar – kein Jedi, sondern ein Solo-typischer Draufgänger. Zunächst muß er auf dem Eisplaneten Hoth die Invasion der Imperium-Walker abwehren, ehe er quer durch die Galaxie zu anderen Star-Wars-Schauplätzen jettet. Unterwegs liefert er sich heiße Weltraum-Duelle mit Abfangjägern, auf manchen Planeten gibt er den Ego-Shooter à la „Exhumed“ oder „Disruptor“. Insgesamt zehn Levels stehen 64-Bit-Sternenkriegern bevor – möge die Macht mit den Programmierern sein, auf daß die Endversion bislang gezeigte Grafik- und Spielbarkeitsmängel der Messe-Fassungen ausbügelt.



Heiße Schlacht im Weltall: Dash auf dem Weg zum nächsten Schauplatz.



„Shadows of the Empire“ bietet im Lauf der zehn Levels jede Menge Abwechslung: Mal besteigt Ihr ein Speed-Bike, dann wird aus Ego-Sicht geballert oder Walker demontiert.



Freie Sicht auf Extra-Würfel für den Solo-Spieler: Welchen Regenbogen-Quader nehme ich denn?



Geteilte Freunde im Zwei-Spieler-Modus: Die beiden Kontrahenten sind kurz vor dem Tunnelleingang.



Aller guten Dinge sind vier: Treten drei oder vier Spieler an, wird der Bildschirm geviertelt.



Kunterbunte Landschaftsoptiken: Wir gehen davon aus, daß alle zwanzig Pisten sehr unterschiedlich designt wurden und mit individuellen Gimmicks aufwarten.

Während Ihr diese Zeilen lest, wird „Mario Kart 64“ gerade in Japan ausgeliefert. Miyamoto ging keine großen Experimente ein, sondern gründet das 64-Bit-Update auf dem Erfolgskonzept des Vorgängers. Acht Fahrer vergnügen sich auf knapp 20 Pisten, die in vier Klassen aufgeteilt sind.

Wie Ihr an Hand der Bilder seht, sind die einzelnen Kurse recht abwechslungsreich entworfen und stellen die Kart-Piloten vor schwierige Aufgaben. Ihr müßt durch düstere Tunnels rasen, über schmale Hängebrücken manövrier-

Mario Kart 64



Oben seht Ihr die acht Charaktere, die bei „Mario Kart 64“ an den Start gehen

ren und ein paar Dutzend Hindernissen ausweichen, die sich natürlich aus der Thematik der einzelnen Pisten ergeben. Besonderer Wert wurde auf die Steuerung gelegt, die dank Analog-Stick noch genauer und direkter sein dürfte als die ohnehin brillante Super-Nintendo-Lenkung via Digital-Steuerkreuz. Außerdem dachten sich die Kreativen neue Extras aus,

die nach gewohnter Manier unterwegs gesammelt und eingesetzt werden. Neumodische Features wie ein Tuning-Shop sind nicht gefragt. Dafür hat man sich mit den Multi-Player-Modi besonders viel Mühe gegeben und unterstützt bis zu vier gleichzeitig startende Kart-Artisten. Inwiefern bei dem vierfach geteilten Bildschirm die Übersicht leidet, werden wir in der nächsten MANIAC klären.



Neu ist der Tachometer, den Ihr am unteren rechten Bildrand erkennt.

Creator

Dieser ungewöhnliche Titel wird für Nintendo in England entwickelt: Das alteingesessene Programmier-Team Software Creations bastelt an diesem „Multimedia“-Entertainment. „Creator“ spricht die kreativen Talente der N64-Besitzer an, indem es ein aufwendiges Mal- und Animations-Programm enthält – sowie Hilfen zur Musikkomposition anbietet. Ihr dürft simple Bitmap-Optiken erstellen, 3D-Modelle bearbeiten und die ganzen Grafik-Features der 64-Bit-Hardware ergründen. Ob dieses Mega-Upgrade von „Super Mario Paint“ seinen Zweck erfüllt, erfahren wir frühestens Mitte '97. Eventuell erscheint „Creator“ exklusiv fürs 64DD.

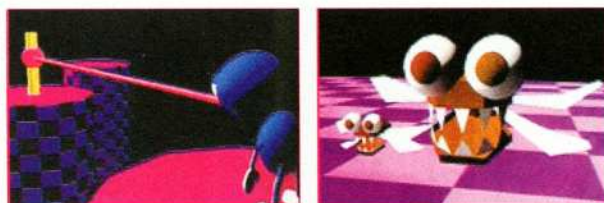


Mit dem „Creator“-Toolkit kann man u.a. 3D-Modelle bearbeiten und seinen eigenen „Jurassic Park“ schaffen.

Chameleon Kid

Dieses 3D-Jump'n'Run hat nichts mit dem Mega-Drive-Oldie „Kid Chameleon“ zu tun: Wie man an den Bildern sieht, hat der japanische Entwickler Nihon System Supply noch eine Menge Arbeit vor sich, um mit „Super Mario 64“ konkurrieren zu können. Hauptakteur ist ein wandlungsfähiger Jüngling, der seinen Gegnern die Zunge rausstreckt. Mit diesem

„Instrument“ zieht er die Feinde zu sich heran, um sie anschließend zu strangulieren. Außerdem nützt er die Zunge als Katapult, um höhere Plattformen zu erreichen. Geplant für 2. Quartal '97.



Die Grafik sieht noch ein wenig holprig aus: Links streckt „Chameleon Kid“ schon mal seine lange Zunge raus.

NEUE PROJEKTE FÜR NINTENDO 64

Titel	Hersteller	Genre
Championship Wrestling	THQ	Action-Wrestling aus Amerika
Lamborghini 64	Titus	Weiterentwicklung des Super-Nintendo-Rennspiels
Mace: The Dark Age	Atari Games	3D-Beat'em-Up mit Waffen
Maximum Force ⁽¹⁾	Atari Games	Zielkreuz-Action
San Francisco Rush ⁽¹⁾	Atari Games	Nicht näher bezeichnetes Rennspiel

(1) Kein endgültiger Titel. Außerdem erscheinen die Atari-Games-Spiele zunächst als Arcade-Fassung und werden erst später für N64 umgesetzt.

Torpedo-Biker

Durch Riedgras und Mangrovensümpfe: Sonys "Jet Riders"-Meute pflügt durch Wasserstrassen, Uferböschungen und alte Südstaaten-Villen.

Baywatch"-Rasereien um flotte Jungs und fesche Mädels sind groß im Kommen: Nach Nintendo versucht sich auch Sony an der wässrigen Thematik. Das friedfertige Kiddy-Ambiente haben die Sony-Designer über Bord geworfen, statt knalligen Farben und verspieltem Pop-Sound

wurde ein rauheres Biker-Ambiente zu Wasser gelassen. Musikstücke mit schrillum "Pulp Fiction"-Anklang und Motoren-Gecknatter sollen die 32-Bit-Bikes neben futuristischer Jet-Technik über Wasser halten: Entgegen den realistischen Nintendo-Bikes schweben die Sony-Mobile wenige Zentimeter über der Wasseroberfläche, Düsenausstoß und Luftkissenpolster wühlen Bitmap-Spritzer auf. Die Biker-Meute zischt über Strandkurse, manövriert

die Amphibien-Gleiter durch enge Wasserstraßen oder fegt durch Binnengewässer in Mangrovensümpfen. Versperrt Euch eine Landzunge den Weg zum nächsten Polygon-Pool, schaltet Euer Jet-Jockey auf Landbetrieb um: Ihr düst über gesperrte Autobahnabschnitte,

verspritzt Uferschlamm oder malträtiert Eure gepeinigte Hover-Maschine auf einem Kiesweg. Sumpf-Idylle und Wildwasser-Kurse in zerklüfteten Schluchten wurden mit Riedgras, Sträuchern und anderem Bitmap-Bewuchs verschönert, für die Strand-Strecken hat Sony eine Endzeitkulisse gewählt. Der ungezügelte FCKW-Verbrauch hat mittlerweile erste Opfer gefordert – die fortschreitende Polarschmelze hat ganze Städte überflutet und ein neues Küstenbild gestaltet. Hier und dort ragen Häuserdächer und Autobahnbrücken aus dem Wasser – Sonys Jet-Biker nutzen die zerklüfteten Straßenblöcke als Abkürzungen und Sprungschanzen. Einige Brücken erstrecken sich über mehrere hundert Meter und fordern mit verschobenen Asphaltplatten besonders viel Fahrgeschick. Wer nicht rechtzeitig sein Gewicht verlagert und die Beschleunigung drosselt, stürzt in einen Abgrund oder prescht im hohen Bogen über's

SELECT RIDER
 Dakota leads lives life best on the edge, constantly pitting herself against mother nature. She's the most well-rounded racer on the circuit: moving at breakneck speeds on the razor's edge ever surf, sand, mud, mountains, waves, stone, or whatever else happens to get under her. Ifual racers come and go, but in pitting herself against nature, her battle has become eternal. And she revels in it.

DAKOTA

HANDLING: [Bar] BUTTERFLINGER
 ACCELERATION: [Bar] ANTON
 MASS: [Bar] KJ
 LIFE: [Bar] HY, NEW
 GO BACK NEW RIDER NEW TEAM SELECT

Grelle Comic-Charaktere und Marvel-Ambiente: Die Spezialtalente der Biker werden noch eingebaut.



Nach dem Tunnel folgt ein totes Ende: Vor Jahren überspannte eine lange Autobahnbrücke die Bucht, jetzt ragen nur noch zersplitterte Asphalt-Fragmente aus dem Meer.



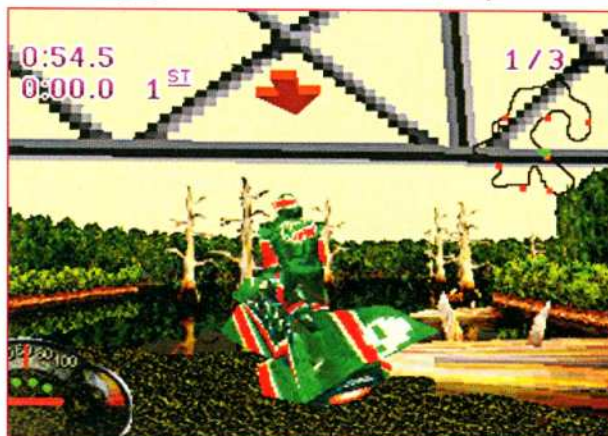
Halsbrecherische Fahrt über die Brückenruinen: Ein falscher Schlenker, und Ihr landet im Wasser.



Brückengeländer. Auch wenn ein Sturz ins 3D-Naß weniger schmerzhaft ist als ein Motorcross-Unfall – der Zeitverlust ist ebenso gravierend. Zugunsten eines flüssigen Spielablaufs mußte Sony auf physikalische Spielereien à la "Wave Race 64" verzichten, dafür wird die "Jet Riders"-CD bis zur Uferböschung mit unterschiedlichen Charakteren und mehreren Dutzend Kursen vollgepackt. Neben geschickt getarteten Abkürzungen warten viele Gags auf den neugierigen Rennspieler. Am Sumpfufer steht eine gammelige Südstaaten-Villa – nach etlichen Familiendramen und akutem Wurmfraß ist vom Prachtbau nur noch ein morscher Bretterverschlag übrig. Wer einen Abstecher auf's Trockene riskiert, beschreibt durch den Hausflur eine versteckte Abkürzung. *rb*



Oben rollt eine seichte Welle auf Euch zu, unten weicht Ihr auf's Ufer aus.



Mit Vollgas durch Südamerikas Sumpfidylle: Künstliche Hindernisse sind überflüssig, Bäume und andere Sumpfgewächse fordern professionelles Fahrgeschick.

FAZIT

TITEL
Jet Riders

HERSTELLER
Sony

SYSTEM
Playstation

ABGABE-RELEASE
ab Januar

Actiongeladenes Jetski-Rennen mit landtauglichen Bikes und Oppligen Comic-Mädels. Besticht durch große Biker-Mannschaft und rasante Action.



PANDEMONIUM!™

DIE NEUE HOFNARRENFREIHEIT



Crystal Dynamics Freestyle 3-D-Technik bringt die PlayStation zum Kochen!



Comedy pur: Die Charaktere werden von zwei der besten US-Stand-Up-Comedians gesprochen



Vom Rhinoceros bis zur Schildkröte: Morphe in verschiedene Lebewesen



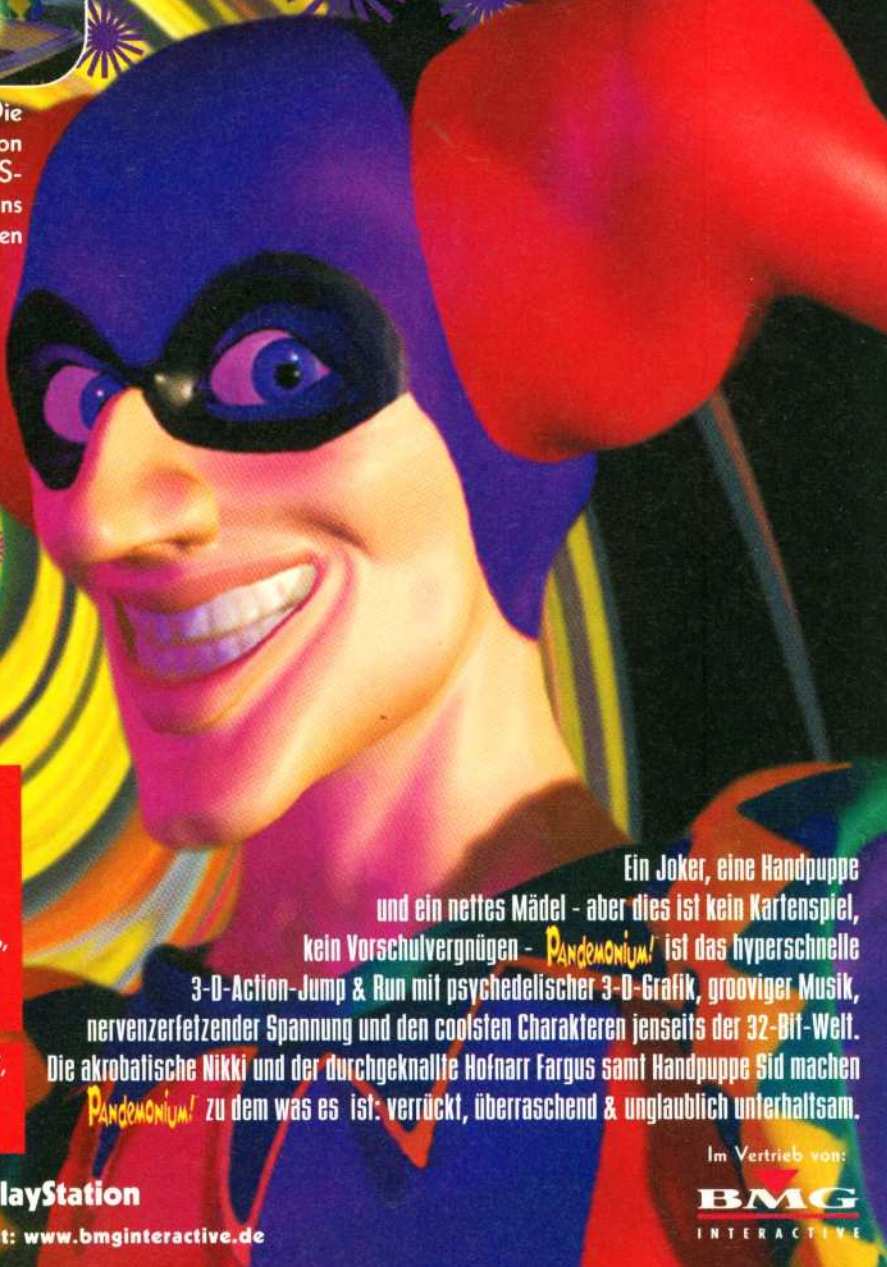
„In einigen Levels läuft mir ein Schauer über den Rücken, dann bin ich von der Tiefenwirkung so beeindruckt, daß mich nur eine der atemberaubenden Kamerafahrten wachrüttelt.“
Martin Gaksch, MANIAC, Wertung 85%



„Pandemonium! ist die perfekte Symbiose zwischen einem klassischen Jump 'n' Run und neuer 32-Bit-Technik.“
Wolfgang Schaedle, Videogames, Wertung 84%



„...ein Muß für alle Jump'n-Run Fans...“, Markus Strippo, PlayStation Magazin, Wertung 1,7
„Es ist unglaublich schnell...“, Frederic Berg, Next Level, Wertung 85%



Ein Joker, eine Handpuppe und ein nettes Mädels - aber dies ist kein Kartenspiel, kein Vorschulvergnügen - **Pandemonium!** ist das hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik, nervenzerfetzender Spannung und den coolsten Charakteren jenseits der 32-Bit-Welt. Die akrobatische Nikki und der durchgeknallte Hofnarr Fargus samt Handpuppe Sid machen **Pandemonium!** zu dem was es ist: verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.

Im Vertrieb von: **BMG INTERACTIVE**



Für Sony PlayStation

BMG Interactive im Internet: www.bmginteractive.de



Auf zum dritten Obermotz: Nach jedem Hupfer auf Robotnics Schwebbegleiter entdeckt Ihr an der Pilotenkanzel neue Glassprünge.

Sonic 3D Blast



Die plastische Überlandkarte zeigt alle Level und markiert Eure Reise-Route.

Sega portiert das 16-Bit-Firmenmaskottchen auf den Saturn: In "Sonic 3D-Blast" düst der stachelige Tier-schützer über isometrische Render-Parcours und befreit possierliche Piepmätze.

Nach ihrem 3D-Hit "Nights" sollte Segas Sonic-Team das stachelige Maskottchen mit "Sonic Extreme" in die dritte Dimension katapultieren. Leider wurde das Projekt vor zwei Monaten auf Eis gelegt, damit sich die japanischen Jump'n'Run-Experten für Produkte wie "Virtual On" verpflichten. Um rechtzeitig Ersatz zu stellen, hat Sega das "Traveller's Tales"-Team von Psygnosis ("Mickey Mania") unter Vertrag genommen: Ursprünglich als großes Mega-Drive-Finale geplant, erscheint "Sonic 3D" nun für den Saturn – ein kursives "Blast"-Kürzel nach dem Titel soll auf die Hardware-gerecht aufgemotzten Effekte der 16-Bit-Umsetzung verweisen. Anstatt durch eine gezeichnete 2D-Kulisse zu düsen, prescht



Die Hände der riesigen Robotnic-Statue heiven Euch zur Kanzel.



Den ersten Endgegner trifft Ihr, wenn Robotnic die Kugel auflieft.



Ein Antriebsrad pfeffert Euren eingerollten Igel durch einen Achterbahnkurs sowie über Flipper-Bumper.



Wie in den Vorgängern werden munter Extras aufgesammelt: Sonics Färbung verweist auf Specials wie Unverwundbarkeit.



Plopp! Wenn der Held durch Röhren und Tunneln rauscht, verliert Ihr Euer Sprite für einige Sekunden aus den Augen.



Am Rand bewundert Euer Sprite-Held aufwendiges Beiwerk wie riesige Steinquader, Pfeiler und bauchige Ritterrüstungen.



Wenn Euch die Ventilatoren um die eigene Achse wirbeln, könnt Ihr brüchige Säulen knacken.

Euer Igel durch Robotnics Render-Reich: Kurse, optisches Beiwerk wie Mauern, üppiger Pflanzenbewuchs und knallige Gegnerscharen wurden allesamt auf dem Großrechner erstellt und als Bitmap-Objekte in einer isometrischen Märchenwelt verbaut. Als Resultat des Darstellungs-Wechsels genießt Ihr die bislang komplexeste Sonic-Welt: Euer Igel fetzt in alle vier Himmelsrichtungen und muß sich auf einem riesigen Spielareal zurechtfinden. Luftige Sprungkombinationen und das traditionelle Flipper-Element wurden zwar deutlich runtergeschraubt,

dafür tobt sich der stachelige Held auf weitläufigen Hochkursen aus und kullert über schräges Bodengefälle. Andere Sonic-Fähigkeiten kennt Ihr bereits aus den 16-Bit-Spielen: Euer Igel rollt sich im Sprung ein oder prescht bei anhaltendem Button-Druck als geölter Kugelblitz durch die Landschaft. Er saust über Rampen, nutzt Abhänge für eine rasantere Beschleunigung oder rollt ziellos zwischen Bodenverwürfen sowie Bumper-Bahnen umher. Robotnics Schergen stehen wie eh und je träge in der Gegend herum oder klappern brav ihren Kurs ab. Allerdings steckt der weiche Kern des gemütlichen Render-Völkchens unter einer robusten Schale: Wer die blank polierten und stacheligen Stahlbiester anrempelt, ist um eine schmerzhaft Erfahrung reicher und büßt obendrein seine Ringsammlung ein. Eure letzte Chance: Sammelt die Kleinode wieder ein, bevor Sie davonkullern und verblasen. Schmucklos ist Euer Igel verwundbar: Ein Treffer, und Sonic segelt mit verdutzter Mine



Der Wurm lugt nur selten aus dem Bau: Nach einem Hoppser rückt das Insekt einen Vogel raus.



Der Hydrant (rechts) verwandelt Sonic in ein handliches Gefrierpaket, der Schneemann blockiert Ausweichmanöver.



Hat warme Unterwäsche und Schlittschuhe vergessen: Sonic schlittert über zugefrorene Wege in der Weihnachts-Welt.



In der zweiten Welt erschweren Euch Witterungseffekte wie Nebelschwaden und Regenschauer den Durchblick.

zum Level-Anfang zurück. Wer Angst um seine Vorsorge hat, legt die lebenswichtigen Klunker auf die hohe Kante: In einem ruhigem Level-Winkel warten Fuchs Tales oder Stachelschwein Knuckles auf Euren Helden und nehmen auf Wunsch Euer Erspartes in Verwahrung. Neben dem altbekannten Ringelpietz hat der Stachel-Star auch sein edles Gemüt beibehalten: Euer furchtloser Igel zieht wie gehabt gegen den miesen Dr. Robotnik ins Feld. Der geistesranke Wissenschaftler hat sich einmal mehr an Sonics Tierfreunden vergriffen, sämtliche Vögel aus den Bäumen geschüttelt und Sonics gefiederte Kumpels in monströse Blechanzüge gesperrt. Rollt sich Sonic ein und hüpfert der übermütige Igel einem von Sonics Blechkameraden auf die Birne, schlüpft ein durchgerüttelter Piepmatz aus dem Roboter-Schrott. Bis Sonic den finalen Exit-Ring aufstöbert, hat sich ein ganzer Vogelschwanz an Eure Fersen

geheftet: Die eingeschüchterten Kerlchen folgen Euch auf Schritt und Tritt – eine große Verantwortung für Papa Igel. Wer seine Schützlinge nicht gewissenhaft im Auge behält und alle paar Schritte gegen Hindernisse wie Stacheln oder Schwingkugeln dotzt, verliert die Vogeljungen schnell aus dem Auge. Leider sind die kleinen Tolpatsche noch nicht beson-

ders clever – außer "Hunger" und "Hilfe" tut sich nix im Spatzenhirn. Resultat: Vater Igel hat alle Hände voll zu tun, die orientierungslose Meute wieder aufzusammeln und – ganz nebenbei – nicht zermatscht, fritiert, durchlöchert oder sonstwie in die Pfanne gehauen zu werden. Hat der gestreifte Pflege-Daddy alle Kinder zum Levelende gelotst, macht Sonic Freistilübungen am Exit-Ring und schubst die Vögelchen ins Abschnitt-Aus. Nochmal schnell nachzählen: Blauer Vogel, roter Spatz, gelber Piepmatz – klar, das grüne Federknäuel hat wieder mal den Anschluß verpaßt. Also auf zum letzten Teleporter-Exit und in die untere Level-Ebene, wo Sonic zum wiederholten Mal über Schwebplattformen und Leuchtsteine hechelt. Das Ende der Suche: Junior steckt tief im Schlamassel – links wetzt eine Roboter-Krabbe ihre Scheren, rechts hat Robotnic eine stachelige Frei-Loge für Fakire eingerichtet. Nur wer für jedes Terrain eine Hüpfaktik parat hat, hat nach der Aktion noch alle Stacheln beisammen – und einen zerzausten Spatzen im Handschuh. *rb*



Eingelocht: Sonic hat alle Piepmätze aufgestöbert und schleudert seine Schützlinge in den Level-Exit.

Zurück zu den Wurzeln:

Traditionsbewußtsein ist für Sega (mit über 400 Titeln der fleißigste Spielefinder der Welt) eine gut gehegte



Die Apple-2-Umsetzung von Segas "Congo Bongo".

Tugend. Im neuesten Igel-Abenteuer tollt Altstar Sonic durch eine isometrische Landschaft, wie sie Sega schon 1983 verwendete. Im Bild der Sega-Automat "Congo Bongo".

TITEL	Sonic 3D-Blast
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
BROD.-RELEASE	Dezember

FAZIT
Sonic tobt durch isometrische Render-Welten und legt sich mit Erzfeind Robotnic an. Noch größer und turbulenter als die 2D-"Sonics".

SHOWTIME IN

Knapp vor der Nintendo-eigenen Shoshinkai-Show rief die Konkurrenz ins Tokyo-Messezentrum. Auf der Suche nach der 32-Bit-Zukunft besuchte MANIAC die japanische "Electronic Entertainment Expo" und die benachbarte Playstation-Show.

Trotz des Erfolges der amerikanischen "Electronic Entertainment Expo" (E3) im Mai ließen viele Hersteller die japanische Ausgabe der Spielemesse links liegen: Kaum ein namhafter Anbieter nutzte die Ausstellung für die Präsentation neuer Spiele,

statt dessen mieteten Firmen wie Square und Namco auf der benachbarten Playstation-Messe wuchtige Stände – davon später mehr.

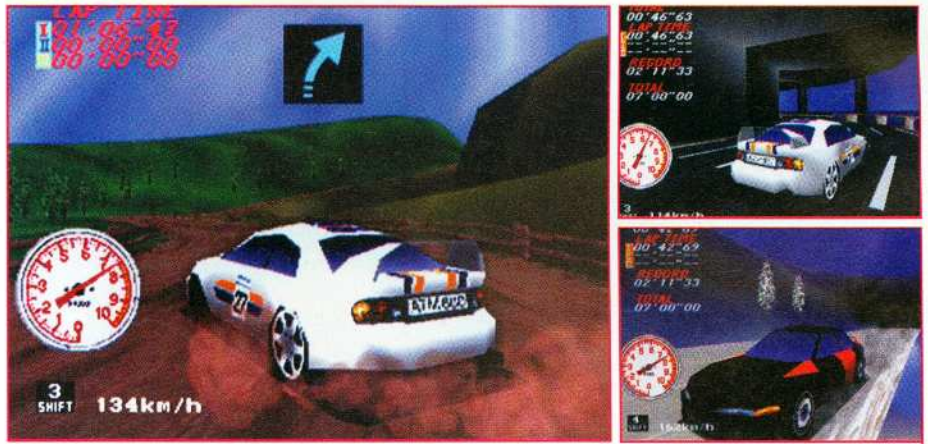
Die E3-Neuheiten sind schnell zusammengefaßt: NCS, in Fernost durch die "Langrigger"-Serie bekannt, zeigte das Mech-Actionspiel "Assault Suit Leynos 2" für den Saturn. Auch Technosoft, die das zweite "Thunderforce Gold Pack" (mit Umsetzungen von "Thunder-



Technosoft macht auch was anderes als Ballerspiele: Hier das Prügel-RPG "Neorude".



Die Playstation-Fassung von Namcos "Soul Edge" heißt "Soul Blade" und wird inhaltlich (Kämpfer, Waffen) überarbeitet.



Square läßt nicht locker: Nach ihrem Prügelspiel-Ausflug beglücken die japanischen Elite-Entwickler nun Sportspielfans (im Bild das Autorennen "Grand Champions Rally").

force 4" und "Thunderforce Arcade") sowie zwei neue Ballerspiele präsentierten (den Vertikalscroller "Blastwind" und die Automatenadaption "Hyper Duel" von 1994), gelobte Sega Treue. Mit dem Rollenspiel "Feda 2" für die Playstation (so-

eben ausgeliefert) und dem "Resident Evil"-Clone "Clocktower 2" von ASCII sind nahezu alle E3-Neuheiten abgehandelt – Zeit für einen Besuch auf der Playstation Expo. Dort tummelten sich alle großen Namen der 32-Bit-Branche: Mit "Rage Racer" (siehe Kasten), "Soul Blade" (im Vergleich zum Automaten "Soul Edge" mit neuen Kostümen, Waffen und Techniken) und dem innovativen "Virtua Cop"-Konkurrenten "Time Crisis" zeigte Namco gleich drei Playstation-Topptitel. Gegenüber diesen

Rage Racer

Der dritte "Ridge Racer" heißt anders: Namcos Vorzeige-Rennspiel wird auf der Playstation als "Rage Racer" fortgesetzt und hat auch sonst einige Neuheiten zu bieten. So präsentiert Namco erstmals vier gänzlich verschiedene



Hurra: Diesmal gibt's vier unterschiedliche Strecken.

Strecken, "Mythical Coast", "Overpass City" und "Lakeside Gate" sind sofort anwählbar, "The Extreme Oval" erst nach diversen Bestzeiten.



Natürlich wird "Rage Racer" analoge Controller wie das Negcon oder das Mad-Catz-Lenkrad unterstützen.



Durch erfolgreiche Rennen verdient Ihr Preisgeld, das Ihr im Tuning-Shop anlegt.



Mehr Autos, mehr Freiheit: Ihr dürft aus einem Dutzend Fahrzeugen wählen...



...und diese individuell verschönern, indem Ihr ein paar Aufkleber designt.



TOKYO

hochkarätigen Automatenumsetzungen, wirkte "Xevious 3D/G" recht belanglos. Das Oldie-Remake haben wir Euch in MAN!AC x/96 bereits ausführlich vorgestellt. Bei Taito wiederum bestaunten wir mit "Raystorm" den Nachfolger zur Saturn-Ballerei "Layer Section". Koei, eigentlich für seine historischen Strategiespiele berühmt, überraschten mit ihrem ersten 3D-Prügler (Name noch unbenannt, aber gutaussehend), Konami zeigte ein kurzes "Dracula X"-Video.

Die größte Menschentraube versammelte sich bei Square, die ihren "Final Fantasy 7"-Release zwar verschoben, dafür aber Ihr neues Sportspiel-Label präsentierten:



Imagineer's "Fist" für die Playstation

"Super Live Stadium", ein obligatorisches "Pro-Logic MahJong" und – schon interessanter – das Rennspiel "Grand Champions Rally". Wie beim Prüglerstling "Tobal No.1" möchte Square mit dem PS-Debüt nicht blenden, sondern solide Technik abliefern. So verzichtet "Champion Rally" weitgehend auf Texturen und setzt auf sauberes Shading und eine Geschwindigkeit von 60 Bildern pro Sekunde. Im Gegensatz zu Square (die selbstverständlich auch "Final Fantasy Tactics"



Shoot'em-Up-Fans sind bei Technosoft gut aufgehoben: Hier sieht Ihr "Blastwind" für den Saturn.

und "Saga Frontier" zeigten) präsentierte Sony selbst nur ein mickriges Playstation-Lineup: Neben "Crash Bandicoot" konnten die Vorabversionen der Breakdance-Simulation "Parappa the Rapper" und das Render-Adventure "Kowloon's Gate" kaum überzeugen.

Abgesehen von "Toshinden 3" (das mit 30 Spielfiguren alle Charakter-Rekorde brechen möchte) und "Choro Q 2" (der



Konamis Action-Adventure "Metal Gear" gab's für MSX sowie NES und wird nun auf 32-Bit fortgesetzt.

Fortsetzung von "Penny Racers") zeigte Takara hauptsächlich Spiele für den japanischen Markt. Als Mischung aus 3D-U-Boot-Simulation und Rollenspiel sah das "Deep Sea Adventure" ausgesprochen originell aus. Ebenfalls interessant war ein Japano-Rollenspiel, das Takara mit 3D-Beat'em-Up-Kampfsequenzen aufpeppte. Takaras "Die Katze von Schrödinger" schließlich stellt uns vor ein



Technosoft's "Thunderforce GP 2" (u.a. mit der Arcade-Fassung) gibt's nur für den Saturn

Rätsel: Wie Takara den Quantenphysiker Schrödinger in ein verschrobenes Grafikadventure einbringen möchte, konnte auch ein Blick auf das Messedemo nicht klären. Jörg Brockmeier/wi



Als Musikbegleitung bei "Rage Racer" präsentiert Namco Techno-Rhythmen



Insgesamt stehen 13 verschiedene Autos zur Verfügung, die in einem luxuriösen Shop getunt und mit eigenen Sponsoren-Artworks verziert



Sobald das Mädel die Startfreigabe erteilt, brausen wir u.a. durch düstere Tunnels.



Ein "Rage Racer"-Kurs führt durch eine europäische Metropole



Freie Fahrt: Mit rasantem Tempo durch die Häuserschluchten.

werden. Die nötige Kohle verdient Ihr Euch mit dem Preisgeld bei Rennen. Technisch sah "Rage Racer" erwartungsgemäß prima aus, die einzelnen Strecken waren abwechslungsreich mit Steigungen, langgezogenen Kurven und steilem Gefälle. In Japan soll "Rage Racer" noch im Dezember erscheinen, die PAL-Fassung ist für das 1. Quartal '97 geplant.



Zwei Fäuste wie ein DONNERSCHLAG

Nach "Time Commando" kehrt Electronic Arts mit "Perfect Weapon" in die Welt der 3D-Schläger zurück.



Krachende Bodyslams kosten den Feind besonders viel Energie: Seid Ihr nahe am Gegner, drückt einfach den Viereck-Button und X.



In der Eiswüste werfen Freund und Feind einen weiten Schatten über den Boden.



Tierschutz ade: Im Regenwald fallen Euch kreischende Kung-Fu-Affen an.

Blakes Schlagsortiment einige Ihrer Lieblingsmoves wieder: Jean-Claude van Damme's Spagatkicks beherrscht Ihr ebenso wie krachende Bodyslams und zischende Flik-Flak-Kicks. Fallen jedoch mehrere Raufbolde über Euch her, sucht Ihr einen der ver-

Eigentlich hätte es nur ein Routinekampf in den düsteren Hallen der Vollkontaktelite werden sollen: Als Topagent Captain Blake Hunter verdient Ihr Euren Südseeurlaub mit den Preisgeldern geheimer Martial-

Arts-Turniere. Doch in dieser Nacht sollte alles anders kommen: Nach gewonnenem Turnier überfällt Euch in der Umkleidekabine eine furchteinflößende Bestie, die Euch mit einem Schlag ins Land der Träume schickt. Als Ihr wieder erwacht, findet Ihr Euch in einer sonderbaren Eiswüste wieder: In welchem Winkel der Galaxis Ihr auch immer seid, Euer Heimatplanet ist jedenfalls Lichtjahre entfernt. Nachdem Ihr Euch als Polygon-Blake in einem digitalen Monolog über Euren fantastischen Dimensionsprung gewundert habt, beginnt Ihr auf dem Eismond mit der Suche nach einem passenden Fortbewegungsmittel, das Euch in die Heimat zurückbe-

stecken Verbandskästen, die Euch in sekundenschnelle wieder in Topform bringen. Damit Ihr Euch in den umfangreichen Levels nicht verirrt, weist Euch die transparente Auto-Map stets den Weg. Habt Ihr Euch trotzdem verlaufen oder wurdet Ihr gar rücklings in einen Hinterhalt gelockt, kein Problem: Mit der Speicherfunktion sichert Ihr Euren Spielstand wahlweise per Memory Card oder Paßwort und nehmt den Kampf zu späterer Stunde wieder auf. *oe*



Posing vor dem Duell: Mächtige Knochenbrecher fordern Euch mit einer FMV-Sequenz zum Zweikampf heraus.

fördert. Eure Umgebung nehmt Ihr als riesige Renderlandschaft wahr, von groovigen Synthie-Rhythmen begleitet wandelt Ihr mit bedächtigen Schritten durch die 3D-Welt. Mit der komplexen Steuerung dreht Ihr Euch um die eigene



In den Wüsten und Tempelhallen verirrt Ihr Euch am leichtesten: Per Select-Taste informiert Ihr Euch auf der transparenten Karte über Euren Standort, im Action-Modus weist Euch ein Miniradar den Weg.

FAZIT

TITEL: Perfect Weapon
 HERSTELLER: ASC
 SYSTEM: PlayStation
 BRD-RELEASE: Januar

Render-Welten durchstößern und Kung-Fu-Schläger vermöbeln: Aufwendige 3D-Prügel mit Polygonkriegern.



Mit Vollgas
und leckeren Gewinnen
ins neue Jahr: Ubi Soft und
MANIAC verlosen eine komplette
Videospiel-Ausstattung für Radikal-Racer.

In MANIAC 12/96 habt Ihr unseren Test zu Ubi Softs jüngstem Hit gelesen: Wer's nicht beim Schmöckern belassen und zum Neujahr noch Vollgas geben möchte, startet zu unserem "Street Racer"-GP durch: Postkarte zur Hand, die grauen Zellen in den dritten Gang schalten – und nach fünf Runden ist alles vorbei. Der Gewinner braust noch im Januar mit den "Street Racer"-Rowdies über einen Super Black Trinitron von Sony. Schickt Eure Postkarten an die folgende Adresse und notiert neben den Antworten die gewünschte Konsole und "Street Racer"-Version (Playstation oder Saturn).

**Cybermedia Verlags GmbH
•Racer GP•
Wallbergstraße 10
86415 Mering**

An der Verlosung nimmt nur teil, wer alle Fragen korrekt beantwortet. Einsendeschluß ist der 15. Januar – der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

FRAGEN:

1. Zwischen wievielen Charakteren wählt Ihr bei "Street Racer"?

- A sechs
- B acht
- C zehn

2. Nenne den Namen des "Street Racer"-Spieldesigners.

- Sein Geburtsland ist
- A Persien
 - B Indien
 - C Türkei



4. Das Entwickler-Team Vivid Image sitzt in...

- A Frankreich
- B England
- C Australien

3. Für welche Konsolen erschienen die Vorgänger des 32-Bit-Titels?

- A Mega Drive und Super Nintendo
- B Super Nintendo und Game Boy
- C für beide 16-Bitter und den Game Boy

5. Wo befindet sich das Hauptquartier des "Street Racer"-Herstellers Ubi Soft?

- A Marseilles
- B Paris
- C Lyon



DIE PREISE

1. **Preis:** 1 Sony-Fernseher mit 70 cm Bildschirmdiagonale, außerdem eine 32-Bit-Konsole nach Wahl und die jeweilige "Street Racer"-Version.

2. **bis 5. Preis:** Eine "Street Racer"-CD für Saturn oder Playstation.

6. **bis 15. Preis:** Jeweils ein "Street Racer"-T-Shirt inklusive passender Kappe.



Berufe in der Spielebranche Produkt Manager

Wer die Entwicklung eines Produktes miterleben und auch die absatzorientierte Seite des Konsolen-Business kennenlernen will, liegt als Produkt Manager richtig.

Die Pressearbeit eines PR Managers haben wir Euch schon vorgestellt – auf die Präsentation neuer Produkte aus einer Hand verzichtet keine renommierte Spielefirma. Eher im Hintergrund verrichten die Produkt Manager ihren Dienst. Die Aufgabe der produktspezifischen Betreuung umfaßt zwei Seiten: Der Kontakt mit dem Entwicklerteam sorgt für das erforderliche Fachwissen, um beim Betreuen der kaufmännischen Seite des Berufs effektiver arbeiten zu können. Doch zuerst zur Produktions-Seite:



Oliver Sender, Produkt Manager bei BMG Interactive: "Ein abgeschlossenes BWL- oder Jura-Studium ist nicht notwendig, einige Semester Studienerfahrung sind aber mit Sicherheit hilfreich."

Durch Kontakt mit den Entwicklern besorgt sich der Produktmanager Informationen über das Projekt: Werden alle zeitlichen Rahmendaten eingehalten? Worum geht's bei Konzept und Design des Spiels, welche Spielergruppe wird mit dem Titel angesprochen? Durch diese Kontakte weiß der Produkt Manager schon im Vorfeld der Fertigstellung genau, in welche Bahnen das Marketing und die Vertriebskonzeption gelenkt werden soll. Auch eine grobe Produktbewertung ("Rating") erfolgt während des Produktionsverlaufs: Durch langjährige Spielekenntnis sieht der Produkt Manager die primären Stärken und die Probleme des Titels und kann, sofern noch Eingriffsmöglichkeiten bestehen (eine Frage rechtlicher Beziehungen zwischen Developer und Publisher sowie zeitliche Bedingungen), auf Behebung von Schwächen plädieren. Der kaufmännische Bereich hingegen steuert das Produkt-Fachwissen in absatzorientierte Bahnen: In enger Kooperation mit der Marketing-Abteilung und dem PR-Manager entwirft der Produkt Manager ein finales Verkaufskonzept und regt geeignete Aktionen in Handel und Fachpresse an. Weiterhin

stellt er lokalisierte Detail-Informationen über das Produkt vor, u.a. für das Design von Verpackung und Anleitung. Die Kommunikation zwischen diesen Abteilungen ist sehr wichtig und trägt entscheidend zur guten Vermarktung eines Titels bei. Auf diese Weise kümmert sich ein Produkt Manager um eine Handvoll Titel – eine herausfordernde und interessante Tätigkeit, bei der man mit beiden Seiten der Spiele-Industrie eng in Kontakt steht. Um den Aufgaben gewachsen zu sein, solltet Ihr nicht nur über langjährige Spieleerfahrung verfügen, sondern auch kaufmännisch bewandert sein: Zwar ist ein abgeschlossenes Studium nicht erforderlich, aber die Fähigkeit zum Entwurf

eigener Marketing-Konzepte solltet Ihr schon mitbringen. Als Entlohnung dürft Ihr mit einem Einstiegsgehalt von etwa 4.000 Mark rechnen. Bei entsprechender Leistung kann dieser Betrag auf etwa 6.500 Mark ansteigen. Je nach Art und Größe Eures Arbeitgebers ist später auch eine weitergehende Spezialisierung innerhalb verschiedener Arbeitsbereiche möglich: Ihr entscheidet Euch dann für weitergehende Verantwortung in der Produktentwicklung oder wechselt bei Interesse in den reinen Marketingbereich.

FAZIT

BERUF
Produkt Manager

GEHALT
4.000 bis 6.500 DM

STUDIUM
BWL, evtl. Jura (nicht erforderlich)

Kaufmann trifft Entwickler: Der Produkt Manager als Wanderer zwischen produktiver Entwickler- und absatzorientierter Marketing-Ebene. Eine ebenso anspruchsvolle wie reizvolle Schlüsselstelle der Spiele-Industrie.

Frank Glaser Produkt Manager von Laguna

? Was sind Deine hauptsächlichlichen Aufgabengebiete?

Glaser: Neben der Bewertung der eingehenden Produkte auch die Lokalisierung aller Produkt-Informationen. Weiter sind sowohl Produktion als auch Marketing sowie Fachzeitschriften mein Gebiet.



schauend arbeiten, außerdem ist eine gute Portion Verantwortungsbewußtsein nötig.

? Was war das bisher erfolgreichste Produkt, das Du betreut hast?

Glaser: "Hugo": Eines der erfolgreichsten Game-Boy-Spiele auf dem deutschen Markt.

? Welche Erfahrungen hast Du im Umgang mit Arbeitgeber, der Fachpresse und Entwicklern gemacht?

Glaser: Bei meinem Arbeitgeber gilt: Charisma ist stärker als jedes Argument. Was die Fachpresse betrifft, sage ich nur: Die einen kennen sich wirklich aus, die anderen schreiben es nur. Und bei den Entwicklern habe ich die Erfahrung gemacht, daß wahre Künstler viel zu selten in's Rampenlicht treten.

? Wie sieht Dein durchschnittlicher Arbeitstag aus?

Glaser: Die in der ersten Frage genannten Aufgaben mit den in der dritten Frage genannten Eigenschaften zu verbinden und die Nerven behalten, wenn 50 Leute mit 100 Dingen ankommen, die vorgestern erledigt werden müssen.

? Welche Eigenschaften brauchst Du in Deinem Beruf am meisten?

Oh, eine ganze Menge: Neben gutem Timing ist Überblick und eine gute Koordination wichtig. Ich muß Prioritäten richtig setzen und voraus-

? Was kannst Du interessierten Lesern zur Vorbereitung auf den Beruf des Produkt Managers raten?

Glaser: Ein Betriebswirtschafts-Studium ist in jedem Fall ratsam, daneben ist eine Ausbildung im Marketingbereich sicher hilfreich. Vor allem ist fundierte Kenntnis über die zu betreuenden Produkte wichtig: Ohne dieses Wissen läuft nichts.

BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE

KREATIVER & TECHNISCHER BEREICH

Produzent Projektleiter

Spieldesigner

Spielerprogrammierer

Computer-Grafiker

MANIAC 12 96

Musiker & Soundprogrammierer

ORGANISATORISCHER & KAUFMÄNNISCHER BEREICH

Sales Assistant Manager

Marketing Assistant Manager

PR Assistant Manager

MANIAC 10 96 Trade Marketing Assistant Manager

Produkt Label Manager

MANIAC 1 97

NASCAR RACING

Dein Puls rast,
Deine Kehle ist
wie zugeschnürt,
Dein Atem kommt in
kurzen, harten Stößen,
ruf Dir ins Bewußtsein ...

ES IST NUR
EIN SPIEL!



Original Fahrer, Teams und Strecken
der '96er NASCAR®-Rennsaison



16 offizielle Rennstrecken + 2 Bonus-
strecken, 8 mitreißende Soundtracks



Simulationsmodus für Rennpuristen oder
Arcade-Action für Adrenalin-Jäger

All logos, rights and trademarks are the properties of their respective owners. NASCAR® Racing is officially licensed by NASCAR®. PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Im Exklusiv-Vertrieb von:



S I E R R A®

"Ich kann mir nicht vorstellen, daß die Playstation mit der Hälfte des Normalen zufrieden ist. Wenn's so wäre, dann würde unten auf der Playstation nicht "AC 220-240 Volt"

sondern "AC 110-240 Volt" draufstehen. Falls Letzteres bei dir der Fall ist, kannst du gerne den Konverter einsetzen, ansonsten würde ich (...)

überlegen, wie glaubhaft die Beiträge in dieser Magazins sind." (Jan y. Schweinitz, "Video Games", auf eine Anfrage, ob die Playstation zwecks Hitze-reduzierung auch mit 110V betrieben werden kann.

EINSPRUCH

◆ Natürlich geht die Playstation nicht kaputt, wenn man die Eingangsspannung auf 110 Volt reduziert (siehe "Playstation-Fibel", MAN!AC 9/96).

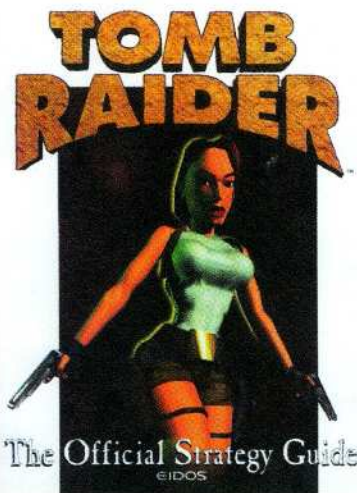
Es ist eben ein Unterschied, ob man das Konsolen-Netzteil überfordert (was das Gerät beschädigt) oder "unterfordert", was eine geringere Hitzeentwicklung zur Folge hat. Der 110-Volt-Hinweis wurde in Rücksprache mit Elektrikern formuliert und selbstverständlich vorher geprüft. Wenn man schon Mitbewerbern im Leserforum der "Video Games" Unwissenheit

vorwirft, dann sollte man sich zunächst über die technischen Zusammenhänge informieren - die MAN!AC-Erklärung ist korrekt.

Lara Croft's Geheimnisse entschlüsselt!

Während "Tomb Raider" die Charts stürmt, lassen sich englischkundige Abenteuer-Laien mit dem "Official Strategy Guide" auf die Sprünge helfen.

Das über 160 Seiten starke Werk macht Euch mit Unmengen von Bildern (für jeden Abschnitt etwa 100 Stück) und Beschreibungen mit allen Einzelheiten der Expedition bekannt. Zu jedem Abschnitt wird Euch auch die Zahl der Gegenstände und der Geheimnisse verraten. Auch zu Capcom's "Star Gladiator" ist ein Hint-Book mit allen Moves und Geheim-Manövern erhältlich. Beide Bücher sind zum Preis von knapp 30 Mark u.a. bei Dynatex verfügbar (Tel. 0231/5575000).



Sega: Weihnachts-Offensive in Amerika

Mit einem kostenlosen Software-Triplepack will Sega den amerikanischen Saturn-Verkäufen Belohnung machen.

Ein Kauf eines Saturn erhalten US-Käufer vom 18. November bis einschließlich 31. Dezember die Top-Titel "Daytona USA", "Virtua Fighter 2" und "Virtua Cop" kostenlos dazu. Außerdem liegt dem "Triplepack"-Bundle noch ein Gutschein über fünf bzw. fünfzehn Dollar für einen bzw. zwei Software-Käufe bei. "Sega's Weihnachts-Aktion durchbricht alle Grenzen", sagte Ted Hoff, Vize-Präsident von Sega of America. Vorangegangen war der Hardware-Aktion eine durchgehende Preissenkung aller Spiele, bei der die Top-Produkte von 69 auf 59 US-Dollar (knapp 100 Mark) und einige ältere Spiele auf 19 US-Dollar (rund 35 Mark) gesenkt wurden. Hintergrund dieser Aktion ist der nach wie vor schleppende Absatz des Saturn im Vergleich zur Playstation.

Allrounder-Station: Fester Halt für Lenkräder

Mit der "Allrounder-Station", einem Gestell für Lenkräder, löst sich das leidige Fixierungsproblem für Analog-Controller.

Das Problem ist bekannt: Die Lenkräder für Konsolen sorgen zwar für einen höheren Realitätsgrad, doch dazu müssen sie erst in irgendeiner Form auf dem Tisch oder zwischen den Oberschenkeln fixiert werden.

Die patentierte "Allrounder-Station" bietet eine Lösung: Das robuste, zerlegbare Stahlgestell nimmt mit verschiedenen Platten jedes erhältliche PC- und Konsolen-Lenkrad auf und hat auch für die "Mad Catz"-Pedale einen Einschub vorgesehen. Durch ineinander geschobene Rohre läßt sich das Gerät stufenlos an jede Körpergröße anpassen. Die "Allrounder-Station" kostet 229 Mark und ist bei Game World Mephisto erhältlich (Tel. 02202/45530).



Demnächst ist auch ein Piloten-Schalensitz für das "Allrounder"-Gestell geplant.

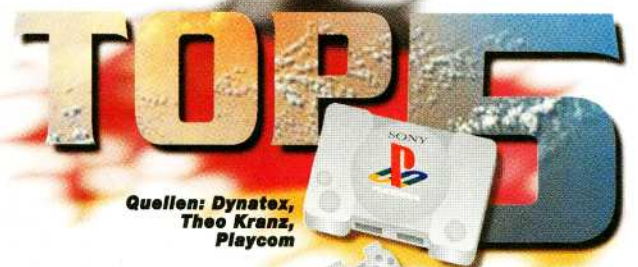
Christmas Nights: Kostenlose Überraschung für Saturn-Besitzer!

Frohe Weihnachten für Saturn-Besitzer: Christmas Nights!

Schnell eine Postkarte ausgefüllt und umsonst spielen: MAN!AC gibt kostenlos 300 Exemplare des Saturn-Titels "Christmas Nights" ab. Einfach unter dem Stichwort "Saturn-Weihnachten" anfordern. Die ersten 300 Einsender erhalten die CD!



NEWS



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

- 1 - **Tomb Raider** Core
Gelenkig: Wochen nach der Saturn-Version trudelet die deutsche Playstation-Lara ein und beißt sich auf Platz 1 fest.
- 2 - **Soviet Strike** Electronic Arts
Friedvoll: EA's Helikopter-Einsatz ist nicht nur biestig schwer, sondern auch erfolgreich: Hoffentlich reicht der Sprit...
- 3 - **Crash Bandicoot** Sony
Drehfreudig: Sony's Optik-Orgie begeistert Euch mit revolutionärer Fehlerfrei-Grafik und "Taz"-ähnlichem Anti-Helden.
- 4 - **Project Overkill** Konami
Gewaltig: Trotz durchwachsenem Spieldesign greifen ausgehungerte Splatter-Söldner gerne zu. Ob's ein Zeichen von latenter Todessehnsucht ist?
- 5 - **Resident Evil** Capcom
Unvermeidlich: Auch der Alptraum-Klassiker muß den beschwerdevollen Weg nach unten antreten und hält sich verzweifelt auf Platz 5.

Controller-Updates

Interact stellt mehrere neue Nintendo-64-Eingabegeräte vor. Sony wiederum bastelt Gerüchten zufolge an einem hauseigenen Analog-Pad.

Mit vier neuen Controllern für das N64 steigt Peripherie-Spezialist Interact voll in's Nintendo-Geschäft ein. Vorerst nur in Amerika erhältlich, sollten die Geräte bald nach Deutschland kommen. Der "Arcade Shark" (etwa 90 Mark) ist ein massives Joyboard. Das "Flight Force Pro 64" (um 100 Mark) erinnert an sein PC-Gegenstück und ist für Flugsimulationen prädestiniert. Mit 20 programmierbaren Knöpfen und einer separaten Schubkontroll-



Der "Arcade Shark" von Interact: Endlich ein vollwertiges Joyboard für das Nintendo64.

Einheit empfiehlt sich das Set für "Pilotwings 64" und "Super Mario Kart 64". Das teils transparente "Sharkpad", das vom Design stark an das Nintendo-Originalpad erinnert, erscheint in zwei Versionen: Einmal in der Standard-Variante (etwa 50 Mark) und als "Hammerhead" (etwa 70 Mark) mit programmierbaren Knöpfen.



"Flight Force Pro 64"-Set mit separater Schub-Einheit (PC-Version).



Erlkönig-Foto: Das geheimnisumwobene Sony-Analog-Pad.

Vom der Analog-Schwemme beeindruckt, soll auch Sony an einem neuen Analog-Pad arbeiten. Das Joypad dürfte mit zwei Mini-Sticks bestückt sein und eine simple Form von Force-Feedback (Vibration des Pads) aufweisen. Über Veröffentlichung und Preis des Controllers wurde noch nichts bekanntgegeben.

Saturn goes BASIC

Sega wird noch im Dezember ein BASIC-Entwicklungssystem für den Saturn ausliefern.

Neben einer an den PC anschließbaren Version wird auch eine Saturn-only-Variante veröffentlicht. Das System läuft nur mit dem kürzlich in den USA veröffentlichten Keyboard und Floppy-Drive. Laut Hersteller Bits-Systems soll mit dem BASIC-Set jeder in der Lage sein, ein Rollenspiel in Mega-Drive oder SNES-Qualität zu erstellen. Sogar ein Polygon-Kampfspiel rückt "mit einigen Schwierigkeiten" in den Bereich des Möglichen.

Nintendo 64: Extra-Joypad für "Mario Kart 64"

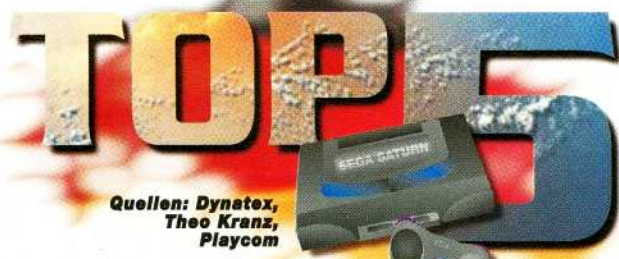
Das für den 14. Dezember anvisierte "Mario Kart 64" wird in Japan mit einem Extra-Joypad ausgeliefert. Der Titel unterstützt bis zu vier Spieler gleichzeitig. Über die US- und PAL-Versionen, die für das erste Quartal '97 angesetzt sind, wurden noch keine Informationen bekanntgegeben. Möglich ist, daß es zwei Versionen des Spiels (mit und ohne Extra-Pad) geben wird.

Bandai veröffentlicht Pippin-Konsole in den USA

Eine neue Konsole braucht das Land: Der in Japan schon seit Monaten erhältliche Pippin ist jetzt auch in Amerika verfügbar. Das auf dem Macintosh basierende 32-Bit-RISC-System mit 66 MHz Taktfrequenz wird als Internet- und Spielekonsole durch die üblichen Apple-Vetriebskanäle vermarktet. Schon auf der CeBit '96 wurde ein japanisches Seriengerät vorgestellt. Das in den USA angebotene "World"-Set enthält zum Preis von 500 US-Dollar ein 28.800-Modem, einen speziellen Browser und ein Vierfach-CD-ROM. Das Gerät ist mit Druckern, weiteren Massenspeichern und einem Keyboard vielfach erweiterbar.



Der "Pippin" von Bandai: Aufrüstbare Konsole für einfachen Internet-Zugang.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

- 1** - **Daytona CCE** **Sega**
Überarbeitet: Die neue Version spielt sich anders als die alte. Außerdem ist die Grafik flotter und mehr Kurse gibt's auch.
- 2** - **Tomb Raider** **Core**
Gymnastik-erfahren: Die Saturn-Fassung kam zwar vor der Playstation-Variante, dafür spricht die Sega-Lara nur Englisch.
- 3** - **Fighting Vipers** **Sega**
Kampferprob: Die leicht ausziehende Prügel-Sippe arbeitet sich auf Platz 3 vor und kämpft bis zum Umfallen.
- 4** - **Exhumed** **Sega/BMG**
Anspruchsvoll: Ohne Geduld und Überlegung geht man in den Katakomben ein wie ein MANIAC-T-Shirt im 100-Grad-Vollwaschgang.
- 5** - **Earthworm Jim 2** **Playmates**
Gealtert: Im 16-Bit-Stil hüpfert Wurm Jim durch's Gelände. Ein wenig mehr Innovation hätte's schon sein dürfen...

Media Tec

Fon: 0231 / 72 46 490

Fax: 0231 / 72 46 492

NINTENDO 64:

NINTENDO 64 + SPIEL	699,90
NINTENDO 64 PAD	69,90
MEMORY CARD	49,90
WAVERACE	189,90
PILOTWINGS	159,90
MARIO 64	189,90
KI 64	189,90
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	189,90

Versand und Laden

PLAYSTATION DT:

A-TRAIN	93,90
ADVENTURES OF LOMAX	85,90
AYRTON SENNA KART	83,90
BAPHOMET'S FLUCH	85,90
BEDLAM	88,90
BLAM! MACHINEHEAD	88,90
BLAZING DRAGONS	83,90
BURING ROAD	89,90
BUST A MOVE 2	69,90
CHRASH BANDICOOT	99,90
CHRONICLES OF T SWORT	85,90
COMMAND & CONQUER	88,90
DARKSTALKER	88,90
DESTRUCTION DERBY 2	99,90
DIE HARD TRILOGY	84,90
DISRUPTOR	84,90
EXHUMED	83,90
FORMEL 1	99,90
HEXEN	88,90
IRON & BLOOD	83,90
JUMPING FLASH 2	94,90
MOTOR TOON 2	85,90
MYST	85,90
NAMCO MUSEUM 2	89,90
NASCAR RACING 96	84,90
NBA LIVE 97	84,90

Umbau PSX Multinorm

69,- DM

Multinorm PSX 449,- DM

NHL HOCKEY 97	84,90
NHL POWERPLAY 96	84,90
PANDEMONIUM	84,90
PROJECT OVERKILL	89,90
RESIDENT EVIL	88,90
RETURN FIRE	88,90
SAMPRAS EXTREAM TENNIS	94,90
SOVIET STRIKE	84,90
STAR GLADIATOR	88,90
STREET FIGHTER ALPHA 2	88,90
STREET RACER	85,90
TEKKEN 2	99,90
TIME COMMANDO	84,90
TOMB RAIDER	89,90
TUNNEL B1	83,90
WIPEOUT 2097	93,90
HARDWARE:	
NEGCON	79,90
MADCATZ	139,90
PAD SONY	49,90
PREDATOR GUN	79,90
RGB KABEL	29,90

Media Tec GmbH

Am Rundbogen 13 b

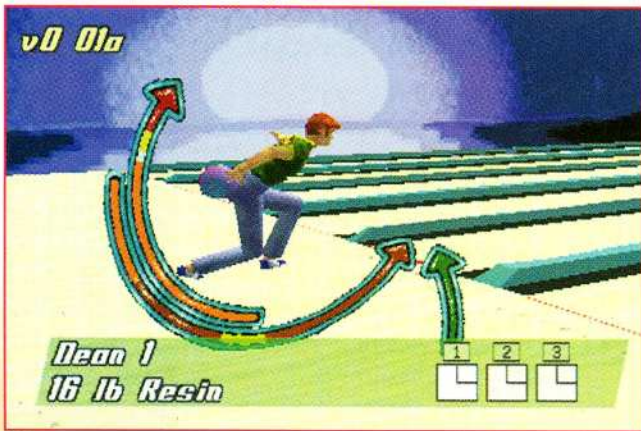
44265 Dortmund

...Playstation Hardware-Engpaß: Wer sich eine Playstation unterm Weihnachtsbaum wünscht, sollte umgehend das Christkind losschicken: Für den Rest des Jahres hat der Handel mit Lieferengpässen zu kämpfen und muß sich auf rationierte Minimal-Lieferungen einstellen. Besserung ist erst für das nächste Jahr in Sicht: "Voraussichtlich im Januar werden wir die Situation besser im Griff haben", so Manfred Gerbes von Sony Computer Entertainment Germany.

NEWS

Ten Pin Alley

Electronic Arts für Playstation, ab Januar im Handel



Berücksichtigt Wurfzeitpunkt und -stärke sowie den Spin der Kugel: Nur so habt Ihr Siegchancen.

DS In der "Ten Pin Alley" treffen sich die lokalen Bowling-Größen, um mit Hilfe einer kiloschweren Kugel zehn unschuldige Kegel zu vermöbeln. Im Club sind verschiedenste Charaktere vertreten: Vom schüchternen Schulmädchen bis zum dickbäuchigen Berufstrinker reicht die Palette der Feierabend-Sportler. Beim Wurf berücksichtigt Ihr Golf-ähnlich Stärke und Spin der Kugel, zusätzlich müßt Ihr den richtigen Wurfzeitpunkt erwischen, um nicht auf der Nase zu landen.



Optimaler Treffer: Nach kurzer Einspielzeit seid Ihr König des Bowling-Vereins.



Tempest 2000/X

Acclaim für Saturn und Playstation, ab Januar im Handel

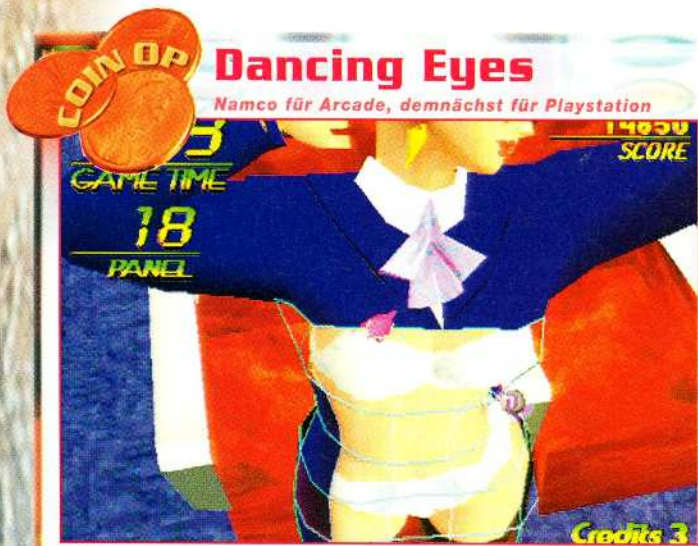


Zoomende Info-Schriften, Power-Ups und hämmernde Techno-Musik: "Tempest 2000" auf dem Saturn.

SA Im Zuge der Nostalgie-Welle spült sich auch 3D-Opa "Tempest" auf die 32-Bitter. Auf dem Saturn feuern sich galaktische Torwächter durch eine klassische sowie eine optisch und akustisch zum Techno-Inferno aufgebohrte Strahlen-Schlacht: Ihr verteidigt ein Rauntor gegen aus dem Hintergrund angreifende Abstrakt-Gegner und sammelt Extras. Auch auf der Playstation geht's ab: Mit "Tempest X" erscheint ein ähnliches Oldie-Update.



"Tempest Classic": In simplen Vektorgrafik-Abschnitten feuert Ihr auf die anrückenden Gegner.



Detaillierten Texturen sei dank: Trotz Polygontechnik haben alle Japan-Mädels eine ästhetische Figur.



Die Zoom-Funktion macht's möglich...

Man nehme ein klassisches Spielprinzip, ein paar sexy Polygon-Mädels und mische daraus ein voyeuristisches Spiel mit hohem Suchtfaktor. Der Oldie-Bestseller "Qix" stand Pate: Mit Eurer Spielfigur müßt Ihr Linien ziehen und somit Flächen einfärben. Ab 75% Ausmalquote wartete der nächste Level. Diesmal steuert Ihr Euren Cursor über die wohlgeformten Polygone verschiedener 3D-Mädels, die sich Stück für Stück entblättern. Verschiedene Feinde stören Euch dabei.

Fesselnde "Qix"-Variante für Fans japanischer Schulmädchen-Schönheiten. Technisch eindrucksvoll.



Whizz

Konami/Flair für Playstation, ab Januar im Handel



Her mit der Flagge: Für Fähnchen kassiert Ihr Bonuszeit, bunte Würfel geben neue Pfade frei.

DS Wer vom Brause-Maskottchen "Spot" die Nase voll hat, durchforstet mit "Whizz" neue isometrische Jump'n'Run-Levels. Als putziger Hase feuert Ihr per Knopfdruck alle versteckten Raketen eines Levels ab und spurtet unter Zeitdruck zum Ausgang. Dabei machen Euch gewitzte Kobolde und Fantasiewesen das Leben schwer, Stachelfallen und Abgründe bedrohen stets Euer Leben. Besonders fies sind die bunten Mauern, die Ihr nur mit dem passenden Würfelextra zermahlen könnt.



Luftpost: Am Ziel angekommen, schwebt Ihr mit einem Luftballon in die nächste Welt.



DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!

Kaos treibt Dich auf die Palme!

Exklusiv für Super Nintendo™

32-Bit-Qualität



Neu!



Donkey Kong™ und Diddy Kong™ in der Gewalt von Kaos!
Diese harte Nuß ist nur im Teamwork zu knacken! Darum freut sich Dixie Kong™, einen neuen Freund gefunden zu haben. Kiddy Kong™! Seine schwergewichtigen Auftritte haben immer durchschlagenden Erfolg. Ein phantastisches Insel-Abenteuer, das den größten Hit aller Zeiten – Donkey Kong Country™ mit noch mehr Details, lebensechteren Bewegungsabläufen und noch besserer Grafik übertrifft. Mit deutschem Bildschirmtext. Mach Dich auf den Weg durch unerforschte Gebiete und zieh Kaos das Fell über die Ohren!

Nintendo®

HAVE MORE FUN

Spieler des

Es ist wieder soweit: Ein Jahr Joypad-Euphorie, zwölf Monate Spielspaß, 365 Tage Nervenkitzel und Daumen-Pein neigen sich dem Ende zu. Pünktlich zum Jahreswechsel kürt MANIAC die Spiele des Jahres. Auf den folgenden Seiten lassen wir Highlights der einzelnen Genres Revue passieren, reichen interessante Statistiken und schließen den Rückblick mit einem Ausblick ins Jahr '97. Zu Beginn der Jahresübersicht schütten jedoch die sieben MANIAC-Musketiere ihr Herz aus und offenbaren ihre ganz persönlichen Spiele des Jahres – kompromißlos subjektiv und hundertprozentig privat.

Olli Ehrle Tekken 2



"Tekken" ist toll: Das vielseitige Schlag-System stellt Euch vor immer neue Kampfsituationen und gewährt Euch selbst bei einer Sprintattacke zahlreiche Angriffsvariationen: Mein absoluter Prügel-Favorit.



Martin Gaksch Pandemonium



Eine berausende Kombination aus fantasievollen 3D-Optiken und atmosphärischem Sound: Kein anderes Jump'n' Run konnte traditionelle Spielspaß-Werte mit innovativer Grafik so fesselnd kombinieren.



Tobias Hartlehnert Tomb Raider



Darauf haben Adventure-Freaks seit "Indiana Jones" gewartet – Core vereint Sex-Appeal, kurzweilige Rätselkost und überwältigende Tempelbauten zu einem fesselnden Forscher-Trip.



Andreas Knauf Super Street Fighter α2



Trotz 2D-Optik und aufgewärmter Spielthematik: Die neueste Variante von "Street Fighter 2" ist spielerisch unschlagbar und daher mein persönlicher Favorit.



Christian Blendl Exhumed



Das atmosphärische "Exhumed" besticht durch anspruchsvolles Level-Design mit perfiden Gruft-Mechanismen: Beim rettenden Auftauchen aus dem Kanalsystem schnappe ich unwillkürlich nach Luft!



Robert Bannert Tomb Raider



Cores Adventure-Highlight eröffnet mit gigantischen Polygonbauten eine neue Grafikdimension und fordert mit ausgeklügeltem 3D-Terrain Forscherdrang. Auch Action-Fans sind mit Herzblut dabei.



Jahres

Winnie Forster Descent



Die haarsträubend rasante 3D-Tunnelschlacht ist schnell, grafisch fehlerlos und umfangreich – in Zusammenspiel mit den schlaunen Feinden



sind die "Descent"-Gewölbe ein Hit.

So haben wir entschieden:

Für die Wahl zu den besten Spielen des Jahres qualifizierten sich ausschließlich offiziell in Deutschland erhältliche 32-Bit-Titel. Neuerscheinungen für Mega Drive und Super Nintendo haben wir in diesem Feature außen vorgelassen, da 1996 der Zweikampf zwischen Playstation und Saturn im Mittelpunkt stand. 16-Bit-Fans müssen aber deshalb nicht böse sein, in einer der nächsten Ausgaben widmen wir den geliebten Modul-Fressern einen umfassenden Schwerpunkt.

Sieger und Platzierte in den verschiedenen Genres richten sich nicht ausschließlich nach den Spielspaß-Wertungen in der MANIAC. Bei der Wahl haben wir außerdem die Akzeptanz im Markt sowie die Entstehungsgeschichte bewertet: So hat der x-te Aufguß der 2D-"Street Fighter" zwar noch immer eine herausragende Wertung, aber als Prügelspiel des Jahres qualifiziert es sich aufgrund der Spiel-Historie dennoch nicht.

Abenteuer 40

Action 36

Beat'em-Up 38

Denkspiele 42

Jump'n'Run 40

Rennspiele 36

Sportspiele 38

Strategie 42

Statistiken 44

Rückblick mit Ausblick 46

Jahresübersicht 50



Was für ein Rennjahr! Nach dem Rally-Schock dominierte allerdings die Playstation die Rennszene. Von den nichtplatzierten Rasereien bleiben uns vor allem das fulminante „Burning Road“ (PS), „Andretti Racing“ (PS), das deutlich aufgebohrte „Daytona Championship Circuit Edition“ (SA) und das witzige „Street Racer“ (beide Systeme) in angenehmer Erinnerung. Den Rennspielfan muß man nicht lange von den 32-Bit-Vorzügen überzeugen: Nie zuvor buhten schnellere, fesselndere und schönere 3D-Rasereien um die Gunst der Hobby-Piloten.



**ERSTER PLATZ
FORMEL 1**

Playstation: Klassenbester mit Kinderkrankheiten: Nie wurde soviel Strecken- und Options-Vielfalt in ein Rennspiel implementiert. Wir hockten stundenlang vor dem Monitor, um alle Spielvariationen und Kurse auszuprobieren. Die einzigartige Dröhn-Atmosphäre wird Euch ohne Abstriche in's Wohnzimmer geliefert, die RTL-Plaudertasche Jochen Maas läßt sich gottlob abstellen. Doch auch gelungene Steuerung und flüssige Grafik machten uns die Entscheidung leicht: „Formel 1“ begeisterte uns 1996 am meisten, und wir freuen uns schon auf den Nachfolger, dem die '97er-Saison zugrundeliegen wird. Leider trüben beim Rennspiel-Musterknaben nervige Kleinigkeiten wie mangelhafte Speicherverwaltung und mißratene Analogsteuerung den hervorragenden Gesamteindruck ein wenig: Nächstes Mal bitte mehr Debugging!

Rennspiele



**ZWEITER PLATZ
SEGA RALLY**

Saturn: Nach der technisch unglücklichen „Daytona USA“-Version war die Freude groß, als mit „Sega Rally“ eine beeindruckende Saturn-Umsetzung des Automaten-Renners in die Redaktion schneite: Der Saturn-Besitzer muß im Vergleich zum Automatenspieler nur marginale Abstriche hinnehmen, viele zusätzliche Optionen sorgen für Dauerspaß. Ihr driftet sogar durch einen vierten 32-Bit-Exklusivkurs: Der Ex-Champion rutschte nur knapp auf Platz zwei!



**DRITTER PLATZ
WIPEOUT
2097**

Playstation: Nach dem ersten Kassenchlag schob Psygnosis mit dem „Wipeout“-Update einen rundherum gelungenen Sci-Fi-Raser hinterher. Zwar moßern kritische Grafik-Fetischisten über altbekannte Polygon-Fehler, ansonsten begeistert das Speed-Epos jedoch erneut mit Nobel-Ambiente und Super-Spielgefühl.

BESTE GRAFIK: CRASH BANDICOOT

Stauende Gesichter, offene Münder: Sony konzentrierte sich auf die optische Präsentation seines tierischen Helden und erobert den Preis für „Beste Grafik“. Vor allem die konsequente Mischung aus Gouraud-schattierten Polygonen und sparsamen, aber effektivem Texturen-Einsatz zeichnen für den famosen Gesamteindruck verantwortlich. Crash selber kommt übrigens fast völlig ohne Texturen aus: Mutig!



**ERSTER PLATZ
EXHUMED**

Playstation/Saturn: Mit dem Ego-Actiontitel „Exhumed“ hat sich Sega den optimalen Exklusivtitel gelangt - die Playstation-Version kommt erst in einigen Wochen. Die technische Gestaltung sorgte für Entzücken unter den abgebrühten MANIAC-Experten, doch nur Christian wagte sich weiter in die düsteren Katakomben. Sein Eindruck, bleich und verärgert aus schrecklichen Grabmälern emporgestiegen: „It's a MANIAC!“. Besonders die Kombination aus Nachdenken, schnellen Gefechten und frustanfälligen Sprüngen beeindruckte den passionierten Id-Fan. Audio-Tracks mit authentischen Geräuscheffekten versetzen den Action-Forscher direkt in's alte Ägypten, während gemeine Krebse an der Wade knabbern und eine auferstandene Mumie röchelt: Von allen Action-Spielen des Jahrgangs 1996 hat „Exhumed“ die fesselndste Thematik und die gelungenste Umsetzung.

Action



**ZWEITER PLATZ
BLAM!
MACHINEHEAD**

Playstation/Saturn: Ein Bombenritt durch gespenstische 3D-Levels erwartet Euch im Viren-Knaller „Blam!“. Mit hämmernden MG-Salven rauscht Ihr durch postapokalyptische Gegenden, während Euch Mutationen aller Art auf den Pelz rücken. Im Rausch der Techno-Beats und Leuchtfeuer-Explosionen fühlt Ihr Euch wie in einer anderen Welt, herausfordernde Missionen sorgen für spielerischen Gehalt: Core's 3D-Hit lassen wir zur Belohnung auf den zweiten Platz!



**DRITTER PLATZ
TUNNEL B1**

Playstation: Auch auf dem dritten Platz tummelt sich schweres Geschütz in drei Dimensionen: Spielerisch erlebten wir in den Neon-Schächten zwar keine großen Überraschungen, dafür nageln Euch symphonische Klangteppiche und beeindruckende Explosions-Effekte ans Pad. Ein rauher Charme umweht das gespenstische Schacht-Geballere: Ein Action-Knallbonbon ohne Kompromisse!

Die Preisträger zeigen es: Mit den 32-Bitern zoomt das Action-Genre in die dritte Dimension und beglückt den Adrenalin-Fan mit ausgezeichneten Produkten, denen zum Teil jedoch der letzte grafische Schliff fehlt. Die 3D-Shooter sind am besten vertreten: Neben dem gelungenen „Alien Trilogy“ erfreute auch das innovative, aber leider viel zu kurze „Disruptor“ unsere Polygon-Ballerer. Etwas enttäuscht waren wir vom mangelhaften 2D-Action-Angebot: Neues Futter im „Raiden“- und „Darius“-Stil sollte im 3D-Trubel nicht ganz vergessen werden.

**Wir haben das Jahr 2096
und es ist Sport, eine
Bombe umgeschnallt
zu haben.
Lust auf
mehr?**

BLAST CHAMBER

Der 3 D-rotierende Todeskampf



50 rotierende Kammern in atemberaubender 3 D-Grafik. Davon 20 für Mehrspieler-Action und 40 für Einzelkämpfer.



Gegeneinander mit bis zu vier Spielern gleichzeitig, alleine gegen Computergegner oder gegen die Zeit.



Eine völlig neue Art des Gameplays voll innovativer Ideen und Überraschungen.



Gewaltige Power-Ups, wie Magnet-Schießel, Riesersprünge, Psycho-Bomben, Kristall-Magneten und viele mehr.

Im Exklusiv-Vertrieb von:

Laguna
VIDEO GAMES


PlayStation™


SEGA SATURN

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomico.com>



PC CD-ROM

ACTIVISION

Sportspiele sind ein fester Bestandteil der Software-Szene – egal, auf welchem System. Kaum ein bedeutender Spieleanbieter kann es sich leisten, auf die eigene Sports-Reihe zu verzichten. Electronic Arts muß sich mit zunehmend hochwertiger Konkurrenz auseinandersetzen (Sony, Sega, Virgin, Konami) und weiter an der Produktqualität arbeiten, um die Spitzenposition zu halten. 1996 war ein tolles Jahr für Sportspieler: Polygon-Optik und FMV-Präsentation, Mehrspieler-Modi und Statistik-Overkill – virtuelle Sportler sind im siebten Himmel. Wir vermuten jedoch, daß die Auswahl '97 noch größer wird...



**ERSTER PLATZ
NHL POWERPLAY
HOCKEY 96**

Playstation/Saturn: Die Entscheidung fiel uns nicht leicht: Sowohl „NHL '97“ von Electronic Arts als auch Virgins „NHL Powerplay Hockey“ schafften eine Wertung von 87% auf Playstation und Saturn. Die subjektive Bevorzugung von „Powerplay Hockey“ ist nicht zuletzt auf die technisch hervorragende Saturn-Fassung zurückzuführen. Außerdem haben wir uns mittlerweile an die Automatik-Kamera gewöhnt und finden EAs 237 Blickwinkel nicht unbedingt vorteilhaft. Virgins Überraschungshit ist spielerisch wie technisch ebenso ausgereift – geht jedoch einen Tick mehr in Richtung Action als der Konkurrent von EA Sports. Für welches Eishockey Ihr Euch entscheidet, ist somit reine Geschmackssache – Ihr werdet in jedem Fall ein Referenz-Produkt mit Langzeit-Motivation erwerben.

SPORTS



**ZWEITER PLATZ
NHL '97**

Playstation/Saturn: Knapp daneben ist nicht vorbei: Mit „NHL '97“ wurde EA Sports den Erwartungen gerecht – wenn auch mit einjähriger Verspätung. Die Playstation-Fassung ist technisch besser, checken und schlenzen läßt sich in beiden Versionen gleich gut. Wer sich an die EA-Sports-Produkte gewöhnt hat, findet sich mit der neu präsentierten 32-Bit-Edition sofort zurecht. Im Vergleich zu „NHL Powerplay“ ist der EA-Titel weniger actionlastig und bietet deutlich mehr Optionen.



**DRITTER PLATZ
TOTAL
NBA '96**

Playstation: Eine Basketball-Simulation aus England – und eine verdammt gute noch dazu. Sonys Insel-Team lieferte mit „Total NBA 96“ ein optisch und auch spielerisch vortreffliches Korbballspiel mit NBA-Lizenz, das die Konkurrenz von EA Sports, Konami und Crystal Dynamics hinter sich ließ.

BESTER SOUND: TUNNEL B1

Dramatischer Orchester-Sound führt Euch die Brisanz der Action-Mission vor Ohren, knatternde MGs hallen in den düsteren Schächten und lassen Geschützstellungen in einem Feuerball aufgehen: Neon's Explosiv-Titel lebt maßgeblich vom mitreißenden Sound. Doch auch die Konfigurierbarkeit der einzelnen Effekte stellt eine gute Idee dar.



Bei den Prügelspielen tat sich insgesamt wenig. Zwar hielten die hervorragenden Umsetzungen der besten Automaten weiter an, doch neben den Top-Titeln des Genres konnte sich kein neues Highlight etablieren – der Rest vom Prügelerde besteht zum Großteil aus erbärmlich schwachen B-Titeln. Lediglich Capcom legte mit „Star Gladiator“ eine überzeugende Polygon-Prügelei vor – endlich zaubert der „Street Fighter“-Veteran ein technisch aufgebohrtes Produkt aus dem Ärmel. Mit „Soul Blade“ (ehemals „Soul Edge“) steht eines der 97'er-Highlights schon fest: Hoffentlich wagen sich bald mehr Duell-Prügler an innovative Waffengattungen.



**ERSTER PLATZ
TEKKEN 2**

Playstation: Zwar liegt „Fighting Vipers“ mit einem Spielspaß von 87% zwei Pünktchen vor Namcos „Tekken 2“, doch subjektiv favorisiert die Redaktion den Namco-Titel: Die Umsetzung überzeugt vom Intro über das umfangreiche Schlagrepertoire und die bislang größte Heldenriege bis zum brachialen Spielablauf. Auch ohne bahnbrechende Neuerungen greifen „Tekken“-Fans zu: Die deutlich „sauberere“ Grafik und die verbesserte Figuren-Optik (mit dem Gegner nachguckenden Kämpfern) sorgen für einen brillanten Eindruck, spielerisch wurden die wenigen Mängel des Vorgängers ausgemerzt. Namcos Prügler hat sich nicht zuletzt auch durch Leserresonanz und Marktbedeutung als wegweisendes Beat'em-Up des vergangenen Jahres behauptet: MAN!AC zollt den aufgeböhrten Eisenfaust-Recken durch den Platz an der Prügelspiel-Sonne den verdienten Tribut.

Beat'em-Up



**ZWEITER PLATZ
FIGHTING
VIPERS**

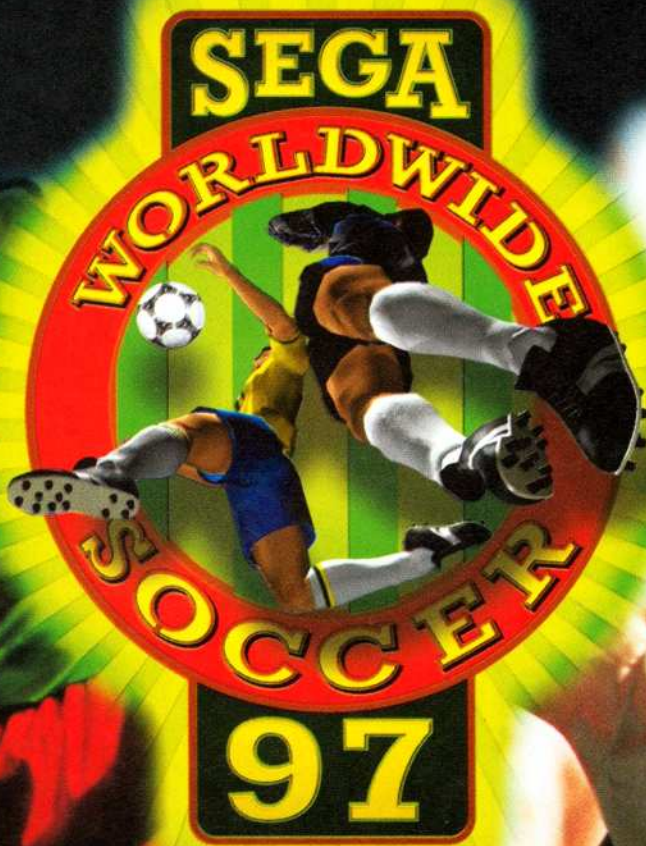
Saturn: Auch wenn die jüngste Saturn-Prügelei "nur" ein „Virtua Fighter 2“-Ableger ist, wartet Segas Beat'em-Up-Schlacht mit den gleichen Vorzügen wie das Vorbild auf: Zugängliche Kontrollen, riesiges Kombo- sowie Manöver-Repertoire und blitzschnelle Kämpfer. Entgegen dem üblichen VF-„Ring Out“ schleudert Ihr den Kontrahenten gegen eine Käfigbegrenzung: Fesche Mädels büßen ihren Plastik-BH ein, Polygonmachos entblößen eine eckenharte Brustmuskulatur.



**DRITTER PLATZ
STAR
GLADIATOR**

Playstation: Grafik-Pedant Christian reibt sich ob der Effekte die Augen, während Olli „No Mercy“ Ehrle zu fulminanten Schlagserien ansetzt: Aus dem Stand schafft es Capcoms bunt gemischter Sternenkrieger-Verein aufs Treppchen der besten Prügelspiele 1996. Ein fulminantes 3D-Debüt der „Street Fighter“-Profis, das in letzter Minute zum dritten Platz emporschoß!

FOOTBALL IS JUST A GAME YOU SAY.
GET REAL.



Weg vom platten 2D-Hüpfen aus dem Programmgenerator, hin zu innovativen Jump'n'Runs mit mehr oder weniger intensiver Nutzung der Polygon-Power: Das Genre floriert dank Hardware-Stärken und Erfindungsreichtum, auch 2D-Spiele wie „Lomax“ werden mit netten 3D-Gags spielerisch bereichert. Wir denken, daß wir gerade 1997 in diesem Genre mit hervorragenden Titeln rechnen dürfen: Wie unsere Auswahl zeigt, muß ein anspruchsvolles Jump'n'Run nicht zwangsläufig volle Bewegungsfreiheit besitzen, um spielerisch zu beeindrucken.



ERSTER PLATZ NIGHTS

Saturn: Wenn man vom selbstverschuldeten Vergleichs-Dilemma absieht (Sega USA bewarb „Nights“ als Gegner zum völlig unterschiedlichen „Mario 64“), hat Sega den Vogel abgeschossen: Zwar läßt sich das innovative „Nights“ nur schwerlich in ein Genre zwingen, doch dem Jump'n'Run kommt es noch am nächsten: Mit unverbrauchten Ideen, ausgefeiltem Spieldesign und wunderbar flüssigem Spielablauf verweist Sega die Konkurrenz auf die Plätze. Wir hoffen auf einen Nachfolger – die Story um „Nights“ und fiese Alpträume scheint noch lange nicht ausgereizt. Das obligatorische Sammelement wurde nebst Zeitlimit am stahligen „Sonic“-Kollegen angelehnt und mit der traumhaften Flug-Engine in eine neue Spieldimension katapultiert. Wir küren „Nights“ als ersten Hüpf-Titel, der auch ohne Erfolgsdruck hochmotivierend ausfiel.

Jump'n'Run



ZWEITER PLATZ PANDEMONIUM

Playstation: Ein Jump'n'Run auf vorgegebenen Pfaden, aber trotzdem dreidimensional: Mit intelligentem Technik-Einsatz und gewagten Kameraschwenks verzückte das gelungene „Pandemonium“ die gesamte Redaktion. Statt bis zum fehlerbeladenen Polygon-Limit zu gehen, sorgen Bitmap-Hintergründe für Stimmung. Selbst einige PCX-Redakteure stahlen sich in den kalten Novembertagen an die MANIAC-Playstations und vergnügten sich



DRITTER PLATZ CRASH BANDICOOT

Playstation: Ist's ein Fuchs? Nein, falsch, ein „Bandicoot“! Um ein Artgenossen-Weibchen aus den Klauen verrückter Wissenschaftler zu befreien, ist ihm kein traumhaft schöner Inselabschnitt zu gefährlich. Sony fährt mit dem Maskottchen Grafik auf, wie sie die 32-Bitter noch nicht gesehen haben.

BESTE GAGS: BUST A MOVE 2

Die knuddligen Saurier zeigen Euch mit anfeuernden, ängstlichen oder überraschten Gesichtern ihren Gemütszustand, den witzigen Gegnern treibt's bei Gefahr die Augen aus den Höhlen: Für uns die gag-geladesten Grimassen, die wir dieses Jahr erleben durften.



Das Jahr der Abenteuer-Spiele: Selten haben sich die Designer konsequenter der neuen Hardware bedient als in diesem Genre. Obwohl „Tomb Raider“ wertungstechnisch klar vorn liegt – für Konsolisten bleibt 1996 das „Resident Evil“-Jahr: Capcom's Genre-Debüt machte Schlagzeilen ohne Ende, erreichte fulminante Absatzzahlen und geht bald in die zweite Runde. Klassische PC-Adventures haben's dagegen schwer: Der knappe Hauptspeicher trübte den Spaß einiger Klick-Abenteuer durch Lade-Orgien deutlich.



ERSTER PLATZ TOMB RAIDER

Playstation/Saturn: Der größte Hype des Jahres sorgte anfangs für Zurückhaltung: Würde das Spieldesign der opulenten Optik das Wasser reichen? Behält Lara während ihrer Expeditionen in altertümliche Gruften und Grabmäler auch spielerisch die Hosen an? Nun, sie hielt, und für die Redaktion gab's kein Halten mehr: In vielerlei Hinsicht setzt Core/Eidos den neuen Maßstab für aufwendige 32-Bit-Großproduktionen. Beim Erkunden der Altertümer kommt echtes Forscher-Feeling auf, mit Hirnschmalz und Reaktionen helfe Ihr Eurem weiblichen Alter Ego durch verwinkelte Gänge. Daß die Hardware bei pfiffiger Programmierung die erforderliche Leistung für komplexe 3D-Expedition erbringen kann, bleibt uns zusätzlich positiv im Gedächtnis – nach dem „Mario 64“-Schock dachten Pessimisten, daß eine frei zugängliche 360°-Umwelt auf den 32-Bittern unmöglich sei!

Abenteuer



ZWEITER PLATZ RESIDENT EVIL

Playstation: Kein Videospieleer entkam dem Horror-Haus: Das Grusel-Adventure mit Action-Einschlag wurde zum bekanntesten Playstation-Titel und zusammen mit „Formel 1“ zum Hardware-Seller Nr. 1. Keiner dachte, daß Capcom so rasant vom Prügel-Experten zum wegweisendem Abenteuer-Lieferanten werden könnte. Hoffentlich macht das Beispiel der Nicht-Indizierung Schule und die Jugendschutz-Beauftragten kehren nach einigen umstrittenen Entscheidungen zu einem nachvollziehbaren Verhalten zurück.



DRITTER PLATZ BAPHOMET'S FLUCH

Playstation: Zwar macht das Point'n'Click“-Abenteuer auf der Playstation aufgrund langer Ladezeiten technisch keine perfekte Figur, überzeugte uns aber durch den spannenden Handlungsverlauf, stilvolle Grafik und die rätselhafte Atmosphäre trotzdem. Vielleicht überrascht uns der zweite Teil ja mit neuer, auf Konsolen zugeschnittener Abenteuer-Technik?

VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

SNES	
Action Instinct	Dt 99
Asterix & Obelix	PV 119
Breath of Fire 2	Dt 109
Bombberman 2	Dt 69
Bombberman 3	Dt 99
Bombberman 4	Jp 179
Batman Forever	Dt 99
Civilisation	US 129
Chrono Trigger	US 144
Donkey Kong 2	GV 109
Donald in Maui Mall.	Dt 129
Demolition Man	Dt 99
Earth Worm Jim	Dt 129
Final Fantasy 3	US 149
Final Fight 3	Dt 109
Front Mission 2	Jp 149
FIFA Soccer '97	Dt 119
Hebereke Popon 2	Dt 99
Jungle Strike	DV 109
Lufia	Dt 109
Lufia 2	US 139
Mega Man X3	Dt 99
Mechwarrior 2	Dt 109
Mega Man 7	Dt 109
NHL Hockey 97	Dt 119
NBA Live '97	Dt 119
Operation Starfish	Dt 59
Parodius 3	JP 179
Primal Rage	Dt 99
Pinochio	Dt 129
Rock'n Roll Racing	Dt 89
Super Turrican 2	Dt 59
Syndicate	Dt 69
Sim City	Dt 79
Secret of Evermore	Dt 109
Secret of Mana 2	Jp 199
Superstar Soccer deluxe	Dt 129
Super Mario RPG	US 139
Street Racer	Dt 59
Streetfighter Alpha 2	Dt 129
Terranica	Dt 119
Tetris Attack	Dt 109
Time Cop	Dt 109
Theme Park	Dt 109
Tetris & Dr. Mario	Dt 89
Urban Strike	Dt 89
Ultimate	Dt 129
Waterworld	Dt 109
Wormes	Dt 119
Weapon Lord	Dt 129
WWF Wrestlemania	Dt 119
Yoshi's Island	Dt 119
Gebrauchtspiele schon ab	19
Action Replay 3	Dt 89

Sega Saturn	
Alien Trilogy	Dt 94
Athlet Kings	Dt 94
Blood Omen	US 119
Battle Monster	Dt 79
Blazing Dragons	Dt 89
Burn Cycle	Dt 99
Casper	Dt 94
Crusader no Remorse	Dt 99

VIRTUA COP 2	119
Virtua On	JP 119
Virtua Fighter Kids	Dt 69
Worldwide Soccer	Dt 99
Wing Commander 3	US 119
WWF in your House	Dt 94
Wing Arms	Dt 69
Worms	Dt 79
X Men	Dt 79
Sega Saturn mit Sega Rally	485
Action Replay 3 in 1	Dt 89

Sony Playstation	
Allied General	US 119
Alien Trilogie	Dt 94
A IV Evolution	Dt 99
Baphomets Fluch	Dt 89
Bequond the Bequond	US 119
Blazing Dragons	Dt 89
Burning Road	Dt 94
Casper	Dt 89

Legacy of Kain	Dt 94
Lomax	Dt 94
Magic the Gatering	Dt 89
Myst	Dt 89
Mega Man X 3	Dt 89
NBA Hang Time	Dt 89
NBA Jam Extreme	Dt 89
NFL Face Off 97	US 119
NHL Hockey 97	Dt 89
Need for Speed	Dt 94
Ogre Battle	JP 129
Onside Soccer	Dt 89
PoliceNauts	JP 139
Pete Sampras Tennis	Dt 94
Power Move Wrestling	Dt 89
Poed	Dt 89
Pro Pinball the Web	Dt 89
Project Overkill	Dt 89
Pandemonium	Dt 89
Return Fire	Dt 94
Reloaded	US 119
Rebel Assault 2	US 119
Resident Evil	Dt 89
Resident Evil 2/Bio Hazard 2	JP 139
Ridge Racer 3	JP 129
Road Rash	Dt 94
Sim City 2000	Dt 89
Star Gladiators	Dt 94
Star Trek Generation	US 119
Streetracer	Dt 89
Shadow Struggle	JP 129
Super Sonic Racers	Dt 89
Soviet Strike	Dt 89
Skeleton Warrior	Dt 89
Steel Harbinger	Dt 89
Streetfighter Alpha 2	Dt 94
Syndicate Wars	Dt 89
Soul Edge	JP 139
Toshinden 2	Dt 99
Time Commando	DT 89
Tekken 2	Dt 109
Tomb Raider	Dt 89
Time Commando	Dt 89
Tilt	Dt 89
Theme Park	Dt 94
Track & Field	Dt 94
Tunnel B1	Dt 89
Twisted Metal 2	US 119
Tobal Nr.1 mit F.F. 7 Demo	JP 129
Wedlands	Dt 89
Wing Commander 4	US 119
Warhammer	Dt 94
Wipe Out 2097	Dt 99
Worms	Dt 89
X-Com 2	Dt 99
X 2	Dt 94
Zero Divide 2	US 119
Lenkrad Mad Catz	139
Negcon Pad	89
RGB Kabel	39
Game Gun	ab 49
Control Pad	39
Infrarot Pad	89
Memory Card 8 Meg	79
Memory Card 24 Meg	99

für nur 59,90 DM
zum Selbsteinbau **der Sony Umbau** incl. Bauanlgt. in Farbe
dann klappt's auch mit dem... **Ridge Racer 3 nur 129,90**

Command & Conquer	Dt 99
Dark Savior	US 119
Daytona Champion Ed.	Dt 99
D	Dt 89
Destruction Derby	Dt 89
Dragon Heart	US 119
Dragon Force	US 119
Exhumed	Dt 99
Fatal Fury Real Bount	JP 139
Fighting Vipers	Dt 99
Hexen	Dt 94
Highway 2000	Dt 99
Iron & Blood	Dt 94
Iron Storm	US 119
King of Fighter 95	JP 129
Lunar	US 119
Magic the Gatering	Dt 94
Mr. Bones	Dt 94
NHL Powerplay Hockey	Dt 99
Nightwarrior	Dt 79
Nights mit Pad	Dt 129
NBA Jam Extreme	Dt 94
Need for Speed	Dt 94
Olympic Soccer	Dt 89
Olympic Games	Dt 89
Panzer Dragon 2	Dt 99

Nintendo 64	
RGB Kabel	39
RGB Umbausatz incl. Booster	39
US/Japan Umbau	19
farbige Control Pad	79
Control Pad	69
Mario 64	159
Pilotwings	159
Wave Race	US 159
Cruisin USA	JP 159
Shadow of Empire	JP 199
Ultimate Hoppel Conrad	US 179
Action Instinct	US
Wayne Greatly Honey	169

Umbauten+Kit	
SNES 60 Hz Umbau	89
Sony PSX Bausatz	59
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	79
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	79
Sonstige Umbauten/Reparaturen auf Nachfrage	

Batman Forever Choin	Dt 89
Bedlam	Dt 94
Command Conquer	Dt 99
Crash Bandicoot	Dt 109
Cronicles of Sword	Dt 89
Crow	Dt 94
Crusader no Remorse	Dt 89
Cheesy	Dt 94
Dark Stalker	Dt 89
Deadly Skies	Dt 94
Davis Cup Tennis	Dt 94
Destruction Derby 2	US 119
Die Hard Trilogy	Dt 89
Disruptor	Dt 89
Dragon Heart-Fire&Steel	Dt 89
ESPN Extreme Games 2	US 119
FIFA Soccer 97	Dt 89
Firo & Klawd	Dt 94
Final Fantasy 7- 12/96	JP 129
Gunship 2000	Dt 94
Hexen	Dt 89
Horned Owl	Dt 94
In The Hunt	Dt 94
Iron & Blood	Dt 89
Jewels of Oracle	Dt 89
King of Fighters 95	US 119

Zeitschriften	
EGM/EGM 2	je12
Gamefan	12
Playstation Magazin	22
Blood Games	9,90
Players Guide	auf Anfr.

Pro Pinball	Dt 89
Return Fire	Dt 94
Road Rash	Dt 94
SONIC the Fighters	JP 119
Space Hulk	Dt 94
Scoreher	US 119
Soviet Strike	Dt 89
Skeleton Warriors	Dt 79
Starfighter 3000	Dt 79
Streetfighter Alpha	Dt 94
Tomb Raider	Dt 99
Toshinden	Dt 79
Three Dirty Dwarves	Dt 94
Toshinden Ura	US 119
Area S1	US 109
Virtua On	US 119

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

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Spezial Sony Playstation
hier könnt ihr alles drauf spielen nur **469,90**

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

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

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

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

Erst in den letzten Minuten eingetroffen, überrannte „Command & Conquer“ auf Playstation und Saturn die Konkurrenz-Front: MANIAC fordert mehr Umsetzungen dramatischer Echtzeit-Perlen, die zur Zeit Ihr großes PC-Revival feiern. Mit dem Hardcore-Strategieangebot waren wir zufrieden: Die PC-Umsetzungen sind spielbar, aber keine ambitionierten Glanzleistungen neuerer Konsolen-Programmierkunst.



**ERSTER PLATZ
COMMAND & CONQUER**

Playstation/Saturn: Westwood's Echtzeit-Krieg bedient die Allmachts-Phantasien jedes Spielers: Endlich nach Herzenslust Krieg führen und geschickte Vernichtungs-Manöver durchführen. Intelligenz-Anforderungen werden gepaart mit reaktionsschnellen Improvisationstalent – eine teuflisch gute Spielermischung. Beide Versionen spielen sich prima und müssen im Vergleich zum PC-Original nur geringe Steuerungs-Einbußen hinnehmen – ein leicht zu akzeptierender Kompromiß für die epischen Schlachten. Kampferprobte Sega-Strategen zogen übrigens schon mit dem Mega Drive in den Krieg: Der Kult-Klassiker „Herzog 2“ (einer der bemerkenswertesten 16-Bit-Titel) und „C&C“-Vorläufer „Dune 2“ ebneten den Weg für die Genre-Inflation auf dem PC.

Strategie



**ZWEITER PLATZ
SIM CITY 2000**

Playstation: Städtebau schwer gemacht: Zwar erscheint dem Bürgermeister-Neuling der Umgang mit Infrastruktur und mosehenden Bürgern schwierig, doch „Sim City“ führt Euer planerisches Denken auf unterhaltsamer Weise zu neuen Höchstleistungen. Wir ziehen den Hut vor der Konzeption des Städtebau-Epos – und vor denjenigen Hardcore-Strategen, die auch eine Millionen-Metropole vom Schläge eines Mering noch voll im planerischen Griff haben!



**DRITTER PLATZ
A-TRAIN**

Playstation: Mit „A-Train“ reagierte der Japano-Hersteller Artdink auf „SimCity“. Auch zum Fernost-Start der Playstation erschien als zweites Spiel (gleich nach „Ridge Racer“) die gekonnte Mischung aus Wirtschaftssimulation und Eisenbahner-Lehrstück. Spielerisch muß sich das komplexe Echtzeitepos nur dem großen Vorbild (siehe links) beugen.

BESTE PRÄSENTATION: SOVIET STRIKE

Nobel geh'n die Schurken zugrunde: Selten wurde in der 32-Bit-Geschichte soviel Arbeit in die Präsentation eines Spiels investiert. Ihr werdet Zeuge Live-haftiger Nachrichtenübertragungen, brisanter Funksprüche und aufwendiger Videoeinspielungen in beängstigend realer Atmosphäre: Der Präsentations-Preis geht eindeutig an Electronic Arts.



**ERSTER PLATZ
BUST-A-MOVE 2**

Playstation/Saturn: Ohne ernsthafte Konkurrenz sichern sich die Videospiele-Oldies Bub und Bob zum zweiten Mal in Folge (letztes Jahr kürten wir den Neo-Geo-Vorläufer „Puzzle Bobble“) den Preis als Knobel-Könige: Ein Paradebeispiel, wie der Aufstieg in die 32-Bit-Liga durch gelungene Weiterentwicklungen aussehen kann, ohne sich in sinnlose Mätzchen zu ergehen. Der Saturn-Variante mit eingebautem Level-Editor (in Japan als „Puzzle Bobble 2X“ bekannt) zollten wir in MANIAC 10/96 mit 88% Tribut – ein Pünktchen mehr als der Sony-Blubberei.

Auch mit dem „Bubble Bobble“-Revival machten uns die Knuddeldrachen dieses Jahr viel Freude, wengleich in einem anderen Genre. Daß der Preisträger-Titel zum budgetfreundlichen Preis erhältlich ist, ehrt den deutschen Vertrieb Acclaim: Selber schuld, wer den Drachen kein Probespiel einräumt!

Denkspiele



**ZWEITER PLATZ
3D-LEMMINGS**

Saturn: Zwar sind die ins dreidimensionale entwickelten Lemminge schon vor Jahresfrist auf der Playstation herumgetrampelt, doch die neue Saturn-Version ist trotz geringer Beachtung ebenfalls ein äußerst anspruchsvoller Denkspaß, der in der Flut der schwächeren Titel eine klare Empfehlung verdient. Viele verzwickte Konstruktionen, ideenreiche Grafik, lustige Musik: Trotz ihres Alters heben wir die Tierchen mit auf's Denkspiel-Podest und erinnern unschlüssige Denker an den alternden Hit!



**DRITTER PLATZ
WORMS**

Playstation/Saturn: Schon Anfang des Jahres erschienen, begeistert die absurde kriegerische Wurmschar aus England jede abendliche Spiele-Runde – und machen aus harten Männern Jammerlappen: „Alle gehen wieder auf mich los, Ihr seid so ungerecht!“. Wenn gegen drei Uhr morgens laute Flüche und Beschimpfungen ertönen, wissen die Nachbarn, was gespielt wird – „Worms“, was sonst?

Insgesamt waren wir mit dem Ausstoß an Denkspielchen nicht zufrieden, wie die kurze Diskussion um die Preisträger zeigte. Neben den hier genannten Gewinnern ist Segas „Baku Baku“ der einzige Lichtblick. Wir wünschen uns neue, kreative Impulse, um das Genre aus dem Dämmerzustand zu reißen: Statt wie die Schlange aufs „Bust a Move“-Kaninchen zu starren, sollten die Designer experimentieren und etwas mehr mit den Möglichkeiten der Hardware spielen.



SOUL EDGE



STAR GLADIATOR



COMMAND & CONQUER

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card **DM 29.-**
+ Star Gladiator **monatlich**
bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ Command
& Conquer **DM 28.-**
+ Tomb Raider **monatlich**
bei 24 Monaten

► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

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

PLAYSTATION

Grundgerät dt	388.00
Umbau für Import-CD's	119.90
Der Umbausatz dt	79.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	89.90
Area 51 dt	89.90
Baphomets Fluch dt	99.90
Bedlam dt	89.90
Black Dawn dt	89.90
Blam! Machinehead dt	79.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Command&Conquer dt	109.90
Contra: Legacy War us	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90

SATURN

Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Mission Analog-Stick	149.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Amok dt	89.90
Area 51 dt	89.90
Athlete Kings dt	89.90
Bug Too us	99.90
Command&Conquer dt	109.90
Contra: Legacy War	99.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Darius II dt	64.90
Dark Savior dt (Jan.)	89.90
Darkstalker dt	89.90
Daytona CCE dt	109.90
Dragonheart dt	99.90

ARJAY ONLINE GAMES



INTERNET

Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

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

NINTENDO 64

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

SUPER NES

Donkey Kong III	134.90
Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt	114.90
Schlümpfe - Teil II dt.	129.90
Tetris Attack dt	89.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	99.90

ALLGEMEINES

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

ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



MARIO KART



DONKEY KONG COUNTRY III



DESTRUCTION DERBY II

PLAYSTATION

Cronikles o.t. Sword dt	89.90
Darkstalkers dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Disruptor dt	99.90
Gun (Cobra)	79.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Final Match Tennis dt	89.90
Formula 1 dt	109.90
Killing Zone dt	89.90
MTV's Slamscape dt	89.90
Myst dt	89.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Rebel Assault II us	109.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Robotron X dt	89.90
Sampras Tennis dt	89.90
Sim City 2000 dt	89.90
Soviet Strike dt	89.90
Soul Edge jp	144.90
Spot g.t. Hollywood us	109.90
Star Gladiator dt	89.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tekken II dt	109.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Victory Boxing dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

SATURN

Earthworm Jim II dt	89.90
Exhumed dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	99.90
Fighting Vipers dt	99.90
Impact Racing dt	89.90
John Madden 97	89.90
Mighty Hits dt	69.90
Mr. Bones dt 89.90 us	79.90
Night Warriors dt	99.90
Nights & Analogstick dt	149.90
NBA Action dt	99.90
NFL Quarterback Club dt	99.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Scorcher dt (Jan.)	89.90
Sega Ages Compilation	89.90
Sega Rally dt	109.90
Sega Flash dt	99.90
Sonic 3D Blast us	99.90
Story of Thor 2 dt	99.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tempest 2000 us	109.90
Three Dirty Dwarves dt	89.90
Tilt! dt	89.90
Tomb Raider dt	99.90
Toshinden URA dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtua Cop II dt (ab 18)	99.90
Virtua Cop II & Gun dt	149.90
Virtua Fighter Kids dt	89.90
Virtual On us	99.90
World Wide Soccer dt	109.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

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

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

INTERNETADRESSE

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

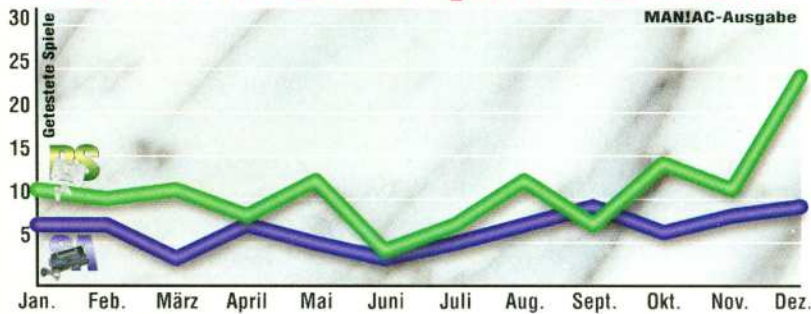
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

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

MANIAC JAHRESSTATISTIK

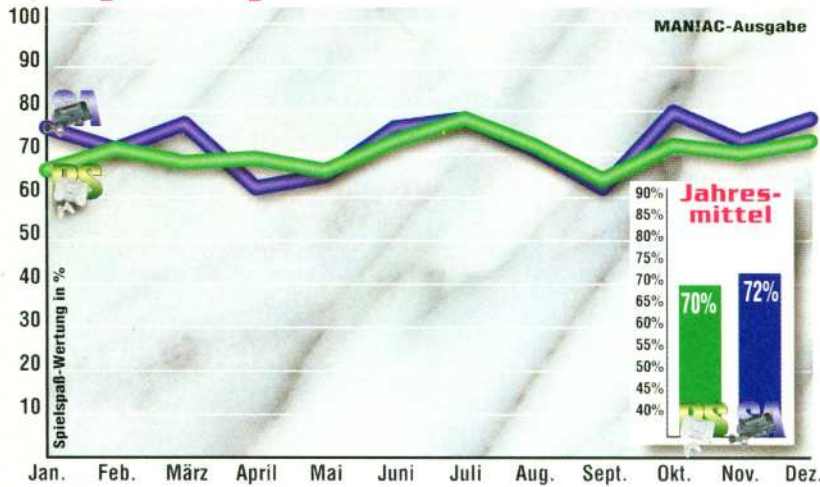
Liebe Statistikfreunde: Im vergangenen Jahr herrschte noch reges Systemgedränge in unseren Übersichts-Diagrammen. Mittlerweile klärte sich der Konsolen-verhangene Horizont auf – außer Playstation und Saturn hat kein 32-Bitter die Stellung gehalten, das abgemagerte 16-Bit-Angebot konnten wir aus Gründen der Übersichtlichkeit in unseren Diagrammen nicht berücksichtigen.

Anzahl der Spieletests



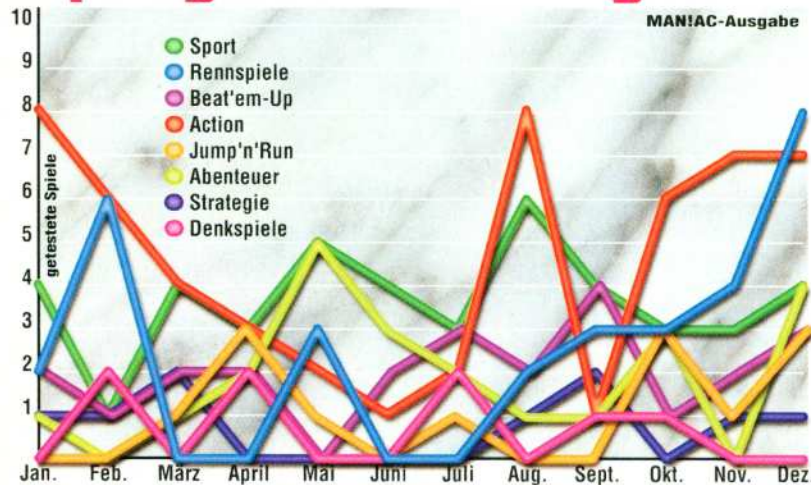
Quantitativ liegt die Playstation vorne. Besonders im Weihnachtsmonat dominieren die Sony-Titel, im Vergleich zum Vorjahr fällt die Sega-Beschreibung recht mager aus.

Spielspaß-Durchschnitt



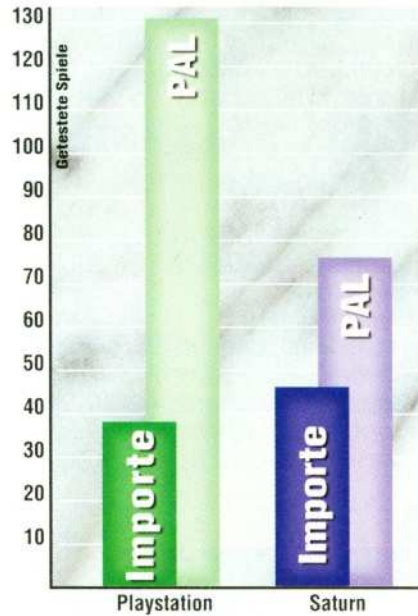
Auch wenn der Saturn-Spieler auf weniger Titel zurückgreifen kann, ist die Qualität erfreulich hoch: Für die Playstation sind ebenso viele Perlen zu haben, aber diverse Software-Gurken drücken das Wertungsmittel.

Spielgenres im Vergleich



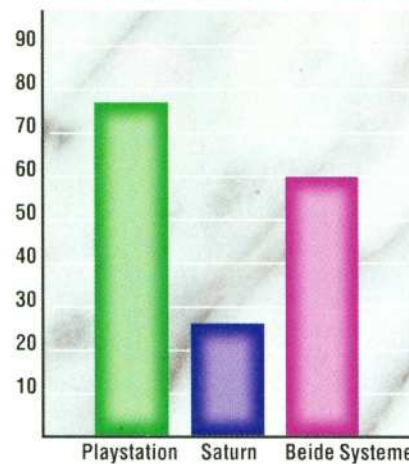
Die bedeutendsten Genres der Jahres waren Beat'em-Ups, Rennspiele, Sport-Simulationen und Action-Titel. Hier brauchen sich weder Sony- noch Sega-Fans vor Software-Mangel zu fürchten. Im Abenteuer-Lager drängeln sich viele FMV-Gähner, Rollenspiele wurden keine gesichtet. Strategietitel machen sich noch rarer - dafür sind die meisten Genre-Vertreter Umsetzungen hochkarätiger PC-Originale.

Import vs PAL



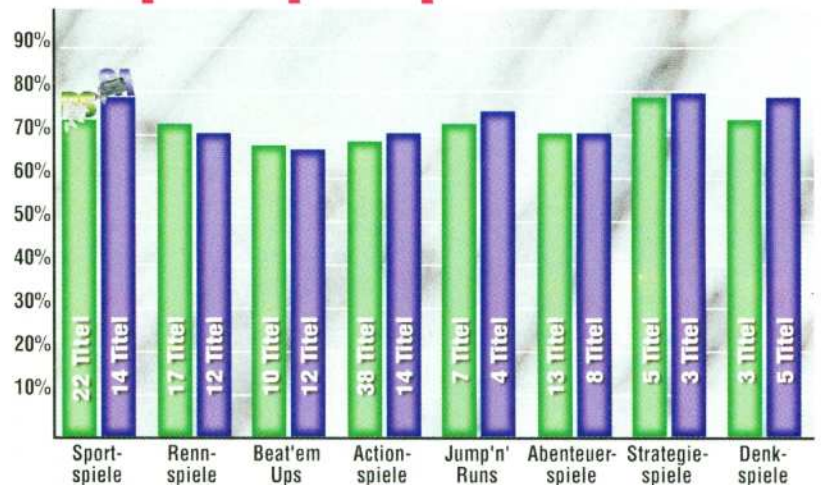
Unsere Import-Angaben beschränken sich nur auf Import-Titel, von denen PAL-Umsetzungen unwahrscheinlich sind. In Fernost hat die Sega-Konsole die Nase vorn, während die Playstation hauptsächlich im Westen absieht.

Exklusiv-Entwicklungen



Im vergangenen Jahr hat Sega mit hochkarätigen Exklusiv-Titeln und Arcade-Umsetzungen gegläntzt, mittlerweile haben sich viele Entwickler für die Sony-Hardware entschieden. Die meisten Highlights werden jedoch umgesetzt oder parallel für beide Systeme entwickelt.

Spielspaß pro Genre



Die Genres mit der spärlichsten Titel-Auswahl genießen die besten Durchschnittswerte: Die meisten Denkspiel- und Strategiespielwertungen liegen deutlich über dem Durchschnitt. Die dominierenden Genres werden regelmäßig mit Top-Titeln versorgt, haben allerdings unter den meisten Heulern zu leiden. Egal, ob Euer Favorit ein Minderheiten-Genre oder Mainstream-Kost ist – die Auswahl an lohnenden Titel ist solide.



BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

TM

Monday, Bloody Monday

20. Januar



Es werden grauenvolle Dinge geschehen!

CRYSTAL
DYNAMICS

Für Sony PlayStation

BMG Interactive Web-Site: <http://www.bmginteractive.de>

Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

EIN RÜCKBLICK MIT AUSBLICK

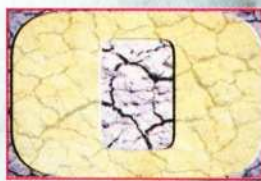
TIME

RENNSPIELE SPORT

Wer die Vergangenheit ignoriert, kann Gegenwart und Zukunft nicht richtig einschätzen: Also haben wir uns zu einem vorausschauenden Rückblick entschlossen, der Euch die Genre-Highlights der letzten drei Jahre vor Augen führt. Ausserdem geben die MANIACs preis, auf welche Spiele sie sich 1997 besonders freuen - fein säuberlich aufgesplittet in Playstation, Saturn und Nintendo 64.

1993

Ein Indiz, wie stark sich die Rennspielbegeisterung in den letzten Jahren entwickelt hat: 1993 hielten wir es nicht für nötig, dieses Genre in unseren Rückblick aufzunehmen.



FIFA Soccer

Diese Fußballsimulation läutete die EA-Sports-Dominanz im Sportspielgenre ein. Spielerisch nahezu perfekter, unglaublich aufwendiger 16-Bit-Kick, der nur unzureichend für Super Nintendo umgesetzt wurde.



1994

Virtua Racing Deluxe

Mit dem „Virtua Racing“-Update fing die Karriere des „32X“ vielversprechend an, danach ging's nur noch abwärts. Dennoch: Spaß macht der spielerisch hochwertige „Daytona“-Vorgänger noch heute.



NHL Hockey 95

Eishockey statt Fußball: EA Sports setzte ihre Erfolgsserie mit der 95er-Edition fort und lieferte wie gewohnt ein hochkarätiges Mega-Drive-Original.



1995

Ridge Racer

Das Vorzeigespiel für die Playstation hängte 1995 nicht nur qualitativ hochwertige Sony-Rasereien à la „Destruction Derby“ ab, sondern zeigte auch dem Saturn-„Daytona“ den Auspuff. Die erste Killer-Application für die Playstation.



Int. Superstar Soccer Deluxe

Konamis 16-Bit-Update umdröbelte alle 32-Bit-Gegenspieler. Bis heute gibt es auf Playstation und Saturn keine spielerisch ebenbürtige Fußballsimulation.



1996

Formel 1

Mindestens 150.000 Stück wird Psygnosis dieses Jahr in Deutschland verkaufen. Ein überzeugendes Argument für einen Playstation-Erwerb hatte selbst Sony dieses Jahr nicht vorzuweisen.



NHL Powerplay Hockey

Ein Überraschungshit mit Langzeit-Motivation: Mit hauchdünnem Vorsprung sicherte sich Virgin den Sieg über den EA-Sports-Konkurrenten. Insbesondere die Saturn-Version ist technisch exzellent.



1997

Rage Racer

Namco macht ernst: Mit „Rage Racer“ erscheint demnächst die Fortsetzung von „Ridge Racer Revolution“. Diesmal erwarten uns tatsächlich vier unterschiedliche Rennstrecken und ein Dutzend Autos. In Japan soll „Rage Racer“ noch im Dezember erscheinen.



NBA In the Zone 2

Mit der amerikanischen Basketball-Produktion „NBA In the Zone“ überraschte Konami alle Kritiker. Von dem 97er-Update versprechen wir uns das Übliche: Schöner, schneller, schicker.



Sega Touring Car

Sega hat den Spielautomaten gerade erst aufgestellt, da lockt schon die Saturn-Umsetzung. Statt versifften Rally-Boliden fährt Sega diesmal Spoiler-gespickte Tourenwagen vor, die mit Geschwindigkeiten jenseits der 300er-Marke protzen.



Worldwide Soccer 98

Sega ist mit ihrer Fußball-Reihe auf gutem Weg zur 32-Bit-Meisterschaft. Optisch kann man die 97er-Edition kaum noch verbessern, vielleicht klappt ja '98 der ultimative spielerische Touchdown.



Mario Kart 64

Nach dem grandiosen Super-Nintendo-Erstling sind die Erwartungen gigantisch: Die Fun-Raserei lockt mit einem Vier-Spieler-Modus, Streckenvielfalt, perfekter Steuerung und witzigen Extras. Ob's noch besser als „Wave Race 64“ wird?



Superstar Soccer 64

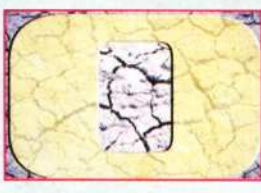
Konamis Fußballsimulation basiert auf dem grandiosen „International Superstar Soccer Deluxe“ und könnte zur neuen Soccer-Referenz aufsteigen. Perfektes Spieldesign kombiniert mit 64-Bit-Power: Wir erwarten eine heiße Abwehrschlacht gegen „FIFA 64“.



MANIAC

BEAT'EM-UP ACTION JUMP'N'RUN

Trotz „Street Fighter“-Euphorie war das Prügelspiel-Genre 1993 noch nicht so mächtig, daß wir ihm einen Preisträger zugestehen wollten.



Star Wing

Das erste FX-Spiel fürs Super Nintendo deutete die Polygon-Revolution an. Nintendos Meisterwerk war technisch eindrucksvoll sowie eines der besten und innovativsten Actionspiele aller Zeiten.



Super Mario All-Stars

Die Compilation des Jahrzehnts: Drei brillante Hüftspiele auf einem Modul. So viel geballte Jump'n'Run-Power bietet nicht mal „Super Mario 64“.



Super Street Fighter 2

Chun Li hatte es endlich geschafft: Auf beiden 16-Bitern lieferte sie sich spielerisch und technisch erstklassige Zweikämpfe gegen erlesene Gegner.



Probotector

Dem revolutionären Super Nintendo-„Probotector“ folgte ein technisch noch beeindruckenderes Special-FX-Inferno auf dem Mega Drive: Knallhart, unglaublich schwer und abwechslungsreich.



Donkey Kong Country

Affen als Ersatz-Klempner: Die englische Rare-Produktion übernimmt dank unglaublichen Render-Optiken den Hüftspiel-Thron – in diesen Tagen erscheint bereits der dritte Teil.



Virtua Fighter 2

Technisch sensationell, spielerisch eine Klasse für sich: Segas Meisterprügelei mit seinen 700 Spezialmanövern fegte die Polygon-Konkurrenz gandenlos aus der Kampfarena.



Parodius

1996 war kein gutes Jahr für Actionspiele, so daß sich die Umsetzung eines Beinahe-Klassikers den ersten Platz sicherte. Die Shoot'em-Up-Persiflage „Parodius“ ist ein liebenswertes Relikt des 2D-Zeitalters - bitte in Ehren halten.



Yoshi's Island

Mario's abschließendes Super-Nintendo-Jump'n'-Run ließ keine Wünsche offen und hüpfte jeglicher 16-, 32- und 64-Bit-Konkurrenz auf der Nase herum. Ein Klassiker, der noch in zehn Jahren Spaß machen wird.



Tekken 2

Die Fortsetzung war ein großer Schritt nach vorne: Gegenüber dem ersten Teil überzeugt „Tekken 2“ mit blitzsauberer Polygon-Optik und faszinierenden Kampfmanövern.



Exhumed

Der Ega-Shooter erschien zunächst für den Saturn und kommt demnächst in aufgepeppter Version für die Playstation. Im Vergleich zu den Genre-Konkurrenten bietet „Exhumed“ pffifiges Level-Design und starke taktische Elemente.



Nights

Kaum schwächelt Nintendo, erobert Sega den Platz an der Sonne: Traumwandler „Nights“ durchfliegt eindrucksvolle 3D-Welten und verdrängte Sonic (vorest) aus der ersten Reihe.



Toshinden 3

Auch 1997 wird ein anstrengendes Jahr für Playstation-Prügler: Namco liefert endlich „Soul Blade“ (und bastelt schon an „Tekken 3“), Capcom schiebt bestimmt ein „Star Gladiator“-Update nach – und ganz sicher feiert Takara ein „Toshinden“-Revival.



Time Crises

Namco's „Virtua Cop“-Interpretation hat in der Spielhalle abgeräumt. Cleveres Level-Design und vor allem das Fußpedal zum Ducken sorgen für Stimmung. Ob Namco deswegen einen neuen Heim-Controller einführt?



Pandemonium 2

Auch wenn's noch nicht offiziell angekündigt ist – wir rechnen fest mit einem 97er-Update. Es wäre ein Jammer, wenn dieses opulente Jump'n'Run von Crystal Dynamics nicht fortgesetzt würde (im Bild seht Ihr den finalen Obermütz aus Teil 1).



Virtua Fighter 3

Sega wird es sich nicht nehmen lassen, die Fortsetzung zum Weihnachtsgeschäft '97 für den Saturn anzubieten. Technisch kann es mit dem Arcade-Vorbild sicher nicht mithalten, jedoch dürften Segas Entwickler für eine spielerisch akkurate Adaption sorgen.



Probotector

Der Konami-Hoffnungsträger erscheint für beide 32-Bitter – hoffen wir, daß der spielerische Gehalt an die „Probotector“-Meisterwerke für Mega Drive und Super Nintendo heranreichen.



Sonic Extreme

Auch wenn's zunächst auf Eis gelegt wurde, uns hat die Vorabversion auf der letzten e3-Messe gefallen. Unserer Meinung nach ist 1997 ein gutes Jahr für Sonics Premier-Hüftspiel auf dem Saturn.



Die Amis freuen sich auf die Fortsetzung einer indizierten Arcade-Prügerei – wir Europäer üben uns derweil im Schattenboxen. Ob Hudsons „Dual Heroes“ oder Vic Tokais „Dark Rift“ mit den 32-Bit-Highlights konkurrieren können?



Starwing 64

Das muß ein Knaller werden: Schon der 16-Bit-Erstling war ein Spielspaß-Juwel, das nur mit Technik-Problemen zu kämpfen hatte. Die Fortsetzung der Weltraum-Saga entsteht auf der mächtigsten 3D-Hardware und wird von Miyamoto persönlich überwacht.



Super Mario 64

Natürlich wird mit der Deutschland-Premiere von „Super Mario 64“ im März das Hüftspiel-Highlight des Jahres gefeiert. Lediglich das angekündigte „Yoshi's Island 64“ könnte dem 97-Prozent-Absolventen der MANIAC-Highschool gefährlich werden.



TIMEWARP

ABENTEUER

STRATEGIE

DENKSPIELE

Landstalker

93 **MD** Vor drei Jahren konnten wir uns auf keinen eindeutigen Sieger in diesem Kuddelmuddel-Genre einigen. Neben Segas isometrischem Action-Adventure „Landstalker“ gefiel uns das Rollenspiel „Mystic Quest“ fürs Super Nintendo ähnlich gut.



Shining Force

MD Climax' Kombination aus Rollenspiel-Shopping, Nippon-Charakteren und ausgeklügelter Rundenstrategie hat ein neues Taktik-Genre begründet – nicht übermäßig komplex, aber einsteigerfreundlich.



Unser Spielerückblick des Jahres 1993 mußte leider ohne Preisträger im Denkspiel-Genre auskommen.



Super Metroid

94 **SN** Eines der faszinierendsten Action-Adventures aller Zeiten: Neben dem fesselnden Spieldesign überzeugten insbesondere die überraschende Story und der liebevolle Soundtrack.



Shining Force 2

MD Die Fortsetzung zum Sega-Klassiker fasziniert wie der Vorgänger mit simpler Truppenführung und detailverliebter Spielwelt. Jetzt mit noch mehr Rollenspiel-Einflüssen.



Ähnliche Situation wie 1993: Keine Würdigung des Denkspiel-Genres.



Light Crusader

95 **MD** Schon 1995 litten die abenteuerlustigen Europäer an Entzugerscheinungen. Einzig die 16-Bit-Jünger freuten sich über gelegentliche Action-Adventures und Rollenspiele in deutscher Fassung – Segas isometrisches „Light Crusader“ eroberte souverän Platz 1.



Indiziertes Spiel

Leider hat die BPS unser Strategiespiel des Jahres 1995 indiziert. Somit darf es von uns in diesem Zusammenhang weder erwähnt noch beworben werden.



Puzzle Bobble

NS Die geniale Geschicklichkeits-Grübelelei erschien zunächst für das Neo-Geo und wurde dann auf Super Nintendo umgesetzt. Ein bis zwei Spieler liefern sich heiße Blasen-Gefechte – auf immer und ewig.



Tomb Raider

96 **PS** Core Design treibt's auf die Spitze: Die qualitätsbewußten Engländer lieferten mit dem Lara Croft's Action-Adventure ihr bisheriges Meisterstück.



Command & Conquer

PS Das revolutionäre Echtzeit-Strategie erschien zwar mit Verspätung für die 32-Bitter, hat aber nichts von seiner Spieldesign-Brillanz eingebüßt. Der PC-erfahrene Doktor warnt: Höchste Suchtfahr!



Bust a Move 2

PS Anderer Name, gleiches Spiel: Die 32-Bit-Adaptionen von „Puzzle Bobble“ sind dem 16-Bit-Vorbild recht ähnlich und nicht minder faszinierend. Die putzigen Mini-Saurier Bub und Bob stiegen zu Göttern des Tüffel-Olymps auf.



Discworld 2

97 **PS** Scheibenwelt-Trottel Rincewind rätselt sich durch den zweiten Point'n'Click-Klammauk nach Pratchetts Fantasy-Romanen. Mit komfortablem Cursor-Interface, Zeichentrichtoptik und schrägem Plot eines der kommenden Adventure-Highlights.



Star General

PS ...oder eine andere Fortsetzung unseres Strategiespiels des Jahres '95. Ob's nun der „Fantasy General“ oder der „Star General“ wird, Mindscapes taktischer Spielspaß-Schachzug ist uns jederzeit willkommen.



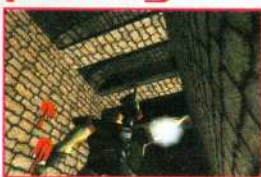
Lost Vikings 2

PS Noch so ein Nachzügler: Auf den 16-Bittern bescherten uns die drei Interplay-Wikinger abendfüllende Denksportaufgaben. Jetzt wird's langsam Zeit, daß das Trio infernal ins 32-Bit-Zeitalter umsteigt.



Deathtrap Dungeon

PS Mit den populären „Fighting Fantasy“-Büchern schufen Ian Livingstone und Gary Gygax vor rund zehn Jahren eine der ersten Rollenspielserien. Das Action-Adventure „Deathtrap Dungeon“ zerrt Livingstone's Monster-Verlies in die dritte Dimension.



PS Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Wie bei allen anderen Konsolen sind die Saturn-Aussichten in diesem Genre recht trübe.



Street Fighter Puzzle

PS Die „Street Fighter“-Charaktere im „Tetris“-Wettkampf: Nicht nur für Prügel-Fans eine lohnenswerte Investition – zumal das Spiel als „Midprice“-Titel für 70 Mark in Deutschland erscheint.



Mission Impossible

PS4 Von der Adaption des Tom-Cruise-Filmhits gibt's bislang wenig zu sehen, wir hoffen jedoch auf eine phantasievoll-dynamische Interpretation des Action-Reißers – hoffentlich ohne Scientology-Ambiente.



PS4 Ähnliche Situation wie auf dem Saturn: Uns sind keine erfolgversprechenden Projekte in diesem Genre bekannt.



Tetrisphere

PS4 Wir sind uns nicht schlüssig, ob das verkomplizierte „Tetris“-Konzept auch im dreidimensionalen Raum aufgeht, aber probieren würden wir schon ganz gerne...



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

Die Spielwelt hat einen Namen...

Playcom

Internet-Email:
info@playcom.de

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Super NES

Casper	dt	* 119.00
Chrono Trigger	us	139.00
Civilization	us	129.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Donkey Kong Court. 2	dt	119.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	119.99
Final Fight 3	dt	99.00
Incanation	dt	89.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Jimmy Connors Tennis	dt	99.99
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
Lost Vikings 2	dt	* 99.00
Lufia	dt	* 109.00
Mario World 2	dt	109.00
NBA Live 97	dt	*124.00
NHL Hockey 97	dt	119.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
Oscar	dt	89.00
PGA European Golf 97	dt	119.99
Pinocchio	dt	129.00
Power Pigs	dt	89.00
Prince of Persia 2	dt	89.00
Realm	dt	89.00
Schlümpfe 2	dt	129.99
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Streetfighter Alp. 2	dt	129.00
Terranigma	dt	109.00
Toy Story	dt	119.00
Waterworld	dt	89.00
Whizz	dt	89.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.00

Super NES- Sonderangebote

Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Alien 3	dt	44.99
Beavis and Butthead	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
Ghoul Patrol	dt	44.00
John Madden 95	dt	39.00
New-Haas Indy Car	dt	44.99
Porky Pig's H.Hol.	dt	59.99
Revolution X	dt	59.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	44.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme	dt	44.99
Turmoil 2	dt	69.00
Vortex	dt	39.00
WWF Wrestlingmania	dt	39.99

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Game Mags Mogelm.l	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Joypad JT 364 Action	dt	13.00
Joypad JT 365 Sprint	dt	17.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Super Key Adapter	dt	29.00
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

Gameboy

Donald in Maui Ma.	dt	* 59.99
Donkey Kong Land	dt	49.99
Donkey Kong Land 2	dt	69.00
Fifa Soccer 97	dt	59.00
King of Fighters 95	dt	59.00
Schlümpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Tetris Attack	dt	44.00
Waterworld	dt	49.00
Gameboy- Sonderangebote		
4 in 1 Fun Pak 1	dt	24.99
Alien 3	dt	34.99

Casino	dt	24.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	39.00
Loopz	dt	29.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
NBA Jam	dt	34.99
PGA European Golf	dt	34.99
Pierre le Chef	dt	29.00
Solitaire	dt	24.99
Speedball 2	dt	29.00
Spider-Man/X-Men	dt	34.99
Stargate	dt	34.99
Terminator 2 (Judgme	dt	34.99
WWF King of Ring	dt	34.99
Xenon 2	dt	29.00
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

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

Nintendo 64

Pilot Wings 64	us	139.00
Pilot Wings 64	dt	* 109.00
Pilot Wings	jp	169.99
Star Wars - Sha.o.E	dt	* 129.00
Super Mario 64	us	139.00
Super Mario 64	dt	* 89.00
Wave Racer 64	jp	199.00
Wave Racer 64	dt	* 89.00

Nintendo 64-Zubehör

Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Joypadverlängerung	dt	* 24.99
Nintendo 64 + Mario	jp	799.00
Nintendo 64 o.Spiel	us	479.00
N64+Mario+Star Wars	dt	* 609.00
N64+Mario+Pilot+Star	dt	* 699.00
Super Mario 64 Hintb	us	29.00

Mega Drive

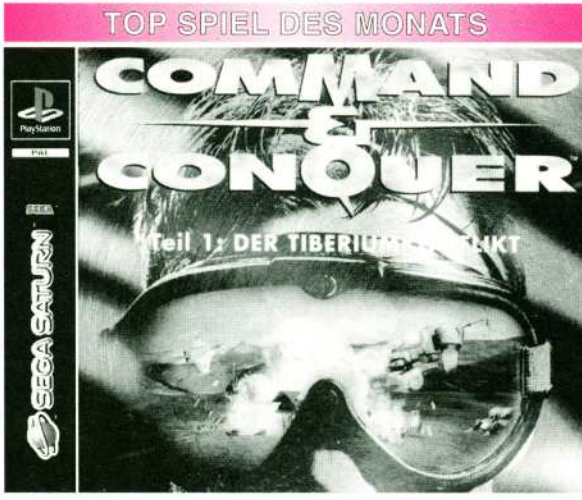
Comix Zone	dt	64.99
Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	114.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	79.00
John Madden Footb.97	dt	114.00
Micro Machines Mili.	dt	99.00
NBA Live 97	dt	114.00
NHL Hockey 97	dt	114.00
Pinocchio	dt	89.00
Pocahontas	dt	89.00
Skidmarks	dt	69.00
Sonic 3D	dt	99.00
Stargate	dt	99.00
Tim in Tibet	dt	79.00
Virtua Fighter	dt	99.00

Mega Drive- Sonderangebote

Desert Strike	dt	49.00
Dynamite Headdy	dt	39.00
Earth Worm Jim	dt	59.00
Earth Defense	uk	24.99
Funny Worl./Bal.Boy	uk	24.99
General Chaos	dt	49.00
Hurricanes	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Marko's Magic Footb.	dt	49.00
Mega Man Wily Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
Mr. Nutz	dt	49.99
NBA Jam Tournament	dt	39.99
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Norlly's Beach Babe	dt	39.00
Page Master	dt	39.00
Punisher	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	29.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Talespin	dt	34.00
Talimts Adventure	dt	29.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Whac-A-Critter	uk	24.99

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Mega Drive 1 o.Spiel	dt	119.99
Per4mer Lenkrad	dt	89.99



Command & Conquer dt 89.00

3-DO-Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk	3.00
3-Do Sampler	dt	3.00
Deathkeep	uk	29.00
Doctor Hauzer	jp	14.99
Gridders	uk	29.00
Heil	uk	19.00
Mega Race	dt	29.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Zhadnost	uk	29.00

3-DO-Zubehör

Goldstar 3-Do + Fifa	dt	229.00
Joypad 3-Do	dt	19.99
Panasonic 3-Do+Star.	dt	229.00

Sony PSX

A-Train	dt	99.00
Actua Golf	dt	89.00
Adventure of Lomax	dt	89.00
Alien Trilogy	uk	79.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Aliens	dt	* 89.00
Andretti Racing	dt	89.00
Aquanaut's Holiday	dt	99.00
Area 51	dt	94.00
Ayrton Senna Cart.	dt	89.99
Baphomets Fluch	dt	* 89.00
Batman Forever Coin	dt	89.00
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00

Beyond the Beyond	dt	99.00
Blam Machine Head	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble	dt	84.99
Bubble Bobble 2	dt	84.00
Burning Road	dt	89.99
Buzzsaw	dt	* 99.00
Casper	dt	84.00
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00
Command & Conquer	dt	89.00

Crash Bandicoot	dt	109.00
Creation	dt	* 89.00
Crow: City of Angels	dt	* 89.00
Crusader - No Remor.	dt	* 89.00
Crypt Killer	dt	* 89.00
Cyberia	dt	79.99
Dark Crusaders	dt	* 89.00
Darkstalkers	dt	89.00
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	* 99.00
Destruction Derby 1	dt	99.00
Die Hard Trilogy	dt	89.00
Die Hard incl. Gun	dt	139.00
Discworld 2	dt	89.00
Disruptor	dt	89.00
Dragonheart	dt	* 89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt	* 89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstasica	dt	99.00
Exhumed	dt	* 89.00
Extreme Games 2	dt	* 99.00

Time Commando	dt	89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Top Gun - Fire at W.	dt	89.00
Track & Field	dt	99.00
Transport Tycoon	dt	* 99.00
Trash It	dt	* 89.00
Tunnel B1	dt	89.99
Twisted Metal 2	dt	* 99.00
Victory Boxing	dt	89.00
Virtual Tennis	dt	84.99
Warhammer Fant. B.	dt	89.00
Wing Commander 3	dt	94.00
Wing Commander 4	dt	* 89.00
Wipe out 2097	dt	99.00
WWF in Your House	dt	89.00
X2 Project	dt	99.00
X-Com Terror f.t.De.	dt	89.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	* 89.00

Sony PSX- Sonderangebote

Battle A.Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberspeed	dt	44.99
Descent	dt	69.99
Extreme Pinball	dt	49.99
Gex	dt	69.99
Hi Octane (DA)	dt	69.00
Lone Soldier	dt	49.99
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Revolution X	dt	44.99
Ridge Racer 1	dt	64.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
WWF Arcade	dt	49.99
Zero Divide	dt	69.99

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card	dt	79.00
Game Buster	dt	89.00
Joypad JT 403 Contr.	dt	25.00
Joypad JT 402	dt	34.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Link-Kabel PSX	dt	39.99
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Card PSX	dt	49.00
Memory Disk Drive	dt	169.00
Memory Card PSX	dt	44.99
NeGoon Joypad PSX	dt	84.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	29.99
Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
Memory Card & Pad	dt	89.00

Saturn

Alien Trilogy	uk	89.00
Alien Trilogy	dt	84.99
Athlete Kings	dt	89.00
Batman Forever Coin	dt	89.00
Battle Monsters	dt	84.99
Blam Machine Head	dt	89.99
Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble	dt	84.99
Casper	dt	84.00
Castlevania - Blood!	dt	89.00
Command & Conquer	dt	89.00
Crusader No Remorse	dt	* 89.00
Cyberia	dt	84.00
Daytona USA Cham...	dt	99.00
Destruction Derby	dt	84.00
Die Hard Trilogy	dt	* 89.00
Dragonheart	dt	* 84.99
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Exhumed	dt	84.99
Fifa Soccer 97	dt	* 89.00
Fighting Vipers	dt	94.00
Galactic Attack	dt	84.00

Saturn- Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	64.00
Bust a Move 2	dt	64.99
Fifa Soccer 96	dt	49.99
Hi Octane (DA)	dt	49.00
Magic Carpet	dt	49.99
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Shock Wave Assault	dt	49.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	49.99
Victory Goal	dt	49.00
Virtua Racing	dt	49.99
Virtua Fighter 1 OEM	dt	39.95

Saturn-Zubehör

8 Meg Memory Card	dt	79.99
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Game Buster	dt	89.00
Joypad Game Partner	dt	34.00
Just a Pad	dt	34.00
Netz Kabel für Saturn	dt	9.00
Per4mer Lenkrad m.P.	dt	109.99
Saturn+Com.&Conq.	dt	449.00
Destruction Derby	dt	84.00
Die Hard Trilogy	dt	* 89.00
Dragonheart	dt	* 84.99
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Exhumed	dt	84.99
Fifa Soccer 97	dt	* 89.00
Fighting Vipers	dt	94.00
Galactic Attack	dt	84.00

Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Gex dt 89.00
Gun Griffon dt 79.99

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21

JAHRESINHALT 1996

FEATURES & REPORTAGEN

Titel	Ausgabe	Seite
3 Jahre MANIAC	11	40
3D-Beschleuniger für den PC	9	84
32-Bit-Abgründe (Grafik-Patzer)	7	80
32-Bit-Werkstatt (Umbauten)	7	48
Die besten Spiele 1995	1	22
Dolby Digital AC-3	11	96
EA Sports: Firmenportrait	11	16
Final Countdown (Square)	10	26
Formel 32 (Rennspiel-Führer)	10	72
Grauzone Letterbox (PAL vs NTSC)	4	22
Jobs mit Zukunft: PR-Assistent/Manager	10	20
Jobs mit Zukunft: Computer-Grafiker	12	24
Neon: Lichtermeer und Temporausch	1	6
Nintendo 64: Test der Konsole	8	6
Nintendo 64: Zukunftsaussichten	12	44
Online-Spiele	4	28
Pinball Mania: Alles über Flipper	9	78
Playstation-Fibel	9	38
Revolution Software	9	18
Rollenspiel-Fibel	3	21
Saturn-Fibel	11	90
Speichermedien der Zukunft	3	10
Spiele-Klassiker	1	86
Toy Story: Computergrafik im Kinofilm	2	32
Virtual Boy	3	14
Zubehör-Zirkus: Konsolen-Peripherie	6	72

SPIELVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Alien Trilogy	Playstation	1	10
Andretti Racing '97	Playstation	8	16
Athanos	Playstation	6	22
Athletic Kings	Saturn	8	28
Baphomets Fluch	SA/PS	9	18
Blam! Machinehead	SA/PS	6	16
Blastdozer	Nintendo 64	2	19
Blazing Dragons	Saturn	1	14
Body Harvester	Nintendo 64	2	20
Bug Too	Saturn	12	16
Buggy Boogie	Nintendo 64	2	18
Burning Road	Playstation	7	38
Burning Road	Playstation	8	34
Chronicles...Sword	Playstation	5	12
Command & Conquer	Saturn	12	22
Crash Bandicoot	Playstation	8	22
Crash Bandicoot	Saturn	7	20
Dark Saviour	Saturn	5	6
Destruction Derby 2	Playstation	7	34
Destruction Derby 2	Playstation	9	12
Die Hard Arcade	Saturn	12	18
Die Hard Trilogy	Playstation	4	10
Discworld 2	Playstation	10	16
Disruptor	Playstation	11	24
Exhumed	Saturn	8	26
Fade to Black	SA/PS	6	24
FIFA Soccer	Playstation	11	20
Fighting Vipers	Saturn	9	14
Formel 1	Playstation	4	6
Golden Eye	Nintendo 64	2	20
Gradius Deluxe	SA/PS	4	12
Gunship	Playstation	6	26
Kirby Bowl	Nintendo 64	2	22
Last Dynasty	Playstation	10	12
Lomax in Lemmingland	Playstation	6	22
Lomax in Lemmingland	Playstation	8	24
Magic Carpet	SA/PS	3	8
Mario Kart R	Nintendo 64	2	16
Probotector	Playstation	12	8
Monster Truck Rally	Playstation	7	40
Murder Death Kill	PC	7	42
Nanotek Warriors	Playstation	7	21
NASCAR Racing	Playstation	9	20
NBA: In the Zone	Playstation	1	9
NHL Powerplay '96	Saturn	4	18
Nights	Saturn	7	44
Pandemonium	Playstation	7	11
Pandemonium	Playstation	10	18
Panzer Dagoon 2	Saturn	3	6
Pilotwings	Nintendo 64	2	18
Porsche Challenge	Playstation	12	14
Power Sports Soccer	Playstation	1	8
Project Overkill	Playstation	6	28
Project X2	Playstation	9	22
Rayman 2	SA/PS	7	36
Rebel Assault 2	Playstation	6	20
Super Mario 64	Nintendo 64	2	10
Super Mario 64	Nintendo 64	6	18
Sentient	Playstation	6	22
Sentient	Playstation	11	8
Shadows of the Empire	Nintendo 64	2	14

SPIELVORSTELLUNGEN & PREVIEWS (FORTSETZUNG)

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Skeleton Warriors	SA/PS	4	16
Sonic Xtreme	Saturn	7	19
Soul Edge	Playstation	5	8
Soul Edge	Playstation	8	20
Soviet Strike	Playstation	7	12
Soviet Strike	Playstation	9	8
Star Wing 64	Nintendo 64	2	17
Star Gladiator	Playstation	7	10
Star Gladiator	Playstation	10	8
Starvinder	Playstation	11	14
Story of Thor 2	Saturn	5	18
Streetracer	SA/PS	10	14
Streetracer	SA/PS	7	36
Super Mario RPG	Super Nintendo	5	28
Tenka	Playstation	6	22
Tenka	Playstation	12	12
The Fallen	Playstation	6	22
Time Commando	Playstation	7	9
Tomb Raider	SA/PS	8	32
Top Gun	Playstation	6	26
Track & Field	Playstation	5	10
Turok	Nintendo 64	5	16
Turok	Nintendo 64	12	48
Virtua On	Saturn	11	12
Wave Race 64	Nintendo 64	2	22
Wipeout 2097	Playstation	7	34
Wipeout 2097	Playstation	9	28
Xevious 3D/G	Playstation	8	30

SPIELE-TESTS

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
3D-Lemmings	Saturn	9	65	84%
90 Minutes	Super Nintendo	1	62	57%
A-Train	Playstation	9	74	86%
A. S. Kart Duell	Playstation	11	88	56%
Aaahh! Real Monsters	Mega Drive	3	66	55%
Aaahh! Real Monsters	Super Nintendo	3	66	54%
Actua Golf	Playstation	1	68	76%
Actua Soccer	Playstation	5	64	58%
Adidas Power Soccer	Playstation	5	66	78%
Agile Warrior	Playstation	2	58	67%
Alien Trilogy	Playstation	3	52	80%
Alien Trilogy	Saturn	10	53	80%
Alone in the Dark 2	Playstation	5	58	71
Alone in the Dark 3	Saturn	5	58	70%
Andretti Racing '97	Playstation	10	50	86%
Assault Rigs	Playstation	1	66	58%
Atari Karts	Jaguar	5	73	72%
Athlete Kings	Saturn	9	64	76%
B. A. Toshinden 2	Playstation	8	58	84%
Baku Baku Animals	Saturn	7	65	74%
Baldies CD	Jaguar	4	65	70%
Baphomets Fluch	Playstation	12	86	83%
Batman & Robin	Mega CD	4	71	57%
Battle Monsters	Saturn	9	75	24%
Battle Morph	Jaguar CD	5	76	59%
Battlesport	3DO	3	65	67%
Big Hurt Baseball	Mega Drive	4	62	58%
Big Hurt Baseball	Super Nintendo	4	62	56%
Big Sky Trooper	Super Nintendo	2	79	52%
Blam! Machinehead	Playstation	11	82	82%
Blazing Dragons	Playstation	10	60	78%
Blazing Dragons	Saturn	10	60	78%
Blue Lightning	Jaguar	1	13	28%
Breath of Fire 2	Super Nintendo	3	60	85%
Bubble Bobble & Co	Playstation	10	62	79%
Bubble Bobble & Co	Saturn	10	62	78%
Bugs Bunny i. D. T.	Mega Drive	5	77	64%
Burning Road	Playstation	9	72	86%
Bust a Move 2	Playstation	7	77	87%
Bust a Move 2	Saturn	10	61	88%
Captain Quazar	3DO	4	66	61%
Casper	Playstation	10	68	66%
Cheesy	Playstation	12	91	56%
Chessmaster	Playstation	3	57	62%
Chronicles...Sword	Playstation	12	94	64%
Crash Bandicoot	Playstation	11	66	80%
Criticom	Playstation	4	75	39%
Cutthroat Island	Mega Drive	4	71	60%
Cutthroat Island	Super Nintendo	4	74	60%
Cyberia	3DO	4	60	46%
Cyberia	Playstation	5	59	46%
Cyberia	Saturn	4	60	46%
Cybersled	Playstation	1	59	60%
D	Playstation	5	65	39%
D	Saturn	6	59	39%
Darkstalkers	Playstation	6	58	79%
Darxide	32X	4	67	36%
Davis Cup Tennis	Playstation	10	70	70%
Daytona CCE	Saturn	12	80	86%
Deathkeep	3DO	2	70	54%
Deep Space 9	Super Nintendo	7	68	42%

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
Defcon 5	Playstation	3	75	55%
Defender 2000	Jaguar	3	72	70%
Descent	Playstation	4	68	83%
Destruction Derby	Saturn	11	73	70%
Destruction Derby 2	Playstation	12	68	78%
Die Hard Trilogy	Playstation	11	60	79%
Dirt Trax FX	Super Nintendo	2	84	59%
Discworld	Playstation	3	79	79%
Discworld	Saturn	8	73	79%
Disruptor	Playstation	12	62	79%
Donald Duck in MM	Super Nintendo	1	53	80%
Dragon Lore	3DO	4	63	65%
Drift Out	Neo Geo	6	61	59%
Earthworm Jim 2	Saturn	7	62	76%
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	2	61	76%
Euro '96 England	Saturn	8	74	62%
Exhumed	Saturn	11	74	85%
Exo Squad	Mega Drive	4	61	57%
Extreme Pinball	Playstation	6	62	46%
F1-Challenge	Saturn	5	69	62%
Fade to Black	Playstation	7	76	77%
Fever Pitch Soccer	Jaguar	1	71	72%
FIFA Soccer '96	32X	3	55	77%
FIFA Soccer '96	Playstation	3	54	84%
FIFA Soccer '96	Saturn	3	54	84%
FIFA Soccer '96	Super Nintendo	1	51	77%
Fighting Vipers	Saturn	11	78	87%
Final Fight 3	Super Nintendo	3	76	79%
Firo & Klawd	Playstation	12	74	54%
Foes of Ali	3DO	2	74	69%
Formel 1	Playstation	9	62	90%
Frantic Flea	Super Nintendo	5	57	62%
Galactic Attack	Saturn	1	81	71%
Galaxian 3	Playstation	10	57	51%
Galaxy Fight	Saturn	4	73	52%
Gex	Playstation	5	55	64%
Gex	Saturn	3	59	64%
Goalstorm	Playstation	3	69	72%
Grid Run	Playstation	12	96	55%
Guardian Heroes	Saturn	7	64	64%
Gun Griffon	Saturn	9	70	84%
Gunship	Playstation	8	80	78%
Hang On GP	Saturn	1	58	70%
Hebereke's Popoitto	Playstation	4	57	66%
Hebereke's Popoitto	Saturn	4	57	66%
Hi Octane	Playstation	2	78	53%
Hi Octane	Saturn	2	78	54%
Highlander	Jaguar CD	4	77	39%
Highway 2000	Saturn	12	71	53%
Horned Owl	Playstation	3	74	72%
Hover Strike	Jaguar CD	5	76	54%
Hungry Dinosaurs	Super Nintendo	1	79	41%
I-War	Jaguar	3	78	48%
Intern. Track & Field	Playstation	8	64	74%
Ironman/X-O Manowar	Playstation	11	80	39%
Ironman/X-O Manowar	Saturn	11	80	39%
Impact Racing	Saturn	8	68	56%
In the Hunt	Playstation	10	66	71%
In the Hunt	Saturn	10	66	68%
Int. Moto-X	Playstation	12	84	71%
Izzy's Olympic Quest	Mega Drive	2	71	62%
Izzy's Olympic Quest	Super Nintendo	1	64	60%
Johnny Bazookatone	3DO	5	59	58%
Johnny Bazookatone	Playstation	4	72	61%
Johnny Bazookatone	Saturn	4	72	61%
Jupiter Strike	Playstation	1	81	46%
"Indiziertes Spiel"	3DO	1	60	67%
Killing Zone	Playstation	9	75	32%
Kirby's Dream Course	Super Nintendo	4	70	76%
Kirby's Ghost Trap	Super Nintendo	5	63	67%
Konami Open Golf	Playstation	7	70	77%
Krazy Ivan	Playstation	1	84	77%
Lomax i. Lemmingland	Playstation	12	60	80%
Last Dynasty, The	Playstation	12	90	63%
Lone Soldier	Playstation	2	68	55%
Lost Eden	CDi	1	77	61%
Madden NFL '96	Mega Drive	3	78	85%
Madden NFL '97	Playstation	10	44	88%
Magic Carpet	Playstation	4	58	85%
Magic Carpet	Saturn	4	58	85%
Magical Drop 2	Neo Geo	6	67	70%
Mega Man X3	Super Nintendo	5	60	79%
Metal Slug	Neo Geo	7	78	75%
Mickey Mania	Playstation	4	78	80%
Micro Machines 2	Super Nintendo	1	61	68%
Micro Machines	CDi	1	51	33%
Mighty Hits	Saturn	12	75	63%
Missile Command 3D	Jaguar	5	68	59%
Motor Toon GP 2	Playstation	10	69	74%
Mutant Penguins	Jaguar	2	63	79%
Myst	Jaguar CD	4	71	73%
Myst	Playstation	7	73	73%
Mystaria	Saturn	3	56	82%
Mystery Mansion	Saturn	1	78	59%
Namco Museum 1	Playstation	11	77	80%
NASCAR Racing '96	Playstation	12	70	80%
NBA Action	Saturn	8	62	63%
NBA In the Zone	Playstation	3	58	78%
NBA Jam T.E.	Jaguar	4	71	87%
NBA Jam T.E.	Saturn	2	71	87%
NBA Live '96	Mega Drive	1	70	85%
NBA Live '96	Playstation	6	66	80%
NBA Live '96	Super Nintendo	1	70	80%
Need for Speed, The	Playstation	5	62	59%
Need for Speed, The	Saturn	9	71	59%
NFL Gameday	Playstation	5	61	75%
NFL Quarterback '96	Mega Drive	4	76	80%
NFL Quarterback '96	Playstation	5	75	85%
NFL Quarterback '96	Super Nintendo	4	76	83%
NFL Quarterback '97	PS/SA	12	82	77%
NFL Quarterback Club	Saturn	7	73	84%

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
NHL Face Off	Playstation	2	52	83%
NHL Hockey '96	Super Nintendo	1	61	88%
NHL Hockey '97	PS/SA	12	92	87%
NHL Powerplay '96	Saturn	9	76	87%
NHL Powerplay '96	Playstation	11	87	87%
Night Warriors	Saturn	6	60	83%
Nights	Saturn	10	71	87%
Ninja Masters	Neo Geo	8	75	53%
Olympic Games	Playstation	9	68	42%
Olympic Soccer	Playstation	8	60	69%
Onside Soccer	Playstation	12	82	48%
Over Top	Neo Geo	8	69	33%
Pac-Panic	CDi	2	67	64%
Pandemonium	Playstation	12	88	85%
Penny Racers	Playstation	12	93	56%
PGA Tour '97	Playstation	12	95	82%
PGA Tour Golf	3DO	3	67	80%
PGA Tour Golf '96	Mega Drive	2	67	85%
PGA Tour Golf '96	Playstation	1	73	80%
Phantasy Star 4	Mega Drive	2	69	85%
Phantom 2040	Mega Drive	2	80	63%
Phantom 2040	Super Nintendo	2	80	63%
Phoenix 3	3DO	3	71	46%
Pinocchio	Super Nintendo	1	52	74%
Pitball	Playstation	11	84	43%
Po'ed	Playstation	7	72	67%
Po'ed	3DO	2	76	70%
Power Rangers, TFE	Super Nintendo	6	63	44%
Power Rangers, Movie	Mega Drive	2	75	47%
Power Rangers, Movie	Super Nintendo	2	75	46%
Powerserve Tennis	Playstation	1	59	54%
Primal Rage	3DO	3	70	62%
Primal Rage	Playstation	3	70	68%
Pro Pinball - The Web	Playstation	8	78	69%
Project Overkill	Playstation	11	68	68%
Psychic Detective	3DO	3	64	64%
Psychic Detective	Playstation	5	68	67%
Raging Skies	Playstation	8	63	78%
Resident Evil	Playstation	6	56	83%
Return Fire	Playstation	8	76	81%
Revolution X	Playstation	3	68	39%
Revolution X	Saturn	5	65	38%
Revolution X	Super Nintendo	3	68	33%
Ridge Racer Revol.	Playstation	2	48	88%
Rise 2, Resurrection	Playstation	9	67	25%
Rise 2, Resurrection	Saturn	9	67	25%
Rise of the Robots	CDi	2	61	21%
Road Rash	Playstation	2	65	75%
Road Rash	Saturn	8	71	71%
Ruiner Pinball	Jaguar	1	69	54%
Sampras Extr. Tennis	Playstation	7	74	76%
Samurai Shodown	Neo Geo	2	72	83%
Sega Rally	Saturn	2	46	89%
Separation Anxiety	Mega Drive	2	83	55%
Separation Anxiety	Super Nintendo	2	83	58%
Shellshock	SA/PS	6/7	64/71	77%
Shining Wisdom	Saturn	6	68	69%
Shockwave 2	3DO	2	56	70%
Shockwave Assault	Playstation	2	82	72%
Shockwave Assault	Saturn	8	71	70%
Sim City 2000	Playstation	11	89	83%
Sim City 2000	Saturn	2	64	83%
Skeleton Warriors	Playstation	8	66	70%
Skeleton Warriors	Saturn	8	66	70%
Slam'n Jam '96	SA/PS	8/6	61/70	81%
Solar Eclipse	Saturn	2	85	49%
Sonic Wings 3	Neo Geo	1	80	39%
Soviet Strike	Playstation	12	76	80%
Space Ace	Jaguar CD	4	65	51%
Space Hulk	Playstation	8	72	71%
Space Hulk	Saturn	9	77	71%
Spawn	Super Nintendo	1	77	59%
Star Fighter	3DO	2	81	70%
Star Gladiator	Playstation	12	58	85%
Starfighter 3000	Playstation	8	59	61%
Steel Harbinger	Playstation	12	98	57%
Story of Thor 2	Saturn	9	66	64%
Street Fighter Alpha	PS/SA	7	66	90%
Street Fighter A. 2	PS/SA	12	78	91%
Stretracer	Saturn	12	66	81%
Stretracer	Playstation	12	66	80%
Striker '96	Saturn	9	71	69%
Super Dodgeball	Neo Geo	6	69	32%
Supercross	Jaguar	3	67	28%
Supersonic Racers	Playstation	11	72	70%
Tekken 2	Playstation	10	56	85%
Terranigma	Super Nintendo	11	76	80%
Tetris 2	Super Nintendo	1	67	74%
The Hive	Playstation	10	67	34%
The Horde	Saturn	4	78	73%
The Mask	Super Nintendo	2	73	67%
Theme Park	Mega CD	1	71	77%
Three Dirty Dwarfs.	Saturn	11	65	52%
Thunderhawk 2	Playstation	2	77	80%
Thunderhawk 2	Saturn	1	54	80%
Tilt	Saturn	11	64	77%
Tim in Tibet	Super Nintendo	2	60	48%
Time Commando	Playstation	10	64	67%
Timecop	Super Nintendo	2	82	38%
Tomb Raider	PS/SA	12	72	89%
Top Gun, Fire at Will!	Playstation	8	79	75%
Toshinden Remix	Saturn	8	73	82%
Total Football	Mega Drive	2	57	60%
Total NBA	Playstation	4	56	81%
Toy Story	Mega Drive	5	54	62%
Toy Story	Super Nintendo	5	54	63%
Trip'd	3DO	2	71	66%
True Pinball	Saturn	6	59	70%
True Pinball	Playstation	5	74	70%
Tunnel B1	Playstation	11	70	81%
Turf Masters	Neo Geo	5	72	70%

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
Twisted Metal	Playstation	1	72	56%
Valora Valley Golf	Saturn	5	70	71%
Victory Boxing	Saturn	2	54	72%
Viewpoint	Playstation	2	66	62%
Virtua Cop	Saturn	1	50	76%
Virtua Cop 2	Saturn	12	64	75%
Virtua Fighter 2	Saturn	1	46	88%
Virtua Fighter Kids	Saturn	11	86	88%
Virtua Racing	Saturn	2	84	61%
Virtual Golf	Playstation	8	70	72%
Voltage Fighter	Neo Geo	1	80	52%
Warhawk	Playstation	1	74	72%
Waterworld	Super Nintendo	7	75	48%
Wing Commander 3	Playstation	5	71	82%
Wipeout	Saturn	5	56	84%
Wipeout 2097	Playstation	10	58	87%
World Cup Golf	CDi	4	64	53%
World Cup Golf	Playstation	4	64	53%
World Cup Golf	Saturn	4	64	53%
World Master Golf	Super Nintendo	2	57	76%
World Series Baseball	Saturn	1	82	85%
World Series Baseb. 2	Saturn	11	85	85%
World Soccer '96	Neo Geo	5	72	42%
Worldwide Soccer '97	Saturn	10	52	80%
Worms	Mega Drive	2	62	69%
Worms	Playstation	2	62	76%
Worms	Saturn	2	62	76%
Wrestlemania	Mega Drive	4	71	68%
WWF Wrestlemania	SA/PS	8/1	61/78	67/68
X-Com	Playstation	1	76	76%
X-Com 2	Playstation	12	100	75%
X-Perts	Mega Drive	9	69	32%
Zero Divide	Playstation	3	59	64%
Zoop	Super Nintendo	2	71	64%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
A-Train	Playstation	5	46	86%
After Burner 2	Saturn	12	36	61%
Air-Land Battle	Playstation	3	38	67%
B. A. Nitoshinden	Playstation	12	34	77%
Battle Monsters	Saturn	4	48	24%
Beyond the Beyond	Playstation	11	46	58%
Black Fire	Saturn	1	40	67%
Blockids	Playstation	5	46	52%
Bombberman	Saturn	9	53	87%
Braindead 13	Playstation	5	48%	44%
Breakthru!	Saturn	2	38	44%
Chaos Control	Saturn	3	46	37%
Chase H.Q. & S.C.I.	Saturn	10	36	58%
Choaniki Brothers	Saturn	6	46	51%
Choaniki	Playstation	3	36	51%
Choro Q	Playstation	6	36	57%
Congo	Saturn	6	50	27%
Cool Boarders	Playstation	11	47	52%
Creature Shock	Saturn	4	48	37%
Darius 2	Saturn	8	48	68%
Darius Gaiden	Saturn	2	41	76%
Dark Legends	Saturn	2	40	71%
Dead Heat	Saturn	3	44	55%
Deadheat Road	Playstation	6	52	53%
Don Pachi	Playstation	12	38	68%
Don Pachi	Saturn	8	54	67%
Double Switch	Saturn	2	41	46%
Dragon Ball Z	Saturn	4	46	50%
Drift King	Playstation	7	52	53%
Dynasty Wars 2	Playstation	6	40	70%
Dynasty Wars 2	Saturn	11	52	70%
F-1 Live Information	Saturn	1	42	62%
Fatal Fury Real Bout	Saturn	11	58	83%
Fatal Fury 3	Saturn	9	52	78%
Feda Remake	Saturn	8	46	72%
Fighting Illusion	Playstation	10	33	53%
Floating Runner	Playstation	3	38	48%
Galaxian 3	Playstation	7	52	51%
Gargoyles	Mega Drive	3	48	72%
Gebockers	Saturn	5	40	57%
Ghen War	Saturn	3	46	78%
Godzilla	Saturn	4	46	63%
Gotha 2	Saturn	6	46	53%
Gradius Deluxe Pack	Playstation	6	44	69%
Gradius Deluxe Pack	Saturn	6	44	68%
Guardian Heroes	Saturn	3	43	61%
Gun Griffon	Saturn	5	42	84%
Gun Hazard	Super Nintendo	7	56	73%
Gunbird	Saturn	3	42	70%
Gundam	Saturn	4	42	57%
Gundam 2	Playstation	6	42	28%
Hattrick Hero S	Saturn	3	44	60%
High Velocity	Saturn	2	38	72%
Horror Tour	Saturn	6	45	41%
Hyper Crazy Climber	Playstation	5	48	38%
Hyper F. Match Tennis	Playstation	6	41	69%
Hyper Reverthion	Saturn	8	48	21%
In the Hunt	Saturn	3	42	68%
In the Hunt	Playstation	2	43	71%
Irem Arcade	Saturn	8	54	38%
Jumping Flash 2	Playstation	7	51	84%
Keio Fly. Squadron 2	Saturn	7	54	76%
Kileak 2	Playstation	4	39	49%
Killing Zone	Playstation	6	42	32%
King of Fighters	Playstation	9	56	88%
King of Fighters	Saturn	6	47	88%
Kingdom Grandprix	Saturn	8	56	51%
Linkle Liver Story	Saturn	5	41	74%
Loderunner	Playstation	5	44	74%
Loderunner	Saturn	5	43	74%
Lufia 2	Super Nintendo	10	40	83%

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
Megatudo 2096	Playstation	12	38	46%
Metal Black	Saturn	9	48	47%
Motor Toon GP 2	Playstation	8	43	74%
Namco Museum	Playstation	2	42	80%
Namco Museum 2	Playstation	4	40	74%
Namco Museum 3	Playstation	8	42	78%
Nights	Saturn	9	44	87%
Nightstriker S	Saturn	8	56	36%
Out Run	Saturn	11	52	66%
Panzer Dragoon 2	Saturn	5	38	83%
Parodius 3	Super Nintendo	5	50	79%
Pilotwings 64	Nintendo 64	8	14	85%
Pinball Graffiti	Saturn	9	48	54%
Psychic Force	Playstation	12	34	52%
Puzzle Bobble 2	Playstation	6	38	87%
Quo Vadis	Saturn	4	42	52%
Rendering Ranger	Super Nintendo	2	44	75%
Robo Pit	Playstation	10	36	46%
Rockman X3	Playstation	7	50	76%
Rockman X3	Saturn	7	50	74%
Samurai Shodown 2	Playstation	11	48	79%
Shadow Struggle	Playstation	12	32	67%
Sidewinder	Playstation	4	38	78%
Slamscape	Playstation	12	32	34%
Smash Court Tennis	Playstation	11	50	74%
Stahlfeder	Playstation	6	52	69%
Steeldom	Saturn	11	59	25%
Street Fighter Alpha	Playstation	3	40	90%
Street Fighter Alpha	Saturn	3	40	90%
Street Fighter Zero 2	Playstation	10	32	91%
Super Mario 64	Nintendo 64	8	10	97%
Super Mario RPG	Super Nintendo	7	58	86%
Tekken 2	Playstation	6	34	85%
Tetris Plus	Saturn	11	52	81%
Tetris X	Playstation	6	39	87%
Thunderforce GP 1	Saturn	12	36	72%
Time Gal	Playstation	9	58	52%
Tobal No. 1	Playstation	10	34	85%
Toshinden 2	Playstation	3	34	84%
Toshinden 2 Plus	Playstation	11	48	84%
Toshinden S	Saturn	2	36	82%
Toshinden URA	Saturn	12	37	83%
Toy Story	Mega Drive	2	35	62%
Two-Tenkaku	Playstation	6	36	47%
V-Tennis	Playstation	2	43	67%
Vampire Hunter	Saturn	4	44	83%
Vehicle Cavalier	Playstation	5	44	48%
Victory Goal '96	Saturn	6	48	78%
Virtua Fighter Kids	Saturn	9	54	88%
World Military Commander:				
Mission Files	Saturn	5	42	84%
War 2410	Super Nintendo	5	50	42%
Wave Race 64	Nintendo 64	12	40	88%
Williams Arcade	Playstation	8	44	80%
Winning Post	Saturn	5	40	77%
X-Men	Saturn	2	37	82%

MESSEN UND VERANSTALTUNGEN

Name	Austragungsort	Ausgabe	Seite
ACME	Orlando	5	20
CeBIT	Hannover	5	84
CES (Winter)	Las Vegas	3	88
Computer '95	Köln	1	100
E3	Los Angeles	7	6
ECTS - Frühjahr	London	6	6
ECTS - Herbst	London	11	26
IMA	Frankfurt	4	14
Imagina	Monte Carlo	5	80
Popkomm.	Köln	10	82
Shoshikai	Tokyo	2	28
Virtual Reality World	Stuttgart	4	88

PLAYERS GUIDES

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Breath of Fire 2	Super Nintendo	4	49
Formel 1, Teil 1	Playstation	10	45
Formel 1, Teil 2	Playstation	11	53

ANDERE MEDIEN

Medium	Titel	Ausgabe	Seite
Card Game	Ani-Mayhem	11	98
Comic	Stray Bullets	12	104
Film	Batman Forever (LD)	3	92
Film	Body Bags (Video-CD)	5	86
Film	Braveheart (LD)	5	86
Film	Broken Arrow (LD)	11	97
Film	Cutthroat Island (LD)	11	97
Film	Devil Hunter Yohko (VHS)	12	106
Film	Die Hard 3 (LD)	4	92
Film	Dragon Half (VHS)	11	98
Film	Executive Decision (LD)	12	106
Film	Gargoyles (LD)	4	92
Film	Golden Eye (LD)	8	87
Film	Jade (LD)	11	98
Film	Judge Dredd (LD)	11	97
Film	Mask, The	12	104
Film	Money Train (LD)	8	87
Film	Mortal Kombat (LD)	4	92
Film	Seven (LD)	8	87
Film	Showgirls (LD)	11	98
Film	Species (LD)	4	92
Film	Strange Days (LD)	8	87
Film	Tombstone (Video-CD)	3	92
Film	Tron (LD)	3	92
Film	Twister (LD)	12	104
Film	Voyager (VHS)	5	86
Film	Waterworld (LD)	4	92
Online	House & Techno	9	86
Online	Java	7	88
Online	MANIAC-Online	2	92
Online	Mangas & Animes	5	86
Online	Models & Mode	5	87
Online	Netscape Navigator	3	91
Online	Online-Spiele	1	93
TV-Serie	Donkey Kong	7	86
TV-Serie	X-Files (VHS)	8	87
TV-Serie	X-Files 1 - 3 (LD)	5	86
TV-Serie	X-Files 4-6 (LD)	12	106

LAST RESORT
NINTENDO-TIPS

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Asterix & Obelix	Super Nintendo	6	97
Batman Forever	Super Nintendo	2	97
Batman Forever	Super Nintendo	3	97
Brainies	Super Nintendo	11	95
Dirt Trax FX	Super Nintendo	6	96
Izzy's Quest	Super Nintendo	5	95
Judge Dredd	Super Nintendo	4	97
King Arthur	Super Nintendo	2	97
Maui Mallard	Super Nintendo	3	97
Mechwarrior	Super Nintendo	2	96
Mechwarrior 3050	Super Nintendo	6	96
Mega Man 7	Super Nintendo	1	104
Mega Man X3	Super Nintendo	9	96
Mickey Mania	Super Nintendo	2	95
NBA Give 'n Go	Super Nintendo	8	96
NBA Live '96	Super Nintendo	4	97
Ogre Battle	Super Nintendo	4	97
Power Rangers	Super Nintendo	1	105
Prehistoric Man	Super Nintendo	1	105
Primal Rage	Super Nintendo	1	103
Primal Rage	Super Nintendo	1	104
Primal Rage	Super Nintendo	2	96
Quarterback Club	Super Nintendo	9	97
Seperation Anxiety	Super Nintendo	6	96
Sim City	Super Nintendo	3	97
Spawn	Super Nintendo	6	96
Star Trek	Super Nintendo	6	96
Super Bomberman 4	Super Nintendo	8	97
Super Mario 64	Nintendo 64	11	105
Super Skidmarks	Super Nintendo	3	97
Superstar Soccer Deluxe	Super Nintendo	4	96
Time Cop	Super Nintendo	3	96
Unirally	Super Nintendo	2	97
Yoshi's Island	Super Nintendo	1	104

SEGA-TIPS

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Astal	Saturn	3	96
Astal	Saturn	4	97
Baku Baku Animals	Saturn	10	88
Blackfire	Saturn	6	97
Bust A Move 2	Saturn	12	112
Clockwork Knight 2	Saturn	4	96
Clockwork Knight 2	Saturn	6	97
College Slam	Saturn	10	88

SEGA-TIPS (FORTSETZUNG)

Name	System	Ausgabe	Seite
Comix Zone	Mega Drive	5	95
Cosmic Carnage	32X	1	105
Creature Shock	Saturn	5	96
Darius 2	Saturn	10	88
Darius Gaiden	Saturn	6	97
Daytona USA	Saturn	1	105
Destruction Derby	Saturn	11	105
Digital Pinball	Saturn	2	97
Earthworm Jim S. E.	Mega CD	2	96
Earthworm Jim 2	Saturn	8	97
Earthworm Jim 2	Saturn	12	113
FIFA Soccer	Saturn	5	96
Gex	Saturn	7	97
Gex	Saturn	9	97
Gradius Deluxe	Saturn	9	96
Guardian Heroes	Saturn	10	88
Gun Griffon	Saturn	12	113
High Velocity	Saturn	3	95
Impact Racing	Saturn	11	104
Johnny Bazookatone	Saturn	4	96
Lanmwower Man	Mega Drive	1	105
Madden NFL '96	Mega Drive	5	96
NHL All-Star Hockey	Saturn	7	96
NHL All-Star Hockey	Saturn	8	96
Night Warriors	Saturn	8	97
Night Warriors	Saturn	9	97
Off World Interceptor	Saturn	8	97
Out Run	Saturn	12	112
Panzer Dragoon	Saturn	10	88
Panzer Dragoon 2	Saturn	8	96
Panzer Dragoon 2	Saturn	9	97
Panzer Dragoon 2	Saturn	10	88
Panzer Dragoon 2	Saturn	11	104
Parodius	Saturn	1	105
Phantom 2040	Mega Drive	10	89
Rayman	Saturn	6	96
Sega Rally	Saturn	2	97
Shinobi X	Saturn	4	97
Skeleton Warriors	Saturn	12	112
Solar Eclipse	Saturn	12	113
Spider-Man	32X	11	104
Spirou	Mega Drive	1	105
Spot goes to Hollywood	Mega Drive	3	97
Street Fighter Alpha	Saturn	8	95
Street Fighter Zero	Saturn	4	95
Street Fighter Zero	Saturn	4	97
Super Skidmarks	Mega Drive	9	97
Taz: Escape from Mars	Mega Drive	1	104
The Horde	Saturn	7	97
The Horde	Saturn	9	96
The Horde	Saturn	11	104
Theme Park	Saturn	5	97
Toshinden Remix	Saturn	8	96
Toy Story	Mega Drive	6	95
Virtua Fighter Kids	Saturn	11	104
Vectorman	Mega Drive	6	96
Virtua Cop	Saturn	2	97
Virtua Cop	Saturn	4	96
Virtua Cop	Saturn	5	97
Virtua Fighter 2	Saturn	2	97
Virtua Fighter 2	Saturn	5	95
Virtua Racing	Saturn	11	104
World A. M. Commander	Saturn	11	104
Wolverine	Mega Drive	3	96
Worms	Saturn	9	97
X-Men	Saturn	2	96
X-Men	Saturn	6	97
X-Men	Saturn	10	88

SONY-TIPS

Spiel	System	Ausgabe	Seite
3D Lemmings	Playstation	12	113
Adidas Power Soccer	Playstation	6	96
Agile Warrior	Playstation	8	96
Air Combat	Playstation	5	97
Alien Trilogy	Playstation	5	97
Alien Trilogy	Playstation	7	96
Alien Trilogy	Playstation	7	97
Assault Rigs	Playstation	3	96
Assault Rigs	Playstation	8	97
B. A. Toshinden	Playstation	1	104
B. A. Toshinden	Playstation	2	95
Burning Road	Playstation	10	88
Bust A Move 2	Playstation	10	89
Bust A Move 2	Playstation	9	97
College Slam	Playstation	7	96
Crash Bandicoot	Playstation	11	105
Cyber Speed	Playstation	12	113
Cyberia	Playstation	5	96
Cyberia	Playstation	7	96
Cyberia	Playstation	9	96
Cybersled	Playstation	1	105
Cyberspeed	Playstation	5	97

PLAYSTATION-TIPS (FORTSETZUNG)

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Descent	Playstation	7	97
Destruction Derby	Playstation	2	97
Destruction Derby	Playstation	2	103
Destruction Derby	Playstation	5	97
Die Hard Trilogy	Playstation	12	112
Dragon Ball Z	Playstation	6	97
Earthworm Jim 2	Playstation	11	104
Extreme Games	Playstation	5	97
Fade to Black	Playstation	9	96
FIFA Soccer	Playstation	3	96
Formel 1	Playstation	12	111
Formel 1	Playstation	12	112
Gex	Playstation	7	97
Goal Storm	Playstation	7	97
Gradius Deluxe	Playstation	9	96
In the Hunt	Playstation	7	96
Johnny Bazookatone	Playstation	4	96
Jumping Flash	Playstation	7	96
Jumping Flash	Playstation	12	113
Lone Soldier	Playstation	8	97
Magic Carpet	Playstation	9	96
Magic Carpet	Playstation	10	88
Namco Museum 2	Playstation	8	96
NBA Jam T. E.	Playstation	4	97
NBA Shootout	Playstation	7	97
Need for Speed	Playstation	6	96
Need for Speed	Playstation	9	96
Need for Speed	Playstation	10	88
NFL Gameday	Playstation	9	96
Novastorm	Playstation	4	96
Off World Interceptor	Playstation	5	96
Out Run	Playstation	12	112
Po'ed	Playstation	9	97
Po'ed	Playstation	11	104
Project Overkill	Playstation	12	113
Rayman	Playstation	2	97
Rayman	Playstation	4	96
Resident Evil	Playstation	7	95
Return Fire	Playstation	9	97
Ridge Racer	Playstation	1	104
Ridge Racer Revolution	Playstation	2	97
Ridge Racer Revolution	Playstation	3	96
Ridge Racer Revolution	Playstation	3	96
Ridge Racer Revolution	Playstation	5	96
Ridge Racer Revolution	Playstation	6	97
Ridge Racer Revolution	Playstation	9	96
Rise 2: Resurrection	Playstation	7	97
Shellshock	Playstation	7	96
Skeleton Warriors	Playstation	12	113
Slam 'n Jam '96	Playstation	9	95
Street Fighter Alpha	Playstation	4	97
Street Fighter Alpha	Playstation	6	97
Street Fighter Zero	Playstation	4	95
Street Fighter Zero 2	Playstation	10	87
Tekken	Playstation	4	96
Tekken 2	Playstation	6	96
Tekken 2	Playstation	7	96
Thunderhawk 2	Playstation	3	96
Time Commando	Playstation	10	88
Time Commando	Playstation	11	105
Time Commando	Playstation	12	113
Toshinden	Playstation	1	104
Toshinden 2	Playstation	4	96
Toshinden 2	Playstation	7	97
Total Eclipse	Playstation	5	95
Total NBA	Playstation	5	97
Total NBA '96	Playstation	8	97
Twisted Metal	Playstation	1	105
Twisted Metal	Playstation	5	96
Viewpoint	Playstation	3	97
Viewpoint	Playstation	5	95
Warhawk	Playstation	2	96
Warhawk	Playstation	3	95
Williams Arcade Hits	Playstation	12	113
Wipeout 2097	Playstation	11	103
Wipeout 2097	Playstation	12	111
Worms	Playstation	8	97
Wrestlemania	Playstation	10	88
X-Com	Playstation	4	96
Zero Divide	Playstation	7	96

TIPS: ANDERE SYSTEME

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Battle Sport	3DO	7	96
Defender 2000	Jaguar	8	96
Gex	3DO	2	96
King of Fighters '95	Neo Geo	1	104
Mazer	3DO	2	97
Rayman	Jaguar	6	96
Rayman	Jaguar	8	97
Return Fire M.o.D	3DO	4	97
Shockwave 2	3DO	5	97

WENN SICH 12 WRESTLER AUS ALLER WELT
 IN VIER ARENEN MIT ÜBER 50 AUTHENTISCHEN
 PRO-WRESTLING MOVES DIE KÖPFE EINHÄMMERN—
DANN KRACHT'S!



DRAGON SUPLEX



TURN-BUCKLE FACE PLANT



FLYING ELBOW DROP



ROUNDHOUSE KICK



OUT-OF-RING BACKBREAKER



TURN-BUCKLE TAKE DOWN



POWER MOVE PRO WRESTLING™

„KRACHENDE ELBOW SMASHS UND TAKTISCHE GEFECHTE MACHEN POWER MOVE
 ZUM BESTEN PLAYSTATION WRESTLER.“
 MANIAC 1/97

Im Exklusiv-Vertrieb von



[HTTP://WWW.ACTIVISION.COM](http://www.activision.com)

BASIERT AUF JAPANS NR.1 WRESTLING-SPIEL, TOUKON RETSUDEN.

Activision is a registered trademark and Power Move Pro Wrestling is a trademark of Activision, Inc. © 1996 Activision, Inc. All rights reserved. Power Move Pro Wrestling is based on Toukon Retsuden by Tomy Company, Ltd. Used by Activision under license. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and PlayStation Logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11 & 68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

THEO KIRANZ VERSAND & LÄDEN

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten Rückumschlag an: Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr.
 bei Vork. (nur Euroschicks) DM 4,-. Versand und Laden: Preisrücker, Änderungen vorbehalten: UPS DM 15,-. Porto Ausland DM 18,-. *Ladenpreise können abweichen.
 Erscheinungstermine ohne Gewähr.



Die Hard Trilogy (SA/PS) 89,-



Disruptor (PS) 84,-



Command & Conquer (SA/PS) 99,-



Soviet Strike (PS) 89,-

Sega Saturn

- SEGA SATURN** 389,-
- DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD II, BATTERIE, DEMO-CD UND TIPS & TRICKS-BUCH
- SEGA SATURN**
- COMMAND & CONQUER SET** 459,-
- WIE OBEN, INKL. DEM. TOPSPIEL C&C
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET** 459,-
- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
- CONTROL PAD - ORIGINAL 44,-
- 3D-CONTROL PAD 64,-
- EXPLORER CONTROL PAD 19,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
- ARCADE RACER - LENKRAD 109,-
- PREDATOR GUN** 69,-
- PISTOLE FÜR VIRTUA COP 1&2
- GAME BUSTER - ACTION REPLAY** 79,-
- MEMORY CARD 4 MBIT - ORIG. 99,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT** 79,-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-
- ACTUA GOLF (ANFANG DEZ.) 89,-
- AMOK (DEZ.) 89,-
- ANDRETTI RACING (ENDE JAN.)** 89,-
- AREA 51 (DEZ.) 94,-
- BATMAN FOREVER 89,-
- BLAM! MACHINEHEAD 94,-
- BLAZING DRAGONS 79,-
- BREAKPOINT TENNIS 99,-
- COMMAND & CONQUER (DEZ.)** 99,-
- CROW CITY OF ANGELS (JAN.) 89,-
- CRUSADER NO REMORSE (JAN.) 89,-
- DARK SAVIOR (JAN.)** 89,-
- DAYTONA USA CHAMPION. ED. 94,-

- DESTRUCTION DERBY 84,-
- DIE HARD TRILOGY (JAN.) 89,-
- DISCWORLD 79,-
- DRAGONH. FIRE & STEEL (JAN.) 89,-
- EXHUMED 89,-
- FIFA SOCCER 97 (ENDE JAN.)** 84,-
- HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.) 89,-
- IRON & BLOOD (JAN.) 89,-
- JEWELS OF THE ORACLE 99,-
- LAST DYNASTY 99,-
- LEGACY OF KAIN (JAN.) 89,-
- LOST VIKINGS 2 (DEZ.) 89,-
- MADDEN NFL 97 84,-
- MAGIC THE GATHERING (JAN.) 89,-
- SEGA AGES - 3 SPIELE (JAN.) 89,-
- STORY OF THOR 2 84,-
- STREET RACER** 89,-
- STREET FIGHTER ALPHA 2 94,-
- SUPER MOTOCROSS 89,-
- TEMPEST 2000 (DEZ.)** 89,-
- THREE DIRTY DWARVES 89,-
- TOMB RAIDER** 89,-
- TOSHINDEN URA (DEZ.) 89,-
- TUNNEL B1 89,-
- VIRTUA COP 2** 94,-
- VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN 129,-
- VIRTUA FIGHTER 2 94,-
- VIRTUA ON (MITTE JAN.) 89,-

WEIHNACH

0180 5

- MANX TT (ENDE JAN.)** 94,-
- MR. BONES (DEZ.) 89,-
- NBA JAM EXTREME (DEZ.) 79,-
- NBA LIVE 97 (ENDE JAN.)** 84,-
- NEED FOR SPEED 89,-
- NHL 97 (MITTE DEZ.)** 84,-
- NHL POWERPLAY '96 (DEZ.) 89,-
- NIGHTS INKL. 3D-CONTROL PAD** 129,-
- PGA TOUR 97 (MITTE DEZ.) 89,-
- PROJECT OVERKILL (JAN.)** 94,-
- RETURN FIRE 89,-
- SCORCHER (JAN.) 89,-
- WHIZZ (DEZ.) 89,-
- WORLD SERIES BASEBALL 2 84,-
- WORLDWIDE SOCCER '97** 89,-
- WWF IN YOUR HOUSE 79,-
- X2 - PROJECT X 99,-

Playstation

- SONY PLAYSTATION** 389,-
- DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD
- CONTROL PAD - ORIGINAL 54,-
- CONTROL STATION - PAD 29,-

09 31 /

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!
SICHERN SIE SICH NOCH HEUTE IHR EXEMPLAR!

- NINTENDO 64 (MÄRZ 97) 399,-
- DT VERSION INKL. 3D-CONTROLSTICK
- 3D-CONTROL STICK (ANFANG MÄRZ) 59,-
- ANTENNENKABEL (ANFANG MÄRZ) 49,-
- SUPER MARIO 64 (ANFANG MÄRZ) 99,-
- SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER (ENDE MÄRZ) 24,80
- PILOTWINGS 64 (ANFANG MÄRZ) 119,-
- SHADOW OF THE EMPIRE (ANFANG MÄRZ) 139,-
- WAVE RACE (ENDE APRIL) 99,-



Tomb Raider (SA, PS) 89,-



Daytona USA

STATION MASTER - PAD	34,-	MAGIC THE GATHERING (JAN.)	89,-
NEGCON PAD	79,-	MADDEN NFL 97	84,-
ANALOG JOYSTICK	129,-	MYST	89,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-	NAMCO MUSEUM VOL. 3 (JAN.)	89,-
MADCATZ - LENKRAD	139,-	NASCAR RACING 96 (DEZ.)	89,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	79,-	NBA IN THE ZONE 2 (JAN.)	94,-
MEM. CARD 15 BLOCKS - ORIG.	44,-	NBA JAM EXTREME	89,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	74,-	NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.)	84,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	109,-	NHL 97 (MITTE DEZ.)	84,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-	NHL POWERPLAY '96 (DEZ.)	84,-
ANTENNENKABEL - ORIGINAL	44,-	ON-SIDE SOCCER	89,-
A-TRAIN	99,-	PANDEMONIUM	89,-
AREA 51 (DEZ.)	94,-	PGA TOUR 97	84,-
AYRTON SENNA KART DUEL	99,-	PLAYER MANAGER	89,-
BAPHOMET'S FLUCH (DEZ.)	89,-	PO'ED	89,-
BATMAN FOREVER	89,-	POWER MOVE PRO WRESTLING	99,-
BEDLAM	94,-	PRIME GOAL EURO CHALLENGE	89,-
BLACK DAWN (DEZ.)	94,-	PROJECT OVERKILL	89,-
BLAM! MACHINEHEAD	89,-	RELOADED (DEZ.)	89,-
BLAST CHAMBER	99,-	RETURN FIRE	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-	ROBOTRON X (DEZ.)	89,-
BREAKPOINT TENNIS	99,-	SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
BUBBLE BOBBLE	84,-	SIM CITY 2000	94,-
BURNING ROAD	89,-	SMASH COURT TENNIS (DEZ.)	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-	SOVIET STRIKE	84,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.)	99,-	STAR GLADIATOR	94,-
CRASH BANDICOOT	109,-	STEEL HARBINGER	94,-
CROW CITY OF ANGELS (JAN.)	89,-	STREET FIGHTER ALPHA 2	94,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.)	89,-	STREET RACER	89,-
DAVIS CUP WORLD TOUR	89,-	SUPER MOTOCROSS	89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (JAN.)	99,-	SUPERSONIC RACERS	84,-
DIE HARD TRILOGY	89,-	TEKKEN 2	99,-
PREDATOR GUN	69,-	TEMPEST X (ANFANG DEZ.)	89,-
PISTOLE FÜR DIE HARD TRILOGY		TIME COMMANDO	89,-
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.)	89,-	TOMB RAIDER	89,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	89,-	TOP GUN FIRE AT WILL	99,-
EXHUMED (JAN.)	89,-	TUNNEL B1	84,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

ALIEN TRILOGY	79,-
ATHLETE KINGS	79,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	69,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE ED.	64,-
DARIUS 2	59,-
FIFA SOCCER 96	44,-
FIGHTING VIPERS	79,-
GHEN WAR	69,-
GUN GRIFFON	79,-
MIGHTY HITS	64,-
NBA ACTION	59,-
PARODIUS DELUXE	59,-
ROBOTICA	44,-
SEGA RALLY	79,-
SHINOBI X	59,-
STARFIGHTER 3000	59,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-
THEME PARK	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	89,-
VIRTUA RACING	39,-
VIRTUAL HYDELIDE	59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	49,-

Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-
ANDRETTI RACING	79,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE ED.	59,-
CRITICOM	49,-
EARTHWORM JIM 2	79,-
GALAXY FIGHT	69,-
HI-OCTANE	44,-
JUPITER STRIKE	49,-
KILLING ZONE	69,-
MAGIC CARPET	49,-
OLYMPIC SOCCER	69,-
PGA TOUR 96	49,-
SLAM'N JAM '96	74,-
STARFIGHTER 3000	79,-
VIEWPOINT	69,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	54,-

**FRAGEN SIE AUCH
NACH UNSEREN
SPIELEN FÜR PC,
GAME BOY UND GAME
GEAR!**

Super Nintendo

DONKEY K. COUNTRY 3 (DEZ.)	129,-
FIFA SOCCER 97 (DEZ.)	119,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	109,-
LUFIA M. SPIELEBERÄTER (JAN.)	114,-
NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.)	119,-
NHL 97	119,-
PGA TOUR 97	129,-
PRINCE OF PERSIA 2 (DEZ.)	89,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
TERRANIGMA MIT SPIELEBER.	114,-
(ANFANG DEZ.)	
WORMS	119,-

Mega Drive

FIFA SOCCER 97 GOLD ED.	109,-
INT. SUPER. SOCCER DEL. (DEZ.)	79,-
MADDEN NFL 97	109,-
MICRO MACHINES MILITARY	109,-
NBA LIVE 97	109,-
NHL 97	109,-
SONIC 3D	99,-
VIRTUA FIGHTER	99,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

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

VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

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

TSHOTLINE 211844

FIFA SOCCER 97	84,-	VICTORY BOXING	84,-
FIRO & KLAWD	89,-	VIRTUAL TENNIS (DEZ.)	89,-
FORMEL 1	99,-	WARHAMMER (JAN.)	94,-
HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.)	89,-	SHADOW OF THE HORNED RAT	
HYPER FINAL MATCH TENNIS	89,-	WHIZZ	84,-
INT. SUPER. SOCCER DEL. (JAN.)	94,-	WING COMMANDER III	89,-
INT. MOTO X	84,-	WIPEOUT 2097	99,-
IRON & BLOOD	79,-	WWF IN YOUR HOUSE (DEZ.)	89,-
LAST DYNASTY	99,-	X2 - PROJECT X	99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.)	89,-	X-COM 2 (ANFANG DEZ.)	99,-
LOMAX IN LEMMINGLAND	89,-		
LOST VIKINGS 2 (ANFANG DEZ.)	89,-		

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602**

57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06



hamp. Ed. (SA) 94,-



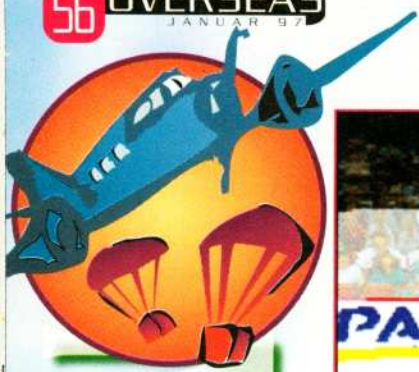
Virtua Cop 2 (SA) 94,-



FIFA Soccer 97 (SA/PS) 84,-



NHL '97 (SA/PS) 84,-



Aus der "On Ice"-Perspektive spielt sich "Faceoff" besonders actionreich, macht aber optisch eine ziemlich pixelige Figur.

NHL Faceoff '97

PS Nachdem Eishockey-Vorreiter Electronic Arts endlich in die aktuelle Saison eingestiegen ist, tritt Sony mit der aufgefrischten "Faceoff"-Mannschaft aufs Eis. Wie gewöhnlich wurden Spielerdaten, Mannschaftsaufstellung und Fähigkeits-Punkte der abgelaufenen Saison angepaßt. Wer will, darf sich eigene Spieler basteln, mit anderen Teams handeln oder einen arroganten Superstürmer auf die Bank setzen. Neben Freundschaftsspielen könnt Ihr an der Meisterschaft teilnehmen, die Play-Offs bestreiten oder ein einfaches Trainingspiel einlegen. Auf dem Eis steuert Ihr jeweils den Spieler, der dem Puck am nächsten ist oder ihn führt. Im Angriff könnt Ihr verschiedene Pässe spielen, antäuschen und schießen. Nähern sich die gegnerischen Angriffsspieler, wird beherzt gecheckt, mit dem Schläger gestört und zur Not auch mal geprügelt –



Dumm gelaufen: Der Spieler auf dem Eis hat sich mit meinem "Street Fighter"-Sportler angelegt.

zur Strafe wandern beide Raufbolde für fünf Minuten auf die Bank. Wer nicht dauernd unterbrochen werden will, feuert den Schiedsrichter und spielt ohne Regeln und ohne Line-Changes (Austauschen erschöpfter Spieler während eines Drittels). Das '96er-"NHL Faceoff" hatte es relativ leicht – die Konkurrenz schlief. Doch dieses Jahr spielen EAs "NHL Hockey" und Virgins "Powerplay Hockey" auch um die Meisterschaft. Im Gegensatz zu den beiden Referenz-Titeln legen die Sony-Sportler weniger Wert auf eine realistische Simulation und beweisen, daß Eishockey nicht zu unrecht als schnellste



Das wär bei Electronic Arts' "NHL Hockey '97" nicht passiert: Ein Schuß vom anderen Ende des Spielfelds geht doch tatsächlich rein!



Etwas mehr Bewegung bitte: Die Abwehrspieler sollten sich mehr anstrengen, um ein Tor zu verhindern.



Standard: Dank offizieller Lizenz der NHL Player Association laufen alle Spieler mit richtigen Namen auf's Eis.



Der ist drin! Die Abwehr ausgespielt, den Torhüter angetäuscht – nur noch den Puck ins Netz schieben...



Vier Perspektiven stehen zur Wahl: Auf dem Eis, von der Seite, von schräg oben und von oben (siehe Bild).

Sportart der Welt gilt: Woanders zählt taktisches Geschick und gezieltes Paßspiel, bei "Faceoff" schneller Spielaufbau und fulminanter Abschluß. Dabei landen schon mal Schüsse im Tor, über die EA-Keeper nur lachen. Freizeit-Sportler wird's freuen, gewissenhafte Kuven-cracks mit Realitäts-Spleen bleiben bei der Konkurrenz. Wer sich aber nicht andauernd über ein mißlungenes Aufbauspiel und kränkelnde Gretzkys aufregen will, wird bei "Faceoff" bestens bedient: Endlich dürft Ihr ordentlich Pucks im Netz versenken und den Abwehrspieler bis ins Krankenhaus checken.

Die wichtigste Verbesserung gegenüber dem Vorgänger ist der Acht-Spieler-Modus, in dem ein ganzes Rudel Eishockey-Fanatiker gegeneinander antritt. Leider wurde an der grafischen Gestaltung wenig getan: Statt mit fein texturierten Polygonen zu glänzen, arbeitet Sony mit klassischen Sprites, die bis aufs letzte Pixel großgezoomt werden. ak

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel: 02315575000

83%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Sony

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
2. Quartal 97

Actionreiches Eishockey mit wenig Realitäts-Anspruch. Die 3D-Bitmap-Grafik wirkt leicht antiquiert.

SONY DIMENSION



Pac-Man tanzt aus der Reihe: In "Pac-Land" verdient sich der rührige Familienvater erste Jump'n'Run-Sporen.

mit freundlichen Grüßen an die Shoot'em-Up-Programmierer unserer Tage. Die kunterbunte Optik paßt sich qualitativ dem spannenden und actionreichen Spielgeschehen an. Ein Zwei-Spieler-Modus ist ebenso mit von der Partie wie ein fliegender Extra-Shop, in dem Ihr die unterwegs erbeuteten Taler

Namco Museum Vol.4

DS Namco kommt in die Jahre: Nachdem die ersten drei „Museum“-Editionen Klassiker der frühen 80er Jahre zum Leben erweckten, stammen die meisten Spiele des vierten Teils aus den späten 80ern. Angeführt wird das Quintett von „Pac-Land“, einem humorigen Cartoon-Jump'n'Run. Der nimmersatte Geisterschreck agiert diesmal in keinem Labyrinth, sondern tollt durch eine horizontal scrollende Szenerie. Er hüpf über Hindernisse, weicht Feinden aus und sammelt gelegentlich eine Pille, um seinerseits Jagd auf Gespenster zu machen. Ungewöhnlich ist die Steuerung (laufen via Knopfdruck, nicht mit dem Steuerkreuz), spielerisch erquickt „Pac-Land“ eher Nostalgiker, der heutige Fun-Faktor ist mittelmäßig.

Konzeptionell kann der Horizontal-Shooter „Ordyne“ dagegen mit jedem Neuzeit-Ballerspiel mithalten. Namco zeigt mit dem acht Jahre alten Titel, wie interessantes, abwechslungsreiches und fantasievolles Level-Design aussieht –



"Return of Ishtar": Interessantes Action-Adventure mit ungewöhnlicher Doppel-Steuerung.

gegen Waffen & Co. eintauscht. „Genpai“ wiederum ist ein uninspiriertes Ninja-Gefuchtel vor meist horizontal scrollendem Hintergrund, dessen vermeintlicher Spielspaß sich wohl nur Japanologen erschließt. Anders das Action-Adventure „Return of Ishtar“, das als erster Spielautomat ein Paßwort-System anbot. Vor trister Kulisse steuert Ihr gleichzeitig zwei Helden; den einen mit dem Steuerkreuz, den anderen via Feuerknopf-Quartett. Monster niedermetzeln, Schlüssel sammeln, Truhen öffnen – ein Genre-Frühwerk mit interessanten Ansätzen und noch heute gut spielbar. Um den Reigen der verwirrenden Steuerungs-Techniken abzuschließen, präsentiert Namco nach „Pac-Land“ und „Return of Ishtar“ mit „Assault“ das Highlight der Kollektion: Der



Rotier' Dich: Bei dem Panzer-Actionspiel "Assault" dreht sich das Szenario auf Knopfdruck um 360 Grad.



"Genpai" ist ein konfuses Samurai-Scharmützel, das außerhalb Japans wohl keiner kennt. Ungewöhnlich sind die drei Sichtperspektiven.



"Ordyne": Kein großer Erfolg in der westlichen Welt, aber trotzdem ein ideenreicher und gut spielbarer Horizontal-Shooter.

Automat von '88 fiel in der Spielhalle vor allem wegen der beiden riesigen Steuerknüppel und einer 360-Grad-Rotation des Spielfeldes ins Auge. Ihr steuert einen Panzer mit zwei Joysticks, die realitätsgerecht die beiden Panzerketten befehligen. Ihr könnt den Panzer im Stand um die eigene Achse rotieren und in jedem Winkel vorwärts oder rückwärts fahren. Dabei dreht sich das Spielfeld flüssig und fehlerfrei mit. Außerdem dürft Ihr den Panzer in Windeseile nach links oder nach rechts „rollen“ (beide Joysticks in die entsprechende Richtung drücken). Dieses Steuer-Einmaleins ergibt ein unglaublich intensives Spielgefühl, das einzigartig

ist – und leider nur mit dem neuen Analog-Joyboard von Sony realisiert werden kann (siehe Vorstellung in letzter MANIAC). Natürlich dürft Ihr auch via Joypad spielen, dann ist die Steuerung jedoch verwirrend statt fesselnd. Wer dieses Doppel-Stick-Board besitzt, erlebt mit „Assault“ ein überaus packendes, clever designtes Actionspiel mit hohem Außergewöhnlichkeits-Faktor. Alleine dieser Titel rechtfertigt den Kauf des „Namco Museum Vol. 4“. mg

Muster von Dynatex, Tel: 02315575000

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER
 Namco

SYSTEM
 Playstation

BRD-RELEASE
 1. Quartal 97

Ein Highlight, ein Totalausfall, drei interessante Spiele: Namco nähert sich in Fünferschritten den 90er Jahren.

Das Oldie-Fieber grasst nicht nur in Japan, auch die westliche Welt schätzt Umsetzungen klassischer Videospiele. Neuerdings programmieren ein paar Dutzend fachkundige Fans Arcade-Emulatoren für den PC. Sie laufen mit den Original-ROMs und spielen sich somit absolut identisch zum Automaten. Emuliert wurden bislang die komplette "Mr. Do"-Serie (vier Titel), ein halbes Dutzend Atari-Vektorspiele ("Asteroids" & Co). "Donkey Kong" und "Donkey Kong Jr.", "Pengo", "Pleids" und "Phoenix" sowie "Pac-Man", "Space Invaders", "Frogger" und sogar der 87er-Automat "Shinobi". Die Software erhaltet Ihr u.a. im Internet unter der Adresse <http://www.gamepen.com/gamewire/classic/classic.html>



Je energischer Ihr auf den Ball eindrescht, desto geringer ist die Chance, daß Ihr einen Hit schafft.

MLB Pennant Race

PS Nachdem auch die amerikanischen Baseballprofis ihr Equipment eingemottet haben, hilft Sony den Fans über die lange Winterpause hinweg. In "Pennant Race" treten alle MLB Teams mit den zugehörigen Spielern zum Rennen um die Meisterschaft an. Im Gegensatz zu den Stadien werden die Spieler nicht als Polygonfiguren in das Geschehen eingebunden, sondern als Pixel-Sprites dargestellt. Wer nicht sofort eine lange Saison bestreiten will, übt sich zuvor in Freundschaftsspielen oder bestreitet ein Home-run-Derby. "MLB Pennant Race" ist ein liebloses Produkt mit spielerischen Schwachpunkten. Die karge Grafik und die stellenweise unklug agierenden Mitspieler lassen kaum Spielfreude aufkommen. Nur ausgehungerte Baseballfreaks riskieren einen Blick.

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/5575000



Überraschung: Ein Bunt bringt den Runner auf der dritten Base nach Hause und erhöht Euer Punktekonto.

SPIELKASSE 51%

HERSTELLER
Sony

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
nicht geplant

Unspektakuläre Baseballsimulation, mit vielen Statistiken und auffallend wirr spielenden Computerakteuren.

AB 12



Der Beste der "Power Rangers"-Miniflipper: Im Dschungel der amerikanischen Großstadt jongliert Ihr die Kugel über die Highways und hofft vergeblich auf spektakuläre Unfälle.

Power Rangers Full Tilt Pinball

PS Auch Flipperprofi Kaze ("Digital Pinball") ist käuflich: So schusterte die Edelschmiede für den Spielzeughersteller Bandai einen Flipper rund um die trashig kostümierten Prügellakroboten "Power Rangers" zusammen. Die maskierten Clowns tauchen allerdings nur als filmisches Beiwerk auf: Habt Ihr bestimmte Ziele auf der Spielfläche getroffen, läuft eine der berüchtigten Low-Budget-Szenen ab, in denen sich die Schmalspur-Schauspieler in ihre bunten Kostüme teleportieren oder den lächerlichen Riesen-Roboter "Megazord" zusammenschrauben.

Um die angepeilte Zielgruppe nicht mit komplizierten Schußfolgen zu überfordern, entschied man sich für fünfzehn Primitivtische, bei denen es nur wenige Ziele zu treffen gibt. Trefft Ihr die herumwuselnden Mini-Figürchen auf der



Der spannende Endgegnerkampf: Trefft ein eierndes Etwas zehnmahl mit einer Kugel.



Amüsierte Gesichter im amerikanischen Vergnügungspark: Hier hat man schon bessere Flipper gesehen.



Schlampig: Im "Power Rangers"-Multiball werden keine Kollisionsabfragen vorgenommen.

Spielfläche oft genug, gilt der Tisch als gelöst und Ihr brecht zum nächsten Gähn-Feld auf. Ihr kämpft auf fünf Kontinenten mit jeweils drei Tischen um die Vorherrschaft auf der Erde: Neben Asien, USA und Europa streitet Ihr auch in Afrika und dem Nordpol. Der jeweils letzte Tisch ist für den "Endgegner" reserviert: Leider müßt Ihr wiederum nur auf ein einsames Männlein schießen. Höchstpunktzahl und Bestzeit jedes Kontinents werden per Karte gespeichert, falls sich irgendwann ein motivierter Highscore-Jäger finden sollte. Bisher entpuppten sich "Power Rangers"-Spiele als dem dümmlichen TV-Vorbild ebenbürtig, der Flipper ändert trotz edler Herkunft wenig daran: Der simple Spielablauf ist trotz annehmbarer Grafik eine Enttäuschung für ernsthafte Flipper-Fans und langweilt nach dem ersten Durchspielen. *cb* Dynatex, Tel.: 0231/5575000.

SPIELKASSE 41%

HERSTELLER
Bandai

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
nicht geplant

Langweiliger Lizenz-Kinder-Flipper, der neben Power-Rangers-FMV wenig spielerische Qualitäten besitzt.

AB 6

Ladenlokal

45131

Essen

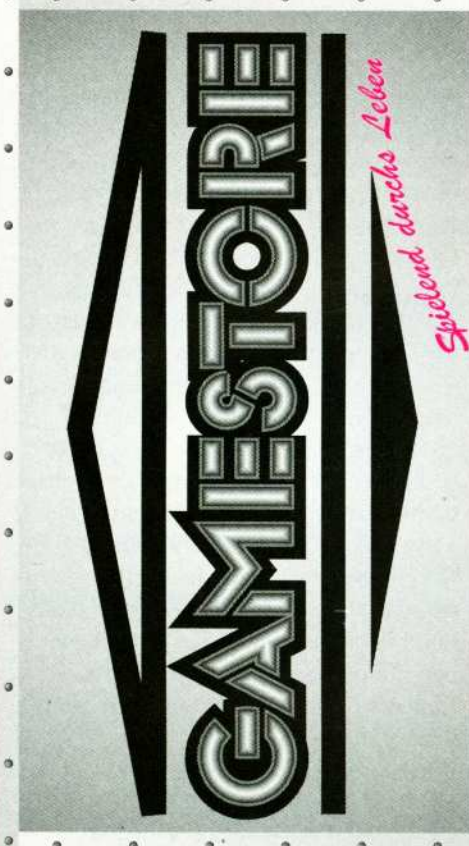
Rüttensteider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	Gunship dt.	99,90
Pad	59,90	X-Com 2 dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Fifa Soccer 97 dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Blazing Dragon dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	89,90
Memorycard Plus	89,90	Onside Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	Star Gadiators dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Disruptor dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	Worms dt.	99,90
Alien Trilogie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97 dt.	89,90
Andreotti Racing dt.	89,90	Madden 97 dt.	89,90
Tomb Raider dt.	89,90	Myst dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Comand & Con. dt.	99,90	Tohshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Blam Mashineh. dt.	89,90	Bust-A-Move dt.	69,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Sampres Tennis dt.	99,90
Need for Speed dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Street Fighter Al. 2	89,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Iron & Blood dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	PGA Golf 97 dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Blood Omen us.	119,90
Discworld kompl. dt.	89,90	Die Hard dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Pandemonium dt.	89,90		
A-Train dt.	99,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		
NHL Powerplay dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

GUT INFORMIERT IN DIE ZUKUNFT



Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD (PAL)**
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis **von 24,90 DM**
zgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 13:
Wipeout 2097, Formula 1, Monster Truck u.a
Ab 13.12 Ausgabe 14 bei uns erhältlich !!!
Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:
2 Extreme, Streetracer,
Micro Machine 3, Porsche Ch. u.a

Sony Playstation Video
Sofort lieferbar, monatlich neu
Video Nr.4
auf dem Video zusehen:
Tunnel B1, Smash Tennis,
Project Overkill,
Toplan Shooter,
Spot goes to Hollywood,
Final Fantasy 7,
Samurai Showdown 3,
u.v.m.

SOFORT BESTELLEN
60 MIN * VHS**
NUR 19,90 DM



Saturn Magazine
Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine
inkl. **Demo CD (PAL)**
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis **von 24,90 DM**
zgl. Versandk. 9,- DM

SATURN

Gamebuster dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Gun Griffon dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Trilogie e.Pal	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Al. 2	99,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby dt	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

NINTENDO 64 US. UND

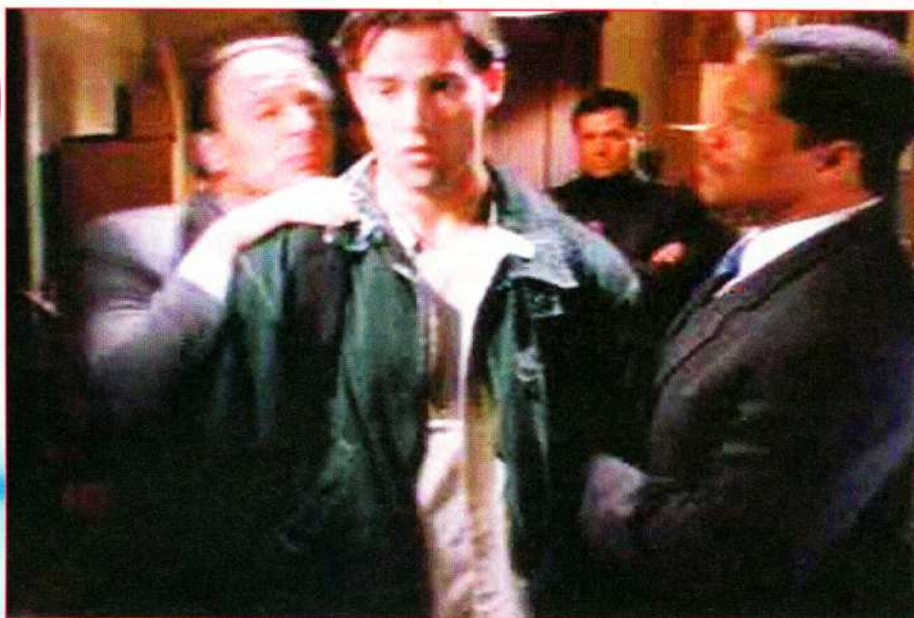
SPIELE LIEFERBAR

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

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandk. 10,90 DM

0201 / 777235



"Wir kämpfen mit massiven Budget-Kürzungen!"
Der CIA bei der Express-Einweisung eines Nachwuchsagenten im Hinterhof-Aldi-Lager.

Fox Hunt

DS Geldnot allenthalben: Nicht nur Finanzminister Waigel stellt täglich neue Milliardenlöcher fest, selbst beim CIA fehlt aufgrund harter Sparmaßnahmen Geld für wichtige Aufträge. Um einen flüchtigen Spion zu stellen (Codename "Fox") und Disketten mit streng geheimen Informationen wiederzubeschaffen, muß der US-Geheimdienst ungelernete Normalbürger rekrutieren. Doch diesmal haben die Budget-Knauserer Pech: Jack Fremont, das jüngste Opfer der innovativen Personalbeschaffung Marke "Billige Agenten tun's genauso", ist ein denkbar ungeeigneter Kandidat, um die freie Welt zu retten. Mit einem IQ auf Homer-Simpson-Niveau und der Fähigkeit, auch in harmlosen Situationen jede noch so gelungene Tarnung auffliegen zu lassen, wird aus der heiklen Agenten-Mission ein chaotisches Himmelfahrtskommando: Der schusselige Jack läßt kein Fettnäpfchen aus. In bester "Interactive Movie"-



Fachkundige Chefs, edle Tarnung, geschulte Top-Agenten: Einer dieser beiden Elvis-Imitate ist Euer CIA-Einsatzleiter!



Auf Eure schusselige Anmache reagieren die zickigen Showgirls mit Schlägen in die Kronjuwelen: Der wie immer verdutzte Jack kontert mit Bussis.



The Return of Dirk Bach: Der fette Suppen-Man nutzt sein Gewicht, um an Eueren Kühlschrank-Fraß zu kommen.

Tradition steuert Ihr Jack durch einen losen vorgegebenen Filmrahmen. In ausgewählten Action-Szenen prügelt Ihr Euch (Capcom kann's halt nicht lassen) mit den drei Aktionsmöglichkeiten Decken, Handschlag und Fußfeger durch einen Film-Zweikampf: Jeweils für wenige Augenblicke fragt das Programm die Eingabe ab und spult danach den passenden Film ab. Auf diese Art macht Ihr Bekanntschaft mit schmerzbäuhigen Schmalspur-Supermännern, mordlüsternen Guerillakämpfern, gelenkigen Showgirls und strohdummen Leibwächtern. Neben diesen weitgehend vom Glück abhängenden Einlagen spaziert Ihr in anderen, "echten" Adventure-Szenen durch Räume und untersucht herumliegende Messer, Ausweise und Essensreste, die Ihr bei Interesse und in Eurer Jackentasche versenkt. Je nach Spielverlauf, Inventar und Aktionen erlebt Ihr so bis zu zehn verschiedene Endsequenzen. Die brisante



Der finstere Bösewicht hängt wie eine Klette an Euch und will mit allen Mitteln an die Geheimpapiere kommen.



Auf höfliche Art und Weise bringt Ihr einen Koffer voller Geld in Euren Besitz: Ab nach Las Vegas!

Mission führt Euch u.a. in ein agentenüberfülltes Krankenhaus (aus dem Ihr mit einem Raketen-Rollstuhl wieder flüchtet), in die Spielerstadt Las Vegas (hier entpuppen sich alternde Elvis-Imitatoren als CIA-Mitarbeiter) und nach Colorado: Im Luxus-Skiort Aspen werdet Ihr in dramatische Ski-Verfolgungsjagden Marke "Willy Bogner" verwickelt. Speichern könnt Ihr jederzeit (benötigt werden sechs Blöcke), nach CD-Wechsel notiert Ihr ein Paßwort. Die schwache FMV-Bildqualität trübt den Spielspaß; dem derben Action-Klamauk (Ihr rülpst und furzt Euch durch die Gegend, Jack bohrt liebend gerne in der Nase) gewinnen nur englischkundige Jerry-Lewis-Fans mit Genre-Vorliebe einige vergnügliche Stunden ab. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Ski Heil: Rechts seht Ihr den Aktions-Schirm: Drückt nach rechts, um den Film am Laufen zu halten!

SPIELSPASS 54%

HERSTELLER
Capcom

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
Nicht geplant

Mäßig witziger interaktiver Agenten-Movie mit Mini-Spielgehalt: Für Genre-Verhältnisse O.K., ansonsten eher fade.

12



SONY DIMENSION



Der Herr des Geisterschlosses engagiert Euch als Kammerjäger: 100 Mäuse müßt Ihr am Levelende erledigt haben (Playstation).

Sexy Parodius

PS Der arme Oktopus fühlt sich einsam: Um dem weiblichen Geschlecht zu imponieren und Frauen mit barer Münze anzulocken, beschießt das rosa Knäuel, acht seiner Parodius-Kumpane als intergalaktische Söldner anzustellen und gegen Kopfgeld hinterhältige Raumverbrecher zu jagen.

Nachdem Ihr allein oder zusammen mit einem Freund der "Gesellschaft für intergalaktische Freiheit" in Form der Vic Viper, einem Engelsferkel oder gar eines blauen Schleimklumpens beigetreten seid, beginnt Eure erste Mission: Ein mürrischer Riesenmaiskolben bedroht die friedliche Agrarwelt, aus traditioneller Seitenperspektive setzt Ihr sofort Kurs auf die Gärtnerslandschaft. Mit Eurem Bord-Laser ballert Ihr auf Gemüse und aggressives Obst. Habt Ihr eine Formation komplett pulverisiert, erscheint eine Bonusglocke oder ein Kristall für den Extraeinkauf. Bis zum Levelende solltet Ihr Euch reichlich mit Raketen, Streuschüssen, Schutzsatelliten und Bomben eindecken, denn dort erwartet



Immer feste drauf: Trefft Ihr den Waschbären zwischen den Beinen, hüpfet er mit schmerzverzerrter Mine herum.

Euch ein extragroßer Boß mit kniffliger Kampfaktik. Doch nicht nur Endgegner sind Eure Missionsziele: Ein Graf lädt zur Mäusevernichtung auf sein Schloß, für einen wackligen Piraten sammelt Ihr Goldstücke in einer kunterbunten Schlingpflanzenwelt. Erfolg oder Mißerfolg wirken sich natürlich auf den Spielverlauf aus: Je nach Leistung besucht Ihr sechs der acht Levels, Profis entdecken die Geheimwelt und den Puzzle-Raum, wo Ihr der Reihe nach gegen alle Endgegner des Vorgängers antretet. Im Vergleich zu diesem ist "Sexy Parodius" in jeder Hinsicht einen Schritt weiter: Vier neue Charaktere (Twinbee und Oktopus überwachen den Einsatz vom Schreibtisch aus) samt umfangreichen Waffensystemen setzen taktische



Medusa greift Euch mit obszönen Haar-Würstchen an: Schießt Ihr am besten zwischen die Augen.



Oktopus gegen WC-Reiniger: Zerballert die bunten Blasen aus der Klospülung, damit sie Euch nicht verätzen (Playstation).



Tod dem Maiskolben: Siegreiche Missionen werden mit einem ulkigen Manga-Bild (oben) gefeiert (Saturn).

Akzente, die labyrinthartigen Levels, geheime Welten und witzige Missionen sorgen für langfristige Motivation. Die nervigen Ladepausen des Vorgängers (während eines Levels) wurden gänzlich behoben, Japanologen erfreuen sich an den sexy Zwischenbildern und den knuddlig animierten Girlie-Gegnern in fliegenden Badewannen und Luftballons. Auch die witzigen Soundeffekte und fidele Hintergrundmelodien (teils Remixe bekannter Bierzelthymnen) heben Eure Ballerstimmung. Der Zahn der Zeit hat am Spielprinzip freilich genagt: Polygonfetschisten und 3D-Fanatiker werden dem traditionellen Shoot'em-Up wenig abgewinnen, für den echten Japanfan und den Liebhaber von Anime-Girls ist "Sexy Parodius" aber eine Pflicht-CD. *oe*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS 84%

セガパロディウス

HERSTELLER
Konami

SYSTEM
Saturn

BRD-RELEASE
nicht geplant

Traditioneller "Parodius"-Nachfolger mit witziger Girlie-Optik, versteckten Levels und verbesserter Technik.

AE 16

SPIELSPASS 84%

セガパロディウス

HERSTELLER
Konami

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
nicht geplant

Für Nipponfans ein Muß: Die Fortsetzung der Vorzeigeballerlei ist mit der Saturn-Version identisch.

AE 16

~~Schritt fahren
Hier gilt die StVO~~



BURNING ROAD

Dieses Spiel schlägt andere Rennspiele um Längen. Burning Road: schneller, bunter, aufregender, cooler... Mit fantastischem 2 Spieler Link Modus und Support für analoge Controller.

Überzeug' dich selbst



Vertrieb: ABC SPIELSPASS GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

© 1996 FUNSOFT. Veröffentlicht durch FUNSOFT. Entwickelt von TOKA.





Neulich, im Luftraum: Absonderliche Waffen werden auf absonderliche UFO-Gegner gefeuert.

Batsugun

SA Wohl den Arcade-Ballerfans, die einen Saturn besitzen: Im Akkord werfen japanische Hersteller Umsetzungen mehr oder weniger bekannter Automaten auf den Markt. "Batsugun" gehört zweifellos zu letzteren, der Toaplan-Automat von 1993 ist selbst unserem wandelnden Arcade-Lexikon Winnie unbekannt. Dabei haben wir auch nichts versäumt: Der Vertikal-Shooter glänzt mit beeindruckender Durchschnittlichkeit. Nicht ein Feature, das wir nicht schon vor Jahren erblickt hätten. Mal sehen (und gähnen): Drei wählbare Flieger mit dezent unterschiedlicher Bewaffnung, eine Handvoll Power-Ups, Smart-Bomben, fette Endgegner, die vernichtende Kugelserien abfeuern, sechs kurze Spielstufen mit allerlei fahrendem und fliegenden Kriegsgeschütz. Alles da. Technisch ist's O.K., Remix-Musik und eine neue Spielvariante mit verändertem Gegnereufkommen retten den Shooter auf Durchschnittsniveau: Selbst überzeugte Ballerfans sparen sich "Batsugun"-Privatrunden. *cb*
Muster von Dynatex. Tel: 0231/5575000



Fire & Ice: Haohmarus Tornado wirbelt Euren Gegenüber hoch in die Luft und schleudert ihn anschließend krachend in den Staub.

Samurai Showdown 3

SA Durften bisher nur Playstation- und Neo-Geo-Samurais in den SNK-Ring steigen, treten jetzt auch Saturn-Krieger mit RAM-Unterstützung zum Zweikampf im mittelalterlichen Japan an. Mit einem von zwölf traditionell gekleideten Samurais, Wegelagerern, Priestern und Magiern begeben sich Ihr Euch auf das Feld der Ehre, begleitet von zarten Geisha-Lauten und Klanghölzern. Bevor Ihr den Computer oder einen Freund in Stücke schlitzt, habt Ihr die Wahl zwischen einem offensiven oder einem defensiven Kampfstil und der damit verbundenen Special-Palette. Habt Ihr Euch für wilde Attacks oder Abwehrschläge entschieden, geht's endlich los: Mit den Feuertasten führt Ihr mächtige Schwert- und Hieb-Attacken aus und flüchtet in Hinter- und

Vergleich zur Playstation-Version sind die Saturn-Samurais jedoch etwas flinker. Den charmanten Schlitzer Gen-An (fehlte bereits in der Playstation-Version) werdet Ihr auch auf dem beiliegenden RAM-Modul für den Saturn nicht finden, wohl aber Grafik-Gags im Hintergrund und fließende Charakter-Animationen: Vermöbelt Ihr Mirumuru vor dem Haus ihrer Eltern, kommen diese gegen Kampfende besorgt aus dem Gebäude und feuern ihre Tochter an. Seid Ihr trotzdem siegreich, muß Papa seine weinende Ehefrau trösten. Für martialisches Kampf-ambiente sorgen leuchtende Schwertwischer, Blutspritzer und Blitzeffekte im Hintergrund, die japanisch-traditionellen Lautenklänge vermitteln jedoch nur Japanologen mittelalterliche Stimmung. Wer das graziöse Ambiente liebt greift zu, der durchschnittliche Prügelknabe hält sich an "Street Fighter". *oe*

Muster von Dynatex. Tel: 0231/5575000

SPIELSPASS 50%

HERSTELLER
Banpresto

SYSTEM
Sega Saturn

BRD-RELEASE
nicht geplant

Durch und durch durchschnittlicher Vertikalscroller, der zwar technisch glänzt, aber ansonsten zum Gähnen reizt.

AB 12

Vordergrund, die Zeigefingertasten wurden mit den eher schwachen Tritten belegt. Feueratem und Tornado gehen dank gewohnter 90°-Specials locker von der Hand. Verhaken sich jedoch die Schwerter und Säbel der Kontrahenten, beginnt ein verbissener Kampf: Mit emsigem Dauerfeuer zert Ihr an Eurer Waffe, das Schwert des Verlierers fliegt in einem hohen Boden durch die Arena. Verwehrt Euch der Feind den Zugriff auf die Klinge, müßt Ihr mit Fäusten weiterkämpfen und Eure Waffe zurückerobern. So entstehen taktisch völlig unterschiedliche Duelle, im

SPIELSPASS 80%

HERSTELLER
SNK

SYSTEM
Sega Saturn

BRD-RELEASE
nicht geplant

Flotter als die Playstation-Version und dank Zusatz-RAM grafisch reichhaltig und detailverliebt wie auf dem Neo Geo.

AB 16



Nervt Euch der seitliche Rand, könnt Ihr auch im Original-Hochformat zum Explosionsfabrikanten werden.



Werfen Euch Computergegner Specials um die Ohren, wird Eure Schlagkombination rechts oben angezeigt.



Geballte Kraft und träge Schläge: Muskelberg Gaira vermöbelt Euch mit seiner Steinkette.

PLANET SATURN



"Arkham": Das düstere Irrenhaus ist der einfachste "Necronomicon"-Abschnitt: Öffnet das Gebäude für den Super-Jackpot!

"Cult of the bloody Tongue": Anspruchsvoller Tisch mit einfachem Mittel-Loop, der mit dem dritten Flipper gespielt wird.

Necronomicon



Zeit der Stahlkugeln: Flipper-Spezialist Kaze hat sich seit "Digital Pinball – Last

Gladiators" ordentlich Zeit gelassen, sein neuestes Projekt zu entwickeln. "Necronomicon" umschreibt die thematische Verbindung der drei gebotenen Flipper-Tische: Das düstere Intro zeigt Euch einen schwarzen Mönch, wie er durch unheimliche Klostermauern stapft und in einer Glasvitrine das sagenumwobene Buch des Bösen findet. Kaum aufgeschlagen, entwickelt das morbide Werk ein Eigenleben und führt Euch per Pinball-Tisch in drei faszinierende Träume: Im "Arkham Asylum" flipperp Ihr genauso gegen die Macht des Bösen wie im "Cult of the bloody Tongue". Doch auch in den "Dreamlands" beherrscht die dunkle Seite die Szenerie. Die im hochauflösenden Interlace-Modus dargestellten Tische seht Ihr in der 3D-Ansicht von schräg vorne. Wie gehabt gibt's auf jedem Layout der-



"Dreamlands": Rampen sorgen für flüssige Loop-Combos und erweitern das Tisch-Layout dramatisch.

maßen viele punkteträchtige Kombinationen, Schußfolgen und Aufgaben, daß Ihr erst nach einigen Stunden die volle Übersicht habt: Die Bildschirm-Instruktionen sind leider in japanisch. Die besten Spieler werden mit ihren Initialen im Rekord-Teil des Buches vermerkt. Neben dem Einzel-Modus bereist Ihr im "Realms"-Modus alle Tische nacheinander: Durch das "verbotene Buch" wechselt Ihr, entsprechende Punktzahlen vorausgesetzt, den aktuellen Flipper. Jedes Ziel auf der Spielfläche wird Euch mit blinkenden Pfeilen verdeutlicht, Animationen unterstützen das Geschehen zusätzlich. Neben den vielfältigen Features, die willkommene Bonuspunkte

bringen, ist es Eure Hauptaufgabe, in den "Modes" bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Komplettiert Ihr alle Modes, wartet die finale Herausforderung auf Euch. Auch akustisch gibt sich "Necronomicon" keine Blöße: Während Ihr in panischen Multiball-Attacken den Jackpot knackt, feuert Euch stilvoll-passender Heavy-Metal (u.a. von "Dream Theater"-Mitglied John Petrucci) an. Der Mönch liest dazu bedeutungsschwangere Zeilen aus dem Satansbuch vor – werdet Ihr das Böse zurückschlagen können?

Mit "Necronomicon" nähert sich Kaze auf fast schon beängstigende Weise der perfekten Form von Flipperunterhaltung: Korrekte Ballphysik, hervorragend spielbare, detaillierte Tische und vor allem das Zusammenspiel von dramatischer Action und atmosphärischer Musik machen "Necronomicon" zum neuen Pinball-Wizard. Leider sind drei Tische etwas wenig, auch ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad wäre sinnvoll: Teils sind die Tische einen Tick zu leicht. *cb*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000



Unscheinbar, in einer Glasvitrine aufgebahrt, wartet das Buch des Bösen auf Interessenten.



Der Mönch auf dem Weg in's Reich der Dunkelheit: Er begleitet Euch mit Zitaten aus dem Buch!



Jeden Flipper könnt Ihr Euch detailliert ansehen: Leider sind die Instruktionen in Japanisch!

SPIELSPASS **82%**

NECRONOMICON

HERSTELLER
Kaze

SYSTEM
Sega Saturn

BRD-RELEASE
2. Quartal 97

Atmosphärisch dichtes Edel-Flipper-Trio mit brachialem Sound und Langzeit-Spielspaß. Pinball-Fans greifen zu!

AB 16



Die gewöhnlichen Jackpots sind einfach zu holen: Versucht Euch an den "Power"- und "Super"-Jackpots!

Kugel-Profi Kaze

ist Pinball-Fans schon seit selbigen Super-Nintendo-Zeiten bekannt: Mit dem überaus gelungenen "Behind the Mask"-Flippertrio (in Deutschland von Nintendo selbst unter dem Titel "Super Pinball" veröffentlicht) starteten die Japaner ihre Reihe von anspruchsvollen Video-Flippern, die in Punkto Komplexität, Realitätsnähe und Action den großen Arcade-Brüdern ebenbürtig sind. Auf dem Saturn erschien vor zwei Jahren mit "Last Gladiators" (bei uns "Digital Pinball") eine 32-Bit-gerechte Fortsetzung, ehe mit "Necronomicon" der vorläufige Höhepunkt erreicht wurde. Lediglich die Bandai-Auftragsarbeit "Power Rangers Neo Zed Pinball" (MANIAC 12/96) vergessen wir, schnell wieder – dieser Kinder-Flipper trübt das Schaffenswerk der ansonsten äußerst qualitätsbewußten Entwickler erheblich.



MINI-TENDONATION



Rumms, das hat gegessen: Der Schuß war so wuchtig (großes Bild), daß es den Goalie samt Tor gegen die Rückwand schmettert (kleines Bild rechts unten).

Wayne Gretzky's 3D-Hockey



Wayne's World: Der multi-millionen Dollar schwere Eishockey-Crack stand schon mal Pate für ein Videospiele-Eishockey. Mit dem neuen „3D-Hockey“ hat die 16-Bit-Altlast jedoch nichts zu tun: Die Umsetzung des Atari-Game-Spielautomaten bietet die Action-Gangart des Vorbildes, wurde aber auch auf Heim-Bedürfnisse getunt. Im Arcade-Modus agiert Ihr mit jeweils drei Feldspielern in einer verkleinerten Eisarena. Neben den üblichen Steuerungs-Kommandos könnt Ihr den Puck vor einem Schlagschuß „on fire“ setzen und ihm damit eine ungeheure Durchschlagskraft verleihen. Nicht nur

wegen diesem Extra erinnert „Gretzky Hockey“ an „NBA Jam“. Noch nie zuvor habt Ihr ein so rasantes, aber gleichzeitig taktisch kluges Eishockey gespielt. Die Joypad-Steuerung ist fantastisch, läßt gnadenlos schnelles und effektives Kombinationsspiel zu, bietet verschiedene „Doppelknopf-Combos“ und wird mit Turbo-Button und „Fire“-Extra verfeinert. In Verbindung mit der fehlerfreien und konkurrenzlos detaillierten Polygon-Optik erlebt Ihr das bislang atmosphärischste Eishockey. Wer's etwas geruhsamer und realitätsnäher mag, aktiviert den „Simulation“-Modus ohne Extras, schaltet auf fünf Feldspieler und ein großes Stadion.



Links seht Ihr die verschiedenen Spieloptionen, rechts wird Euch die sinnvolle Belegung des Joypads erklärt.



It's on fire: Wer im Arcade-Modus zur rechten Zeit aufs Knöpfchen drückt, schießt mit einem feuerspeienden Puck.



Einzelne Spieler sind mit farbigen Kreisen gekennzeichnet. Dies verdeutlicht die Zuordnung und hat sich bewährt.



Wie von der 32-Bit-Sportspielen gewohnt, dürft Ihr auch bei "Wayne Gretzky's 3D-Hockey" zwischen mehreren Perspektiven wählen. Oben seht Ihr drei von sieben Blickwinkel.



Weg mit den Handschuhen: Als Reminiszenz an Maske und Hill zeigen auch die 64-Bit-Cracks einen mutigen Boxkampf.



Bodycheck, Stockschlag, Fußballer-Grätsche: Williams hat für jedes Naturell das richtige Joypad-Kommando parat.

Natürlich dürft Ihr jetzt eine Liga absolvieren, an den Playoffs teilnehmen und die ganze Personality der 26 NHL-Teams genießen. Ausgefuchste Strategen schalten die typischen Eishockey-Parameter auf „yes“ und „manual“ (siehe Bilder) und konfigurieren das Joypad nach ihren Wünschen. Gesteuert wird wahlweise mit Analog-Stick oder Steuerkreuz, die wesentlichen Funktionen liegen auf A und B, aber auch die vier gelben Richtungstasten und die hinteren Buttons sind belegt. Das Speichern von Spielständen via Paßwort und Memory-Pack im Joypad ist erlaubt. Bei allem Lob für „Wayne Gretzky's 3D-Hockey“ solltet Ihr aber nie vergessen, daß auch im Simulations-Modus die Post abgeht. Dem Realitätsanspruch eines „NHL Hockey“ von EA Sports samt Statistik-Overkill wird „Gretzky Hockey“ nicht gerecht: Statt dessen gibt's Spielspaß pur für bis zu vier Kufen-Künstler. Eine homogenere Kombination aus Action und Spielintelligenz gab's bislang noch nicht. mg

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000

87%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Williams

SYSTEM
Nintendo 64

BRD-RELEASE
2. Quartal 97

Gnadenlos schnelles Action-Eishockey mit fantastischer Polygon-Optik und ausgeklügelter Steuerung.

JETZT
AM KIOSK!

PC XTREME

PC-SPIELE FÜR KENNER

XPRESS ...

SPIELE-NEWS UND INTERNET-INFOS
AUS JAPAN, USA & EUROPA

XRATING ...

KNALLHART GETESTET:
DIE PC-SPIELE DES MONATS

XTENSION ...

HARDWARE-CHECK: CONTROLLER IM SPIELETEST

XCLUSIVE ...

DIE SPIELE DES JAHRES '96 & AUSBLICK '97



nur
5.90

Command & Conquer



Grafisch gibt es zwischen Playstation (hier im Bild) und Saturn keine nennenswerten Unterschiede.



Während die Verteidiger nach vorne schauen, schleicht sich ein Invasor von hinten an und übernimmt die Tiberium-Raffinerie.

"Alles eine Frage der Spezialisierung...", meint der Einzelkämpfer bei seinen Solo-Missionen. Westwood ist anderer Meinung und portiert mit "Command & Conquer" einen klassischen PC-Titel auf die 32-Bit-Konsolen. Der glatzköpfige Kane heißt im wirklichen Leben übrigens Joseph Kucan



und war im Original-Team von "Command & Conquer" zuständig für die Besetzung der Rollen und die Regie der FMV-Szenen.

DS Megabit-Generäle aufgepaßt. Bisher konnten sich nur PC-Anhänger die Kriegswirren um die verfeindeten Pixel-Mächte GDI und NOD ins Wohnzimmer holen. Nun beglückt Westwood Konsolen-Maniacs mit dem hektischen Strategie-Festival. Anders als bei den üblichen Hexfeld-Strategien läuft "Command & Conquer" in Echtzeit ab. Während Ihr überlegt, was Euer nächstes Ziel ist, greift der Gegner bereits von der Seite an. Alle Entscheidungen werden unter Zeitdruck gefällt und sind deshalb nicht immer optimal. Eure Aufgabe ist es, das Beste daraus zu machen.

In rund 15 Missionen pro Seite kämpfen in nicht allzu ferner Zukunft zwei Machtblöcke um die Weltherrschaft. Die GDI ist eine Art Nachfolgeorganisation der UNO und das letzte Bollwerk gegen die fanatische Sekte von NOD. Unter der diktatorischen Führung von Kane hat

sich diese Gruppierung seit dem Auftauchen der ersten Tiberium-Vorkommen zu einem Machtfaktor entwickelt. NOD kontrolliert etwa die Hälfte aller Vorräte und zeigt keine Anstalten, sich damit zufriedenzugeben.

Die Einsätze teilen sich in zwei unterschiedliche Kategorien. In der ersten werdet Ihr ohne Bauoptionen im Spielfeld abgesetzt und manövriert die Gegenseite mit Euren Truppen durch geschicktes Taktieren aus. Ihr verteidigt z.B. ein Dorf vor feindlichen NOD-Truppen oder macht es im umgekehrten Fall, als fanatische Jünger Kanes, dem Erdboden gleich.

Meist jedoch steht zu Beginn jeder Mission ein Baufahrzeug und etwas Begleitschutz zur Verfügung. Ihr errichtet an geeigneter Stelle einen Bauhof und investiert zuerst in eine Tiberium-Fabrik und

ein Kraftwerk. Ist der finanzielle Nachschub durch fleißiges Tiberium-Sammeln gesichert, baut Ihr Eure Armee aus – Kasernen sorgen auf der Seite von GDI für Infanteristen, Fabriken produzieren Panzer und anderes Kampfgerät. Wollt Ihr Euch nicht ausschließlich auf die mobilen Einheiten verlassen, machen Sandsäcke, Stacheldraht, Mauern, Raketen-türme, Flak-Stellungen sowie MG- und Geschütztürme das Eindringen in Eure Basis für jeden Gegner zum Selbstmordkommando. Die Bösewichte von NOD sind im Prinzip mit den gleichen Truppen gesegnet, es stehen jedoch für jede Seite Spezialeinheiten zur Verfügung. Der Tarnpanzer auf Seiten von NOD wird z.B. erst sichtbar, wenn er attackiert wird und eignet sich deshalb optimal zum Auskundschaften feindlicher Stützpunkte. Es stehen jedoch nicht von Anfang an alle Bauoptionen zur Verfügung, und um einen "Mammut"-Panzer zu bauen, müssen etliche Level erfolgreich beendet werden. Ist die eigene Stellung genügend gesichert, wird es Zeit, sich über den Gegenangriff Gedanken zu machen. Der



Mit einem Luftangriff werden die gegnerischen Streitkräfte weichgeklopft...



...bevor die Invasionsarmee anrückt und die Reste zusammenkehrt (beide Bilder Saturn).



Lasertürme, Mammut-Panzer und Orca-Helikopter: Um in solchen Schlachten den Überblick zu behalten, werden Truppen zusammengefaßt, um sie später per Tastendruck auszuwählen (Saturn).



Im Einsatz auf der Playstation: Mit dem Einzelkämpfer schießt Ihr Euch den Weg durch das Dorf frei, bis Ihr zu den vier Geschütztürmen kommt. Sprengt Ihr sie in die Luft, sind sie keine Gefahr mehr für die eigenen Landungstruppen. Ist genügend Verstärkung eingetroffen, wird aufgeräumt.

Grundstein jeder erfolgreichen Armee bei "Command & Conquer" ist die richtige Angriffsplanung. Welche Verteidigung hat der Feind und wie kann ich Sie am besten ausschalten? Verhindern Lasertürme ein Vordringen, dann schneidet sie ein kombinierter Luft/Bodenangriff auf die feindlichen Kraftwerke von der Stromzufuhr ab. Macht Luftabwehr diesen Angriff unmöglich, werden vorher Grenadiere mit Handgranaten losgeschickt, um die lästigen Flak-Stellungen zu sprengen. Den taktischen Möglichkeiten sind kaum Grenzen gesetzt, jedes Gebäude und jede Einheit hat Stärken und Schwächen. Mit Raketenwerfern bewaffnete Infanteristen sind gegen langsame Ziele tödlich, haben aber Probleme, schnellere Fahrzeuge zu treffen.

Gesteuert werden die eigenen Truppen bequem mit dem Joypad. Einzelne Einheiten werden durch Knopfdruck ausgewählt, und nimmt man noch das Steuerkreuz zu Hilfe, schließen sich ganze Armeen zu einem Kampfverband zusammen. Speichert man diese als Tastenkombination auf dem Joypad, ist es im hektischen Kampfgetümmel einfacher, sie wieder anzuwählen. Neben den üblichen "Gehe zu"- und "Greife an"-Befehlen gibt es auch Spezialkommandos.

Der eigene Tiberium-Ernter ist beispielsweise ein beliebtes Ziel feindlicher Angriffe. Deshalb empfiehlt es sich, ihn mit einigen wehrhaften Einheiten zu flankieren. Dazu wählt Ihr das "Schütze"-Symbol aus und setzt die betreffenden Einheiten auf den Ernter an – sie folgen ihm nun selbständig.

Um optimal vorbereitet zu sein, erhaltet Ihr vor den Einsätzen ein Missionsbriefing in Form eines kurzen Videos. Die Geschichte wird vor und nach den Einsätzen durchgerenderte FMV-Sequenzen weiter erzählt.

Ist ein Auftrag erfolgreich erledigt, rückt "Command & Conquer" mit dem Paßwort des nächsten Levels heraus. Die Memory-Karte wird weder zwischen noch während der Einsätze unterstützt. Auf der Playstation-Version finden sich neben den üblichen Aufträgen auch



Durch geschickte Geländewahl schwächen wir die feindliche Basis, ohne uns in Gefahr zu bringen (Saturn).

noch Bonusmissionen – das für den PC separat erhältliche Erweiterungsset mit Profimissionen von angehobenem Schwierigkeitsgrad sowie sechs Zusatzlevel, die exklusiv für die Konsolenversion gefertigt wurden. Auf dem Saturn sucht Ihr diese Dreingaben vergeblich. Obwohl es sich bei "Command & Conquer" geradezu aufdrängt, hat Westwood auf Mausunterstützung verzichtet. Auch ein Link-Modus ist unverständlicherweise nicht enthalten. *ts*

Auf dem PC

sorgt "Command & Conquer" seit über einem Jahr für Furore. Vor wenigen Tagen ist nun die Fortsetzung "Command & Conquer: Alarmstufe Rot" erschienen. Die Kollegen unseres Schwestermagazins "PC-Xtreme" waren vollauf begeistert und spendierten dem zweiten Teil eine Gesamtwertung von 92 Prozent.



Auf dem PC erscheinen zur Zeit übrigens ganze Heerscharen von Echtzeit-Strategie-Spielen. Ob ein Teil dieser Titel (u.a. von Mindscape, Electronic Arts und Warner) auch für Konsolen umgesetzt werden, ist zur Zeit noch unklar – hängt aber sicher auch vom Erfolg eines "Command & Conquer" ab.

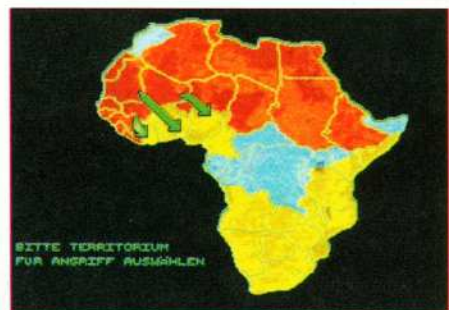
Zugegeben, die kleinen Pixelhaufen sehen nicht allzu beeindruckend aus, doch spielerisch ist "C&C" ein Gigant. Echtzeit-Strategie in Perfektion: Die verschiedenen Einheiten haben Stärken wie Schwächen und eignen sich jeweils für eine andere Aufgabe. Zusammen mit der brauchbaren Computerintelligenz ergeben sich daraus ungeahnte taktische Facetten. Die wirtschaftliche Seite hält sich mit dem Sammeln von Tiberium dezent im Hintergrund und stört kaum die Action. Gegen Ende werden die Missionen lang und schwer: An sich nichts Böses, nur kann man während der Einsätze nicht speichern (Westwood entschied sich für Paßwörter bei Auftragsende). Außerdem fällt unangenehm auf, daß kein Link-Modus implementiert wurde. Trotz dieser beiden Makel ist "C&C" das mit Abstand beste Strategiespiel für Konsolen.



Robert Bannert



Zwischen den Einsätzen ist Zeit, sich zurückzulehnen und die tollen Render-Sequenzen zu genießen (Saturn).



BITTE TERRITORIUM FÜR ANGRIFF AUSWÄHLEN

Auf der taktischen Karte könnt Ihr Euch mitunter für verschiedene Szenarien entscheiden (Saturn).

SPIELSPASS 87%

COMMAND & CONQUER

HERSTELLER: Westwood

SYSTEM: Playstation

ZIRKA-PREIS: 110 Mark

GRAFIK: 60% SOUND: 80%

Brillantes Echtzeit-Strategiespiel mit vielen Missionen und aufpeitschendem Soundtrack. Leider ohne Link-Modus.

SPIELSPASS 85%

COMMAND & CONQUER

HERSTELLER: Westwood

SYSTEM: Saturn

ZIRKA-PREIS: 110 Mark

GRAFIK: 60% SOUND: 80%

Spielerisch identisch mit der Playstation-Fassung, jedoch mit etwas weniger Missionen. Dennoch ein Pflichtkauf!

2Xtreme



Die simple Streckengrafik entfaltet ihren Reiz erst in der Bewegung: Ihr rast durch enorm flüssige Landschaften.



Vorsicht: Durch vorausschauendes Fahren gelingt es Euch, Hindernisse wie diesem Eis-Hügel frühzeitig auszuweichen.



Gruppen-Hüpfer: Die Konkurrenten sind fixe Kerle und ziehen nach einem Unfall gadenlos vorbei. Im Nu seid Ihr Schlußlicht!



Abrechnung: Neben der Platzierung sind K.O.'s und Tricks wichtig.

Wenn Ihr unter den vorgegebenen zehn Athleten keinen passenden Vertreter ausmacht, entwerft Ihr einfach einen individuellen Star und speichert ihn. Merkliehe Auswirkungen auf den Spielverlauf erfahrt Ihr jedoch nur

PS Getreu dem Motto "They ever come back" lädt der Sony-Extremsportlerhaufen erneut zum jährlichen Raser-Festival. In jeder der vier Sportarten Snowboarding, Mountainbiking, Skating und Skateboarding warten jeweils drei Strecken auf die schnelle Meute. Die Wettkämpfe finden in Las Vegas, Los Angeles, Japan und Afrika statt. Ihr tretet

entweder zum Solo-Wettkampf an, startet gleich eine ganze Saison oder spielt gegen einen Kumpel im Split-Screen-Modus. Um Eure Geschwindigkeit halten zu können, müßt Ihr penibel auf die Ausdauer Eures Sportlers achten und zwischen kräftezehrenden Antriebs- und Gleit- bzw. Rollphasen abwechseln. Friedliebende Naturen schalten die Kampf-Funktion aus, mit den seitlichen Tastern schlagt Ihr sonst den vorbeifahrenden Konkurrenten eins über die Rübe. Neu sind die Extras: In weißen Toren tummeln sich temporäre Ausdauer, Geschwindigkeit, Schlagkraft und Hüpf-Potenz, die Ihr auf Knopfdruck zu Eurem Vorteil aktiviert. In den andersfarbigen Toren schlummern Punkteboni. Fahrt Ihr mit hoher Geschwindigkeit auf eine Rampe, solltet Ihr nicht unnützlich durch die Gegend glotzen, sondern eine Trick-Combo vollführen: Durch schnelles

Drücken von zwei bis vier Knöpfen in der richtigen Reihenfolge heimst Ihr zusätzliche Punkte ein. Aber Vorsicht: Seid Ihr bis zur Landung nicht wieder in der Idealposition, blüht Euch (genau wie beim Kontakt mit Straßenhindernissen) ein zeitraubender Crash. Danach werden Eure Punkte abgerechnet, erfolgreiche Sportler speichern Saison und High-Score-Tafel, bevor sie zum nächsten Wettkampf starten. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Hier gibt's detailreiche Statistiken über Euren Super-sportler zu sehen.



Der Split-Screen-Modus: Nicht so flüssige Grafik, späterer Bildaufbau.



Aktiviert Ihr das "Speed"-Extra (links unten), rauscht Ihr im Turbo-Tempo am Gegner links vorbei.

bei grober Vernachlässigung einer Eigenschaft.

"2Xtreme" macht Euch mit recht simpler, aber unerreicht flotter (und fehlerloser) Grafik zum überzeugten Straßenrowdy. Nur in den Snowboard-Abschnitten geht die Playstation unverständlicherweise etwas vom Gas. Die langen Kurse fesseln mit vielerlei Bonustoren, mit Kunststück-Möglichkeiten (Ihr bestimmt selber, wie riskant Ihr fahrt) und mit Positionskämpfen stundenlang an's Joypad. Jedoch gibt's wie schon beim Vorgänger einen dicken Nachteil: Selbst bei optimaler Fahrweise knallt Ihr irgendwann in einen Zaun, in Felsen oder Elefanten und die Gegnerherde rauscht hemmungslos an Eurem Helden vorbei. Frustgefährdete Spieler sollten "2Xtreme" daher nur um Bestzeiten und Punktzahlen spielen. Die vier Disziplinen steuern sich recht ähnlich, die Eigenschaften der Sportler sind eher eine Spielerei: Insgesamt ein Qualitätsprodukt, das bis auf den obigen Design-Makel ordentlich Spaß macht!



Christian Blendl



Beim Hochsprung kassiert Ihr Trick-Boni (links). Bewegliche Hindernisse (Mitte) und plötzliche Abzweigungen (rechts) beleben das Rennen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

75%

2Xtreme

HERSTELLER

Sony

SYSTEM

Playstation

ZIRKA-PREIS

100 Mark

GRAFIK/SOUND

73%	62%
-----	-----

Gelungenes High-Speed-Ensemble mit flotter Spargrafik und Rockmusik. Leider nerven die fiesen Gegner manchmal.

AB 12



Victory Boxing '97

sowie den anstrengenden "Main Event". Dort bastelt Ihr Euch zunächst Euren Wunschboxer, dann startet Ihr von Ranglistenposition 31 und fightet Euch Gegner für Gegner an die Spitze. Ihr regelt u.a. das Training und verteilt Kom-

petenz-Punkte auf Ausdauer, Schnelligkeit und Schlaghärte. Boxer und Ring sind polygonisiert, eine automatische Kamera setzt Euch ins rechte Licht. Nur bei der Wiederholung dürft Ihr perspektiventeknisch rumspielen. "Victory Boxing" läßt reichlich Schlagkombinationen zu, später lernt Ihr sogar ein paar Special Moves. Dies täuscht aber nicht darüber hinweg, daß "Victory Boxing"

eher ernste Boxsimulation mit Action-Touch denn Wrestling-typisches Rumgekloppe ist. *mg*

Optisch Martin Gaksch hat "Victory Boxing" einen Schritt nach vorne getan: Die Konturen der Boxer sind deutlich runder als auf dem Saturn. Dafür sehen die vordefinierten Kämpfer teilweise wie Mast-schweine aus - auch die weiblichen! Spielerisch wurde kaum was geändert, "Victory Boxing" bleibt eine angenehm spielbare Boxsimulation. Vor allem die vielen Schlagvarianten und der langfristig motivierende "Main Event" heben das JVC-Werk über die typische Bumm-Bumm-Keilerei. Box-Fans greifen zu!



Die drei farbigen Balken am unteren Bildschirmrand geben individuell über die Konstitution der Boxer Auskunft. Es wird der Allgemeinzustand der

Kämpfer angezeigt. Ihr könnt die verbliebene Schlagkraft und den KO-Faktor ablesen. Deshalb solltet Ihr Eure Aktionen stets mit den Anzeigen der Power-Balken abstimmen.

Bei "Victory Boxing" stehen Männer und Frauen gleichberechtigt im Ring. Mächtig muskelbepackt sind beide Geschlechter.

PS Fast ein Jahr hat sich JVC für die Umsetzung des Saturn-Originals Zeit gelassen.

Dabei blieb spielerisch fast alles beim alten: Die Boxsimulation bietet zwei Spielmodi, den normalen Schaukampf mit acht verschiedenen Athleten

und den anstrengenden "Main Event". Dort bastelt Ihr Euch zunächst Euren Wunschboxer, dann startet Ihr von Ranglistenposition 31 und fightet Euch Gegner für Gegner an die Spitze. Ihr regelt u.a. das Training und verteilt Kom-



Nur wer die verschiedenen Schläge beherrscht (Bild Mitte), kann seinen Gegner ordentlich verdreschen (links) und den Niederschlag dann in Zeitlupe genießen (rechts).

Andere Versionen

Das Saturn-Original wurde in MANIAC 2/96 mit 72% Spielspaß getestet.

SPIELSPAß 72%

HERSTELLER
JVC

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK 74% **SOUND** 55%

Variantenreiches Polygon-Boxen mit mächtig Muskelmasse. Unter den 30 Boxern sind Frauen und Männer.

Phone: 0451 871 7555 **A.B. GAMES** Phone: 0451 871 7515 Andreas Bender

A.B. GAMES The Store

•• NEU ••

DER Videospiel-Laden in 23558 LÜBECK!

Moislinger Allee 40a / Ecke Füchtingstr.
(erster Stock)
Mo-Fr: 12-20 Uhr
Sa: 10-16 Uhr

- Sony PlayStation**
- Sony PlayStationdt 399,95
 - Cobra Gun (Pistole)dt 89,95
 - Antennen Kabeldt 49,95
 - RGB-Kabeldt 39,95
 - Baphomets Fluchdt 89,95
 - Blood Omen: Legacy o. Kainus 119,95
 - Chronicles o.t. Sworddt 99,95
 - Command & Conquerdt 109,95
 - Destruction Derby 2us 119,95
 - Disruptordt 89,95
 - Exhumedus 119,95
 - FIFA 97dt 89,95
 - Hexendt 99,95
 - Hyper Final Match Tennis .dt 89,95
 - Kyngs Field IIus 119,95
 - Lost Viking IIdt 89,95
 - Nascar Racing'96dt 99,95
 - NBA 97dt 89,95
 - NHL 97us 119,95
 - Pandemoniumdt 99,95
 - Pete Sampras Tennisdt 99,95
 - Perfect Weaponus 119,95
 - Project Overkilldt 89,95
 - Rebel Assault IIus 119,95
 - Resident Evildt 99,95
 - Resident Evil IIjp 149,95
 - Hintbook Res. Evildt 49,95
 - Rage Racerjp 149,95
 - Reloadeddt 89,95
 - Sim City 2000dt 99,95
 - Soul Blade (Soul Edge) ..jp 149,95
 - Suikodenus 119,95
 - Star Warsus 119,95

- Tobal No. 1us 119,95
 - Tomb Raiderdt 89,95
 - Tekken IIdt 109,95
 - Twisted Metal IIus 119,95
 - Warhammerdt 99,95
 - Wing Commander 4us 119,95
 - X2-Project xdt 99,95
 - X-Com IIdt 99,95
- Sega Saturn**
- Die Hard Trilogydt 89,95
 - Daytona USA CCEdt 99,95
 - Exhumeddt 99,95
 - Fifa'97dt 89,95
 - Fighting Vipersdt 99,95
 - Hexendt 89,95
 - Iron & Blooddt 89,95
 - Tempest 2000dt 89,95
 - Tomb Raiderdt 89,95
 - Tunnel B1dt 89,95
 - Virtua Cop 2dt 99,95
 - Worldwide Soccer'97dt 99,95
- Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 10-16 Uhr**
- Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, Mega Drive, Mega CD, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele • Die noch nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden!
- Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • keine Haftung für Kompatibilität.
- Auch Händler willkommen!**
Fax: 0451 - 8717565
- KEIN CLUB ••

STAR LABYRINTH

99,95

SOVIET STRIKE

99,95

HARDCORESPLAT-TERACTIONBLOOD-SHOOTEMUPGAME

DIE HARD TRILOGY

three MAXIMUM aduEnturEs, one EXPLOSIVE package!

•UNZENSIERT• 99,95

(PlayStation-PAL) dt. Version

(PlayStation-PAL) jeweils dt. Version

Nintendo 64 us/jp + Games . . .auf Anfrage

Außerhalb der Geschäftszeiten können Sie uns unter folgender Telefon-Nummer erreichen : 0171 / 6443006

X2



Hier geht's rund: Leider kurven die Marsianer meist recht planlos und wirr über den Bildschirm.



Der wackelnde Spinnen-Boss ist harmlos: Paßt nur auf, daß Ihr nicht in die unteren Begrenzungen knallt!



Dringliche Mitteilung des Erd-Verteidigungskommandos: Aliens haben die orbitalen Verteidigungslinien durchbrochen und rücken ungebremst auf den Planeten vor.



Abschnitt sechs: Sogar alte Ofenrohre wurden vom Alien-Kommando in Raumschiffe getunt!

Was habe ich mich auf diesen Titel gefreut - endlich wieder ein 2D-Shooter mit systemgerechter Edel-Grafik. Doch was hier als Ballerspiel verkauft wird, ist eine konzeptlose Ansammlung von wild herumwirbelnden und drehenden Render-Objekten ohne spielerische Substanz. Ob Ihr den mikroskopisch kleinen Geschossen ausweicht oder nicht, ist fast egal: Die Energieleiste schrumpft bei Kugel-Kontakt nur marginal.

Donnert Ihr aber in ein futzeliges Parallax-Element, explodiert gleich der ganze Raumer. Gegen die langweiligen Formationen habt Ihr selbst mit gutsortiertem Waffenarsenal keine Chance: Auch Mini-Gegner halten ewig, nur Smartbomben ebnen den Weg. Hektik und Unübersichtlichkeit auch im Zwei-Spieler-Modus: Vor lauter Transparenz- und Explosionseffekten geht der Spielspaß zu Boden. Die Grafik ist in Ordnung, nur wurden die Prioritäten hier völlig falsch gesetzt.



Christian Blendl



Zweispeler-Modus mit Übersichts-Malus: Meist befinden sich viel zu viele Objekte und Effekte auf dem Schirm.

wundert's, mit herumschwebenden Kapseln vom fliegenden Holländer zum "USS Defiant"-Verschnitt ausbauen. Die Waffensysteme reichen vom simplen Geradeaus-Laser über transparente Wellenschüsse bis zum nett anzuschauenden Suchlaser, der zwar neunmalklug den nächsten Gegner ansteuert, aber leider wenig Leistung hat. Die Kapseln zeigen Euch für wenige Sekunden jeweils einen Waffentyp an: Entweder Ihr habt



Der beeindruckende Eislevel-Boss hat eine stählerne Ausdauer.

eine neue Hauptkanone unter dem Flügel oder Ihr nehmt Sekundärwaffen wie Raketen und zielsuchende Energiekugeln auf. Während der Schlacht könnt Ihr beliebig die Hauptwaffe wechseln, verliert Ihr ein Schiff, ist auch Zeit, eine Extrawaffe zu beerdigen. Wenigstens bleibt eine Kugel zurück: Wart Ihr nicht gerade am hinteren Bildschirmrand, könnt Ihr sie noch erhaschen. Im farbenfrohen Abwehrkampf gegen Mini-, Mittel- und Boßgegner be-

gleiten Euch gelegentliche Funkdurchsagen. Besonders gefährliche Stellen werden genauso angekündigt wie die in einigen Levels vorgenommene Richtungsänderungen: Euer Jäger dreht sich um 90 Grad und fliegt im selben Abschnitt weiter. Die aufwendig gerenderten Gegner sind Herdentiere und greifen Euch wiederholt an, bevor die Playstation während des Spiels einen neuen Feind-Typ lädt und auf Euch hetzt. Jeder Treffer einer gegnerischen Kanone lädiert Eure Schilde: Die Energieanzeige nimmt um einen Teilstrich



Eine weitere Formation in der Serie "Ballerspiele aus dem Programmgenerator" - Mangels Feuerkraft weicht Ihr aus.

ab. Kracht Ihr dagegen in die dezent vorhandene Parallax-Vordergrundebene oder streift einen mittelgroßen Raumer, verglüht Ihr sofort. Nach den ersten fünf absolvierten Kampfzonen erhaltet Ihr jeweils ein Allround-Paßwort (das Euch ei-



Erster Verteidigungssatelliten-Protestflug: Recht unbeteiligt fliegt Ihr zufällig gerade vorbei.

Im minutenlangen Intro seid Ihr Zeuge, wie der Retter der Menschheit (ergo: Ihr) mit ganz alltäglichen nervtötenden Situationen fertigwerden muß: Nach dem unvorhergese-



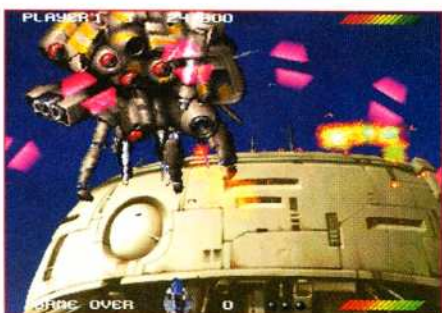
Na also: Gelungene Just-in-time-Anlieferung des "X2"-Piloten.

henen Stau lädt der unter Zeitdruck stehende Pilot sein Motorrad aus dem Auto-Gleiter und brettet durch dunkle Hinterhofstraßen, um noch rechtzeitig zur Front abzuheben.



ne Standardbewaffnung und fünf Leben gibt), später hilft Euch nur noch Gottvertrauen und Kenntnis der Formationen: In der Regel pulverisiert Ihr die dutzendfach anrückenden Feinde mangels Feuerkraft nicht vollständig und müßt geschickt durch die Gegnerhaufen flitzen. Um für den Alien-Ansturm gerüstet zu sein, spielt Ihr am besten von Anfang an: Erreicht Ihr spätere Levels, habt Ihr meist erheblich mehr Extras als mit den Paßwörtern. Auch zu zweit gleichzeitig dürft Ihr abheben, ein einziges Continue gibt's auch. Insgesamt besucht Ihr zehn ausladende "X2"-Abschnitte, im Bord-Radio läuft Techno-Musik. *cb*

Unheimliche Begegnung der vertikalen Art: Entlang des abgestürzten Riesenraumers scrollt Ihr nach oben.



Die Ausläufer Eurer Smart-Bombe zeigen Wirkung: Hoffentlich ist der Metall-Krake krankenversichert!



Endgegner im Orbit: Mit nervösen Zuckungen und Laser-Abgängen reagiert der Boss recht verstört.

Was Christian über "Project X2" sagt, ist prinzipiell richtig - ich gewichte die verschiedenen Spielspaß-Faktoren nur anders. Mich fasziniert die betörende Mischung aus Explosionen, sauber animierten Riesen-Gegnern, Special-FX und Tekno-Sound. Dunkles Zimmer, großer Bildschirm, satter Bass: Das ist die einzig vernünftige Spielumgebung für "X2". Je harmloser das Equipment, desto weniger Spaß bringt die Team-17-Entwicklung. Vielleicht sympathisiere ich auch deshalb mit "X2", weil seit Ewigkeiten kein vernünftiges 2D-Ballerspiel mehr erschienen ist. Und "X2" ist definitiv besser als die schlampigen Japano-Shoot'em-Ups der letzten Monate. Allerdings hat Team 17 in der Tat versäumt, klassische Tugenden wie Level- und Formationsdesign à la "R-Type" zu beachten - Snief!

Martin Gaksch

SPIELSPASS 68%

PRESS START 2

COPYRIGHT ©1996 TEAM17 SOFTWARE LTD

HERSTELLER
Ocean

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK 81% **SOUND** 78%

Überdesignter Nobel-Grafik-Shooter ohne spielerisches Konzept: Bombast-Action im Grafik-Wunderland.

AF 12

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Planung.



Ubi Soft

STREET RACER

PRÜGELEI AUF HEISSEN REIFEN!

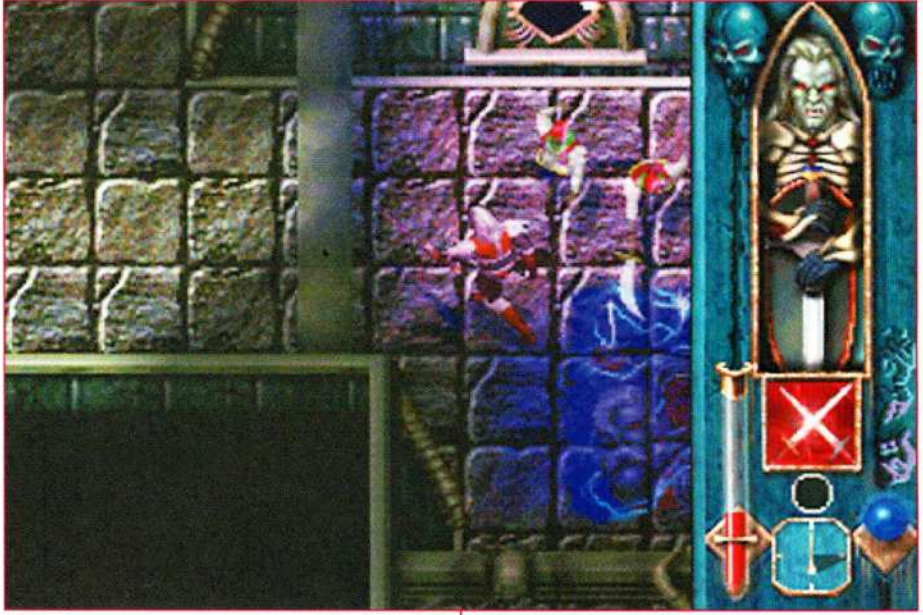
- ✦ Erhältlich ab November auf folgenden Plattformen: **Playstation, Saturn, Game Boy, PC**
- ✦ Ein knallhartes Rennen, höllisch schnell und verdammt gefährlich
- ✦ Versteckte Strecken und Gegner
- ✦ Bis zu 8 Spieler gleichzeitig
- ✦ Apokalyptische 3D-Umgebung
- ✦ Jede Menge Optionen und Perspektiven



Blood Omen: Legacy of Kain

Über die Select-Taste erreicht Ihr das Options-Menü und Kains "Dark Diary": Im Tagebuch Eures Vampirs könnt Ihr sämtliche FMV-Sequenzen noch einmal genießen und aufmerksam wichtigen Plot-Hinweisen lauschen.

PS Schluß mit Knuddelhelden und Pummelmonstern! Crystal Dynamics läßt ihren Blutsauger Kain auf die Abenteuer-Gemeinde los: Wie seine Nippon-Kollegen einst Frauenscharm und Held in strahlender Rüstung, ist der adlige Kain nach einem Attentat zur blutgierigen Metzler-Maschine degeneriert. Von Rachedurst angetrieben und tief verbittert, geht der verblichene Aristokrat einen vorschnellen Pakt ein: Ein Nekromant verspricht dem Totgeweihten ewiges Leben – ehe es sich Kain versieht, wird aus dem muskelstrotzenden Jüngling eine bleiche Bestie mit unstillbarem Blutdurst. Seit jenem düsteren Tag durchstreift Euer Anti-Held als depressiver Untoter die Adventure-Landschaft und beobachtet, wie die Vasallen seines schimmlichen Schöpfers eine Siedlung nach der anderen abfackeln. Das Schlimmste: Kain greift seinen Feinden unfreiwillig unter die Arme, indem er sich jede Nacht aus seiner Gruft schleicht und in den Gassen mittelalterlicher Bauerndörfer auf Nahrungssuche geht. In der Not nimmt Kain auch mit vier-schrötigen Leibeigenen oder verwahrlosten Zigeunern vorlieb. Aber am besten schmeckt Eures Blutsauger – in alter Vampir-Tradition – der Lebenssaft von sanften Damen mit adeliger Teint-Blässe. In Städten und offenen Landstrichen muß Kain die lebenswichtige Beute zunächst erlegen: Ihr steuert Euren Vampir in herkömmlicher Action-



Bereits getötete Gegner tauchen beim nächsten Besuch als Geister auf: Ihr erkennt die Gespenster am rosa Lichtschein.

Adventure-Manier aus der Vogelperspektive, entgegen traditionellen Nippon-Abenteuern verschönern magische Leuchfeuer und Render-Sprites die düstere Spielwelt. Neben Lichteffekten und finsternen Digi-Hymnen der auffälligste Unterschied zu herkömmlichen Niedlich-Adventures: Kain und seine ahnungslosen Beutetiere sind gut doppelt so groß wie ihre japanischen Kollegen. Sämtliche Animations-Phasen hat man im Motion-Capture-Verfahren erstellt. Kämpfe werden in Adventure-Tradition in Echtzeit ausgefochten: Kain zerschnitzelt seine Kontrahenten mit Bastardschwert, Morgenstern oder anderen Fantasy-Prügeln. Entgegen seinen 16-Bit-Kollegen kloppt Euer Held nicht ungehemmt



Bis an die Zähne bewaffnet: Die Knochenrüstung schützt vor Untoten, die mächtigen Streitäxte hemmen Eure Magie.

drauflos – statt dessen haben die Silicon-Knights-Designer Euren Untoten eine realistischere Kampfphysik aufgebürdet. Was auf die gegnerische Birne runterkracht, muß vorher mit schweiß-treibendem Kraftaufwand zur Hochstrecke gebracht werden, mittelalterliche Mordwerkzeuge sind verdammt schwer



Im "Dark Diary" werden sämtliche FMV-Sequenzen festgehalten.



Kain stolpert über typische Adventure-Fallen: Die Mana-Pyramide steht unerreichbar in einer Speergrube.



Zur Übersicht könnt Ihr die Kamera nach oben zoomen oder eine Automap einsehen.

Morphing-Monster

Außer seinen Zaubersprüchen beherrscht Kain auch die traditionellste Form der Vampir-Magie: Wie Kollege Dracula kann sich Kain verwandeln und Crystal Dynamics' gotische Horror-Welt in fünf unterschiedlichen Gestalten erforschen. Wie neue Ausrüstungs-Gegenstände, Zauber und andere Sondereffekte sind die Morphing-Künste das Ziel eigener Questen und wurden in Kartenform gebannt. Einmal aufgestöbert, erreicht Ihr die Verwandlungskünste über den Dreiecks-Button und wählt die gewünschte Gestalt: Jede Minute in der neuen Form zehrt an Euren Mana-Vorräten. Hat sich Eure magische Energie erschöpft, werdet Ihr in einer Zwangsverwandlung wieder zum blaßgesichtigen Raffzahn. Als Wolf hechtet Kain über Abgründe und Fallgruben - im Gegensatz zum Original läßt sich das ungestüme Wollknäuel allerdings nur schwer unter Kontrolle halten. In Fledermausgestalt flattert Ihr zu vorher aktivierten Zielfelsen und erspart Euch schlauchige Fußmärsche. Nach der Verwandlung in eine Nebelwolke schlüpft Kain durch die Ritzen verschlossener Portale. Informative Schwätzchen hält Kain nur in menschlicher Gestalt: Einem Vampir begegnen die meisten Bürger nur mit panischer Angst oder roher Gewalt.



Fledermaus-Horst: Bevor Kain ein Luftziel anpeilen kann, müßt Ihr die grünen Säulen aktivieren.



Flinker als der Vampir: Der Werwolf springt über Gruben und Hügel.



und erlahmen nach heftigem Gefecht auch den stärksten Vampir-Arm. Kain holt mit viel Wucht zum nächsten Schlag aus und nutzt den Restschwung, um die Klinge oder Stahlkugel pendeln zu lassen. Ob Ihr den richtigen Schlagmoment abgepaßt habt, verraten Euch ein glühendes Augenpaar oberhalb Eurer Energieanzeige und Kains Digi-Schlachtrufe. Auch bei der übrigen Gewaltdarstellung sind die Silicon Knights schonungslos realistisch zugange gewesen: Tödlich verletzte Gegner bluten aus etlichen Wunden und sinken stöhnend in eine rote Pixel-Lache. Besonders hungrige Vampire wägen je-

Lagerstatt hermacht

oder eine angeketete Schönheit an der gegenüberliegenden Verlieswand aussaugt – jedes Tröpfchen verschwindet hinter den gebleckten Vampir-Lefzen. Kaum gefüttert, fühlt Ihr Euch schon besser: Das abgezapfte Blut träufelt aus einem Totenschädel in ein Reagenzglas – Sinnbild Eurer Lebenskraft. Von seinen neuen Eßgewohnheiten zunächst angewidert, fügt sich Kain bald in sein Schicksal: Das Blutsaugen wird dem verdammten Ritter zur zweiten Natur, der Lebenssaft selber zum kostbaren Heiligtum. Doch neben der zeitaufwendigen Beutejagd birgt hat das Untotendasein auch seine Sonnenseiten: Als Vampir stehen Eurem Helden mächtige Zauberkräfte zu Gebot. Die müßt Ihr allerdings erst Spruch für Spruch in der Spielwelt aufstöbern: Energieblitze,



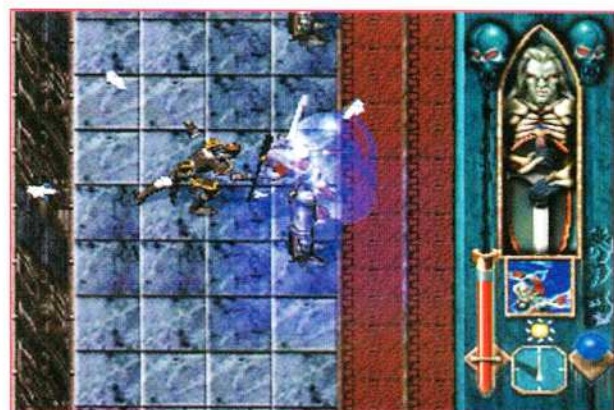
Fledermausflüge durch die riesige "Kain"-Welt (Karte) werden oft als FMV-Sequenzen gezeigt (oben rechts).

Schutzzauber und andere arkane Kunststücke werden wie Gegenstände als rotierende Tarot-Karten angezeigt und im Ausrüstungsmenü verstaut. Hier sortiert Ihr aktive Objekte oder Zaubersprüche ins Aktionsdiagramm, in anschließenden Gefechten oder Verlies-Erkundungen ruft Ihr per Button-Druck die zusammengestellten Muster auf. Die einzigen Einschränkungen: Kain kann zu jeder Zeit nur einen Gegenstand oder ein magisches Kunststück auf den Aktionsknopf legen, auch die Magiereserven Eures Hexenmeisters sind schnell erschöpft. Wird die leuchtende Mana-Rune auf der Status-Leiste stumpf, fällt Kain ein zweites Mal über bereits niedergemetzelte Opfer her: Als Vampir hat Euer Held Zutritt zur Geisterwelt und sieht verblichene Spielwelt-Bewohner als transparente Schatten. Statt Blut fließt nun Mana durch die ausgedorrten Gespenster-Adern. *rb*

Bücher-

Fans erkennen bei Vampir Kain schnell Parallelen zu populären Romanvorlagen. Melancholische Plots sind dem Konsolen-Abenteurer bisher unbekannt, für den ambitionierten Fantasy-Freak sind sie mittlerweile Standard. Als erster Trauer-Tropf ging Michael Morcocks blasshäutiger Schönling "Eric von Melibone" (bei uns im Heyne-Verlag erschienen) in die Fantasy-Analen ein. Helden wie der Dunkelelf Drizzt Do'Urden und der Magier Raistlin folgten und sind mittlerweile Opfer der Massenproduktion geworden. Nach Anne McCaffreys "Interview mit einem Vampir"

häuften sich auch mehr oder minder überzeugenden Romanschnulzen über die Alltagsprobleme der Untoten. Kinobesucher erinnern sich an die Verfilmung mit Tom Cruise. Kain fährt zum einen im Kielwasser der besten Roman-Klassiker und tritt zum anderen in biblische Fußstapfen. Auch die Designer vom US-Verlag White Wolf fühlten sich von Adam und Evas Sohn inspiriert – ihr Rollenspiel "Vampire – The Masquerad" ist eingeschlagen wie eine Bombe.



Ihr bekämpft einen Leidensgenossen: Auch Paladin Malek (links) wurde von den düsteren Mächten zum Untoten verdammt.

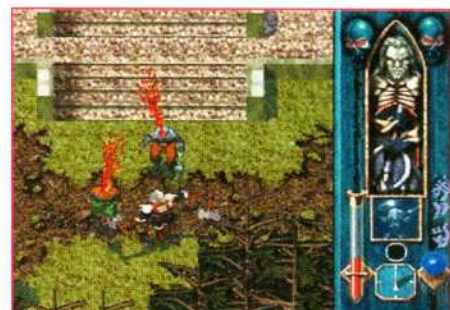
den Schwertstreich sorgfältig ab und prügeln das Opfer nur bewußtlos: Während Soldaten, Wächter oder Wegegänger hilflos taumeln, wirft Kain die weiße Mähne in den Nacken und saugt einen schmatzenden Blutschwall aus der Kehle seiner Beute. Distanz spielt dabei kaum eine Rolle: Egal, ob Ihr Euch über einen schlummernden Bürger in seiner



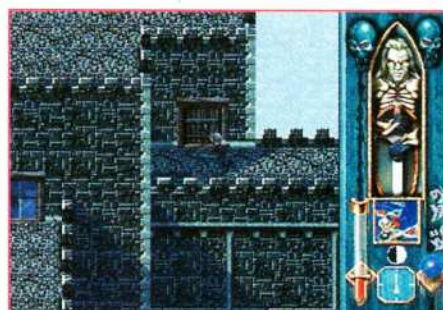
Wenn Eurem Vampir die Blutkonserven ausgehen, teleportiert sich Kain vorsichtshalber in sein Mausoleum zurück.

"Legacy of Kain" ist nicht nur das brutalste Action-Adventure aller Zeiten, sondern auch das bislang anspruchsvollste Fantasy-Abenteuer. Die gotische Horror-Welt würde jedem Roman-Epos zur Ehre gereichen und ist konkurrenzlos riesig. Etliche FMV-Einspielungen sowie Render-Portraits runden die düstere Optik ab und schaffen ein Fantasy-Ambiente, das wir bislang nur von Kinobesuchen kannten. Obendrein werdet Ihr mit gigantischen Orchester-Hymnen, Chorälen und Soundeffekten wie Donnerkrachen und Schwertgeklirre verwöhnt. Statt gewohnten Textboxen gibt's Sprachausgabe mit Genre-gerechtem Schottenakzent. Warnung an junge Spieler: Sowohl der Plot als auch die nicht unvertitelten Dialoge richten sich an erwachsene Abenteurer, junge Blutsauger ohne gute Englischkenntnisse haben schlechte Karten.

Robert Bannert



Mit den Äxten wird Kain zur Kampfmaschine: Euer Sprite rotiert um die eigene Achse und mäht die Feinde nieder.



Der Wehrgang in Maleks Festung aus Zoom-Distanz: Ihr erreicht die ungemütliche Eifestung per Fledermaus-Express.



Die Speicher-Säulen wurden fair verteilt: Bevor sich Kain zum Endgegner traut, trottet Ihr zur Sicherungs-Kammer.

SPIELSPASS 86%

HERSTELLER
 Crystal Dynamics

SYSTEM
 Playstation

ZIRKA-PREIS
 100 Mark

GRAFIK SOUND
 71% 84%

Stimmungsgewaltiges Action-Adventure um depressiven Render-Vampir: Blutig, riesengroß und genial verstrickt.

AB 18



Reloaded



Hektisches Feuergefecht in der Bar: Einer der Kunden hat einen wichtigen Passierschein bei sich.



Der behäbige Bounca heizt dem Feind mit seinem "Twist & Shoot"-Tanz ein.



Butch läuft mittelschnell und beeindruckt mit seinem Flammenring.



Cap N Hands ist sehr flink und richtet ein grauenvolles Blutbad an.



Die mittelschnelle Consumer zerlegt Gegner mit ihrer Fettbombe.



Mamma läuft langsam und zermüht den Feind mit Erdbeben.



Sister Magpie sprintet flott und überrascht mit Tier-Magnetismus.

DS 32-Bit-Kopfgeldjäger rüsten sich für die heiße "Reloaded"-Verfolgungsjagd: Das größtenwahnsinnige Genie Cheb plant nach knochenharter Zombie-Forschung, sich mittels seines Butlers Bunsen in ein göttliches Wesen zu verwandeln und mit der gewonnenen Macht die Welt zu beherrschen. Um dies zu vereiteln, schlüpfen Sie in die Haut eines von sechs gewaltbereiten Kopfgeldjägern. Habt Ihr einen Kumpel bei der Hand, darf dieser ebenfalls mitmachen. Ihr steuert Euren Ballermann aus fester Perspektive, per Zeigefingertaste zoomt Ihr stufenlos heran. Per Feuerknopf nistet Ihr die heranstürmenden Gegner um, individuelle Spezialattacken (wie tosende Flammenringe) retten Euch aus der Bedrängnis. Ihr beginnt in der Wüste, wo Euch wildgewordene Sandmenschen und Wächter verfolgen. In der spiegelblanken Eiswelt nehmt Ihr grunzende Primaten unter Beschuss, Militärbasen und Todeszonen sind mit Geschützen, Todesfallen und Einzelkämpfern samt



Im Kreuzfeuer: In der mehrstöckigen Wüstebasis machen Euch schweren Geschützstellungen zu schaffen.

Flammenwerfern gesichert. Jeder Level ist ein mehrstöckiges Labyrinth und mit Teleportern und Fließbändern gespickt. Treppen und Aufzüge befördern Euch auf Dächer, Brücken führen Euch über Straßenschluchten, die Ihr an kurz vorher passiert habt. Dabei wurde auf die Logik geachtet: Euch treffen nur Schüsse, die auch auf der gleichen Ebene abgefeuert wurden. Eure Jagd führt Euch bis auf die Insel des verrückten Chebs, wo seine mißlungenen Zombie-Experimente aus den Gräbern steigen und Euch hungrig hinterherwackeln. Um Eure Mission zu erfüllen, sammelt Ihr in jedem Level Passierscheine für Straßensperren, Schlüssel oder gar Wüsten-

würmer, um einen kulinarischen Einzelgänger zu bestechen. Die deutschen Bildschirmtexte lassen dabei keine Frage offen. Eure schlimmsten Wunden heilen in Kisten und Lastwagen versteckte Erste-Hilfe-Sets, für ausreichende Feuerkraft sorgen Munitionsextras. Mit Power-Ups baut Ihr Euren Colt zu einer mächtigen Plasmawumme aus, Blitzsymbole sammeln Kräfte für wuchtige Spezialattacken. *oe*



Auf der Insel des größtenwahnsinnigen Cheb greifen Euch angefaulte Zombie-Experimente an.

Im Vergleich zum actiongeladenen Vorgänger setzt "Reloaded" noch eins drauf: Ballerfans genießen die präzise Steuerung und das praktische Ausweichen zur Seite. Die düsteren Labyrinth sind farbenfrohen bis metallisch-kalten Landschaften gewichen, die dank versteckten Trampelpfaden und Polygonhügeln sehr plastisch wirken. Wüste Explosionen und Blutspritzer erschrecken selbst den abgehärteten Metal freak - der Gewaltfaktor ist teils abartig hoch. Für knüppelharte Stimmung sorgen obendrein die groovigen Metal-Techno-Mixes im Hintergrund. Abwechslung vom Hardcore-Geballer bieten die geschickt inszenierten Rätsleinlagen: Blöcke verschieben, Schalter betätigen und das Sammeln von Gegenständen geben der Action-Schlacht etwas Spieltiefe und würzen das Geschehen. Hart, aber herzlich!



Oliver Ehrle



Driveby-Shooting: Vom Fließband aus erledigt Ihr Chebs Wachen praktisch im Vorbeigehen.



Er kam aus dem Feuer: Funkelnde FMV-Sequenzen veredeln Spielbeginn und Abspann.

SPIELSPASS 77%

RELOADED

HERSTELLER: Gremlin

SYSTEM: PlayStation

ZIRKA-Preis: 100 Mark

GRAFIK: 80% SOUND: 82%

Blutrotes 3D-Geballer mit stillvollen Rätsleinlagen, Effektgespickter Polygongrafik und präziser Steuerung.

AB 18

Hardcore 4x4

Zwar dürft Ihr im Einzelrenn- und Zeitfahr-Modus



Truck-Parade: Für jede Strecke eignet sich ein anderer Pick-Up am besten.

jedesmal Euren Lieblings-Blechhaufen wählen, doch im Turnier seid Ihr auf einen Typen festgelegt.



PS Jugendschützer sollten sich ob des verdächtigen Titels schnell beruhigen: Nein, mit "Hardcore 4x4" verspricht Gremlin keinen Magazin-Sonderpack voller nackter Mädchen, sondern eine waschechte Gelände-Rallye. Waren im letzten Monat die Motocross-Bikes mit "International Moto-X" an der Reihe, so dürft Ihr jetzt in vergleichbar mörderischem Terrain mit bulligen Allrad-Trucks um die Wette rasen. Auf sechs unterschiedlichen Strecken balgen sich die Trucks um die Spitzenposition. Dabei sind die Kurse keine simplen Rundstrecken: Zum einen benötigen selbst gute Fahrer etwa eine Minute, um die kreuz und quer durchs

Entscheidung im Morgengrauen: Die Karawane zieht nur oberflächlich friedlich an einer Paßstraße vorbei.



Ein seltener Anblick: Die Trucks dröhnen auf geteerten Straßen! Doch das ändert sich in Sekundenschnelle...

Naturschutzgebiet führenden Wege abzufahren, zum anderen machen Euch realistische Wetterbedingungen die Tour-de-Force zur Hölle: Nebel verkürzt Eure Sicht auf Kühlerhaubenlänge, Schneegestöber verschlechtert die Optik nochmals deutlich, und zu allem Überfluß rasen die Umwelt-Rüpel auch in stockdunkler Nacht durch die Pampa. Ohne grobe Kurskenntnis seid Ihr aufgeschmissen: Teils erkennt Ihr die Wege selbst bei gutem Wetter erst in letzter



Saturn: Mit geglücktem Turbo-Einsatz schießt Ihr noch auf der Startgeraden am Feld vorbei.



Saturn: In der Ego-Perspektive fliegt Ihr auf in Schwierigkeiten befindliche Konkurrenten zu: Festhalten!



Hoppla: Die Rallye-Teilnehmer sind irrtümlich im "Desert Storm"-Lager gelandet und wirbeln mächtig Staub auf!

Sekunde und donnert anfangs mangels vorbereitender Steuerbewegungen in die Begrenzungen. Zusätzlich machen Euch aufgewirbelter Sand (in der Wüste) und herumwirbelndes Laub (im herbstlichen Wald) die Orientierung schwer. Wer besonders fieses Schlagloch-Kombinationen ausweichen will, muß im Einzelrenn- oder Zeitfahr-Modus (letzterer für bis zu acht Spieler nacheinander) einige Übungsrunden drehen und die zeitsparende Ideallinie erkunden, bevor er auf's Ganze geht und sich den Turnierstrapunzen unterwirft. Insgesamt stehen sechs Trucks zur Auswahl: Speed-Freaks wählen ein Modell mit brachialer Höchstgeschwindigkeit, für harsche Wetterbedingungen (Schnee, Regen,



Oje! Der dramatische Sinkflug des Vordermanns kündigt eine steile Kuppe an. Verreißt Euch nicht das Genick!

Eis) eignen sich dagegen Modelle mit hoher Bodenhaftung. Doch für die wildesten Berg- und Tal-Fahrten solltet Ihr vor allem ein Auge auf eine gute Federung werfen: Trucks mit mangelhaften Stoßdämpfern neigen nach Sprüngen und gnadenlosen Drängeleien zum Umkippen, eine weiche Federung fängt



Nebel in den Highlands: Kein Pop-Up-Vertuschungseffekt, sondern gezielte Renn-Erschwernis.



Da jeder Knopf des Joypads belegt ist, werden Euch Erfolgserlebnisse erst nach längerer Einspielzeit gegönnt.



Die Ego-Ansicht: Das Cockpit könnt Ihr auch ausblenden, um nicht von den Lenkbewegungen irritiert zu werden.

Euer PS-Monster selbst beim Aufkommen auf zwei Reifen noch sicher ab. Trotzdem braucht Ihr einen guten Magen: Die "Hardcore"-Wettbewerbe rütteln Euch selbst in einer der beiden Von-hinten-Ansichten dermaßen durch, daß Ihr fast seekrank werdet, sensiblere Naturen spielen sowieso auf kleineren Bildschirmen. In eine der zwei Cockpit-Perspektiven wagen sich nur die Profis: Die Übersicht ist stark eingeschränkt, und Ihr starrt wegen der Dauer-Schaukelei und der häufigen Ausflüge öfter mal auf den Fahrbahnuntergrund, der mehrmals innerhalb einer Strecke wechselt.



Kein Drehzahlmesser auf dem Saturn: Ihr kämpft Euch durch hügeliges Geirgs-Terrain und werdet heftig attackiert.

In jedem Rennen habt Ihr drei Turbos zur Verfügung, mit deren Hilfe Ihr günstige Überholpositionen ausnutzen solltet. Für einen Sieg der zwischen drei und fünf Runden dauernden Rennen sackt Ihr zehn Punkte ein, Zweit- und Drittplatzierter entsprechend weniger. Eine Tuning-Option gibt's leider nicht, direkt nach dem Rennen startet Ihr zur nächsten Rallye. Nach jedem Rennen könnt Ihr speichern, gewinnt Ihr die "Amateur"-Liga, warten mit den zwei Profiligen deutlich schnellere Morast-Infemos auf Euren (hoffentlich gefühl-

vollen) Gasfuß. Während die Analog-Controller unterstützende Sony-Version mit flüssiger Grafik ohne nennenswerte Fehler glänzt und Euch somit eine gelungene Rennumgebung auf den Bildschirm zaubert, müßt Ihr auf dem Saturn mit technischen Schwächen auskommen. Auch die Steuerung der Sega-Rallye ist schwieriger umzuset-

zettel. Eine Tuning-Option gibt's leider nicht, direkt nach dem Rennen startet Ihr zur nächsten Rallye. Nach jedem Rennen könnt Ihr speichern, gewinnt Ihr die "Amateur"-Liga, warten mit den zwei Profiligen deutlich schnellere Morast-Infemos auf Euren (hoffentlich gefühl-

Ohne die flüssige Playstation-Grafik macht "Hardcore 4x4" auf dem Saturn wenig Spaß. Gerade bei dem simpel zu bedienenden Chaos-Geräse braucht's eine fließende Umgebung und sensible Steuerung: auf dem Saturn keine Spur davon. Die hammerharten Strecken sind ausgezeichnet entworfen, nach ein wenig Einspielzeit kennt Ihr die fiesen Stellen und umfährt sie elegant, während CPU-Raser oft im Schlagloch hängen. Action gibt's genug: Gegner überschlagen sich, Ihr springt nach einer Kuppe in die Absperrung und fangt das taumelnde Fahrzeug gerade noch ab, der Pulk stößt sich gegenseitig aus einer scharfen Gebirgskurve. Die Rennen bleiben dank intelligenter Programmierung immer spannend, lediglich eine Werkstatt mit Tuning-Option hätten die Designer noch einbauen sollen: Ein gelungenes Brachial-Rennen für hartbesessene Off-Road-Fans mit Teerstraßen-Allergie!



Christian Blendl



Nur auf der Playstation: Dreck- und Laubfontänen behindern die Sicht zum Vorder-Truck.



So schmilzt der Winter: Mitten in der Nacht kurvt Ihr durch den vereisten Gletscher-Kurs.

Strecken:
Selbst wenn sich sechs Kurse nicht



Sechs Strecken, die Euch kräftig durchschütteln: Hardcore!

allzu umfangreich anhören: Durch deren Länge, dem wechselnden Untergrund und die vielfältigen Witterungen habt Ihr genug Abwechslung.

SPIELSPASS 53%

HARD CORE 4x4
PRESS START BUTTON
© GREMLIN INTERACTIVE LTD., 1996

HERSTELLER: Gremlin
SYSTEM: Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 49%
SOUND: 52%

Verfälschte Saturn-Rallye mit Ruckel-Grafik, schwammiger Steuerung und vielen Fehlern: Spielbar, aber wenig spaßig!

SPIELSPASS 73%

HARD CORE 4x4
START
STOP

HERSTELLER: Gremlin
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 74%
SOUND: 52%

Beeindruckend flüssige Brachial-Rallye mit hemmungslos chaotischen Kursen: Ein Fest für Offroad-Fans!

Robotron X



Schnelle Stellungswechsel geraten aufgrund des wirren Scrollings zur Glückssache: Knallt Ihr in einen Gegner oder nicht?

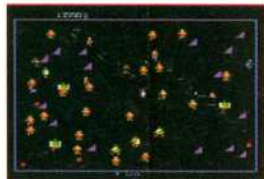


Rettet Ihr eine der ziellos herumwandernden Geiseln, rotiert die Punkte-Belohnung auf Euch zu.



Jetzt geht's rund: Die bössartigen Roboter explodieren nach Schnellfeuer-Beschuß im aufwendigen Polygon-Feuerzauber.

Gerade die simple Konzeption fasziniert Actionspieler an "Robotron: 2084": Im Original gibt es weder Scrolling noch



Siegen oder sterben: Der (stets flüssig ablaufende) "Robotron"-Klassiker...

neu auftauchende Gegner – Ihr seht der Gefahr von Anfang an in's Auge und entwischt den unzähligen herantrottenden Robotern durch halsbrecherische Flucht-Aktionen. Playstation-Besitzer sichern sich die "Williams Arcade's Greatest Hits"-Kollektion: Mit von der Partie ist der Oldie in einer 1:1-Version.

PS Man nehme einen unbestrittenen Videospiele-Klassiker, verpasse ihm eine 3D-Oberfläche, stelle sämtliche Objekte als Polygon-Figuren dar und fülle den übrigen CD-Speicherplatz mit trendiger Techno-Musik – fertig ist das "neue" Kultspiel. So dachte Williams und verpaßte dem Oldie "Robotron: 2084" eine umfassende Modernisierung. Wir erinnern uns: Beim Original steuert Ihr einen Gnom mit übermenschlichen Ballerfähigkeiten durch bildschirmgroße Levels. Ziel der Schießerei: Die letzten Überlebenden einer versprengten Familie durch Berührung zu retten. Sämtliche Bösewichte (zerstörbare und unzerstörbare Roboter, herumjagende Drohnen und "Brains", die gefundene Menschen zu gefährlichen Zombies umpolen), machen Jagd auf den Spieler, der sich mit Hilfe einer unabhängig von der

Bewegungsrichtung bedienbaren Schnellfeuerwaffe seiner Haut erwehrt. In der Neuauflage steuert Ihr einen 3D-Knirps durch die Szenerie, die Kamera folgt Euren Bewegungen, so daß Ihr nie das gesamte Spielfeld seht. Die wenigen alten und jede Menge neuer Stahlgegner jagen Euch permanent, jetzt teleportieren sich die Biester jedoch ständig neu herbei, so daß Ihr mehrere Minuten für ei-



Vernichtet die Trafos, um aus dem Weidezaun-Gefängnis zu entfliehen.

Was ist bloß aus "Robotron" geworden: Im Eifer des Polygon-Wahns übersahen die Designer so ziemlich alle spielerischen Qualitäten des antiken Originals. Das krampfhaft Scrolling nimmt Euch die gerade bei diesem Spiel unbedingt notwendige Übersicht: Bei schnellen Ausfallschritten (eines der wesentlichen Spielelemente) lauft Ihr prompt in herumwackelnde Gegner, die zu allem Überfluß auch noch beständig nachwachsen und so rasch zu Langeweile führen. Am schlimmsten finde ich als Klassik-Fan die schlampige Programmierung: Kaum wuseln mehr als zehn Roboter auf dem Feld, geht die Grafik in die Knie und Eure Figur hüpfet in abgehackten Ruckel-Bewegungen über den Bildschirm. Tummeln sich in späteren Levels doppelt so viele Objekte, verlieren auch Profis die Übersicht. Nur gelegentlich schimmert das chaotische Flair des 80er-Jahre-Vorbilds durch die mißlungene neue Oberfläche – kauft Euch lieber die "Williams Arcade's Greatest Hits" mit dem Original.



Christian Blendl



Mit zunehmender Spieldauer werden die Grafiken immer schräger: Anfangs nur mit Linien angedeutet (links), kämpft Ihr später auf psychedelischen Farbverläufen.

nen der insgesamt 200 Levels benötigt. Ab und zu findet Ihr in Bonus-Icons neben Freileben auch kurzfristige Dreifach, Doppel- und Wellenschuß-Extras, nach einigen Abschnitten vernichtet Ihr in Bonus-Feldern z. B. einen Wespenschwarm nach "Galaga"-Manier. Hektisches Techno-Gebolze feuert Euch bei der Schrott-Jagd zu Höchstleistungen an, der wuchtige Sony-Analogstick wird getreu dem Original-Automaten unterstützt. *cb*

SPIELSPASS 49%

ROBOTRON X

HERSTELLER Williams

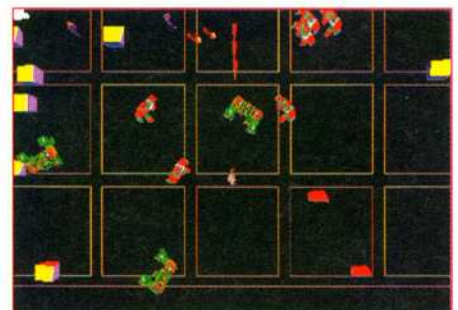
SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 44% SOUND 68%

Übel verschlimmbesserter Nachfolger des Shoot'em-Up-Opas: Nach wenigen Versuchen langweilt das Ruckel-Inferno.

12



Im Pause-Menü könnt Ihr auch die zweidimensionale Von-oben-Ansicht wählen: Etwas mehr Übersicht.

Andere Versionen
Saturn- und PC-Versionen erscheinen zeitgleich.

MARO

VIDEOSPIELE

MARO
in Reutlingen
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756



NEO GEO HARDWARE

DOUBLE SPEED DM 799,90
SINGLE SPEED (gebraucht) DM 249,90
JOYSTICK DM 129,90

NEO-GEO CD Spiele

SUPER SIDEKICKS DM 109,90
CYBER LIP DM 119,90
LAST RESORT DM 119,90
SENGOKU 2 DM 99,90
KARNOV'S REVENGE DM 99,90
AEROFIGHTERS 3 DM 139,90
METAL SLUG DM 139,90
STREET HOOP DM 129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT DM 99,90
SAMURAI SHODOWN II DM 99,90
GALAXY FIGHT DM 99,90
KABUKI KLASH DM 99,90
KING OF FIGHTERS 95 DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 3 DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 4 DM 139,90
GOW CAIZER DM 99,90
ART OF FIGHTING 3 DM 139,90
NEO TURFMASTER DM 99,90
BRIKINGER-IRON CLAD DM 139,90
KING OF FIGHTERS 96 DM 139,90
KING OF FIGHTERS 94 DM 39,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE DM 69,90
KING OF MONSTERS 2 DM 89,90
RIDING HERO DM 59,90
BASEBALLSTARS DM 59,90
SAVAGE REIGN DM 69,90
VIEW POINT DM 59,90
FATAL FURY 3 DM 79,90
MUTATION NATION DM 59,90
ROBO ARMY DM 99,90
NINJA COMMANDO DM 89,90
CROSSED SWORD DM 59,90
PULSTAR DM 69,90
ALPHA MISSION II DM 69,90
NINJA COMBAT DM 69,90
SAVAGE REIGN II DM 139,90
GHOST PILOTS DM 69,90

NEO GEO MODULE NEU

SAMURAI SHODOWN 3 DM 299,90
SAMURAI SHODOWN 4 DM 599,90
SAVAGE REIGN DM 599,90
PULSTAR DM 599,90
GEBRAUCHTE NEO-GEO
MODULE AM LAGER



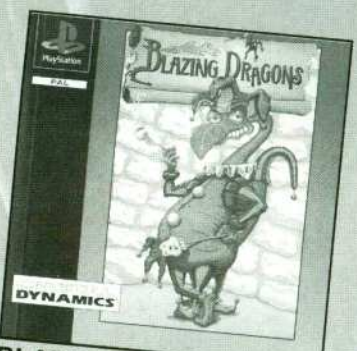
FORMULA 1 109,90



RISE 2 49,90



TEKKEN 2 109,90



BLAZING DRAGONS 69,90

HARDWARE

SONY PLAYSTATION dt. DM 389,90
SEGA SATURN dt. DM 449,90
N64 US./JP. RGB DM 599,90
COBRA LIGHT GUN
PSX/SATURN DM 79,90

39,90
PSX WORLD CUP GOLF DT.
SATURN GALAXY FIGHT DT.
TOMB RAIDER PLAYERS GUIDE
STAR GLADIATOR PLAYERS GUIDE

49,90
PSX PRIMAL RAGE DT.
PSX TOTAL ECLIPSE DT.
SATURN CYBERIA DT.
SATURN EUROSOCER 96 DT.

59,90
PSX VIEW POINT DT.
PSX CHESSMASTER DT.
SATURN SEGA RALLY US.
SATURN PRIMAL RAGE DT.
SATURN TRUE PINBALL DT.
SATURN WWF ARCADE DT.

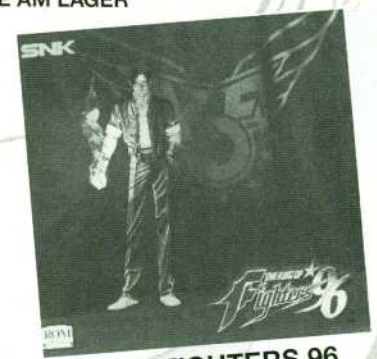
69,90
PSX MEGA MAN X 3 JP.
PSX CYBERIA DT.
SATURN SEGA RALLY DT.
SATURN STARFIGHTER DT.
SATURN GUARDIAN HEROES DT.

89,90
PSX BAPHOMET'S FLUCH DT.
PSX NAMCO MUSEUM 2 DT.
PSX PENNY RACER DT.

99,90
PSX DIE HARD DT.
PSX TOMB RAIDER DT.
PSX PROJECT OVERKILL DT.
PSX ALLIED GENERAL US.
PSX ADVENTURES OF LOMAX US.
SATURN COMMAND & CONQUER DT.
SATURN DAYTONA CCE DT.
SATURN VIRTUA COP 2 DT.

119,90
PSX STAR GLADIATOR US.
PSX REBELL ASSAULT 2 US.
PSX TEMPEST US.
SATURN DIE HARD US.
SATURN DRAGON FORCE US.

149,90
PSX SOUL EDGE JP.
PSX RIDGE RACER 3 JP.
PSX SAMURAI SHODOWN JP.
SATURN NIGHTS+ANALOG DT.
SATURN VIRTUA COP DT.



KING OF FIGHTERS 96
362 MEGABIT 139,90

**Ratenkauf von
NINTENDO 64,
NEO GEO, Sega
Saturn und Sony
Playstation
möglich.**

NINTENDO 64

JOYPAD US./JP. DM 99,90
MEMORY CARD JP. DM 49,90
PILOT WINGS 64 US. DM 179,90
CRUISE USA US. DM 199,90
SHADOW OF THE EMPIRE US. DM 199,90
WAVE RACE 64 US. DM 199,90
SUPER MARIO KART 64 JP. DM 229,90

**Bestellungen ab 2 CD's sind
versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!**

**Nun auch im Internet:
<http://www.maro-gmbh.com>**

**Königstraße 16 (geg. McDonald's) · 70173 Stuttgart
Telefon 07 11/22 14 22 · Fax 07 11/22 14 25**

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 10.00 bis 16.00 Uhr.

ACHTUNG NEUE ÖFFNUNGSZEITEN



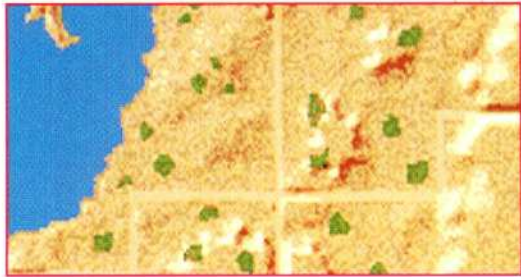
Black Dawn



Die Cockpit-Perspektive bietet Euch trotz schwenkbarer Kamera nur wenig Übersicht.



Ein MANIAC im Nachteinsatz: Die eingeblendete Karte zeigt Eure nächsten Ziele, in der großen Übersichtskarte sind alle Gegner vermerkt.



Siegreiche

Piloten werden mit gerenderten FMV-Sequenzen belohnt: Nach jeder Mission erlebt Ihr den finalen Zielflug noch einmal.



PS Playstation-Piloten stillgestanden! Fanatische Diktatoren und geldgierige Drogenhändler drohen den Weltfrieden zu stören. Nun liegt es an Euch, diesem finsternen Treiben ein Ende zu setzen. Egal ob in Zentralamerika, dem Mittleren Osten oder der Antarktis: Höchste Eile ist geboten. Eure Anweisungen erhaltet Ihr per Digifunk in der Luft. Nach Eurem Start vom Polygon-Stützpunkt wählt Ihr eine von fünf Seiten-, Rück- oder Cockpit-Perspektiven. Per Sprachausgabe dirigiert Euch der Kommandant zum taktischen Ziel, eine Karte in der rechten unteren Ecke informiert Euch mit kleinen Punkten über den ungefähren Standort. Mit MG, Napalmbomben, Luft-Boden- und "Fire & Forget"-Raketen zerlegt Ihr Panzer,

Geschützstellungen, Transporter-Konvoys und Bunker. Habt Ihr den Feind aus seinen Splittergräben gesprengt, übermittelt Euer Chef den nächsten Auftrag.

Im Kampf achtet Ihr stets auf Munitionsvorrat, Hubschrauberzustand und Spritanzeige: Ballert Ihr einen Feind vom Himmel, erscheinen passende Extras, die leere Nachschubregale und den Tank füllen. Doch nicht das Zerstören allein ist Eure Aufgabe: Für delikate Einsätze setzt Ihr Navy Seals-Einheiten hinter den feindlichen Linien ab, aus Gefangenenlagern entkommene Flüchtlinge warten hilfeschreiend im besetzten Gebiet. Auch wichtige Computer-Bänder müssen gesichert werden: Wer die gut versteckten Schätze bergen will, muß Lagerhallen und Bunker unter Beschuß nehmen.

Habt Ihr schließlich die Drogenküche oder das feindliche Hauptquartier zerstört, erwartet Euch die Siegesfeier in Form einer militärischen FMV-Sequenz. Wer sich nicht gleich im nächsten Krisengebiet Ordnen verdienen möchte, speichert seinen Spielstand per Memory Card und beantragt Fronturlaub. Um Eure Kampfkünste zu schulen, duelliert Ihr mit einem Kumpel im Zwei-Spieler-Modus aus der Vogelperspektive. *oe*



32-Bit-"Space War": Im Zwei-Spieler-Modus duelliert Ihr Euch aus der Vogelperspektive mit einem Kumpel.

Wer über genau dosierten Munitionsvorrat klagt (à la "Soviet Strike") und lieber verschwenderisch durch die Gegend ballert, ist bei "Black Dawn" richtig: Großzügig verteilte Extras erlauben wutentbranntes Raketenfeuer, die heroischen Synthieklänge und der coole Digifunkkontakt verbreiten eine gespannte Atmosphäre. Leider wird's im Kampf öfters hektisch, da Ihr nicht alle kombinierten Feuerknopf Befehle ständig im Kopf behalten könnt. Dafür weicht Ihr feindlichem Feuer geschickt zur Seite aus, die taktisch kniffligen Missionen motivieren ungemein. Außer der "Von hinten"-Perspektive sind die Simulationsansichten mangels Übersicht unnütz, der improvisiert wirkende Zwei-Spieler-Modus kann ebenfalls nicht überzeugen. Wenn Ihr zudem gelegentliche Pop-Ups und Clipping in Kauf nehmt, erwartet Euch eine blitzschnelle Luftschlacht.



Oliver Ehrle



"Go! Go! Go!" – Mit motivierendem Kampfgeschrei stürmen die geflohenen MIAs in den rettenden Hubschrauber.



Mit seitlichen Ausweich-Manövern schlängelt Ihr Euch durch das Flackfeuer schwerbewachter Ziele.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version erscheint in Kürze.

SPIELSPASS 70%

BLACK DAWN

ONE PLAYER
TWO PLAYER VS.
OPTIONS

HERSTELLER
Virgin

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
63% 78%

Blitzschnelle 3D-Action mit ungünstiger Joypad-Belegung und fehlender Übersicht, jedoch cleverem Missions-Design.

AB 16



Iron & Blood

Duellanten bis auf den letzten Blutstropfen. Büßen alle Kämpfer eines Teams ihr Leben ein, triumphiert die gegnerische Mannschaft. Habt Ihr nach der Campaign-Wahl Euren Charakter selektiert, steigt die gerenderte Helden-

fratze aus einer magischen Feuerschale auf und wartet auf ihren Kontrahenten: Der Computer stellt die beiden Widersacher mit dumpfem Gegrolle vor – auf einen Schriftzug müssen die mittelalterlichen Analphabeten verzichten. Anschließend hauen sich die RPG-Prügler Blech-Birnen und Zipfelmützen mit konventionellem Schlag-Repertoire ein, die Spezial-Manöver hat man mit vorlagengerechten Namen wie "Get Artifact", "Arcane Ability" oder "Lightning Rod" betitelt. Schlagkombinationen hat man vorsichtshalber als Combo-Listen aufgeführt – mit den brachialen Serien-Hits der Konkurrenz haben die zwei oder drei Attacken starken Angriffsserien allerdings wenig zu tun. Für die Hintergrundoptiken wurden Ambiente-getreue

Bitmap-Tapeten wie Friedhof oder Zwergenstollen ans Firmament gekleistert. *rb*



Die Paper-and-Pencil-Vorlage wurde vom amerikanischen Rollenspielguru Gary Gygax entwickelt: "Dungeons & Dragons" erschien 1974 als erstes Rollenspiel, gefolgt von der regeltechnisch überarbeiteten Profi-Auflage "Advanced

Xenobia weicht mit einem "Toshinden"-Manöver zur Seite aus, ihr träger Kontrahent stolpert unbeholfen vorbei.

PS Für "Iron & Blood" hat man die "Ravenloft"-Welt des "AD&D"-Rollenspiels als Hintergrund gewählt: Der untote Lord Soth lädt edle Recken wie Paladine und Elfen zum 3D-Duell, Monster wie Werwölfe, Goblins und skelettierte Konservendosen vertreten die heimische Ravenloft-Mannschaft. Ihr wählt im "Head to Head"-Match Euren Wunschgegner oder stellt unter "Campaign" aus drei bis sechs Kämpfern eine Prüglertruppe zusammen: Anstatt ihren Kontrahenten im Team-Kampf Struppfell und Plattenrüstung über die Ohren zu ziehen, bekämpfen sich die Kampagnen-

Andere Versionen
Eine Saturn-Umsetzung erscheint in diesen Tagen.

Hoffentlich Robert Bannert finden die Entwickler AD&D-Fans mit Prügel-Faible – außer dem TSR-Logo können wir kein Kaufargument entdecken. Die Kämpfer stolpern mit hölzernen Manövern vor tristen 2D-Optiken umher, nach einer Drehung zeigt man dem Gegner die kalte Schulter und läßt sich hinterrücks meucheln. Nach einem Sturz stehen die 3D-Dödel nicht auf, sondern wälzen sich in Seelenruhe auf dem verzerrten Texturen-Teppich. Die positive Seite: Zeitaufwendige Kampagnen und 16 Kämpfer.

SPIELSPASS		42%
HERSTELLER	Acclaim	
SYSTEM	Playstation	
ZIRKA-Preis	100 Mark	
GRAFIK	46%	SOUND
		60%
Schlampige 3D-Prügelei nach Rollenspielvorlage: Flacker-Kämpfer kloppen sich vor schwachen Bitmap-Optiken.		



Ravenloft-Fürst Soth hatte seinen ersten Auftritt in der Dragonlance-Welt.

Dungeons & Dragons" (AD&D). Auch wenn TSR kurz vor der Pleite steht: Das Rollenspiel boomt.

CyberSpace 32 BIT



SV 1100 PS PROPAD
Mega-Gamepad mit 8 Spieltasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe
DM 69,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 1102
DM 49,95*



SV 1107 PS PROGRAM PAD
Das programmierbare Pad für Sony-Playstation. Sowohl die zehn Feuertasten als auch das Steuerkreuz sind komplett programmierbar, und all das im transparenten Gehäuse.
DM 69,95*



SV 461 ECLIPSE PAD
Super-Joyypad mit 6 Spieltasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe
DM 49,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 460
DM 39,95*



SV 1101 PS ARCADE
Top-Konsole für Sony-Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.
DM 99,95*

Jöllenberg

GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel
Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC SPIELSPASS AG
Bahnweg Nord · Postfach 25
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/750 10 00 · Fax 081/750 10 08

Österreich: ABC SPIELSPASS
Großhandels-GmbH
Vorarlberger Wirtschaftspark
A-68400 Götzis/Österreich
Tel. 0 55 23/56 510 · Fax 0 55 23/64 794



*unverbindliche Preisempfehlung

Breakpoint Tennis

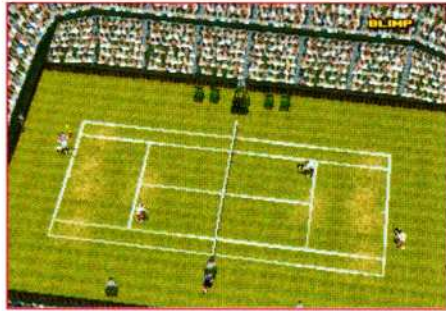
Die Auswahl an Tennis-Cracks ist nicht berühmt: Insgesamt stehen acht Individualisten zur Verfügung, die mit wenigen Worten beschrieben sind. Leider gibt es keine Option, sich einen eigenen Spieler zu basteln und ihn durch bestimmte Aktionen zu trainieren und langsam aufzubauen.



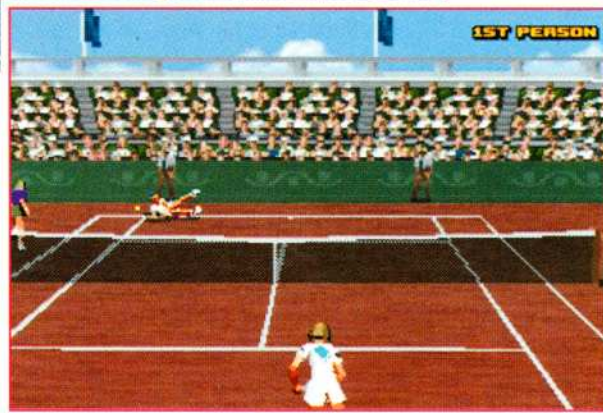
Nur nicht stolpern: Wenn Ihr den Ball mit normalen Mitteln nicht mehr erreicht, hechtet sich der Spieler automatisch.



Zwei mal vier ergibt acht: Je ein männliches und ein weibliches Tennis-Quartett stehen zur Wahl.



Wo ist denn eigentlich der Ball? Diesen Blickwinkel darf man nur bei Wiederholungen einstellen.



Im Spiel scrollt und zoomt der Platz je nach Blickwinkel mit: Technisch akzeptabel, aber nicht optimal.



Wir müssen (vorerst) draußen bleiben: Anfangs dürft Ihr nur die vier Turniere links oben anwählen.

nem zusätzlichen Feuerknopfdruck kann man den Aftertouch regeln. Mit den L/R-Tastern dürft Ihr wiederum die Blickwinkel durchschalten: Ihr seht den Platz von schräg hinten (normale TV-Ansicht), von ganz weit hinten (noch bessere Übersicht) und aus der Beinahe-Ego-Perspektive Eures Spielers. Letzteres ist jedoch nur bei Einzel gegen den Computer erlaubt, da sonst die übrigen Spielern nichts mehr überblicken. Schaut Ihr Euch einen spannenden Ballwechsel in der Wiederholung an, stehen weitere Blickwinkel zur

SA Die Spieleentwickler im Tennis-Rausch: Neben Namco's "Smash Court Tennis" (siehe Test rechts nebenan) buhlt Ocean's Machwerk um die Gunst der Filzball-Artisten. Auch wenn Einschaltquoten und Spitzen-Rankings deutscher Real-Cracks nach unten zeigen, ist Deutschland noch immer ein Tennis-verrücktes Ländlein. So wird es die geneigten Bild-

schirm-Sportler freuen, daß ihnen "Breakpoint Tennis" anbietet, sich in einer Serie von 16 Turnieren zu bewähren. Dieser Wettkampf-Modus ergänzt die typischen Freundschafts-Matches für ein bis vier menschliche Spieler. Bevor Ihr den Centre-Court betretet, wählt Ihr Euer Alter Ego aus acht unterschiedlich gewieften Tennis-Profis. Danach sucht Ihr einen Platz mit Eurem Lieblings-Beleg aus und drescht endlich auf den Spielball ein. Die Steuerung unterstützt typische Schlagvarianten, mit ei-

Wahl. Das ist aber mehr ein optischer Gag, denn ein strategisches Element zur Fehler-Analyse. Wer seine gesammelten Schandtaten sehen will, der ruft lieber die Statistik auf. *mg*

! "Breakpoint Tennis" spielt ganz gut mit, die "Big Points" verfehlt es jedoch konsequent. Schon die Präsentation ist recht bieder, und dieser Lieblosigkeits-Mief zieht sich durch das ganze Spiel. Weder die einzelnen Courts noch die Spieler sind hübsch gezeichnet bzw. animiert - zum Spielen reicht die Grafikqualität zwar aus, aber ein Hingucker ist's wirklich nicht. Ähnliches gilt für den Sound, die Technik und die Steuerung: Die Programmierer haben gerade mal das Nötigste implementiert, jeglicher kreative Impuls wurde im Keim erstickt. Bitte nicht falsch verstehen: "Breakpoint Tennis" ist spielbar und frei von größeren Mängeln, aber deutlich schwächer als die meisten 16-Bit-Simulationen. Glück für Ocean, daß die Konkurrenz auf dem Saturn überschaubar ist - bald kommt jedoch mit "Davis Cup Tennis" ernsthafte Konkurrenz.



Martin Gaksch

58%

BREAK POINT

PRESS START BUTTON

HERSTELLER
Ocean

SYSTEM
Saturn

ZIRKA- PREIS
100 Mark

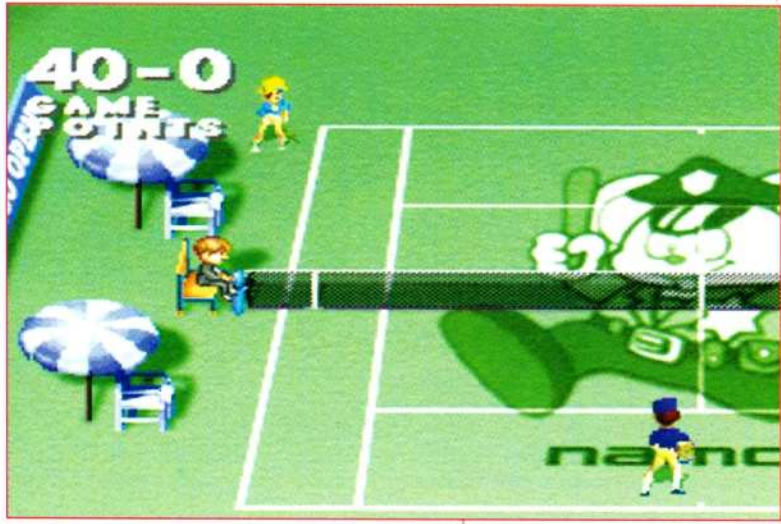
GRAFIK 46% SOUND 44%

Ordentlich spielbare, aber insgesamt lieblose Tennis-simulation. Solide Standard-Steuerung, dürftige Optik.



Oben seht Ihr vier der insgesamt acht Stadien. Die Bodenbeläge entsprechen den Standards der realen Tennis-Tour: Ihr spielt u.a. auf einem Wimbledon-typischen Gras-Court, erlebt staubige Sandplatz-Matches und meistert Herausforderungen auf Kunststoffbelag.

Smash Court Tennis



PS Das ging schnell: Wenige Wochen nach der Japan-Veröffentlichung (siehe

Import-Test in MAN!AC 11/96) betritt Namco den europäischen Centercourt. "Smash Court Tennis" folgt der Tradition des Super-Nintendo-Vorgängers und zeigt weniger ein optisch realistisches, dafür um so putzigeres Fun-Tennis. Ein bis vier Spieler wählen aus je zwölf männlichen und weiblichen Filzball-Cracks, um anschließend auf zehn individuell gestalteten Plätzen auf Punktejagd zu gehen.

Wer von Trainings-Sessions und Freundschaftsspielen genug hat, wagt sich zu den Turnieren. In diesem Modus werden für gewonnene Matches Bonuspunkte verteilt. Je besser Ihr werdet, an desto höherrangigen Turnier-Serien dürft Ihr teilnehmen. Anfangs steht Euch jedoch nur die "Rookie League" zur Verfügung. In jeder dieser Ligen sind verschiedene Veranstaltungen angesetzt, die Ihr mit Eurem Lieblings-Crack besucht. Wie obiges Bild schon andeutet, stimmen die Größenverhältnisse von Spielern und Platz nicht mal andeutungsweise. Dies unterstreicht den Cartoon-Charakter von "Smash Court Tennis" – die Steuerung ist dafür seriös und erlaubt alle wichtigen Schläge inklusive Becker-Hecht, Schmetterball, Lob, Slice und Superpower-Topspin. mg.

Die Turnierplätze sind über die ganze Welt verstreut und mit kuriosen Kulissen ausgestattet.



! Verkaufszahlen verpflichten: Aufgrund des Erfolges von "Smash Tennis" für das Super Nintendo änderte Namco am Konzept recht wenig. Wer braucht schon Polygone, wenn die Kunden auch mit putzigen Cartoon-Charakteren zufrieden sind? Ich finde das O.K. Auch wenn der Platz eher quadratisch ist, und die Optik auf 16-Bit-Niveau verharret, spielt sich "Smash Court Tennis" ausgezeichnet. Der Turnier-Modus ist für Solo-Spieler höchst motivierend. Multitap-Unterstützung garantiert zeitlosen Doppel-Spaß. Lediglich Einsteiger tun sich gegen die starken Computergegner schwer, dafür ist die Steuerung nachvollziehbar und belohnt eifriges Training. Profis schätzen die gewieften CPU-Cracks und erfreuen sich an spannenden Ballwechseln. Aber warum gibt's keine Zeitlupe?



Martin Gaksch

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER
Namco

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK 48% **SOUND** 50%

Gut spielbares Cartoon-Tennis mit prima Steuerung und motivierendem Turnier-Modus. Nicht sonderlich realistisch.

Andere Versionen
Der Super-NES-Vorgänger erhielt in der MAN!AC 8/94 72 Prozent Spielspaß. Umsetzungen sind nicht geplant.

MYSTIC GAMES

DER EXPERTE FÜR RPG'S UND IMPORT-GAMES

Tel. 08 192 / 1011, Fax. 08 192 / 8146
Mystik Games • Fichtenweg 14 • 86938 Schondorf a.H.

Mo.-Fr. 12-19 Uhr
Sa. 10-14 Uhr

Saturn

- Albert Odyssey
- Dark Savior
- Dragonforce
- Feda Remake
- Legend of Oasis
- Linkle Liver Story
- Longraiser 3
- Lunar
- Lunar Silver Star
- Magic Knight Raquearth
- Master of Monsters
- Mystaria
- Shining Wisdom
- Sword & Sorcery
- The Story of Thor II
- World Advanced Military II

Playstation

- Arc the Lad
- Arc the Lad II
- Baphomet's Fluch
- Beyond the Beyond
- Bio Hazard 2 (vorbestellen)
- Breath of Fire III
- Chronicles of the Sword
- King's Field
- King's Field 2
- King's Field 3
- Ogre Battle
- Over Blood
- Popolocrois

Playstation

- Space Griffon
- Tomb Raider
- Vandal Hearts
- Wild Arms
- Wizardry VII

SNES

- Bahamut Lagoon (Square)
- Chrono Trigger (Square)
- Dragon Quest VI (ENIX)
- Final Fantasy 5
- Final Fantasy 6
- Front Mission 1
- Gun Hazard (Square)
- Lufia 2
- Lufia 2
- Rodra's Treasure (Square)
- Romancing Saga 3
- Sheikun Densetsu 3
- Tactic's Ogre
- Terranigma
- Treasure Hunter 6 (Square)

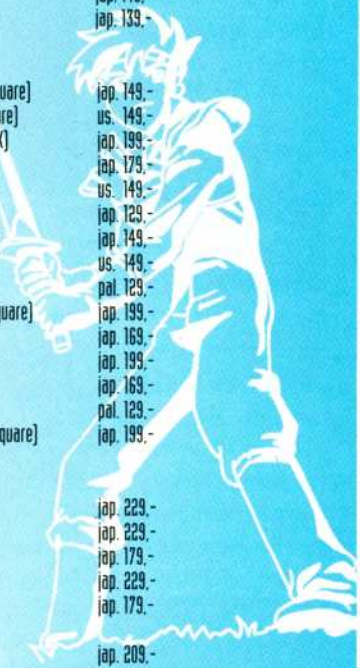
Nintendo 64

- Cruisin USA
- Killer Gold
- Pilot Wings 64
- Shadow of Empire
- Super Mario 64
- Turok (call)
- Waverace 64

- jap. 129,-
- pal. 99,-
- jap. 149,-
- jap. 149,-
- jap. 139,-

- jap. 149,-
- us. 149,-
- jap. 199,-
- us. 179,-
- jap. 129,-
- jap. 149,-
- us. 149,-
- jap. 129,-
- jap. 169,-
- jap. 199,-
- jap. 169,-
- pal. 129,-
- jap. 199,-

- jap. 229,-
- jap. 229,-
- jap. 179,-
- jap. 229,-
- jap. 179,-
- jap. 209,-



Tel. 08 192 / 1011, Fax. 08 192 / 8146

Versandtasche 7,- • Vorkasse 6,- • Nachnahme 9,- • Ab 300,- im Versandkosten frei • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- berechnet.



MORE THAN JUST GAMES

WWW.GALAXY-GAMES.DE



plexus gmbh
plinganserstr.26
81369 München
tel089/7605151

Blast Chamber



Die transparenten Plasma-Bälle müßt Ihr geschickt umlaufen, sonst detoniert Eure Rucksack-Bombe.



Die Totenschädel-Ziffern zeigen an, wie oft die einzelnen Spieler im "Free for all"-Modus schon das Zeitliche gesegnet haben.

Entweder spielt Ihr alle Multi-Player-Kammern hintereinander (Tournament), oder Ihr sucht Euch die von Euch favorisier-

PS Schlechte Nachricht: Stellt Euch vor, Ihr habt eine kiloschwere C4-Plastiksprengstoff-Bombe auf dem Rücken, deren Timer unerbittlich abläuft. Nur wenn ihr einen Kristall schnappt und in Euren farblich passenden Reaktor legt, verlängert sich die Zeit bis zur Detonation um 30 Sekunden. Die zweite schlechte Nachricht: Drei arme Kerle mit demselben Ziel treten zugleich gegen Euch an und schubsen Euch gnadenlos

Lebens-Zeit ab. Extras wie Super-Hochsprung oder Kristall-Sprengsätze sorgen für Abwechslung, die verzwickte Architektur zwingt Euch zu taktischem Vorgehen, um als erster den Kristall zu schnappen. Neben dem Eliminator-Modus streitet Ihr auch im "Free for all"-Wettbewerb: Wer in drei

Zeitlimits zum rettenden Reaktor gelangen. Die Räume entpuppen sich als zunehmend verzwicktere Fallen, wo Ihr mit schnellen Reaktionen und Kombinationsgabe in der richtigen Reihenfolge die richtigen Drehpfeile beschreitet und zwischen teils beweglichen Plattformen herumhüpft. Alle fünf Levels dürft Ihr ein Paßwort notieren oder speichern, zusätzlich merkt sich das Programm die Bestzeiten jedes Raumes, um auch Profis zu motivieren. *cb*



Euer eigenes Turnier: Ihr legt die Kammer-Reihenfolge selber fest.

ten Räume aus und hängt sie zu einer selbstgebastelten Reihenfolge zusammen.



Eine typische Einzspieler-Kammer: Durch geschicktes Drehen des Raumes schnappt Ihr Euch den Kristall!



Knifflig: Plumpst Ihr bei der Treppen-Kombination links nach unten, seid Ihr wegen der Speere sofort ein Leben los.



Statistik: Hier seht Ihr die erfolgreichen Reaktor-Touchdowns jedes Gladiators.

men. Mit dieser sinnvollen Option balgt Ihr Euch nur in den Abschnitten, die von allen Mitspielern gewünscht werden, und spart Euch besonders simple oder komplexe "Blast Chambers".

zur Seite, nur einer von Euch wird die "Blast Chamber" wieder lebend verlassen. Das besondere an den Schauplätzen des Kristall-Gerangels auf Leben und Tod: Tritt einer der Kontrahenten auf einen grünen Pfeil, rotiert die Kammer um 90 Grad, und alle anderen Spieler und der Kristall purzeln auf die neue Bodenfläche: der Kampf beginnt von neuem. Um aufgestaute Haßgefühle zu kompensieren, könnt Ihr den Kristall auch in die gegnerischen Reaktoren bringen: Den Feinden zieht's dabei wenige Sekunden

Minuten am wenigsten Tode stirbt, gewinnt den Kampf. Habt Ihr keine streitbaren Kumpels zur Hand, aktiviert Ihr bis zu drei gnadenlose CPU-Dränger für die 20 Mehrspieler-Kammern. Legt Ihr dagegen Wert auf haarige Kombinationsaufgaben, bahnt Ihr Euch den Weg durch die 40 Einzspieler-Kammern: Hier müßt Ihr innerhalb des knappen

SPIELSPASS 71%

BLAST CHAMBER

HERSTELLER: **Activision**

SYSTEM: **Playstation**

ZIRKA-PREIS: **100 Mark**

GRAFIK: **66%** SOUND: **59%**

Innovatives Mehrspieler-Spektakel mit umfangreichem Solo-Modus - leider artet der Wettkampf teilweise in Chaos aus.

ESRB: **12**

"Blast Chamber" muß man aus zwei Blickwinkeln sehen: Zu unterschiedlich spielen sich Solo- und Mehrspieler-Varianten. Im Solo-Modus gefällt mir die anspruchsvolle Architektur, doch leider müßt Ihr bis zum nächsten Paßwort die schon gelösten Kammern stets nochmal durchspielen. Zudem sind die Level später so hinterhältig ausgetüftelt, daß Ihr mit Vorausdenken nicht mehr weiterkommt: Ihr müßt Euch durch "Try and Error" langsam zur Lösung vorarbeiten. Der Mehrspieler-Modus macht Laune: Zwar spielt sich das Geschehen fast nur in der unteren Ebene ab und es kommt oft zu chaotisch-undurchschaubaren Drängelsituationen, doch das allen Spielern im Nacken sitzende Zeitlimit und die aggressiven Schubs-Manöver sorgen für Spielspaß. Die CPU-Gegner sind übrigens äußerst harte Brocken: Meist zieht Ihr gegen die permanent schlagenden Rowdies den kürzeren.



Christian Blendl



Merry-go-round: Jeder Spieler will seinen Reaktor nach unten drehen, um eiligst den Kristall einzuspeisen.

Andere Versionen - Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.



Sony

Disruptor (us)	115.-
NBA Jam Extreme (us)	115.-
NBA Live '97 (us)	115.-
Pandemonium (us)	115.-
Tomb Raider (us)	115.-
Rage Racer (jp)	139.-
Soul Edge (jp)	139.-
Baphomets Fluch (dv)	89.-
Crash Bandicoot (dv)	99.-
Chronicles o. t. Sword (dv)	89.-
Destruction Derby 2 (dv)	99.-
Die Hard Trilogy (dv)	89.-
Fifa Soccer '97 (dv)	89.-
Namco Prime Goal (dv)	89.-
NHL '97 (dv)	89.-
Pete Sampras Tennis (dv)	89.-
Soviet Strike (dv)	99.-
Wipe Out 2097 (dv)	89.-
WWF in Your House (dv)	89.-
X-Com:Terror f.t. Deep (dv)	89.-
Multinorm PSX RGB	479.-
NeGcon	85.-
8 meg Memory Card	79.-
PSX BOOT CHIP	50.-

Saturn

Amok (us)	115.-
Bedlam (us)	115.-
Bug Too (us)	115.-
Command&Conquer (us)	115.-
Contra:Legacy of War (us)	115.-
Dragon Force (us)	115.-
Hexen (us)	115.-
NBA JAM Extreme (us)	115.-
Scorcher (us)	115.-
Street Racer (us)	115.-
Virtua Cop 2 (us)	115.-
Daytona USA CCE (dv)	99.-
Tomb Raider (dv)	99.-
Worldwide Soccer'97 (dv)	89.-
Multinorm Saturn RGB	559.-
Game Buster	99.-
Joypad	59.-

N64

N64 RGB (us) + Mario 64	700.-
Shadows o. t. Empire (us)	179.-
***** (us)	169.-
Mario Kart (jp)	199.-
Neuheiten telefonisch erfragen !!!	

STÄNDIG NEUHEITEN & SONDERANGEBOTE !
Fon: 07171/81515 + 86303

Preishammer: Multinorm PSX+RGB Kabel+ Spiel 519.-

2nd2none GbR - Greter/Stubenvoll-Heubacherstr.44 - 73529 Schwäb. Gmünd
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten ! FAX: 07171-81554

MEGABOINK

TEL. 0941 - 99 83 76 / FAX - 94 93 25

SATURN, PLAYSTATION
NINTENDO 64, SN, MD,
NEO GEO CD, MANGA,
LASERDISC, HEIMKINO

SEGA SATURN

Tomb Raider dt.	99.-
Worldwide Soccer	99.-
Blam Machineh. dt.	79.-
Virtual On !!! us	109.-
Virtua Fight. Kids	99.-
Toshinden URA	109.-
Aerea 51 us	119.-
Daytona Champ. dt.	99.-
3 Dirty Dwarves us	119.-
Wing Arms us	79.-
Virtua Cop 2 + Gun	a.A.

PLAYSTATION

Die Hard Trilogy dt.	99.-
Tomb Raider dt.	99.-
Fox Hunt us	99.-
Project Overkill	89.-
Jet Moto us	119.-
P. Samp. Tennis dt.	94.-
Twisted Metal 2 us	119.-
BO-Legacy of Kain	119.-
NHL '97 dt.	99.-
Spot goes to Hollyw.	119.-
Blam Machineh. dt.	79.-

N 64

Grundgerät, Joypads,
Mario 64, Pilotwings 64,
Waverace, Cruisin USA,
Shad. Empire, W.Gretzky.,
aktuelle Preise : a. A. !!!

GAMES - ANGEBOTE :

Super NES ab : 29.-
Mega Drive ab : 29.-
Gameboy je St. : 19.-
Mega CD's je St. : 19.-

Neu! Neu! Neu!
Gesamt-Katalog
gegen 3.- (Bfmk.)
gleich anfordern

MEGABOINK : Home Entertainment
Prüfeninger Weg 9 * 93080 Pentling
(bei Regensburg - Autobahnausf. Pentling)

VERSAND
+ LADEN

Laden-Öffnungszeiten : Mo - Fr : 14.00 - 19.00 Uhr

SPIELRAUM

V. Meyer • Bergstr.15 • 91054 Erlangen
Tel. 09131/205093 • Fax -205083

JAGUAR Lynx

Alle produzierten Titel permanent vorrätig!

Neuankündigungen für Dez./Jan./Feb.:

Breakout 2000	129.96	Raiden	79.95
Towers II	129.95	Fat Bobby	79.95
Worms	129.95	ST / STe, Falcon	
Zero Five	129.95	Spiele vorrätig!	
Iron Soldier II CD	129.95		

Fordern sie unseren Gratskatalog an!

Wir versenden im Sicherheitskarton! Irrtum & Druckfehler vorbehalten.

Sony PlayStation

Fifa Soccer '97	dt.	99,95 DM
Adv. of Lomax	dt.	99,95 DM
Chronicles o. t. S.	dt.	89,95 DM
Baphomet's Fluch	dt.	99,95 DM
A-Train	dt.	99,95 DM
Bubble Bobble 2	dt.	89,95 DM
Black Dawn	dt.	99,95 DM
COMMAND&CONQUER	dt.	99,95 DM
Dragonheart	dt.	89,95 DM
Spot goes to Holly.	dt.	99,95 DM
Sim City 2000	dt.	89,95 DM
Kings Field 2	us	119,95 DM
NHL Powerplay 96	dt.	89,95 DM
Trilogy	dt.	99,95 DM
NHL Hockey '97	dt.	99,95 DM
NHL Face Off '97	us	119,95 DM
Pandemonium	dt.	99,95 DM
X-COM 2	dt.	89,95 DM
Rayman 2	us	119,95 DM
Project X2	dt.	89,95 DM
Rebel Assault 2	us	119,95 DM
Ballblazer	us	119,95 DM
SF Zero 2	dt.	99,95 DM
Soviet Strike	dt.	89,95 DM
RAGE RACER	jp	139,95 DM
Star Gladiators	dt.	99,95 DM
SOUL EDGE	jp	139,95 DM
Syndicate Wars	dt.	99,95 DM
Tomb Raider	dt.	89,95 DM
Reloaded	us	119,95 DM
Twisted Metal 2	us	119,95 DM
WWF i. y. House	dt.	89,95 DM

Nintendo 64

Nintendo 64 + RGB-Booster-Umbau		
+ Umbau für us/jp Spiele		
+ 1 Spiel		699,95 DM
Mario 64	us	179,95 DM
Pilotwings 64	us	179,95 DM
Waverace 64	us	199,95 DM
Wayne Gretzky H.us		169,95 DM
Joypad		79,95 DM
Memory Card		39,95 DM

News und Ankündigungen:

Cruisin' USA	us	auf Anfrage
KI	us	auf Anfrage
Trilogy	us	auf Anfrage
Shadows o.t. Empire	us	auf Anfrage
St. Andrews Golf	jp	auf Anfrage
Wonderproject J2	jp	auf Anfrage
MARIO CART + PAD	jp	auf Anfrage

Preise bitte telefonisch erfragen!

Ab sofort im Internet:
www.flyingarts.de

Infos-News-Hints-Screenshots

Achtung: Flying Arts finden Sie in ...
Ladenpreise können abweichen!!!

Flying Arts	Flying Arts	Flying Arts
Im Forum Mülheim	Im Isenburg-Zentrum	EKZ Altenessen
Hans-Böckler-Platz 10	Frankf. Str. 168-176	Altenessener Str. 411
45468 Mülheim/Ruhr	63263 Neu-Isenburg	45329 Essen
Tel. 0208 / 384362	Tel. 06102 / 327787	Tel. 0201 / 8379871

ARTS FLYING

Ruhrorter Straße 9 • 46049 Oberhausen
Fon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

SEGA Saturn

FIGHTERS MEGAMIX	jp	129,95 DM
Command & Conquer	dt.	99,95 DM
Virtua Cop 2 + Gun	dt.	149,95 DM
Die Hard Trilogy	us	119,95 DM
Fifa Soccer '97	dt.	99,95 DM
Dragonforce	us	119,95 DM
Dragonheart	dt.	89,95 DM
Dark Savior	us	119,95 DM
NHL Hockey '97	us	119,95 DM
Sonic 3D Blast	us	119,95 DM
Project X2	dt.	99,95 DM
WWF i. y. House	dt.	89,95 DM
Soviet Strike	us	119,95 DM
Area 51	us	109,95 DM
Crimewave	dt.	99,95 DM
Bug! 2	us	119,95 DM
Dawn of Darkness	us	119,95 DM
Incredible Hulk	us	119,95 DM
Virtua On	dt.	99,95 DM
SF alpha 2	dt.	99,95 DM

Versandkosten per Post NN 9,95 DM, per UPS NN 15,- DM.

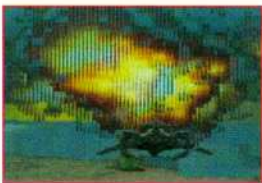
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 15,- DM Bearbeitungsgebühr zzgl. der entstandenen Kosten.Irrtümer und Preiskorrekturen vorbe-

Amok



In der fünften Mission attackieren Euch hartnäckige Untertassen; Das rote Quadrat zeigt Eure aktivierte Zielauffassung.

Mit gehöriger Verspätung wurde das erste Saturn-Spiel von Scavenger fertiggestellt. Die Amerikaner bastelten für "Amok" eine flott scrollende "Voxel"-Grafik-routine, die ohne



Transparenz-Trick: Die Streifen-Explosionen lassen Euch vollen Durchblick auf hintere Objekte.

Polygone und Texturen auskommt. Alle auf der hügeligen Oberfläche befindlichen Objekte hingegen wurden auf konventionelle Weise als Bitmaps konzipiert: Diese drehen sich mit dem Betrachter mit. Daher sehen sie von allen Seiten identisch aus. Nur Euer Blechgefährt und feindliche Fahrzeuge sind dreidimensionale Polygon-Konstrukte.

Nach über vierzig Jahren grausamen Krieges kehrt nur oberflächlich Frieden auf der Erde ein: Ein machthungriger Diktator hat sich in den zum Großteil zerstörten Karstgebieten und in tiefster See verschanzt. In seinen weitläufigen Festungen tummeln sich Tausende von schwerbewaffneten Soldaten, während Wachtürme und Drillingskanonen jeden Arglosen sofort unter Dauerfeuer nehmen. In gigantischen Massengefängnissen schmachten Unschuldige, durch Generatoren wird ein undurchdringliches Schutzschild rund um die Lager gelegt. Doch wo die Freiheit in Gefahr ist, regt sich auch Widerstand: Mit staksigen Schritten steuert Ihr Euren Land-Mech, der durch wenige Handgriffe zum militanten Tauchboot umfunktioniert wird, auf die Zentren des Bösen zu. Mit unbegrenztem Kanonenfeuer, Raketen und Bomben bahnt Ihr Euch den Weg durch aggressive Soldaten-Patrouillen, Napalm-werfende Flugdroiden undminenbestückte Sperrzonen. Ihr stampft dabei in einer von drei Von-hinten-Per-



Die Unter-Missionen und wichtige Einsatz-Ziele werden mit Voxel-Filmchen verdeutlicht.

spektiven auf die Missionsziele zu. Eure Position vermeldet ein eingblendetes Radar, jedes feindlich gesinnte Objekt ist als roter Mini-Punkt sichtbar. Da die flüssig scrollende Voxel-Landschaft in eine Nebelwand führt, konsultiert Ihr diese Übersichtshilfe permanent: Ihr müßt ne-

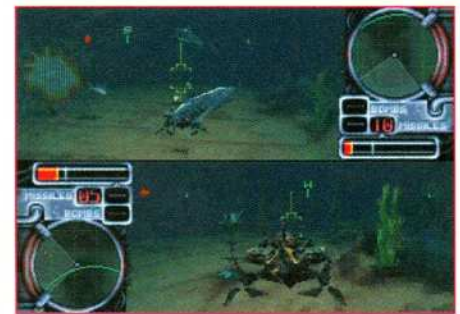


Vorsicht, Volt: Festungen sind mit Kraftfeldern geschützt. Zerlegt erst den Generator!



Sturmangriff auf eine Festung: Mit Getöse zerfällt ein Teil der feindlichen Schutzmauer.

ben flinken Reaktionen auch taktisch vorgehen, um die Schurken zu terminieren. Zum schnellen Feuereinsatz nutzt Ihr die "Run"-Taste (mit der Ihr größere Sätze macht), und mit den action-üblichen Seitschritten beharkt Ihr Stellungsmauern und andere Hindernisse. Wer abseits der Missionsprioritäten herumspäht und einen Schuß in's Blaue riskiert, wird mit versteckten Boni belohnt, doch auch auf dem kürzesten Weg sorgen Energie, Raketen, Bomben und kurzzeitige Unverwundbarkeit für Hilfe beim hartem Feuereinsatz. Ihr habt in jeder Mission mehrere Unterziele. Eine typische "Amok"-Mission liest sich etwa so: Vernichtet zuerst einen Generator, holt dann Gefangene aus dem Zukunftsknast und räumt schließlich dem Fluchtkonvoi einen Weg durch den Minengürtel. Im Split-Screen-Modus zieht Ihr gleichzeitig mit einem Kumpel in den Krieg (mit langsamerer Grafik), bei Haßgefühlen jagt Ihr Euch in einer Arena gegenseitig Raketen um die Ohren und ermittelt den "Amok"-Champion. *cb*



Als Team habt Ihr bessere Chancen: Wenn ein Mech explodiert, spielt der andere Held munter weiter.

Der "Amok"-Schütze sitzt in einem originellen Gefährt: Ihr wackelt per Zweibein-Mech mit permanentem Dauerfeuer durch absolut flüssig scrollende Nebel-Landschaften mit annehmbar groben Voxel-Elementen. Die Missionen versetzen Euch in eine düstere Zukunft ohne Hoffnung, der Eindruck wird durch die getragenen Synthie-Beats noch unterstützt. Wer sich auf rasantes Angriffsspiel verläßt, endet jedoch inmitten seiner rauchenden Mech-Trümmer. Taktisch klug umgeht Ihr Minenfelder und Truppenmassierungen, schießt Festungen erst von außen sturmreif und zieht Euch auch mal zurück, um nicht in einen Mutantenkäferbau zu laufen. Die Missionen sind perfide-hinterhältig ausgetüftelt, Grafikfehler gibt's so gut wie keine: 3D-Action-Profis, die Herausforderungen lieben, heuern bei der "Amok"-Einheit zum Himmelfahrtskommando an.



Christian Blendl

Andere Versionen: Eine PC-Version erscheint demnächst.

78%

S P I E L S P A S S

A M O K

© SCAVENGER INC. 1996

HERSTELLER
Sega

SYSTEM
Saturn

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK 76% SOUND 71%

Düster-effektvoller Action-Shooter mit Taktik-Einschlag: Profis verbeißen sich in beinharte Sci-Fi-Missionen.

18

Jumping Flash 2



Setzt Euer Karnickel zum Dreifachsprung an, guckt Ihr auf die Stahläufe Eures Hoppel-Mechs.

PS Karnickel-Mech "Jumping Flash" hoppelt durch seine zweite Jump'n'Run-Episode. Wie im Vorgänger wurden traditionelle Hüpfereien mit einem humoristischen 3D-Shooter verquirlt: Ihr krabbelt in einen agilen Karnickelpanzer und hoppelt aus der Ego-Perspektive durch 3D-Welten, Fantasy-Kirmes-Welt und japanische Wolkenstadt. Alle Levels und Shading-Bauten wurden in knalligem Nippon-Look gehalten. Der "Jumping

Andere Versionen
Den Import-Test findet Ihr in MANIAC 7/96.

Flash"-Pilot forscht nach verborgenen Hüpf-Passagen, springt von Plattform zu Plattform und saust mit einem dreifachen Salto durch luftige Höhen sowie transparente Nebelschwaden. Auf Eurer Suche nach Marshmallow-ähnlichen "Muu Muu"-Geiseln landet Euer Osterhase auf den Birnen von Polygon-Getier wie

Riesenspinnen oder Mörser-Wutzen. Ballerspieler manövrieren die 3D-Brut ins Zielvisier und decken kleine Gegner



Die meisten Obermotzte sind groß, aber träge: Ihr hüpfst dem Roboter-Samurai auf die Schulter und ballert nach unten.

und Obermotzte (z.B. einen mechanischen Samurai) mit buntem Vektorenfeuer ein. *rb*



Der erste Robert Bannert Teil ging mit schludrigen Kontrollen und farbarmer Optik nur als reizvolle 3D-Spielerei durch. Für den Nachfolger wurden sämtliche Routinen tüchtig überarbeitet, als Resultat überrascht Euch ein neuer "Jumping Flash" mit sauberer 3D-Optik und fantasievollen Monsterwelten: Starke 3D-Routinen verwalten das riesige Spielareal nebst weitem Horizont zu jeder Zeit flott und ruckfrei. Neben Mario und "Tomb Raider"-Heldin Lara tolt Euer Karnickel-Mech durch den derzeit aufwendigsten 3D-Spielplatz.

Ein Weltraumgigant hat den Planeten Muu in Asteroidenbrocken zertrümmert



Eierkopf "Käpt'n Kabuki" ergänzt seine berühmte Flaschensammlung.

und die Miniaturwelten samt den possierlichen Muu-Muus in Einmachflaschen gestopft. Einziges Überbleibsel der Kolonie ist eine Telefonzelle: Der zerrüttete Besitzer ruft bei der Justice-Force-Zentrale durch und bestellt Flash nach Muu.

SPIELSPASS		84%
HERSTELLER		
Sony		
SYSTEM		
Playstation		
ZIRKA-PREIS		
100 Mark		
GRAFIK		SOUND
82%		68%
Polygon-Karnickel Flash im Jump'n'Run-Himmel: Ausgeklügelte 3D-Hüpferei mit riesigem 360-Grad-Tummelplatz.		



GROBI'S GAMESHOP



Täglich coole games aus Japan und Amerika



SEGA SATURN



05522 / 73477



Händleranfragen erwünscht unter **05522 / 12200**



NINTENDO 64

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

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

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller



Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte

Bevor Ihr Euch auf Orks und Werwolf-Meuten stürzt, lest Ihr in Dietrichs Monster-Glossar über Fähigkeiten, Schwächen und Brauchtümer der ekligen Chaos-Mutationen nach. Im Truppenraster findet Ihr Wissenswertes über Eure Truppen und Helden.



Wo sind meine schwarzen Rächer? Im Nahkampf verkleben die Einheiten zu Pixel-Püngeln, ihr könnt keinen Goblin von einem befreundeten Zwerg unterscheiden.



Auftraggeber Elf Geridan kämpft Seite an Seite mit Euren Grollbringer-Männern.



Entbehrliches Chaos-Geschmeiß: Goblins sind behende, aber dämlich.



Fitter als der Fuß-Goblin: Ein Wolfsreiter auf seinem zottigen Tier.



Haben die Goblins vernechtet: Orks sind hinterhältig und ausdauernd.



Die Masse macht's: Die feigen Skaven verehren Pestilenz-Götter.

PS Nach dem Verlust der AD&D-Lizenz stürzt sich Entwickler SSI auf das "Warhammer Fantasy Battle"-Tabletop vom englischen Brettspielriesen Games Workshop. Für die Regeln des taktischen 3D-Schermützels hat man sich streng an die (mittlerweile eingedeutschten) Regelschwarzen gehalten, auch Monster-Glossar und Render-Charaktere wurden an der reich illustrierten Vorlage orientiert. Anfangs nur Herr über einen mickrigen Reitertrupp, spärlich gerüstetes Fußvolk und einen schäbigen Wagenross, dirigiert Ihr Euren Trupp über eine Landkarte der "Old World". Bei Zwischenstopps in Siedlungen und Städten rekrutiert Ihr neue Einheiten, ersetzt gefallene Kameraden durch freiwilliges

Kanonenfutter oder lauscht den strategischen Ratschlägen Eures Finanzverwalters: Dietrich hockt brav hinter seinem Schreibtisch im Optionsmenü, wo der greise Kriegs-Veteran Nachschlagewerke über Eure monströsen Gegner, die arkanen Künste sowie Verträge für diverse Auftragsarbeiten hortet. Ihr studiert aufmerksam sämtliche Missionsvorschläge, um die Risiken eines Feldzuges gegen den gebotenen Sold abzuwägen. Dietrich erläutert mit englischer Sprachausgabe und deutschem Untertitel den detaillierten Sachverhalt, anschließend wird mit dem Auftraggeber gefeilscht. Besonders harte Nüsse berichten Herzergreifendes über entführte Familienangehörige oder appellieren mit heroischen Ritter-Questen an Euer Ehr-



Vor der Schlacht organisiert Ihr Eure Einheiten: Ihr hievt die Truppen mit einer Sprite-Hand ins abgesteckte Aufstellungs-Terrain und wählt Blickrichtung sowie Aufstellung.

SSI hat sich auf die erfolgsträchtige Echtzeit-Strategie gestürzt und - ohne Rücksicht auf die taktische Vorlage - zeitgemäße Polygon-Areale in den Hexenkessel geschütet. Allerdings ging das Trendrezept nicht auf und der erhoffte Fantasy-Knaller in die Binsen. Der Leitsatz "3D-Routinen allein machen noch keine tolle Optik" war den Entwicklern ebenso fremd wie die übersichtlicheren Icon-Systeme der Strategie-Konkurrenten. Dabei wurden Button-Belegung und Symbol-Organisation derartig verhunzt, daß Ihr in dem ruckligen 3D-Chaos weder Eure Einheiten im Auge behalten noch irgendwelche Taktiken nachvollziehen könnt. Zudem nutzen weder das fantasielose Terrain-Design noch die hirnlose Einheitenplatzierung das Vorlagenpotential. Bonuspunkte kassiert die enttäuschende PC-Umsetzung allein für den orchestralen Soundtrack und ansprechendes Fantasy-Drumherum.

Robert Bannert



Euer Schatzmeister und Berater Dietrich fristet sein eintöniges Options-Dasein im Wohnwagen.

gefühl. Ist der Handel unter Dach und Fach, marschiert Eure Truppe zum Einsatzort: Bevor Ihr Kavallerie, Infanterie und "Charaktermodelle" wie einen magisch begabten Rübezahl in den Echtzeitkampf schickt, positioniert Ihr in aller Gemütsruhe Eure Truppen - die Aufstellungszone haben die Entwickler mit weißen Wimpeln abgesteckt. Um das komplette 3D-Terrain einzusehen und Gelände-Features wie Flußläufe, Waldstücke oder morsche Bretterbuden in Eure Taktik einzuplanen, justiert Ihr die Kameraeinstellung: Ein Klick auf Links- und Rechtstaster zeigt die komplette Spielfläche oder zoomt Euch mitten ins Getümmel. Seid Ihr mit Aufstellung und Blickwinkel zufrieden, leitet Ihr per "Start"-Button das Gemetzel ein: Eure Truppen wechseln über Icon-Kommandos die Aufstellung, spicken Chaos-Bestien wie Orks und Skaven-Rattenmenschen mit Pfeilen oder versengen den Biestern mit einem Kampfzauber den verlausten Pixel-Pelz. Reiter-Einheiten und Fußsoldaten stürmen in Keilformation die feindlichen Reihen oder fächern aus, um versprengte Flüchtlinge niederzumähen. Sämtliche Kommandos werden von Euren Feldherren mit Sprachausgabe befolgt, in der Schlacht schallen Digi-Samples wie Todesschreie und Waffengeklirre übers Polygon-Feld. *rb*

SPIELSPASS 48%

WARHAMMER IM SCHATTEN DER GEHÖRNTEN RATTE

FELDZUG LADEN
NEUER FELDZUG
OPTIONEN

HERSTELLER
Mindscape

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
49% 65%

Strategische Fantasy-Schlachten im "Warhammer"-Universum. Lauwarmer Echtzeit-Aufluß mit unübersichtlichem 3D-Terrain.

AB 16

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Mr. Bones



SA Mr. Bones lebt nach der Cybermedia-Arbeitsmoral: Der Tod ist noch lange kein Grund, faul herumzugammeln. Ganz besonders nicht, wenn sich ein fieser Cyber-Verbrecher gerade an der hinterbliebenen Freundin vergreift. Um den Sittenstrolch zu stellen, erhebt Ihr Euch aus Eurem Grab und beginnt mit der Reise durch 22 gruselige Levels: Auf dem Friedhof flüchtet Ihr in traditioneller Jump'n'Run-Optik vor klapprigen Zombies, die Euch mit blauen Kugeln bewerfen. Werdet Ihr getroffen, verliert Ihr stellvertretend für Lebensenergie einen Eurer Knochen, den Ihr jedoch mit etwas Glück an späterer Stelle wieder aufsammeln könnt. Seid Ihr entkommen, setzt Ihr Euren Weg zum Schloß des Bösewichts fort: Im Wassertunnel taucht Ihr in "Microcosm"-Manier durch verwinkelte FMV-Gänge, anschließend werdet Ihr an den Armen aufgehängt und fliegt durch eine mit Stacheln gespickte Kirche. In der muffigen Witz-Show nehmt Ihr unter Zeitdruck ein wütendes Skelett auf die Schippe, im Bongo-Level groovt Ihr auf abwechselnd blinkenden Trommeln. Um den Fiesling schließlich zur Strecke zu bringen, schnappt Ihr Euch eine E-Gitarre und wehrt in der finalen Arena Energiegeschosse auf den Arenarand ab. Um die einzelnen Geschicklichkeitsprüfungen in die Story einzubinden, finden sich auf den zwei CDs zahlreiche FMV-Schnipsel, die Euch mehr oder weniger logisch auf die nächste Aufgabe einstimmen. *oe*

Laß die Knochen tanzen: Im Bongo-Level trommelt Ihr nach Anweisung.

! Wer "Mr. Bones" über den Bildschirm steuert, erstarrt nicht vor Spannung, sondern vor Entsetzen: Der spielerische Gehalt der meisten Levels erinnert an billige LCD-Spielchen - stupides Rechts-Links-Gedrücke, Grauenhafte Abwechslung bieten nur die plumpen 3D-Levels, in denen Ihr durch kahle Gänge schwebt oder pixeligen Stacheln (rechts, links und in der Mitte) ausweicht. In den Jump'n'Run-Sequenzen beschränkt sich die Action auf gelegentliches Hochspringen, was Euch ohne Füße oft schwerfällt. Statt tollen Special-FX nur massig Frust. *oe*

Zumindest sind die beiden CDs mit gruftigen Sprachsamples und schaurigen Musikstücken vollgepackt. Diese Audio-Effekthascherei täuscht über das einfallslose Design aber nicht hinweg: "Mr. Bones" könnt Ihr auf dem Friedhof verbuddeln.

Oliver Ehrle



SPIELSPASS **26%**
HERSTELLER Sega
SYSTEM Sega Saturn
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 53% **SOUND** 72%
 Dieses Spiel bringt Euch ins Grab: Klapprige Ansammlung von Geschicklichkeits-Aufgaben mit mieser Steuerung.

Andere Versionen - Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

MEGA GAME POINT

Bodenbacher Str. 30 · 01277 Dresden

PSX-Spiele

A-Train	dt	99,95
Baphomets Fluch	dt	89,95
Bedlam	dt	89,95
Blazing Dragons	dt	89,95
Burning Road	dt	89,95
Casper	dt	89,95
Command & Conquer	dt	89,95
Crash Bandicoot	dt	109,95
Destruction Derby 2	dt	99,95
Die Hard Trilogy	dt	89,95
Firo & Klawd	dt	89,95
Formel 1	dt	99,95
Legacy of Kain	us	109,95
Liu Kang T.	dt	89,95
NHL 97	dt	99,95
Pandemonium	dt	89,95
Pete Sampras Extreme	dt	99,95
Project Overkill	dt	89,95
Project X 2	dt	89,95
Return Fire	dt	89,95
Sim City 2000	dt	89,95
Soviet Strike	dt	99,95
Star Gladiator	dt	89,95
Street Racer	dt	89,95
Tekken 2	dt	99,95
Tomb Raider	dt	89,95
Tunnel B1	dt	89,95
Wipe Out 2097	dt	99,95
RGB-Kabel	dt	29,95
Umbau-Kit us-jp-dt	dt	69,95
Umbau bei uns 1 Tag	dt	99,95
Link-Kabel	dt	24,95
Antennenkabel	dt	29,95
Infrarot Pad 2 St.	dt	84,95
Memory Card 8 Meg	dt	84,95
Padverlängerung	dt	12,95
Joypad "Station Master"	dt	39,95
Game Buster	dt	89,95
Memory Card	dt	49,95
AsCii Joyboard	dt	109,95
Predator Gun PSX/SAT	dt	69,95
NeGcon Analogpad	dt	84,95
Lenkpad Mad Katz	dt	149,95
4-Player-Adapter	dt	59,95

Saturn-Spiele

Blam! Machinehead	dt	89,95
Blazing Dragons	dt	89,95
Casper	dt	89,95
Command&Conquer	dt	109,95
Exhumed	dt	99,95
Fighting Vipers	jp	109,95
Hexen	dt	99,95
Nights+Analog Controller	dt	139,95
NHL 97	us	99,95
Liu Kang 3	pal	84,95
Three Dirty Dwarves	us	99,95
Tomb Raider	dt	99,95
Tunnel B1	dt	99,95
Virtua Cop 2	dt	139,95
Joypad ST-4	dt	39,95
Multi-Adapter	dt	39,95
Antennenteil	dt	39,95
RGB-Kabel	dt	29,95
Padverlängerung	dt	13,95
Game Buster	dt	89,95
Photo-Betriebssystem	dt	54,95
Predator Gun SAT/PSX	dt	69,95
Multinorm Umbau	dt	99,95
Memory Card Plus	dt	89,95

Nintendo 64

Mario 64	us	159,95
Pilot Wings 64	us	159,95
Waverace 64	us	169,95
Liu Kang T.	jp	???
NEUHEITEN? BITTE RUFT UNS AN!		
Konsole us, RGB, RGB-Kabel, 220V		
mit Mario 64, Umbau us/jp	nur	799,95
Joypad analog original	dt	69,95
Memory Card original	dt	49,95
RGB-Umbaukit mit Lötanleitung	dt	69,95
RGB-Umbau bei uns 1 Tag	dt	89,95
RGB-Kabel	dt	29,95
Umbau us/jp jp/us mit Klappen	dt	29,95
Pal-Booster NTSC-RGB-Pal	dt	59,95

Neo-Geo-Modul

Art of Fighting gebr.	us	59,95
Cyberlip gebr.	us	69,95
Samurai Shodown gebr.	us	89,95
Fatal Fury Special gebr.	us	149,95
Art of Fighting 2 gebr.	us	189,95
Neo-Geo RGB 60Hz + AOF gebr.	dt	279,95
Memory Card gebr.	dt	34,95
Joyboard gebr.	dt	59,95
Joypads gebr.	dt	49,95
Ständiger Ankauf oder Inzahlungnahme von Hard- und Software (Module) der Kultkonsole		
Auch Ankauf & Inzahlungnahme von Spielen & Konsolen. Angebote per Fax 0351/2526606		
Tel. 0351-2526611		
Verstärkung. Ladenpreise können abweichen		

Game Castle

040/390 50 61

Sony PlayStation

PSX+Demo-CD (dt.)	389,90
RGB Kabel (dt.)	29,90
Link-Kabel (dt.)	49,90
Antennenkabel (dt.)	49,90
Memory Card (dt.)	49,90
PSX-Controller (dt.)	49,90
Commander Cont. (dt.)	49,90
Mad-Catz-Lenkpad (dt.)	149,90
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
adidas Power Soccer (dt.)	99,90
Agile Warrior (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	89,90
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,90
Battle Arena Toshinden 2	99,90
Bust A Move 2	79,90
Cyberia (dt.)	99,90
Descent (dt.)	99,90
Extreme Pinball	69,90
Fade to Black	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,90
Galaxian 3	89,90
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	79,90
Gunship	89,90
Impact Racing	99,90
Jack is Back (dt.)	99,90
Krazy Ivan (dt.)	69,90
Magic Carpet (dt.)	94,90
Mickeys Wild Adventure (dt.)	89,90
Museum Piece 1 (dt.)	99,90
NBA - In the Zone (dt.)	99,90
Need for Speed (dt.)	99,90
NFL Game Day (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club (dt.)	94,90
NHL Face Off (dt.)	99,90
Olympic Soccer (dt.)	89,90
Olympic Games (dt.)	89,90
Philosoma (dt.)	89,90
Pro Pinball	89,90
Psychic Detective	99,90
Rayman (dt.)	99,90
Resident Evil (dt.)	89,90
Revolution X (dt.)	99,90
Ridge Racer Revolution	99,90
Shellshock (dt.)	99,90
Space Hulk	89,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Tekken (dt.)	89,90
Total NBA '96 (dt.)	89,90
Track & Field	89,90
True Pinball (dt.)	99,90
Twisted Metal (dt.)	89,90
Wing Commander III (dt.)	94,90
Worms (dt.)	89,90
WWF Arcade (dt.)	69,90

Sega Saturn

Alien Trilogy (dt.)	99,90
Battle Ar. Toshinden Remix	89,90
Blackfire (dt.)	99,90
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Defcon 5	99,90
Descent (dt.)	109,90
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club '96	89,90
NBA Basketball (dt.)	99,90
Need for Speed	99,90
Parodius (dt.)	89,90
Rayman (dt.)	99,90
Sega Rally Ch. (dt.)	109,90
Shellshock (dt.)	109,90
Theme Park (dt.)	99,90
Titan Wars (dt.)	99,90
Toshinden Remix (dt.)	109,90
Virtua Cop + Gun (dt.)	145,90
Virtua Open Tennis	99,90

Nintendo 64

Holt Euch die ultimative Videospielekonsole!

IN HAMBURG EIGENER LIEFER-SERVICE INNERHALB VON 6 STUNDEN

NEUERÖFFNUNG NEUERÖFFNUNG

KURZE MÜHREN 4, ECKE MÖNCKEBERGSTR. ab 9.12.96

Sehr viele Angebote, Nix wie hin!

Bahrenfelder Straße 187 • 22765 Hamburg (5 Min. vom Bhf. Altona entfernt)

Game Castle

WWF in your House

PS Passend zur neuen "In your House"-Tour steigen die WWF-Wrestlingmonster zurück in den 32-Bit-Ring: Zehn protzige Muskelpakete wie der Friedhofsgärtner Undertaker, der Fettwanst Vader und der Revivalheld Ultimate Warrior sind zum Turnier angetreten.

Das aktuelle

WWF-Gebolze wurde nicht nur um Extras, sondern auch um FMV-Sequenzen aus der realen Prügelschau angereichert. Wer die WWF-Schlägereien auf DSF regelmäßig verfolgt, erkennt den einen oder anderen Kampf der "In your House"-Tour wieder.



Als Einzelcatcher nehmt Ihr an der WWF-Saison teil und vermöbelt der Reihe nach alle Kontrahenten. In der Intercontinental und World Heavyweight Championship tretet Ihr pro Match gegen zwei bis drei Gegner gleichzeitig an. Motiviert Ihr diverse Kumpels zum Ausflug in den WWF-Ring, dürft Ihr Euch im Team duellieren oder jeder gegen jeden losbolzen.

In der muffigen Friedhofsgruft, im Bergwerk oder gar in der heißen Steinwüste tretet Ihr zum "Best of 3"-Match an. Wie im "Wrestlemania"-Vorgänger teilt Ihr Schläge und Tritte aus und geht mit dem Feind in den Clinch, um ihm danach einen krachenden Backsuplex zu verpassen. Per Zeigefingertasten sprintet Ihr durch den Ring, um anschließend den



Totengräber auf Seelenfang: Mit seinem flotten Totenkopfschub drängt Euch der Undertaker in die Seile (Saturn).

Feind mit einer Flying Crossoverline niederzustrecken. Sportliche Catcher erklimmen die Ringseile und kehren mit einem krachenden Elbowsmash und Flying Dropkick in den Ring zurück. Erfahrene Wrestler beherrschen Specials wie die

fliegenden Totenköpfe des Undertaker und den Spielkartenwirbel von Owen Hart. Profis erlernen üppige Combos und mischen den Feind im Akkord auf. Neu sind die WWF-Extras, die per Zufall in den Ring fallen und Euch frische Kräfte verleihen.

Ist Euer Gegenüber am Boden zerstört, wird es Zeit für die gefürchteten Finishing-Moves wie den Super-Kick des Heartbreak Kid: Per Tastenkombination schickt Ihr die Backpfeifenhelden mit einem wuchtigen Tritt ins Gesicht auf die Bretter und beendet das Match mit dem Pin. Haben die Fieslinge Euch jedoch den Garaus gemacht, helfen die praktischen Continues auf Eurem Weg zum Championgürtel. oe

Statt das Combo-geladene Spieldesign des Vorgängers zu überdenken und das Prügelspiel dem Wrestling-Hintergrund anzupassen, haben die Entwickler einfach die kantigen Digi-Sprites aktualisiert, ein paar neue Hintergründe gezeichnet und das Spielkonzept um eine Hand voll Extras erweitert. Demnach hat sich an der ungenauen Kollisionsabfrage und den unberechenbaren Gegnern nichts geändert.

Erfreulich ist der flotte Vier-Spieler-Modus, mit dem WWF-Regelwerk hat die Klopperei jedoch wenig gemein. Ich hätte mir einen anständigen Tag-Team-Modus mit Abklatschen und fiesem Doublemoves gewünscht. Prügelfans erfreuen sich an der genauen Steuerung und den zahlreichen Combos und Specials, Wrestlingfans genießen die jaulenden Metal-Soll im Hintergrund und den euphorischen Digi-Ringsprecher.



Oliver Ehrle



Vaders Feuerfaust trifft die Computergegner nur selten: Langsame Schläge sind früh zu erkennen (Playstation).



Wüstling Undertaker setzt zum Backbreaker an (Saturn).



British Bulldog kassiert einen Faceslam (Playstation)



Zwei gegen einen ist unfair: Vor jedem Kampf werden die Kontrahenten vorgestellt (Saturn).

SPIELSPASS 69%

HERSTELLER: Acclaim
 SYSTEM: Playstation
 ZIRKA-PREIS: 100 Mark
 GRAFIK: 72%
 SOUND: 77%

Flottes WWF-Wrestling im Beat'em Up-Stil für vier Spieler. Jetzt mit satten Combos und Energieextras per Zufall.



Ultimate Warrior stemmt Bret Hart: Wuchtige Würfe kosten dem Gegner besonders viel Energie (Playstation).

SPIELSPASS 69%

HERSTELLER: Acclaim
 SYSTEM: Saturn
 ZIRKA-PREIS: 100 Mark
 GRAFIK: 70%
 SOUND: 77%

Die Saturn-Version der WWF-Tour ist etwas pixeliger als die Playstation-Version, spielerisch jedoch identisch.

Williams Arcade's Greatest Hits



PS Schlag auf Schlag: Nach dem ersten Teil des "Namco Museum" (siehe Test in letzter

Ausgabe) dürfen wir auch die Williams-Collection als PAL-Fassung erleben. Gegenüber dem US-Original, das wir in der MAN!AC 8/96 ausführlich getestet haben, gibt's keine Unterschiede.

Allerdings müssen wir auch bei dieser PAL-Fassung mit schwarzen Balken und Geschwindigkeitseinbußen leben. Das digitale Begleitmaterial besteht aus FMV-Interviews mit einigen Original-Entwicklern und textlichen Erläuterungen zur (teils abenteuerlichen) Entstehungsgeschichte der Klassiker.

Mit von der Partie sind die adrenalinfördernde Partikel-Schlacht "Robotron 2084", die beiden Horizontal-Scroller "Defender" und "Defender 2" sowie der Zwei-Spieler-Straußenkampf "Joust".

Außerdem dürfen wir das erste Weltraum-Ballerspiel mit umfangreicher Sprachausgabe ("Sinistar") und den nicht besonders erfolgreichen Geschicklichkeitstest "Bubbles" nachspielen.

Ebenso wie die Titel des "Namco Museum" wurden die Williams-Oldies nicht nachprogrammiert, sondern emuliert. Dies bedeutet, daß Ihr exakt den Original-Automaten spielt - mit allen Tücken, Cheats und Sonderheiten. Auch Grafik und Sound entsprechen 1:1 den Original-Daten. mg

SPIELSPASS 80%

HERSTELLER
Williams

SYSTEM
Playstation

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK 40% **SOUND** 48%

Sechs Kultspiele in authentischer Fassung: Dank liebevollem Belwerk eine würdige "Collector's Edition".

Während "Robotron" in Kürze als "X"-Update aufersteht, ist von "Joust" (unten) keine Fortsetzung geplant.



Eigentlich könnte ich an dieser Stelle meine Stellungnahme zu "Namco Museum Vol. 1" buchstabengenau wiederholen.

Auch die Williams-Collection ist eine liebevolle Aufarbeitung von sechs Klassikern, aus denen "Joust", "Robotron 2084" und die beiden "Defender"-Episoden herausragen.

Während "Bubbles" und "Sinistar" an Spielspaß-Qualität verloren haben, kann man das erstgenannte Quartett noch heute genießen.

Das simple Spieldesign der Oldies wurde bis auf den letzten Pixel ausgetüfelt und ist spannender sowie abwechslungsreicher als bei den meisten aktuellen Mega-

Produktionen. Als mein persönlicher Favorit hat sich "Joust" herauskristallisiert, das mit taktischen Lanzenduellen auf den Rücken der Straußenvögel immer wieder fesselt.

Martin Gaksch

ZAPP
G•A•M•E•S

A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

SONY PSX

LEGACY OF KAIN	US 119,-
KINGS FIELD 2	US 119,-
DECEPTION	US 119,-
REBEL ASSAULT	US 119,-
DISRUPTOR	99,-
TOMB RAIDER	99,-
BAPHOMET'S FLUCH	109,-
X-COM 2	109,-
RAGE RACER	JP DEZ.
SOUL EDGE	JP DEZ.

SATURN

VIRTUA ON	US 119,-
SONIC 3D BLAST	US 119,-
BUG TOO	US 109,-
VIRTUA COP 2	US 119,-
AMOK	US 129,-
STORCER	US 129,-
MANXX TT	US 129,-
DIGITAL PINBALL 2	JP 129,-
FIGHTERS MIX	JP 129,-
ENEMY ZERO	JP 139,-

Nintendo 64

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

[HTTP://www.zappgames.com](http://www.zappgames.com)

PLAYSTATION/SATURN
AN + VERKAUF VON
GEBRAUCHTSPIELEN
06731/10845

Gebrauchtspiele !

- An- und Verkauf -

SEGA • Nintendo • NEO-GEO • Sony

030 / 7 87 51 92 - 030 / 7 81 15 36

"Marktübersicht Telespiele" gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 - 7875192
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 - 4532273

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	NINTENDO 64:	PC CD-ROM
Trilogy DT 89,90	Bug Tool ab 99,90	Grundgerät JP & US Call	Command&Conquer 2 79,90
Destruction Derby 2 ab 99,90	Daytona Circuit Ed. ab 99,90	K.I. Gold US 189,90	Crusader 79,90
Wipeout 2097 DT 99,90	Tomb Raider DT 99,90	Robotech US 189,90	
Genso Suikoden US 119,90	Nights JP & US ab 119,90	Trilogy US 189,90	Komplettlösungen/Movelisten
Kings Field 2 US 119,90	Virtua Cop 2 ab 119,90	Cruisin USA 199,90	Resident Evil, Tekken 2,
Arc the Lad 2 JP 149,90	Airs Adventure 129,90	Mario Kart JP (Dez) 199,90	Beyond the Beyond,
Dokyusei 2 (Dez) 149,90	Dark Savior (Landst.2) 129,90	Shadow o.t. Empire 199,90	FF Real Bout, SF Zero 2,
Dracula Castlemania 149,90	Langraiser 3 JP 129,90	Waverace JP 199,90	Final Fantasy 3, KOF '95,
Dragon Knight 4 (Dez) 149,90	Lunar Silver Star 129,90	SUPER NINTENDO:	VF 2, Vampire Hunter usw.!
Popolocrois JP 149,90	Master of Monster JP 129,90	Super Mario RPG 89,90	
Rage Racer (6.12.) 149,90	Riglord Saga 2 JP 129,90	Lufia 2 US 139,90	Laserdisc: USA/GB/DT/JP/HK
Vandal Hearts RPG 149,90	Shining Holy Ark 129,90	Terranigma 109,90	Kostenlose Laser-Liste anfordern
Wild Arms (RPG) 149,90	Terra Phantastica 129,90	MAGAZINE:	
Final Fantasy 7 jp Call	Thunderforce JP 129,90	Gamefront DT 4,90	Irrtümer, Preisänderungen und
Soul Edge (Dez.) Call	King of Fighters 96 Call	Gamefan US 15,00	Druckfehler vorbehalten. Wir
			haben nicht für Inkompatibilität

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237

Spot goes to Hollywood



Hilfe, die Dinos kommen! Im prähistorischen Lavalevel flüchtet Ihr per Monsterbike vor einem wütenden Dinosaurier.



Allein unter Wilden: In der Inkawelt jagen Euch Eingeborene mit Speeren in ihre Stachelfallen.



Mitschreiben oder auswendiglernen: Nur wer die Weichen der Loren im Schlaf beherrscht, erreicht den Ausgang.

Im aufwendigen Render-Intro verfolgt Ihr Spots Dimensionssprung auf die Leinwand. Danach stimmen kurze Zwischensequenzen auf das Design der kommenden Levels ein.

DS Mit gut einem Jahr Verspätung trudelt 16-Bit-Star Spot in die Next-Generation-Welt. Ursprünglich war der rote Fleck als eine der ersten Playstation-Entwicklungen angekündigt. Als Trostpflaster hat sich Virgin zwar stilistisch an die Mega-Drive-Vorlage gehalten, die 20 Levels jedoch komplett neu gestaltet. Euch erwarten gemeingefährliche Fallen und finstere Gegner. Nachdem Spot im Vorspann in einen Filmprojektor gepurzelt ist und damit die Filmwelt betreten hat, befördert Euch der Dimensionstunnel direkt auf einen morschen Piratendreimaster: Aus isometrischer Perspektive dirigiert Ihr Spot über die Planken, per Feuerknopf kann Spot außerdem schießen und springen. Während ihr dem dumpfen Kanonenfeuer ausweicht und über schnappende Krebse hüpf, stockt Ihr laufend Euren Bestand an roten 7-Up-Punkten auf, die

fleißigen Sammlern Extraleben beschere. Wer außerdem Mobiliar und Kisten verschiebt, erklimmt zuvor unerreichbare Plattformen und geheime Bonusräume. Am Heck erwartet Euch schließlich die fürchterliche Endgegnerkrake: Ein paar coole Hüpfher sowie Dauerfeuer räumen Euch den Weg frei. Wer glaubt, mit Spot's Jump'n'Run-Künsten hätte er alles gesehen, liegt falsch. Die meisten Levels stellen Euch vor völlig neue Aufgaben: Im Inka-Tempel verwirren Teleporter, die Euch kreuz und quer durch die heilige Stätte beamen. Im versunkenen Schatzschiff fordern Wasserlachen und schwimmende Kisten Euer Timing, im düsteren Stollen heizt Ihr auf Loren durch die Gänge und merkt Euch die richtigen Abzweigungen zum Ausgang. Es darf auch geballert

werden: Im Weltraum schlagt Ihr mit Eurem Flaschengleiter eine Alien-Flotte in die Flucht, im Wilden Westen duelliert Ihr Euch mit gammigen Cowboys. Im prähistorischen Level besteigt Ihr schließlich ein Monsterbike, um über Lavaflüsse zu springen und vor einem kreischenden Dinosaurier zu flüchten. Seid Ihr doch einmal in eine Falle getreten, kein Problem: Drei Herzchen dienen als Energiespeicher, erst wenn alle verbraucht sind, beginnt Ihr mit einem neuen Leben. Zwischen den schweren Hüpf- und Ballersequenzen halten Euch die witzigen Animationen von Spot und seinen Gegnern bei Laune: Laßt Ihr Spot eine Weile stehen, tarnt er sich als Indianer oder telefoniert per Handy mit seiner Freundin. Schlacksige Cowboys torkeln Euch mit verwegenen Grinsen entgegen, in der Inkawelt freuen sich die Wilden über jeden Schuß, den sie auf Euch abfeuern. Als Hintergrundmusik hört Ihr symphonische Melodien, die ploppenden Digi-Geräusche kennen Spot-Fans schon aus früheren Abenteuern. An Paßwörter oder Memory Cards dachte Virgin leider nicht. *oe*



Flaschenpost für den Imperator: Im All ballert Ihr Euch mit Eurem 7-Up-Raumschiff durch einen Alienkreuzer.



Stinkreich und doch pleite: In der Piratenschatzkammer müßt Ihr Euch jeden Bonuspunkt hart erhüpfen.

Spot hüpf auf gewohnt hohem Niveau: Nach kurzer Eingewöhnungszeit steuert Ihr den roten Tropf pixelgenau durch die witzigen Schikanen. Einige Levels sind jedoch mit so vielen Fallen ausgestattet, daß sich kaum ein Gegner-Sprite hereinwagt. Die beschwingten Hintergrundmelodien sind hervorragend komponiert, passen jedoch nicht zum actionlastigen Spiel. Die detailverliebte wie fließende Grafik sorgt für einige Lacher, Special-FX (z.B. Nebelschwaden) vermissen ich jedoch. Außerdem begeistern die prunkvollen Levels mit versteckten Bonusräumen und Parodien auf vergangene Kinohits wie "Star Wars" und "Indiana Jones". Dummerweise trüben die eingestreuten Frustlevels zum Auswendiglernen (z.B. die Lorenfahrt) meine Euphorie. Die vielfältigen Aufgaben und Rätsel (Kisten verschieben und Labyrinth knacken) sorgen dennoch für Motivation. Ein gutes klassisches Hüpfspiel!



Oliver Ehrle

Andere Versionen

Mega Drive- und 32X-Besitzer spielen Spots Filmabenteuer schon seit einem Jahr (MANIAC 12/95), Saturn-Fans freuen sich auf eine baldige Umsetzung.

77%

SPOT

GOES TO HOLLYWOOD!

HERSTELLER

Virgin

SYSTEM

Playstation

ZIRKA-Preis

100 Mark

GRAFIK

72%

SOUND

68%

Isometrisches Humor-Jump'n'Run mit schön gezeichneter Grafik, prima Steuerung und vielfältigen Aufgaben - Frustszenen inklusive.



Sea Bass Fishing

ter Einholtechnik beißt schon bald ein Fisch an: Um kleine Makrelen oder gar einen 11-Kilo-Riesenthunfisch an Bord zu zie-

hen, wartet Ihr auf den passenden Moment, um die Leine jeweils ein paar Meter zu straffen. Die letzten Zentimeter zieht Ihr dann behutsam, denn ungeduldigen Anglern zerreit es die Leine. Am Abend wird Eure Beute schließlich abgewogen und im Club verspeist. oe

Diesiger Nebel vor der Kste: Bei rauher See beien oft riesige Thunfische an, die richtige Kdertechnik vorausgesetzt.

SA Petri heil! Wer im Winter nicht am Eisloch auf dem See bibbern will, spielt die Angel-Simulation "Sea Brass Fishing" gemtlich im geheizten Wohnzimmer. Im Hobby-Modus stecht Ihr ohne Leistungs-zwang in See, whrend aggressive Barschjger in Amateur-, Profi- oder Classic-Turnieren wetteifern. Nachdem Ihr in der Clubspelunke eine Yacht mit Captain gemietet und Euch fr die Thun-fisch-, Barsch- oder Kasago-Jagd ent-schieden habt, stecht Ihr frh morgens in See. An Riffen, Brcken, Flumndun-gen oder auf offener See werft Ihr dann einen passenden Kder aus. Mit gekonn-



Wer die Spannung nicht reguliert, zerreit seine Schnur oder fischt einen leeren Blinker.

Andere Versionen
In Japan und Amerika sind mehrere "Sea Bass Fishing"-Titel fr das Super Nintendo erhltlich.

Mit vorgegebenen Fischpltzen und Tips vom Captain ist "Sea Bass Fishing" ein-steigerfreundlicher als der Nintendo-Vorgnger: Die endlose Suche nach ei-nem Fischschwarm entfllt, allein die Angeltechnik entscheidet. Die Wurf- und Einholsequenzen sind bei groen Fischen sehr spannend, nur wer auf die Leinenbelastung achtet, zieht den Brocken an Bord. Dabei sorgen znftige Sach-preise fr Motivation. Die schlichte Grafik wird dem entspannenden Sport gerecht, selbst Veganer wagen ein Spiel.



Oliver Ehrle

Im Gegensatz zur Super-NES-Fassung heuert Ihr einen Captain samt Yacht an, der Euch zu ausge-suchten Angel-stellen schippert. Im



ALSO, ES DRRT UNGEFHR 8 MINUTEN BIS HIER DORT SIND.

Ein Seebr schip-pert Euch zum Angelplatz.

16-Bit-Vorgnger mutet Ihr Euch mit Motorboot und Ultraschall-gert selbst auf die Suche nach dem optimalen Angel-platz machen. Eine genaue Kenntnis der Lebensrume verschiedener Fisch-arten war ntig.

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER
JVC

SYSTEM
Sega Saturn

ZIRKA- PREIS
120 Mark

GRAFIK SOUND
61% 71%

Relaxter Angelwettbewerb mit zahlreichen Fischgebieten, spannenden Kmpfen mit der Beute und ulkigen Bonus-Preisen.

LADEN
JLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD

LADEN & VERSAND
NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRCK



PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

PLAYSTATION NEUE SPIELE

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

SEGA SATURN NEUE SPIELE

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
MOTORTOON 2	30,00	59,90
LONE SOLDIER	25,00	49,90
GUNSHIP	30,00	59,90
FIFA SOCCER	25,00	49,90
EXTREME GAMES	25,00	49,90
ALONE IN THE DARK	30,00	59,90
ARC THE LAD	20,00	39,90
BUST A MOVE 2	30,00	59,90
CYBERSPEED	20,00	39,90
TOHSHINDEN 2	30,00	54,90
TEKKEN 2	40,00	69,90
SIDEWINDER	40,00	69,90
RIDGE R REVOLUTION	30,00	59,90
RETURN FIRE	30,00	59,90
PETE SAMPRAS	40,00	69,90
NOVASTORM	15,00	29,90
WING COMMANDER 3	25,00	49,90

	NEU
TUNNEL B1	99,90
PROJECT OVERKILL	99,90
CHEESY	89,90
BLAM MACHINEHEAD	89,90
SOVIET STRIKE	99,90
DISRUPTOR	99,90
WWF IN YOUR HOUSE	99,90
IRON & BLOOD	99,90
DESTRUCTION DERBY 2	99,90
PETE SAMPRAS TENNIS	99,90
MOTORTOON 2	89,90
JUMPING FLASH 2	99,90
BURNING ROAD	89,90
MADDEN 97	99,90
STREET RACER (US)	99,90
BLACK DAWN (US)	99,90
TETRIS (US)	99,90

	ANKAUF	VERKAUF
STREET RACER	15,00	34,90
SIM CITY	20,00	44,90
STARWING	10,00	29,90
SUPER METROID	15,00	34,90
YOSHIS ISLAND	30,00	59,90
DONKEY KONG	30,00	59,90
JOHN MADDEN 95	20,00	44,90
FLASHBACK	20,00	44,90
INDIANA JONES	20,00	44,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90
NHL 94	10,00	29,90
NBA JAM	15,00	34,90
UNIRALLY	20,00	44,90
WWF RAW	15,00	34,90
WING COMMANDER 1	10,00	29,90
ALADDIN	30,00	59,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90

	NEU
BLAM MACHINEHEAD	89,90
FIGHTING VIPERS	89,90
SEGA WIDE SOCCER	99,90
TOMB RAIDER	99,90
DAYTONA 2	99,90
MR BONES	99,90
TUNNEL B1	99,90
VIRTUA COP 2	139,90
EXHUMED	99,90
WWF IN YOUR HOUSE	99,90
IRON & BLOOD	99,90
LOST VIKINGS	99,90
BLAZING DRAGONS	99,90
DRAGONHEART	99,90
ALONE IN DARK 2	109,90
DISCWORLD	99,90

	ANKAUF	VERKAUF
TITAN WARS	20,00	39,90
TOHSHINDEN	25,00	49,90
JOHNNY BAZOOKATONE	15,00	29,90
MYST	20,00	39,90
PANZER DRAGON 2	25,00	49,90
SEGA RALLY	25,00	49,90
FIFA 96	25,00	49,90
DAYTONA	20,00	39,90
VIRTUA COP	40,00	69,90
THEME PARK	25,00	49,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
X MEN	25,00	49,90
HANG ON	25,00	49,90
STORY OF THOR	40,00	69,90
VIRTUA RACING	15,00	29,90

	NEU
TETRIS ATTACK	99,90
TERRANIGMA	109,90
DIE SCHLMPFE 2	139,90
LUFIA	129,90
STREET FIGHTER ALPHA	29,90
CIVILIZATION	139,90
CHRONO TRIGGER	139,90
WORMS	109,90

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

VERSAND & LADEN OSNABRCK
0541 - 66016 & 66017
FAX: 0541 - 66015

PLAYSTATION UMBAU
Spielplatz ohne Kabel, als PC-Modem
Spielplatz ohne Kabel, als PC-Modem

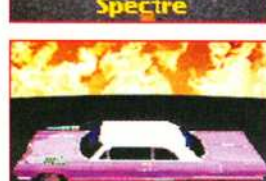
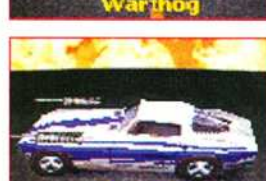
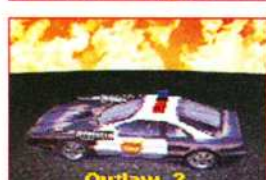
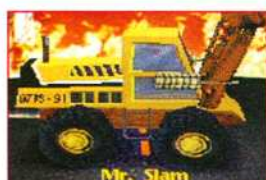


ERWEITERN SIE IHRE SPIELELAUSWAHL FR DIE PLAYSTATION, SPIELEN SIE IMPORTE AUS DEN USA, & JAPAN & MONATE VOR DEUTSCHER ERSCHEINUNG. BESSERE BILDQUALITT DURCH 40 Hz TECHNIK (RGB) UND VOLLBILD OHNE BALKEN SIND WEITERE VORTEILE DES UMBAU. ALS BONUS BEIHEFT UNSER TECHNIKER DAS HITZPROBLEM DER PLAYSTATION OHNE DAS GERT MIT LCHERN ZU BESCHDIGEN.
DER UMBAU PREIS BETRGT 125,- DM, RGB KABEL 29,90 DM + 12,- DM VERSANDKOSTEN. BITTE NUR IHR GERT (OHNE KABEL) ZU UNS SCHICKEN. UMBAU DAUER: CA. 2 TAGE. WER WEIEN DARAUF HIN, DS DIE FIRMA METROPOLIS FR UMBAUGERTE KEINE GARANTIE GEWHRLISTET. DENNOCH MIT BER 500 PLAYSTATIONS DIE BEREITS UMBEGAUT WURDEN, KNNEN SIE SICHER SEIN DS IHR GERT VON EINEM QUALIFIZIERTEN TECHNIKER KORREKT UND SICHER UMBEGAUT WIRD.

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf mssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Wren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,- DM. Unser Recht auf Erfllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberhrt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollstndigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teilleistungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, whweise Komplett- oder Teilleistungen durchzufhren. Reklamationen: Umzusch ist nur bei Falschliefenung mglich. Bei Rcksendungen mu eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschdigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewhrleistung: Fr alle neuen Produkte gibt es eine Gewhrleistung gem den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewhrleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu knnen. Umzusch wegen nicht gefallenen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilitt von Ware, bernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

Twisted Metal 2



Rowdy auf zwölf Uhr: Auch hinter einem Computergegner seid Ihr vor Angriffen nicht sicher.

PS Während sich die "Twisted Metal"-Schlachten seinerzeit in den Straßen von New York abspielten, hat sich die rabiate Shoot'n'Drive-Sportart nun auf der ganzen Welt etabliert: Zwischen den Windmühlen von Holland oder in den eisigen Schluchten der Antarktis treten zwölf knüppelharte Krieger (siehe Bilderserie links) zur motorisierten Rüpelei an. Als Zombie-Soldat Captain Roberts, Hobbybastler Marcus Kane oder Knasti Axel schwingt Ihr Euch hinter das Steuer Eures schwerbewaffneten Rennflitzers, Pickup-Trucks oder Panzerwagens, um den Feind in seine Einzelteile zu zerlegen. Als Einzelkämpfer fordert Ihr bis zu sechs Computergegner oder nehmt am Turnier teil. Im Duett mit einem Kumpel kämpft Ihr im Team Seite an Seite oder Mann gegen Mann. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, findet Ihr Euch im Kampfgetümmel wieder: Aus übersichtlicher Perspektive von hinten heizt Ihr über Sprungschancen, Brücken



Leichenwagen im Angriff: In der verwinkelten Eis-Arena sammelt Ihr in Schluchten Extras und duelliert Euch auf offenem Feld.

und Hügel, via Zeigefingertasten feuert Ihr mit MG oder aufgesammelter Spezialwaffe. In den verwinkelten Arenen findet Ihr Energieextras und Turboboosts, verstreute (Fernlenk-) Raketen, Flammenwerfer und Zeitbomben bauen Eure Feuerkraft aus. Obendrein verfügt jedes Fahrzeug über eine Geheimwaffe: Vereisungsstrahl, Wirbelwindattacke und Erdbeben sind besonders gefürchtet. Mit quietschenden Slides und ellenlangen Sprüngen nehmt Ihr die Kontrahenten ins Visier und feuert, bis Ihr als einziger Überlebender das Spielfeld beherrscht. Auf der Flucht vor lästigen Verfolgern helfen Euch Teleporter, gewitzte Fahrer

schlängeln sich durch Straßenschluchten und Brückensäulen. Doch Vorsicht: Lavapfützen schmelzen Euren Tank, wer über die Klippen ins Meer stürzt, scheidet vorzeitig aus. Glücklicherweise hilft im Notfall das Paßwort. oe

Muster von Dynatex, Tel. 0231/5575000

Im Vergleich zum Vorgänger trumpft "Twisted Metal 2" mit neuen Features auf: Der Zwei-Spieler-Modus ist mit dem transparenten Radar übersichtlicher, die ausgeklügelten Arenen bieten mit Brücken und Teleportern umfangreiche Anschleich-Optionen. Dafür steuern sich die Autos nicht besonders gut, wer zwischen zwei Wänden feststeckt, kommt nur mit Mühe wieder raus. Das Feuern per Zeigefingertasten ist gewöhnungsbedürftig, im Eifer des Gefechtes bringt Ihr schon mal einige Joypad-Kommandos durcheinander. Am plumpen "Search'n'Destroy"-Prinzip und der ruckligen Grafik hat sich nichts geändert, die krachenden Digieffekte und flotten Metaltracks im Hintergrund heben jedoch die Ballerstimmung. Allerdings hätte ich mir noch einen schadenfrohen Ringkommentator zur Ambiente-Optimierung gewünscht.



Oliver Ehrle



Im Gegensatz zum Vorgänger nützt Ihr den Radar auch im Zwei-Spieler-Modus mit horizontal geteiltem Spielfeld.



Cops im Feuerhagel: Raketen, MG und Flammenwerfer feuert Ihr mit den Zeigefingertasten ab.

SPIELSPASS 58%

HERSTELLER
Sony

SYSTEM
Playstation

ZIRKA- PREIS
100 Mark

GRAFIK 69% **SOUND** 75%

Brutal deluxe: Rabiate 3D-Auto-Action-Schlacht mit neuen Features, Ruckeloptik und kantiger Steuerung.

AGE 16

Andere Versionen

Der Vorgänger wurde in MANIAC 1/96 mit 56% Spielspaß getestet.

GAMES UNLIMITED

Inhaber Christian Mann



Große Langgasse 1 / Ecke Inselstraße (Nähe Schillerplatz)
55116 Mainz · Tel. 0 61 31 / 23 80 85 · Fax 0 61 31 / 23 80 62

Händleranfragen erwünscht

14.12.96:
Tekken 2-Turnier
I. Preis: 1x Nintendo64
Infos unter:
06221-184134 und 0620115188

JETZT NEU: VIRTUAL-i-GLASSES (für Games und Video) 799.-

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22 · Tel./Fax: 06221-184134

WOG WORLD OF GAMES

**PLAYSTATION-
UMBAU!!! 119.00**

Alle Spiele ohne vorbooten!
Bei Anlieferung Umbau in 1Std.



PLAYSTATION PAL

Die Hart Trilogy	99.00	Tunnel B1	89.00
Crash Bandicoot	109.00	Project Overkill	99.00
Wipeout 2097	99.00	SF Alpha2	99.00
Sampras Extreme	99.00	Baphomets Fluch	89.99
X-Com 2	89.99	Bedlam	99.00
...Trilogy	99.00		

PLAYSTATION JAP ab 20.12

Soul Edge	149.00	Rage Racer	149.00
Marvel Superheroes	149.00	Bushido Blade	149.00

Täglich neue Importe! Call us!

NINTENDO 64 US-Version 519.- DM

Hardware:

Sony PSX multinorm	429.00
Sony PSX-PAL	379.00
Sega Saturn PAL	399.00
Cobra Gun	79.00

PLAYSTATION US

Legacy of Kain	119.00
Pandemonium	119.00
Star Gladiator	119.00
Destruction Derby2	119.00
Disruptor	119.00
Cronicle of the Sword	119.00
2Extreme	99.00
Jet Moto	119.00
NHL 97	119.00
Wipeout XL	119.00
Contra Legacy of War	119.00
Tomb Raider	119.00
Tenka	119.00
SF Alpha2	119.00
Steel Harbinger	119.00



N64	US / JP
Wave Race	159.-/199.-
Killer Gold	159.-/199.-
Crusin USA	159.-/199.-
... Trilogy	159.-/199.-
Wayne Gretzky	169.-
Joypad	79.-

SEGA SATURN

SEGA SATURN	US	JP
Manx TT	US	119.-
Virtual On	US	119.-
Mr. Bones	US	109.-
Virtua Cop 2	US	119.-
Dark Survivor	US	119.-
Daytona CE	PAL	99.-
Tomb Raider	PAL	89.-

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Händleranfragen erwünscht - Franchising-Partner gesucht! Versandkosten DM 7.- + 3.- Nachnahme.
Ab DM 300.- Versandkosten frei! Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 15.-. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen!

Besuchen Sie unser neues
Ladengeschäft in Weinheim
Bahnhofstr. 21,
Tel. 06201-15188

Virtual On

Zwei-Spieler-Fans kommen auf ihre Kosten: Im Options-Menü wechselt Ihr beliebig zwischen horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm, für



Zweispiel-Duelle trägt Ihr wahlweise im horizontal oder vertikal geteilten Bildschirm aus.

das anschließende "Head to Head"-Gefecht stapft jeder mit dem Mech seiner Wahl aus dem Hangar. Joypad-Belegung und Waffensystem sind mit den Einzelschlachten identische. Detailstufe und Animationen leiden nur geringfügig unter dem Split-screen-Gefecht. Umso heftiger aber die Spielbarkeit: Wer nicht brav auf seinem Standort verharrt, verliert den Kontrahenten alle paar Sekunden aus den Augen. Die Folge: Ihr umkreist Euch, ohne einen Treffer zu landen oder verliert komplett die Übersicht.



Seltene Szene: Wer es zwischen Bombenhagel und Sperrfeuer bis zum Nahkampf packt, zückt das Schwert.

In ferner Zukunft werden aus gesitteten Beat'em-Up-Duellen martialische Stahlschmützel: Statt muskelbepackten Polygon-Protzen stehen sich haushohe Mech-Kolosse in der Arena gegenüber, die ihre Kontrahenten mit futuristischem Waffenarsenal auseinandernehmen. Die Prügelmanschaft tritt mit acht Teilnehmern in Segas gewohnter Arcade-Stärke an. Vom schwerfälligen Morgenschwinger bis zur Roboterdame mit stählernen Hasenlöffeln sind sämtliche Standard-Designs japanischer Mech-Epen vertreten.

Auf texturiertem Stahlparkett wuselt winziges 3D-Personal durch die Mech-Anlage, das Eurem Piloten nach der Kämpferwahl die Startfreigabe signalisiert: Euer Roboter zischt mit glühenden



Kein Mech, sondern ein Bio-Robot: Drei Treffer vom Obermotz, und Eure Hasendame bricht auseinander.

Bislang endeten Mech-Beat'em-Ups in einem spielerischen Fiasko. Sega hat mit der Arcade-Umsetzung "Virtual On" zwar nicht ins Schwanze getroffen, aber immerhin ging der Schuß nicht nach hinten los. Die Mechs warten mit komplexem Anime-Design und dynamischen Bewegungsabläufen auf, die spärliche Bewaffnung zündet einen Spezialeffekt nach dem anderen. Allerdings leiden Optik und Spielbarkeit an den wirrenden Steuerung und dem weitläufigen Kampf-Terrain. Bis Ihr Eure Nahkampfwaffen einsetzen könnt, hat Euch der Feind zu Schrott geschossen. Resultat des Design-Patzers: Die Mech-Schlacht verkommt zum wilden Sprung- und Ausweich-Wechsel, viele Grafikfehler trüben die Übersicht. Überlebenschancen verzeichnet nur, wer von Deckung zu Deckung hechelt und zwischendurch eine Lenkrakete abschießt.



Robert Bannert

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



Mit der B-Taste aktiviert Ihr den Geschwindigkeits-Boost: Der Roboter zischt in Bodenhöhe durch's Terrain.

Mech ist mit drei unterschiedlichen Kanonen oder mittelalterlichen Prügeln ausgerüstet. Die schwersten Kämpfer schädigen Euch im Nahkampf mit Streitkolben oder wuchtigen Faustschlägen den Kanzel-Kopf, die leichteren Ritter-Robots zersäbeln den Kontrahenten mit riesigen Lichtsäbeln die Treibstoffleitungen.

Die Projektilwaffen der stählernen Prüglerie erinnern Anime-Fans an das Arsenal der "Macross"-Veritech: Während Ihr Eurem Mech zur nächsten Deckung manövriert, schwirren Lenkraketen, Feuerbälle und Plasma-Schüsse durch die 3D-Arena. Am Rande des Duell-Platzes klafft der obligatorische Grenz-Abgrund, der taktische "Ring Out"-Effekt bleibt aller-



Der träge Hover-Mech zuckelt durch eine Tempel-Arena und klinkt seine Kanonenarme aus.

Sprungdüsen aus dem Hangar und wühlt im umliegenden Küstenstreifen eine riesige Gischfontäne auf. Bis Euer Blech-Bubi die nächste Arena erreicht hat, wird ein kurzes Mission-Briefing eingeblendet: Ihr studiert eine grobe Übersichtskarte des dreidimensionalen Duell-Terrains, ein Mech-Blueprint klärt Euch über Statur, Panzerung und Waffensysteme des nächsten Widersachers auf: Jeder

dings aus. Eure Maschine kann weder ins Wasser plumpsen noch von einem Wolkenkratzer stürzen – statt dessen hastet der Koloß unbesorgt an der Abgrenzung entlang. Um feindlichem Beschuß auszuweichen, manövriert Ihr hinter die Oberlichter eines Wolkenkratzers oder Stahlverschlänge. Ein roter Pfeil verrät, ob Euch der Computergegner plötzlich im Nacken klebt: Ihr wendet Eurem Mech mit Links- und Rechtstastern um 360 Grad, aktiviert die Sprungdüsen und setzt mit einem Sprung über Schußsalven hinweg. rb

Erhältlich bei Dynatex. Tel: 0231/5575000

60%

SPIELSPASS

VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996

HERSTELLER
Sega

SYSTEM
Saturn

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK **SOUND**
67% 69%

Effektgeladenes und Fernkampf-lastiges Mech-Duell. Chaotische Schußwechsel lädiere die hübsche Fassade.

12

Chaos Control



Durch die Häuserschluchten einer amerikanischen Großstadt: Die Aliens rösten im Laserfeuer.

Grafik-Kulisse wird ein halbwegs erträglicher FMV-Film abgespult, der auch die Bewegungen sämtlicher Aliens enthält. Landet Ihr einen Treffer, wird einfach eine Sprite-Wolke über den Gegner gelegt. "Chaos Control" ist mittlerweile nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch völlig veraltet. Wer auf Zielkreuz-Action steht, sollte sich die in jeder Hinsicht überlegenen "Virtua Cop"-Ballereien besorgen und das Infogrames-Werk unangetastet im Kaufhaus stehen lassen. Einen Zwei-Spieler-Modus gibt's übrigens auch nicht. *mg*

SPIELSPASS 42%	
HERSTELLER Infogrames	
SYSTEM Saturn	
ZIRKA-PREIS 100 Mark	
GRAFIK	SOUND
60%	62%
Dröge Zielkreuz-Action mit technisch gutem FMV-Hintergrund. Bestenfalls mit der Lightgun genießbar.	

Andere Versionen

Das CDi-Original haben wir in der MANIAC 3/95 mit 43 Prozent Spielspaß getestet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Blam! Machinehead



Nicht so schick wie auf der Playstation, aber genauso hart: Ihr erledigt die Cyber-Spinne mit Raketen.

Die knackige Render-Forscherin Kimberley Strike rüstet sich zur Saturn-Schlacht gegen den intelligenten "Machinehead"-Virus. Wie in der Playstation-Fassung düst Ihr auf einem explosiven Gleiter durch monströse 3D-Level und ballert auf der Suche nach virtuellen Schlüssel-Codes Polygon-Monster über den Haufen. Die kürzeren Ladezeiten werden mit neuen Pausenbildern stilvoll aufgewertet, dafür müssen Saturn-Gambler optische Abstriche während des Spiels in Kauf neh-

men: Die Farbübergänge am finsternen 3D-Horizont sind härter ausgefallen als auf der Playstation, neben der Frame-Rate wurden auch die Lichteffekte runtergeschraubt. Statt transparentem Leuchtfuer huschen gerasterte Farbmuster über die Echtzeit-Szenerie.

Von den technischen Einbußen abgesehen hat Core den Action-Knaller einwandfrei auf den Saturn portiert: "Blam!" fesselt mit flottem Techno-Sound und rotzfrechem B-Movie-Flair. Für Spieler mit einem Faible für ausgeklügelte Action-Level ein Muß. *rb*

SPIELSPASS 82%	
HERSTELLER Core Design	
SYSTEM Saturn	
ZIRKA-PREIS 100 Mark	
GRAFIK	SOUND
74%	74%
Rasante 3D-Schlacht mit spannenden Monsterleveln. Optisch etwas schwächer als die Playstation-Version.	

Andere Versionen

Die Playstation-Version wurde in MANIAC 11/96 mit 82% Spielspaß getestet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-N64

Händleranfragen unter:

Tel.: 07461/79001 + 79002

Fax: 07461/79003

UFO-Games

Ankauf - Verkauf - Tausch

Sony - Sega Saturn - Nintendo 64 - SNES -
Mega Drive - Mega CD - Game Boy -
Game Gear - PC-Spiele usw.

Tel.- u. Fax: 030-859 36 35

Bundesallee 71, 12161 Berlin

GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Ankauf, Verkauf & Tausch
PC-CDROM, Playstation, Saturn, S-NES,
Mega Drive und Gameboy

Alle Neuheiten für PSX,
SATURN & PC CDROM

Tel/Fax: 05561/3094

SCHWEIZ **King Games** SCHWEIZ

N 64 (USA)			
N64 USA Core-System, 220V		379,00 sFr.	Wir liefern auch gerne nach Deutschland und Österreich per EMS.
N64 RGB-Kabel (kein Umbau nötig)		49,90 sFr.	
N64 Shark Pro Pad		49,90 sFr.	
N64 Umbautrick für USA und Japan Spiele		gratis	
Software aus den USA in sFr. :			
Cruis'n USA	99,00	KI Gold	114,00
Trilogy	114,00	Shadow of the Empire	114,00
Wave Race	99,00	Wayne Gretzky Hockey	114,00
Auszug aus unserem Angebot für PS und Saturn in sFr.			
Contra: Legacy of...	(PSX) 74,00	Bug Too	(Sat) 74,00
FIFA '97	(PSX) 79,00	Daytona Ch. Edition	(Sat) 74,00
Rebel Assault 2	(PSX) 84,00	Virtua Cop 2	(Sat) 74,00

Diverse Lösungsbücher für fast alle neuen Spiele wie z.B.:

Tomb Raider, Star Gladiator, Legacy of Kain, Chronicles of the Sword

Wir halten, was andere versprechen! Eigener Reparatur-Service!

King Games - Ihr zuverlässiger Partner für Videospiele in der CH

Besuchen Sie uns in unserem Laden: Rathausgasse 4
5600 Lanzburg
Tel. 062 / 892 02 87



Selbst bei Schneetreiben geht's auf dem Platz heiß her: Ein portugiesischer Torwart steht unter Dauerbeschuß.



Trainingsrückstand? Da ver stolpert ein Deutscher doch glatt den Ball - und das im gegnerischen Strafraum.

ISS Deluxe



Voller Einsatz auf glitschigem Boden: "ISS Deluxe" läßt Euch Wettergott spielen und nach Wunsch bei Schnee oder Regen antreten.



36 Nationalmannschaften stehen zur Wahl. Diese sind unterschiedlich talentiert (links), spielen in den Original-Trikots (Mitte) und in verschiedenen Stadien zu Hause (rechts).

Die überraschende Veröffentlichung von "International Superstar Soccer Deluxe" bedeutet nicht das Ende der "Goalstorm"-Serie.

Ein anderes Entwicklerteam werbelt in Japan fleißig an der Fortsetzung des Polygon-Kicks, der auch als PAL-Fassung erscheinen wird. Wir vermuten jedoch, daß frühestens im ersten oder zweiten Quartal '97 mit einer Europa-Version zu rechnen ist.

DS Unverhofft kommt oft: Wir Fußball-Fans warteten eigentlich auf die Fortsetzung des Polygon-Kicks „Goalstorm“, da zaubert Konami plötzlich eine Playstation-Fassung ihrer mehrfach prämierten 16-Bit-Referenz „International Superstar Soccer Deluxe“ aus der Workstation. Die 32-Bit-Adaption entspricht optisch und inhaltlich dem Vorbild bis ins kleinste Detail: 36 Nationalmannschaften mit Phantasie-Spielern messen sich in je zwei Liga- und Turnier-Modi. Dazu kommen das Elferschießen, ein Trainingslager mit Wettbewerbs-Variante und die berühmten Szenario-Kicks. Hier greift Ihr zu einem vordefinierten Zeitpunkt in real gespielte Matches ein und versucht, das Blatt zu wenden. Auch die anderen Optionen und Parameter werden den Anforderungen von virtuellen Profi-Fußballern gerecht und lassen Euch jedes noch so winzige Detail einstellen. Lediglich die Blickwinkel-

Vielfalt der modernen Polygon-Sportspiele fehlt: „ISS Deluxe“ greift auf herkömmliche Bitmap- und Sprite-Optiken zurück und zeigt das Spielfeld aus einer schrägen Seit-Perspektive. Dafür läßt Ihr es beliebig regnen oder schneien, regelt sogar die Spielfeld-Größe und vertieft Euch in die strategischen Feinheiten der Joypad-Steuerung. In dieser Hinsicht hat sich Konami besonders verausgabt und läßt keine Schuß- oder Paß-Variante außen vor. Flugkopfbälle, Turbo-Button, Flachpässe, Bananenflanken, Fällrückzieher, Doppelpässe und Grätschen: Es geht alles und noch viel mehr. Wichtig

ist auch, daß aufgrund der simplen Grafik die Koordination zwischen Spieler-Animation und Spielfluß nicht ins Stocken gerät. Trotz zahlloser Ball-Tricks gehen die Aktionen flott von der Hand und unterbrechen nicht die jeweils geplante Aktion. mg

„ISS Deluxe“ weckt zwei Empfindungen: Zum einen freue ich mich über das spielerisch beste 32-Bit-Fußball mit toller Action, schnellen Spielzügen, taktischen Gags, Steuerungs-Finessen und vielen Optionen. Andererseits ärgere ich mich über die lieblose Adaption des 16-Bit-Vorbildes. Ein bißchen Farb-Retusche und gelegentliche 32-Bit-Effekte hätten bestimmt nicht geschadet. Konami erhielt zwar alle Vorzüge des Elite-Kicks, ignorierte die Playstation-Power jedoch vollkommen. Wer auf pure Spielbarkeit achtet (und die Super-NES-Version nicht hat), der soll sich „International Superstar Soccer Deluxe“ kaufen - in dieser Hinsicht schlägt es jegliche Konkurrenz. Solltet Ihr jedoch auf neuzeitliche Optiken und Spezialeffekte Wert legen, dann können Euch alle Spielspaß-philosophischen „ISS“-Highlights nicht entschädigen.



Martin Gaksch

SPIELSPASS 84%

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

PRESS START

HERSTELLER: Konami

SYSTEM: Playstation

ZIRKA-PREIS: 100 Mark

GRAFIK: 57%

SOUND: 68%

1:1-Umsetzung des erstklassigen Super-Nintendo-Fußballs. Spielerisch sehr gehaltvoll, grafisch leider auf 16-Bit-Niveau.



So müssen Menüs aussehen, dann klappt's auch mit dem Spielspaß: Die Grafiken sind zwar mit den Super-Nintendo-Optiken beinahe identisch, doch man findet sich prima zurecht und kann Dutzende von interessanten Parametern einstellen.

Andere Versionen

Das Super-Nintendo-Vorbild wurde in der MANIAC 11/95 mit 90% Spielspaß getestet. Die Playstation-Adaption ist spielerisch identisch, wurde aber wegen dem "Zahn der Zeit" abgewertet - wie übrigens die meisten Sportspiele beim Übergang von 16- auf 32-Bit.

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

PlayStation 389,95

A Train*	dt	99,95
Andretti Racing	dt	79,95
Blazing Dragons	dt	89,95
Burning Road	dt	84,95
Bust a Move 2	dt	59,95
Chronicles of the Sword*	dt	89,95
Comm&Conquer*	dt	109,95
Crash Bandicoot	dt	109,95
Davis Cup Tennis	dt	89,95
Die Hard Trilogy*	dt	89,95
Disruptor*	dt	89,95
Fade to Black	dt	109,95
FIA Formel 1	dt	89,95
FIFA Soccer '97*	dt	89,95
Hardcore 4x4*	dt	89,95
Jumping Flash 2	dt	89,95
Lomax in Lemmingsland*	dt	89,95
Namco Smash Tennis*	dt	89,95
NASCAR Racing*	dt	99,95
NHL Hockey '97*EA	dt	99,95
Onside Soccer*	dt	89,95
Pete Sampras Tennis	dt	99,95
Power Play Hockey*	dt	79,95
Powerm Pro Wrestling*	dt	89,95
Poed*	dt	89,95
Projekt Overkill*	dt	89,95

Resident Evil	dt	99,95
Return Fire	dt	89,95
Sim City 2000*	dt	89,95
Soviet Strike	dt	89,95
Star Gladiator*	dt	89,95
Streetfighter alpha 2*	dt	89,95
Streetracer*	dt	89,95
Syndicate Wars*	dt	109,95
Tekken 2	dt	84,95
Time Commando	dt	89,95
Tomb Raider*	dt	89,95
Tunnel B1	dt	89,95
Warhammer: ... Rat*	pal	89,95
Wing Commander III	dt	89,95
Wipe Out 2097	dt	99,95
WWF Wrestlemania	dt	59,95
X-Com: Terror f.t.Deep*	dt	99,95

Saturn 399,-

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

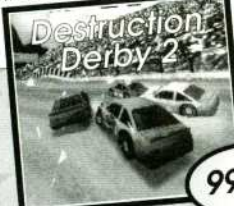
Mystaria	dt	99,95
Need for Speed	dt	84,95
Nights + Pad	dt	139,95
Panzer Dragoon 2	dt	99,95
Road Rash	dt	89,95
Sea Bass Fishing	dt	99,95
SEGA Rally	dt	89,95
Shining Wisdom	dt	89,95
Sim City 2000	dt	99,95
Skeleton Warriors*	dt	79,95
Story of Thor 2	da	89,95
Streetfighter Alpha 2*	dt	89,95
Thempark	dt	89,95
ThreeDirtyDwarves	dt	49,95
Tomb Raider	dt	99,95
Virtua Cop 2*	dt	99,95
Virtua Fighter Kids	dt	89,95
Worldwide Soccer '97	dt	89,95
Worms	dt	59,95
WWF Wrestlemania	dt	99,95
Virtual Open Tennis	dt	99,95

SuperNintendo

Donkey Kong 3*	dt	129,95
Lufia*	dt	119,95
Terranigma*	dt	119,95
Jaguar	us	59,95
Theme Park	dt	69,95
Tempest 2000	dt	69,95
WhiteMan + 4 Sp.Adt	dt	69,95



...und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen
vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM
Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln**
versandfrei! Bestellungen bis 16.00 Uhr
werden noch am selben Tag verschickt.
Wir haften nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei
Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!



159,95



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

0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SONY PLAYSTATION	DV	379,95	Final Fantasy	DV	84,95	Pennant Race	US	109,95	Twisted Metal 2	US	104,95	Theme Park	DV	69,95
Sony PlaystationKonsole	DV	84,95	Firo & Klawd	DV	94,95	Penny Racers	DV	84,95	Victory Boxing	DV	i.v.	Tilt	DV	84,95
NeGCon	DV	84,95	Floating Runner	DV	84,95	Pete Sampras Ext. Tennis	DV	89,95	Viewpoint	DV	49,95	Tomb Raider	DV	89,95
3D Lemmings	DV	84,95	Fox Hunt	US	89,95	PGA Tour Golf 97	DV	84,95	Virtual Golf	DV	84,95	Ultimate	DV	84,95
A-Train	DV	94,95	Frank Thomas Big H. Baseb	DV	84,95	Pitball	DV	89,95	Warhawk	DV	84,95	Virtua Cop 2	DV	134,95
Actua Golf	DV	84,95	Goal Storm	DV	69,95	Po'Ed	DV	89,95	Williams Arcade Hits	DV	74,95	Virtual On	US	89,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95	Gunship	DV	89,95	Pro Pinball	DV	89,95	Wing Commander 3	DV	89,95	World Series Baseball 2	DV	84,95
Adventure of Lomax	US	109,95	Horned Owl	US	114,95	Project Overkill	DV	84,95	WipEout 2097	DV	94,95	World Wide Soccer 97	Dv	89,95
Andretti Racing	DV	84,95	Impact Racing	DV	79,95	Psychic Force	US	119,95	Worms	DV	89,95			
Alone in the Dark	DV	99,95	In the Hunt	DV	84,95	Raging Skies	DV	94,95	WWF: Arcade Game	DV	69,95			SUPER NINTENDO
Alien Trilogy	DV	89,95	Iron & Blood	DV	84,95	Rayman	DV	84,95	X 2	DV	84,95	Brain Lord	US	99,95
Batman Forever	DV	84,95	Iron Man X/O	DV	84,95	Resident Evil	DV	89,95				Breath of Fire 2	DV	99,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95	Jet Moto	US	104,95	Return Fire	DV	84,95			SEGA SATURN	Chrono Trigger	US	139,95
Black Dawn	US	109,95	Jumping Flash	DV	89,95	Ridge Racer Revolution	DV	94,95	Sega Saturn Konsole	DV	399,95	Civilization	US	129,95
Beyond the Beyond	US	104,95	Jumping Flash 2	DV	94,95	Road Rash	DV	84,95	Alien Trilogy	DV	89,95	Dragon View	US	89,95
Blam! Machine Head	DV	84,95	Kart Duel	DV	84,95	Romance o.t. 3 Kingd. IV	US	109,95	Athlete Kings	DV	109,95	Earthbound	US	129,95
Blazing Dragons	DV	84,95	Kings Field 2	US	109,95	Skeleton Warriors	DV	84,95	Batman Forever	Dv	84,95	FIFA 97 Gold Edition	DV	89,95
Bubble Bobble	DV	84,95	Killing Zone	DV	89,95	Slam'n Jam	DV	89,95	Blam! Machine Head	DV	84,95	Front Mission	JP	79,95
Burning Road	DV	84,95	Konami Open Golf	DV	84,95	Slam Scape	US	109,95	Blazing Dragons	DV	84,95	Illusion of Time	DV	109,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95	Legacy of Kain	US	99,95	Shellshock	DV	74,95	Casper	DV	74,95	Legend of Zelda	DV	69,95
Casper	DV	94,95	Madden 97	US	84,95	Shock Wave Assault	DV	69,95	Crime Wave	DV	69,95	Liberty of Darkness	US	114,95
Cheesy	DV	84,95	Magic Carpet	DV	59,95	Sim City 2000	DV	84,95	Daytona Champion Cir. Ed	DV	84,95	Lord of Darkness	US	89,95
Cool Boarders	JP	139,95	Megatudo 2096	JP	139,95	Soviet Strike	JP	139,95	Earthworm Jim 2	DV	89,95	Lufia 2	US	139,95
Chronicles of the Sword	US	104,95	Moto X	DV	84,95	Space Hulk	DV	84,95	Exhumed	DV	84,95	NBA Live 97	DV	89,95
Crash Bandicoot	DV	99,95	Motortoon Grand Prix 2	DV	94,95	Spot goes to Hollywood	DV	84,95	Fighting Vipers	DV	89,95	New Horizons	US	129,95
Crime Wave	DV	i.v.	Mickeys Wild Adventure	DV	84,95	Star Fighter 3000	DV	84,95	Iron Man X/O	DV	84,95	PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Cyberia	DV	84,95	Myst	DV	89,95	Star Gladiator	US	109,95	Iron Storm	US	109,95	Robotrek	US	99,95
D	DV	84,95	Namco Museum Vol. 1	DV	94,95	Street Fighter Alpha	DV	79,95	Longraiser III	JP	119,95	Romancing Saga III	JP	89,95
Darkstalkers	DV	84,95	Namco Museum Vol. 2	DV	84,95	Street Fighter Alpha 2	US	104,95	Madden 97	DV	89,95	Secret of Evermore	DV	109,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95	Namco Museum Vol. 3	JP	144,95	Supersonic Racers	DV	89,95	Magic Carpet	DV	59,95	Secret of Mana	DV	109,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.v.	Namco Museum Vol. 4	JP	139,95	Tekken 2	DV	99,95	Need for Speed	DV	89,95	Sim City	DV	89,95
Destruction Derby	DV	94,95	Nascar Racing	US	99,95	Tetris Plus	US	94,95	NFL Quarterback Club 97	DV	84,95	Soul Blader	JP	39,95
Destruction Derby 2	US	104,95	NBA in the Zone	DV	84,95	The Hive	DV	84,95	NHL 97	US	99,95	Street Fighter Alpha 2	DV	Dez
Descent	DV	84,95	NBA Jam Extreme	DV	84,95	Theme Park	DV	84,95	NHL Powerplay Hockey 97	DV	84,95	Super Mario Kart	DV	69,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95	Need for Speed	DV	84,95	Thunderhawk 2	DV	89,95	Nights	DV	134,95	Terranigma	DV	109,95
Discworld	DV	84,95	NFL Full Contact	US	94,95	Tilt	DV	84,95	Panzer Dragoon 2	DV	89,95	Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Disruptor	DV	89,95	NFL Game Day	DV	94,95	Time Commando	DV	94,95	PGA Tour Golf 97	DV	84,95	Ultima: The False Prophet	US	129,95
Dragonheart	DV	84,95	NFL Quarterback Club 97	DV	84,95	Tobal No 1	US	104,95	PTO II	US	109,95	Ultimate	US	139,95
Dungeon Creator	JP	104,95	NHL 97	DV	84,95	Tomb Raider	DV	89,95	Sea Bass Fishing	US	109,95	Weapon Lord	DV	69,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95	NHL Powerplay Hockey 97	DV	84,95	Top Gun	DV	94,95	Shanghai	US	79,95	Worms	DV	99,95
Extreme Games	DV	84,95	Ogre Battle	JP	124,95	Total NBA	DV	94,95	Shockwave Assault	US	69,95			
Extreme Games 2	US	104,95	Olympic Games	DV	84,95	Track & Field	DV	94,95	Story of Thor 2	DV	84,95			MEGA DRIVE
F1	DV	99,95	Olympic Soccer	DV	84,95	Trilogy	US	109,95	Street Fighter Alpha	DV	79,95	Olympic Summer Games	DV	109,95
Fade to Black	DV	84,95	Pandemonium	DV	Dez	True Pinball	DV	84,95	Street Fighter Alpha 2	DV	109,95	NHL 97	DV	109,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95	Paradius Deluxe	DV	69,95	Tunnel B1	DV	84,95	Street Racer	DV	84,95	Worms	DV	99,95

M.C. Game

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



Incantation



Nimm diesen Feuerball: Weicht den Sprüngen des Gnomes aus und kontert mit Dauerfeuer.

SN Im Zeitalter der Polygone sorgt "Incantation" für erfreulich traditionelle, wenn auch unspektakuläre Abwechslung: Als frischgebackener Zauberlehrling hüpfst Ihr nach altbekannter Jump'n'Run-Tradition durch wundersame Fantasiewelten und bekämpft mit aufrüstbarem Zauberschuß wüste Gnome und Feuerpflanzen. Pro Level sammelt Ihr drei magische Symbole, nur dann geht's weiter. Dabei lernt Ihr die pixelgenaue Steuerung zu schätzen, die Euch

selbst bei haarigen Sprüngen nicht im Stich läßt. Dafür sorgen die uninspirierten Gegnertaktiken, die (seltenen) Räteleinlagen und das eintönige Levelsdesign jedoch kaum für Abwechslung: Ein offensichtlicher Geheimgang pro Welt ist zuwenig! Auch die kargen Special-FX und trommelnden Hintergrundrhythmen zählen auf dem Super Nintendo zum Hüpfstandard: Angesichts der zahlreichen Jump'n'Run-Perlen auf Nintendos 16-Bitter greifen Fans des Genres lieber auf bewährte Klempner-Abenteuer und Regenwürmer zurück. *oe*

SPIELSPASS 62%	
HERSTELLER Titus	
SYSTEM Super Nintendo	
ZIRKA - PREIS 120 Mark	
GRAFIK 67%	SOUND 58%
Putziges Zauberlehrling-Hüpfspiel mit sauberer Steuerung. Ordentliche Grafik, jedoch uninspiriertes Levelsdesign.	

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Schlümpfe 2



Blondine gegen Rothaut: Die Indianer versteckten Eure Kristalle in ihren Kochtöpfen.



SN Panik im Schlumpfdorf: Nachdem Schlumpfine und ihr Freund heimlich Papa Schlumpfs Zauberkristall in seine Einzelteile zerlegt haben, herrscht große Aufregung. Damit wieder Frieden im Wald einkehrt, müßt Ihr die Kristallfragmente in der ganzen Welt wiederfinden. Ihr beginnt im heimischen Wald, wo die ersten Kristallbrösel in den Wipfeln der Bäume von gierigen Elstern bewacht werden. Per Sprungknopf hüpfst Ihr von Ast zu Ast, glitzernde Teleporter befördern Euch auf entlegene Vogelnester. An Lianen schwingt Ihr Euch durch das Blattwerk, stets auf der Suche nach erfrischenden Energieherzen. Habt Ihr alle Kristalle eingesackt, schlumpft Ihr weiter zu den wackligen Stegen am Fuße der Niagarafälle, zu einem Stamm Wilder im tiefen Dschungel und ins Indianerreservat. Nichtschwimmern macht der Unterwasserlevel zu schaffen, wo Ihr durch enge Riffe taucht und vor den Krebsen flüchtet.

! Brachten Euch die Schlümpfe in ihrem ersten Super-Nintendo-Abenteuer mit peinlich genauer Kollisionsabfrage zum Kochen, greifen sie jetzt zu unfairen Mitteln: "Die Schlümpfe 2 - Reisen um die Welt" ist mit fiesen Stellen nur so gespickt, die ungenaue Steuerung und Kollisionsabfrage kosten Euch ein Energieherz nach dem anderen. Eure Feinde kennen nur die Kamikazetaktik, Endgegner, geheime Pfade oder Bonusräume existieren nicht. Angesichts Hampelmannanimationen, hingeklatschter Hintergründe, fadem Levelsdesign und doofen Gegnern empfinden wir die Weltreise der Schlümpfe nicht als Abschiedsgeschenk an treue Fans. Hier wird eher versucht, auf dem schwindenden Super-Nintendo-Markt noch eine schnelle Mark zu verdienen.

Um die gesuchten Kristallstücke aufzusammeln löst Ihr kleine Rätselaufgaben: Ihr benutzt gierige Geier als Sprungbrett, tretet entschlossen den dampfenden Eintopf der Indianer um und laßt Euch von den Baumkronen bis auf den Boden fallen, um die glitzernden Schätze abzuräumen. Auch ein High Speed-Abchnitt wurde auf Modul gebannt: In düsterer Nacht verfolgt Euch der verlauste Magierkater Asrael, Ihr gebt Fersengeld und hüpfst über schmierige Matschhügel und spitze Stacheln. *oe*

BIT 12	SPIELSPASS 53%
HERSTELLER Infogrames	
SYSTEM Super Nintendo	
ZIRKA - PREIS 120 Mark	
GRAFIK 65%	SOUND 71%
Hingeschludertes Schlumpf-Jump'n'Run mit doofen Gegner und nervendem Levelsdesign. Grafisch & akustisch ganz nett.	

Oliver Ehrle

Andere Versionen
Der Vorgänger wurde in MANIAC 8/94 mit 72 Prozent Spielspaß getestet.



Entwickler Radical, F
Produzent Brian Thalken
Design Brian Thalken & David Roberts
Programmierung David Roberts & Raymond Cheung
Grafik Ed Konyha
Sound Marc Baril

Power Piggis of the Dark Age



Was für ein Saustall: Der feuerspielende Wolf gibt erst nach intensivem Donutbeschuß auf.

SN Wer statt zu zaubern (siehe oben) lieber die Sau rausläßt, begleitet das mittelalterliche Schwein Bruno auf die Wolfsjagd. Aus traditioneller Seitenperspektive steuert Ihr Bruno (im Hauptberuf ein Donuts-Bäcker!) durch finstere Wälder und altertümliche Städte, stets mit gezücktem Schwert und Donut als Wurfgeschöß bewaffnet. Während Eure Wolf-Gegner mit Kamikazeangriffen auf Euch eindreschen, steuert Ihr Bruno sicher am Feind vorbei oder mit wuchtigen Hieben

mittendurch. Trotz der eigenwilligen Pixelgrafik und der doofen Gegner gefällt "Power Pigs" durch geschicktes Levelsdesign, doch die ungenaue Kollisionsabfrage provoziert unfaire Situationen und bremst Eure Motivation. Bonusräume und Abkürzungen wecken den Forscherdrang, die eroberte Bonusenergie verliert Ihr jedoch spätestens beim nächsten Kampf. Dafür heitern Euch Grunz-Sound und Schunkelmelodien auf. Recht witzig – ein Geheimtip für Sammler obskurer Spiele. *oe*

SPIELSPASS 60%	
HERSTELLER Titus	
SYSTEM Super Nintendo	
ZIRKA - PREIS 120 Mark	
GRAFIK 56%	SOUND 69%
Schweinisches Hüpfspiel mit verwaschener Kollisionsabfrage, verwinkeltem Levelsdesign und obskurer Ulkgrafik.	

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Prince of Persia 2



SN Regierungsputsch im Märchenland: Nachdem der Prinz von Persien erneut im königlichen Turm eingesperrt wurde, liegt es an Euch, die traditionellen Machtverhältnisse wieder herzustellen. Mit einer Säbellanze gerüstet, flüchtet Ihr aus Eurem Gefängnis, um die terroristische Volksfront von Judea in die Flucht zu schlagen. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich dabei wenig geändert: Euer leichtfüßiger Kronprinz rennt, hüpfet und duckt sich auf Befehl, kommt es zum Kampf, zieht Ihr Eure Waffe und schlägt mit üppigen Hieben den Feind in die Flucht. Schlitzten Euch die Fieslinge jedoch ein Loch ins Gewand, bleiben Euch drei Energiecontainer, die Ihr mit den passenden Flaschenextras beliebig erweitert.

Über den Zinnen der Stadt und in den Kerkern tief unter dem Palast machen Euch nicht nur wütende Aufständische das Leben schwer: In hinterlistig platzierte Stachelfallen und versteckten Fallgruben lauert der allgegenwärtige Tod, nur mit exaktem Sprung-Timing könnt Ihr an Mauervorsprünge hechten und behende aufwärts klettern. Für ausreichend Gelegenheiten zum Üben sorgen unendlich viele Continues: Bleibt Ihr an einer besonders schwierigen Stelle hängen, hilft Euch das praktische Paßwort für künftige Schlachten. *oe*

SPIELSPASS 56%

HERSTELLER
Titus

SYSTEM
Super Nintendo

ZIRKA-Preis
120 Mark

GRAFIK SOUND
52% 68%

Frustrierendes Märchen-Jump'n'Run mit verwaschener Steuerung, Kamikaze-Gegnern und unfairen Stellen.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Über den Zinnen der Stadt duelliert Ihr Euch mit fixen Schwertschwingern.

! Während der Vorgänger Hüpfexperten mit fließenden Animationen und prunkvoller Grafik begeisterte, wird "Prince of Persia 2" die Jump'n'Run-Fans enttäuschen: Die einst vorbildlich animierten Charaktere sind pixlig-plumpen Ruckelinvaliden gewichen, die Hintergründe wirken notdürftig hingepinselt. Die nervig oft aufmarschierenden Säbelschwinger sind blöde und kennen nur die Kamikaze-Taktik: Mit etwas Glück trifft Ihr die Fieslinge zuerst. Zu schaffen macht Euch die ungenaue Steuerung: Allzuoft stürzt Ihr in die Tiefe, weil Euer Prinz einen Schritt zuviel macht oder kurz vor der Kante abrutscht. Kombiniert mit ellenlangen Sprüngen und knappem Schussel-Spielraum ist "Prince of Persia 2" frustrierender als der erste Teil und lange nicht so fesselnd.



Oliver Ehrle

DER VIDEOGAMES & SCIENCE FICTION MERCHANDISE VERSAND

SONY PLAYSTATION		SEGA SATURN	
Beyond the Beyond us.	119,95 DM	Alien Trilogy dt.	99,95 DM
Burning Road dt.	98,95 DM	Command and Conquer us.	109,95 DM
Crash Bandicoot dt.	98,95 DM	Fighting Vipers us.	114,95 DM
Chronicles of the Sword	94,95 DM	Virtua Fighter Kids us.	114,95 DM
Cool Boarders us.	119,95 DM	NOMAD (Handheld) us.	369,95 DM
Destruction Derby 2 dt.	98,95 DM	Exhumed dt.	89,95 DM
Die Hard Trilogy dt.	98,95 DM	Dark Savior us.	119,95 DM
Formel 1 dt.	98,95 DM	Bug Tool us.	119,95 DM
King of Fighters us.	119,95 DM	NINTENDO 64	
Mario Andretti Racing dt.	98,95 DM	N64 RGB + Booster + Mario jp.	749,95 DM
NHL Powerplay Hockey us.	119,95 DM	N64 RGB + Booster + Mario us.	call now!!!
Predator Gun us.	79,95 DM	Mario 64 us.	179,95 DM
Resident Evil dt.	88,95 DM	Wave Race 64 us.	179,95 DM
Soviet Strike dt.	98,95 DM	Shadows of the Empire jp.	219,95 DM
Star Gladiators jp.	139,95 DM	Mario Kart 64 jp.	219,95 DM
Streetfighter Alpha 2 us.	119,95 DM	POCKET GAMEBOY us.	139,95 DM
Syndicate Wars us.	119,95 DM	MANGA - VIDEOS	
Tekken 2 dt.	98,95 DM	Ghost in the Shell (engl.)	44,95 DM
Tobal No 1 us.	119,95 DM		
Wipe Out 2097 dt.	88,95 DM	Iron Devil Pt. 1,2 or 3 (engl.)	39,95 DM
Umbau- Chip universal	59,95 DM	Mad Bull 34 Pt. 1-4 (engl.)	39,95 DM
Multi- Umbau (auch Import)	119,95 DM		
Multi-Station (auch Import)	509,95 DM		

JETZT ABER RAUS DAMIT

Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht!!!

Sega Rally SAT dt.	54,95 DM
NBA- Live 96 PSX dt.	49,95 DM
Criticom PSX us.	24,95 DM
Revolution X PSX dt.	29,95 DM
Shellshock PSX dt.	59,95 DM
Sim City 2000 SAT dt.	49,95 DM
Cyberia PSX us.	29,95 DM
Rise of the Robots 2 PSX us.	24,95 DM
Philosoma PSX dt.	49,95 DM
In the Hunt PSX us.	49,95 DM

Achtung, Achtung !!!
Neue Hotline:
Tel: 02323 / 55027
Fax: 02323 / 55034



PC-CD-ROM auf Anfrage, Topitel ab Lager lieferbar!!!
Besuchen Sie eines unserer Ladengeschäfte.
Sie finden uns in:
58452 Witten, Breddestr. 38 Tel-Fax:02302/51767
44629 Herne, Bahnhofstr. 92 Tel-Fax:02323/55034
59423 Unna, Massenerstr. 25 Tel-Fax:02303/238080

Übrigens: Wir führen auch Science Fiction Merchandising z.B. T-shirts, Modellbausätze, Fertigm Modelle, Figuren von INDEPENDENCE DAY, STAR WARS, STAR TREK Videos: z.B. Mangas, Splatters (Strong uncut!), Babylon 5, Star Trek (Voyager, Deep Space 9, Classic)

Trading- und Game Cards:
z.B. Star Wars, Star Trek, Independence Day, Netrunner, Magic (Ice Age, Alliances, Chronicles, Homelands usw.) Neue Serie: MIRAGE ab ca. 09. 10. im Handel!!!

Bitte nutzen Sie unseren telefonischen Rückrufservice!!!
Bei Reservierungen bzw. Vorbestellungen rufen wir Sie nach Erscheinen des Artikels zurück und informieren Sie über den jeweiligen Preis. (UNVERBINDLICH !!!)

Hardware, Neuheiten, Importe, Zubehör und Produkte auf Anfrage!!! Importe sind spätestens zwei Tage nach Veröffentlichung bei uns zu haben. porto. Verpackung in Sicherheitstasche und Nachnahme 10,- €.
Zahlkartengebühr. Porto. Verpackung in Sicherheitstasche bei Vorbestellung nur 7,- €.
Händleranfragen erwünscht. (Ab 300,- Bestellwert versandkostenfrei)

Paradize Software

INFO-HOTLINE: 0201/8 65 55 70

Besuchen Sie unsere Shop's!

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

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

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

SUPER NINTENDO

NINTENDO 64

PlayStation

SEGA SATURN

MANGA VIDEO

AMIGA

PC CD-ROM

Mags

many more

PAL & Import

Bill Gates im Holodeck

Seid mir begrüßt, Ihr Cyber-Junkies, anbei meine Zukunftsvisionen für den Videospiegelmarkt.

Im Jahr **2000** bricht wegen Umsetzungsrechten von "Star Trek", den neuen "Star Wars"-Episoden und dem "Akte X"-Kinofilm die Apokalypse aus. Sega, Sony und Nintendo bringen nur Schrott auf den Markt. Resultat: Millionen Konsolen-Fans springen ab.

2001 läßt Bill Gates die Katze aus dem Sack. Nachdem er Paramount die "Star Trek"-Rechte abgeluchst hat, bringt er mit Interplay das erste "HHDS" auf den Markt: Das "Home Holodeck System" umfaßt eine zentrale Recheneinheit sowie 166 Projektoren – vom Benutzer eigenständig im Zimmer zu installieren. Das System ist nur mit dem 10,13 Gigabyte-Monster "Windows – The Next Generation" (im Lieferumfang enthalten) kompatibel. Kostenpunkt: 4.200 Mark.

2002 wird der "HHDS"-Preis auf 3.900 Mark gesenkt, auch die letzten Konsolenverfechter steigen um. Nintendo gibt ihre Vormachtstellung an Microsoft & Co ab. Doch gegen Jahresende häufen sich Fälle akuten Herzversagens in der HHDS-Gemeinde: Williams hat das Splatter-Fest "Final Fatality" auf die Action-Gemeinde losgelassen.

2004 Microsoft bringt ein Sicherheits-Update für zart besaitete Action-Gemüter auf den Markt. Das Mini-Syndikat Cybermedia Corp. kontrolliert mit dem selbstdenkenden Betriebssystem "Knauf Control 2005" den gesamten Markt, nur ehemalige MANIAC-Online-Leser erhalten den Zugriffscode zur System-Homepage. Dort erspielen HHDS-Junkies Overwrite-Cheats, um sich ins blutriefenden BPS-Archiv einzuschleichen.

Florian Götz, Augsburg

BPS-Willkür?

Betrifft mein Lieblingsspiel, Marke: Psst, indiziert! In diesem 3D-Shooter killt man Monster, ein bißchen Blut spritzt in die Luft, das Ungeheuer fällt um – erledigt. Als besagter Titel noch keine Konkurrenz beklagte, konnte ich die Indizierung noch nachvollziehen. Aber mittlerweile zertrete ich in "Resident Evil" Köpfe oder zerfetzte Zombies mit dem Raketenwerfer, das Blut spritzt bis an die Decke – keine Indizierung! Bei Eurem "Exhumed"-Test las ich: "Getroffene Gegner hinterlassen einen Haufen Körperteile." In "Project Overkill" metzgere ich mich durch Brustkörbe und Rückgräter, anschließend stapft mein Sprite-Söldner mit sattem Schmatzgeräusch durch Blutlachen. In

"Die Hard" zermantsche ich von Terroristen bis hin zu harmlosen Passanten alles, was sich bewegt – kein Verbot. Da frage ich mich, wer an den Joypads der Index-Macht sitzt. Bei uns in Österreich ist mein Lieblingsspiel frei erhältlich. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Die angeführten Metzger-Beispiele sollen nicht zwangsläufig indiziert werden, aber dagegen wirkt das "Psst"-Spiel wie ein Spaziergang im Park.

Übrigens: Die ganze Konsolenwelt jammert über Texturverzerrungen. ID-Software programmiert saubere 3D-Engines, anstatt peinliche Grafikfehler und lahmen Bildschirmaufbau hinter Nebelschwaden zu verstecken.

Herbert Nowak, Wien

Die Indizierungs-Maßstäbe der BPS können wir ebenso wenig nachvollziehen wie Du – allerdings wurde Dein 3D-Favorit auch nicht am ersten Tag auf die schwarze Liste gesetzt.

Zu Deiner technischen Kritik: PC-Spieler wurden im "Psst"-Titel mit einer getricksten 3D-Engine bedient – statt Polygone und Texturen zu verbauen, griff id auf Bitmap-Flächen zurück. Resultat: Kaum Grafikfehler. Auf der Playstation konnte man diese VGA-Tricks anscheinend nicht anwenden, also wurden die Korridore wie gehabt mit Polygonen zugemauert. Grafikfehler machen sich in der Konsolen-Version noch immer rar, dafür verwöhnen jüngere Referenztitel wie "Exhumed" mit einer höheren Auflösung und mehr Details.

Vermißt: 3DO

Ich habe ja nichts gegen Playstation oder Saturn, und schon gar nichts gegen das N64. Aber warum Ihr das 3DO verbannt habt, kapiere ich nicht. Klar: Nicht jede Neuerscheinung lohnt einen Test, aber daß gar keine Titel mehr erscheinen (in MANIAC 10/96 zu lesen), ist doch einfach nicht wahr! Wer seine Nase mal in das englische 3DO-Magazin gesteckt hat, weiß, daß bis zum M2-Release für Nachschub gesorgt ist. Ihr setzt dem 3DO-Untergang noch eins drauf, indem Ihr die Konsole in Ausgabe 11/96 mit nur 110 Titeln auf den letzten Platz verweist. Mit PAL-Veröffentlichungen sowie Importen kommt das 3DO immerhin auf rund 250 Spiele! Trotzdem muß ich Euch zugute halten, daß Ihr die Entwicklung von Panasonics Konsole nicht ganz so pessimistisch wie die Konkurrenz verfolgt und die 3DO-Gemeinde in einigen Ausgaben mit solider Test-Fülle beschenkt habt. Meine Bitte: Korrigiert die Statistik und berichtet über das M2, anstatt die neuesten Meldungen im Leserbriefteil zu verstecken! Spätestens zur ersten Messe-Vorstellung hoffe ich auf Besserung.

Marco Lohschelder, Mülheim

In der Statistik sind für jedes System nur Originalspiele aufgeführt, Umsetzungen wurden – wie im begleitenden Text erklärt – nicht berücksichtigt. Für das 3DO erscheinen keine PAL-Spiele mehr, und die geringe Verbreitung des 3DOs rechtfertigt leider keine eigene Import-Rubrik für vereinzelte US- oder Nippon-Neuheiten.

Zum M2: Die meisten "Infos" zum M2 wurden in der Gerüchteküche gekocht – wir berichten erst, wenn seriöse Informationen zugänglich sind.

Daten-Defekt

Erstmal ein großes Kompliment für Euer neues Outfit. Noch übersichtlicher, informativer und schöner kann man ein Spielmagazin wohl kaum gestalten. Sicherlich ist Euch beim Öffnen des Umschlags eine Diskette in die Hände gepurzelt. Weil Eure MAILAC-Galerie manchmal doch sehr karg bestückt ist, möchte ich mit meinen neuesten Raytracing-Kreationen Abhilfe schaffen. Es handelt sich um drei stimmungsvolle Tempel-Perspektiven im "Tomb Raider"-Ambiente, die übrigens auf recht abenteuerlichem Wege entstanden sind: Für die Berechnung schufete mein Amiga 1200, das eigentliche Szenario konstruierte ich aber mit dem Mac-Raytracer "Strata StudioPro". Wie paßt das zusammen? Aufgrund der Prozessoren-Verwandtheit (beide Rechner arbeiten mit Motorolas 68er) und mit Hilfe von "Shapeshifter" habe ich einen Macintosh emuliert. Das ganze hat zwar seinen Preis (Turbokarte, Speicher, etc.) aber für einen begeisterten Apple-Fan lohnt die Investition. Jedenfalls würde ich mich freuen, meine Werke in einer der nächsten MANIAC wiederzufinden.

Michael Huberts, Hildesheim

Hoffen wir auch, Michael. Wir wollten Deine Bilder in der aktuellen Ausgabe drucken – leider waren alle drei Files defekt, bis auf ein paar saubere Eckchen gab's nur Grafikmüll zu sehen. Wir warten auf Deine nächste Sendung und nutzen die Gelegenheit für eine Leserrüge: Wer hübsche MAILAC-Seiten haben will, soll sich auf den Hosenboden setzen und sein Zeichenwerkzeug ausgraben! Robert versinkt in blutriefenden Wahnvorstellungen, aber ordentliche Zeichnungen erreichen uns in letzter Zeit immer seltener – und das trotz ständig steigender Auflage! Bannt Eure Kunstwerke auf unliniertes Papier, für Bild-Files auf Datenträgern sind wir besonders dankbar.

MPEG-Ooops

Ich bin seit eineinhalb Jahren MANIAC-Stammleser und in der Regel mit Eurer Berichterstattung sehr zufrieden. Allerdings ist Euch beim "Gun Griffon"-Test ein grober Fehler unterlaufen: Wie in Eurer Saturn-Fibel habt Ihr die MPEG-Unterstützung des Titels ge-





„Analog-Kurs“

Controller-Junkies investieren ihr Ersparnis in teures Zubehör wie Lenkräder oder Zwilling-Sticks für analoge Luftschlachten. Besonders enthusiastische Fans demontieren die Einrichtung und zimmern abenteuerliche Arcade-Konstruktionen zusammen. Der Haken: Die wenigsten Highlights kommen mit einer ausgefeilten Analog-Unterstützung auf den Markt. Eure Meinung zum Analog-Thema: Ist ein Titel wie "Formel 1" ohne Lenkrad-Unterstützung für Euch gestorben oder seht Ihr Euch nach feinfühligem Dirigieren statt roher Digital-Gewalt?

lobt, die beschränkt sich allerdings laut unserem österreichischen Sega-Service auf die japanische Version. Warum Sega diese Option nicht unterstützt, ist mir unklar: Da gibt es auf dem gesamten Markt nur ein Spiel, das dieses teure Zubehörtteil unterstützt, und prompt wird die Umsetzung versäumt. Glaubt Sega, wegen der geringen MPEG-Verbreitung auf eine Formatübertragung aus Kostengründen verzichten zu können? Ich würde eine Richtigstellung durch Sega begrüßen.

Zu guter Letzt noch eine Frage: Bei Titeln wie "Hang-On GP '96" und "Athlete Kings" ist bei bestimmten Sound-Samples ein deftiges Knacken hörbar. Woran liegt das? Außerdem habe ich Probleme mit Cartridges wie Segas Backup-RAM: Oft wird die Karte erst nach mehrmaligem Einstecken erkannt.

Christian Santner, Spittal/Drau (Österreich)

Unser Test-Team trifft nicht die ganze Schuld am MPEG-Ooops: Leider verfügten wir derzeit nur über eine japanische Karte, "Gun Griffon" dagegen lag als nicht kompatible PAL-Version vor. Fazit: Wir konnten die MPEG-Tauglichkeit nur bei der japanischen Fassung überprüfen und mußten uns für den PAL-Release auf Segas Aussage verlassen. Tatsächlich war die MPEG-Unterstützung geplant, wurde allerdings aus Zeitgründen und mangelnder MPEG-Verbreitung auf Eis gelegt.

Der Sound-Hund liegt beim Netzteil begraben: Wenn Du saubere Effekte genießen willst, legst Du Dir ein entstörtes Netzteil zu (Kostenpunkt liegt bei ca. 30 Mark). Besonders beim Verstärkeranschluß wird's ohne spezielles Netzteil unangenehm: Weil der Saturn keine Audio-Ausgänge hat, muß der Ton am AV-Ausgang abgegriffen werden – die Interferenzen mit den anderen Signalen hörst Du als Hintergrundrauschen. Dein Modul-Problem basiert auf den Cartridge-Kontakten: Je öfter man beispielsweise ein Backup-RAM ein- und ausstöpselet, desto schlechter für das Modul und den Saturn. Unser Tip: Cartridge wenn möglich stecken lassen.

Anime-Bann

Wie könnt Ihr es wagen, mein geliebtes "Asian Cinema" zu verkleinern? Kommt mir jetzt nicht mit Ausreden wie "Kein Nachschub". Von wegen! Geniale Neuheiten wie "Armitage 3" oder "Devil Hunter Yoko" belegen das Gegenteil. Auch der "Violent Jack"-Bericht läßt noch immer auf sich warten. Ebenfalls ärgerlich: Ihr erzählt vom glücklichen Winnie, der seinen Saturn mit erotischem Nippon-Nachschub beglückt und enthaltet uns das Vergnügen einfach vor! Noch besser als Bilder wären Berichte inklusive kurzem Spielbarkeits-Abriß.

Wo wir gerade bei Japan sind: Wo bleibt die PAL-Version von Konamis "Policenauts"? Müssen wir inzwischen sogar um

den US-Release fürchten – in Euren Messeberichten wurde der Titel nicht mehr erwähnt.

Marcus Weinmeister

Zwar werden wir zunehmend mit Anime-Synchronisationen und Comic-Serien zugestraft, aber die Qualität sinkt stetig. Nachdem zunächst mit Fernost-Perlen gelockt wurde, hat sich der hochkarätige Nachschub aus Übersee erschöpft, nur vereinzelte Highlights halten den Fan noch bei der Stange. Zu den "Policenauts": Das "Snatcher"-ähnliche Grafik-Adventure ist auf den japanischen Markt zugeschnitten, westliche Umsetzungen verzeichnen eher magere Absatzchancen und wurden vorerst auf Eis gelegt – leider!



Lara Crofts Anime-Halbschwester von Matthias Lamberti, Rehlingen

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
MANIAC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Titelmotiv: "Soul Blade", © Namco/Sony

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP

Telefon (0 82 33) 74 01-12

Telefax (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky

Telefon & Fax (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 MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,

Telefon 089/31906-10

Lithographie: Typework GmbH,

Bgm.-Wegele-Str. 6, 86167 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei,

A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC 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 MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1996 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift: **Wallbergstraße 10, 86415 Mering**

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

2nd2none	87
AB Games	97
aRJay Games	43
BMG Interactive	21, 45
Dynatex	77
Flying Arts	87
Freak's Shop	61
Funtronixx	87
Galaxy	85
Game Castle	91
Game Shop	99
Games Unlimited	97
Gamestore	59
Grobis Gameshop	89
Jöllnbeck	83
King Games	99
Konami	115
Laguna	29, 33, 37
Line Edition	93
M.C. Game	101
Maro	81
MediaTec	31
Mega Game Point	91
Megaboink	93
Metropolis	95
Mystic Games	85
Paradize Software	103
Playcom	49
Psygnosis	2, 3, 116
Sega	39
Softgold	63
Test & Take	101
Theo Kranz Versand	54, 55
Tradelink	99
UBI Soft	73
UFO Games	99
Video & Game	41
Virtual World	103
Virgin	4, 11, 12, 13
World of Games	97
Zapp Games	93

Ein Kölner Lokal-sender interviewt die MANIACs, Robert staunt über sein mieses Profil.

Lara Croft – geballte Ladung: Olli hat Eidos' "Tomb Raider"-Damen ins Herz geschlossen.

Der Cybermedia-Stand: MANIAC- und PC-Xtreme-Redakteure zum Anfassen.

Die Kölner Computer- und Konsolen-Show feierte ein dreitägiges Happening: Die Cybermedia-Crew war mit einem eigenen Stand vor Ort.

Multimedia-Bazar

Computer '96 in Köln

Schon im vergangenen Jahr schickten die Konsolen-Anbieter nur kleine Stoßtrupps auf die Kölner Consumer-Show, an einen Messestand wurde von Nintendo, Sega und Sony kein Gedanke verschwendet: Statt dessen zeigte man die jüngsten Kunstwerke am MANIAC-Stand. Auch diesmal hatten die Videospiele-Giganten wenig Interesse und schickten nicht mal ihre PR-Leute an die Kölner Front. Während die Konsolen-Vertreter sich in warmen Firmen-Büros verschanzten, brachen die MANIACs in einer Nacht-und-Nebel-Aktion in Mering auf, um durch Eis und Schnee nach Köln zu schlittern.



Stargäste bei Electronic Arts: Die Fantastischen Vier kommentieren FIFA-Spiele.

Nach einer schlaflosen Nacht im Consumer-Mekka angekommen, stehen wir zunächst vor verschlossenen

Pforten und registrieren geschockt: In diesem Jahr sollte der Besucher-Pulk in nur eine Halle gestopft werden, die zweite Ausstellungshalle blieb gesperrt. Ähnliche Enttäuschung am ersten Tag: Während sich nur vereinzelte Grüppchen hartgesottener Freaks auf's Gelände bemühten, nutzten wir die entspannte Lage für ausgiebiges Herumstöbern. Während Olli Eidos' "Tomb Raider"-Damen nachstellte (siehe Bild), verfranzten wir uns zwischen etlichen Ramsch-Läden und Shareware-Anbietern, bekannte Händler wie Theo Kranz waren die Ausnahme und beklagten eher mäßige Absätze. Die einzigen Blickfänge waren – neben dem Palast von Aussteller Software 2000 – das monströse EA-Sports-Bollwerk sowie der Graffiti-verzierte Ghetto-Käfig von Flying Arts. Nach dem Rundgang verschlug es auch die Industrie-Prominenz zum Cybermedia-Lager: Neben EAs Florian "Stanglnator" Stangl war Flying Arts' Mark Küpper regelmäßiger Gast am MANIAC-Stand. Schließlich stolperte

auch die Softgold-Delegation vorbei: Zwischen Zigarettendunst und abendlichen Party-Exzessen wurde manches Geschäft unter Dach und Fach gebracht.

Am Samstag wurde das Messegelände schließlich doch noch gestürmt: Während Robert den Ansturm knipst, huschen die meist berücksichtigten Besucher unter Absperrungen hindurch und stürmen den Peripherie-Bazar. Nach ein paar Spiele- und Hardware-Schnäppchen ging's dann zu den eigentlichen Attraktionen. Am Flying-Arts-Stand zeigten Acclains Reza Memari und PR-Neuzugang Stefan Luludes das berüchtigte "Turok". Sauriergekreische und Subwoofer-Bässe konkurrierten mit Electronic Arts' "FIFA"-Präsentation. Auch wenn sich bei den MANIACs erste Taubheitserscheinungen einstellten – Christian, Olli, Tobias und Robert haben bereitwillig sämtliche Fragen beantwortet und eifrig Autogramme verteilt. Auch bei den hitzigen Wertungsdebatten wurde nicht gekniffen – brave MANIACs durften bei uns erste Blicke auf kommende Highlights wie "Pandemonium", "Virtual On" oder Gremlins "Hardcore"-Derby werfen. Neben der aktuellen MANIAC und alten Ausgaben zum Sonderpreis wurde das neue Cybermedia-Magazin PC-Xtreme unter's Volk gebracht: Nach dem Videospielansturm haben sich Robert und

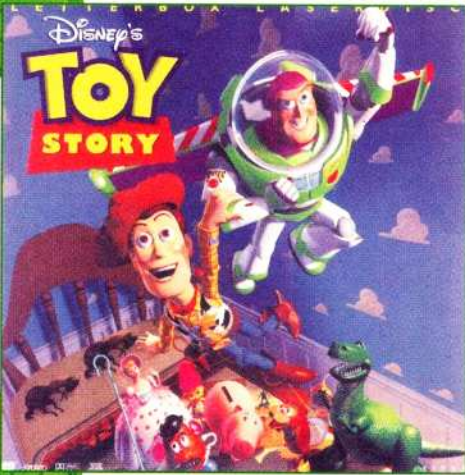
Auch in diesem Jahr pinselte Meister-Body-Builder Roger Horvath einen Riesen-Hardguy.

Tobias mit den ersten PCX-Fans unterhalten. Erstausgaben gingen im Akkord über die Theke und am zweiten Tag war das halbe Gelände mit PCX-Aufklebern zugesperrt. rb



Auch Mitbewerber schätzen unsere Berichte: Frank Heukemes von der Power Play.

Laserdisc



Toy Story

Disney und die Pixar-Animations-Studios schufen den ersten voll gerenderten Kinofilm: Um das Computer-Naturell der Akteure zu verstecken, wurde als Szenerie ein Kinderzimmer gewählt. Die eher verhalten präsentierten Menschen werden nur selten gezeigt, statt dessen turnen rundliche Spielzeuge durch den Experimentalstreifen. Über vier Jahre hat das Pixar-Team an den Abenteuern um die Cowboy-Puppe Woody und den Plastik-Space-Ranger Buzz Lightyear gebastelt, herausgekommen ist eine moderne Version der Zinnsoldaten-Mär – mal urkomisch, mal mitreißend und zu jeder Sekunde eindrucksvoll inszeniert. Am Schluß steht das obligatorische Happy-End, und alle Spielzeuge haben Wichtiges über Freundschaft, Moral sowie Toleranz dazugelernt. Ein Meilenstein des modernen Trickfilms mit tollen AC-3-Effekten und beschwingter Randy-Newman-Musik.

Toy Story, NTSC, zwei Seiten CLV, 81 Minuten, Widescreen (1,77 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 35 US-Dollar. Bei Line Edition, Tel.: 07033/80237



Laserdisc

Heat



Ein knapp dreistündiger Thriller mit Al Pacino und Robert de Niro: Wer die Marathon-Distanz durchhält, blickt auf einen atmosphärisch dichten, durchaus originellen Krimi mit Starbesetzung zurück. Kribbelnde Spannung, dezente Action, leicht meditative Stimmung im „Urban Cinema“-Stil – nicht nur für Fans gehobener Schauspielkunst sehenswert. Gute Bild- und Tonqualität.

Heat, NTSC, drei Seiten CLV, 171 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, ca. 40 US-Dollar



Laserdisc

Eraser



Arnie kehrt zu seinen Action-Wurzeln zurück und balbert die bösen Buben mal wieder im Dutzend um: Die Handlung ist in alter Schwarzenegger-Tradition eher nebensächlich – Hauptsache, es kracht ordentlich und schweißige Schwellmuskeln glänzen.

Im ersten Moment zerlegt Arnold ganze Terror-Heerscharen und verarbeitet computerberechnete ILM-Krokodile zur Handtasche, im nächsten Augenblick schlüpft er in die Rolle des fürsorglichen US-Marshals John Krueger: Hochsensibel, pflichtbewußt und zu jeder Zeit streng dienstlich. Sogar die Reize seines mit Vanessa Williams attraktiv besetzten Schützlings lassen den Action-Haudegen kalt. Eine rasante und selbstironische Action-Orgie mit soliden Effekten und jeder Menge ursprünglichem Arnie-Appeal. Leider bietet die Laserdisc ein dezent verrauschtes Bild und nur mittelpächtigen Surround-Sound – und keine AC-3-Tonspur. Schade.

Eraser, NTSC, zwei Seiten CLV, 115 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, ca. 40 US-Dollar.



Laserdisc

The Abyss



Ach, so war das gemeint: Die Lang-Fassung von "Abyss" erklärt die Motive der Aliens und gibt der Story eine neue Qualität. Außerdem wurde der spannungsgeladene Unterwasser-Thriller um ein paar Spezialeffekte bereichert (Flutwelle) und perfekt mit AC-3-Digitalton abgemischt. Liebhaber kommen um die Neuauflage nicht herum.

The Abyss – Extended Version, NTSC, vier Seiten CLV, 171 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 60 US-Dollar



Laserdisc

The Arrival



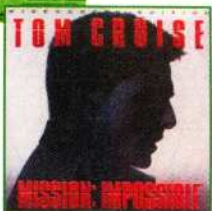
Aliens auf der Erde: Diese Thematik griff nicht nur "Independence Day" auf, doch im Windschatten des Mega-Erfolges ging "The Arrival" völlig unter. Charlie Sheen spielt einen Wissenschaftler, der mit seinem Radio-Teleskop verdächtige Geräusche aus dem All auffängt. Als er diesen Vorfall seinen Vorgesetzten meldet, wird er kurzum gefeuert. Logischerweise forscht er auf eigene Faust weiter und kommt schließlich einer weltbedrohenden Konspiration auf die Schliche. "The Arrival" mutet wie eine überlange "Akte X"-Folge an, selbst das Ende ist offen. Die drei Sterne erhielt das mittelmäßig spannende, mittelmäßig gespielte und mittelmäßig nachvollziehbare Alien-Drama nur mit viel guten Willen.

The Arrival, NTSC, zwei Seiten CLV, 109 Minuten, Widescreen (1,85 zu 1), Dolby Surround, AC-3, ca. 40 US-Dollar



Laserdisc

Mission Impossible



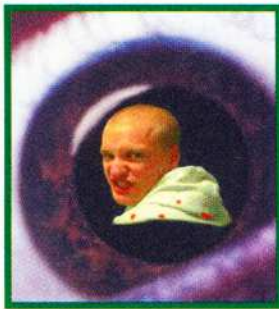
Das Remake der Kult-Serie geht eigene Wege: Statt verschämter Gaststar-Hommage an den TV-Klassiker setzt Hauptdarsteller und Produzent Tom Cruise auf neue Ideen. Der Action-Thriller ist spannend, mit vereinzelten Special-FX aber weit weniger effektgeladen als vermutet. Dafür kann man der Story im Vergleich zu anderen 96er-Blockbustern ohne Tobsuchtanfälle folgen. Bild & AC-3-Ton sind perfekt.

Mission Impossible, NTSC, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, 110 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 45 US-Dollar



"Speed" kommt auf Touren:

Neben "The Abyss" wurde auch der 94er-Kinohit "Speed" einer AC-3-Kur unterzogen. Im Vergleich zum ohnehin ausgezeichneten Dolby-Surround-Ton gewinnt die AC-3-Fassung in beängstigender Weise an Dynamik und Trennschärfe. Für Dolby-Digital-Besitzer ein Pflichtkauf! Auch "Last of the Mohicans" mit Daniel Day-Lewis wurde in AC-3 wiederbelebt. Die neue THX-Laserdisc ändert zwar nichts am Aussterben des sympathischen Völkchens, verschönt uns aber die letzten Stunden mit raumgreifenden Effekten und einem deutlich besseren Bild.



Wenn die Weihnachtskekse verdaut und Eure Geldbeutel prall gefüllt sind, steht der Erweiterung Eures Videospielearchivs mit dieser MANIAC nichts mehr im Weg. Beschwerden sich sonst regelmäßig Neo-Geo-Fans über mangelnde Beachtung, ist diesmal Abhilfe geschaffen: Wer in den Kleinanzeigen schmökert, findet diesen

Monat eine reichhaltige Auswahl an Neo-Geo-Produkten. Prügelspielfans sollten zugreifen, solange die Automaten-Konsole noch billig in Euren Briefkasten wandert und nicht als vergriffene Rarität gehandelt wird. Viel Spaß beim Bestellen. Euer Olli!

SUCHE

NINTENDO

Nintendo-Spiele bis 30 DM. Sega-Spiele bis 30 DM. Game Boy-Spiele bis 20 DM. Tel. 03838/253652 (ab 20 Uhr, David)

Fifa '96, ISSD, SoM, SoE, SMW2, F1 Pole-Position, DK1+2, Breath of Fire, Lufia, Toy Story, Asterix & Obelix, SSF2, Schlümpfe, Pinocchio & FF3. Zahle je Spiel 25-40 DM. Tel. 05137/78596

Nintendo 64 zu kaufen gesucht! Tel. 02564/31046 (Thomas)

SEGA

Next Generation Club Hamburg: Bei uns bekommt Ihr jedes Spiel ca. 10-20 DM billiger (wegen Sammelbestellung!). Kein Clubbeitrag! Schon 70 Mitglieder! Next Generation Club Hamburg, c/o Frank Lindermann, Ünner Brandheid 24, 21147 Hamburg. Tel./Fax 040/7961180

Neuheiten (z.B. Tomb Raider, Virtua Cop2 usw.) + **Konsolen + komplette Sammlungen** für Sega, Sony & Nintendo. Suche auch Ultra64! Tel. 0641/970424

Kaufe & tausche Spiele für Saturn & Playstation, auch Sammlungen mit Konsole! Suche für SNES Strategie- & Rollenspiele. Suche Ultra64 mit Spielen. Tel. 04774/991104 (Rainer)

MD-Spiele: Speedball2 & Budokan. Bitte keine übersteuerten Angebote, die Dinger sind nicht mehr als je 30 DM wert! Tel. 08807/91996 (ab 14 Uhr)

PLAYSTATION

Next Generation Club Hamburg: Bei uns bekommt Ihr jedes Spiel ca. 10-20 DM billiger (wegen Sammelbestellung!). Kein Clubbeitrag! Schon 70 Mitglieder! Next Generation Club Hamburg, c/o Frank Lindermann, Ünner Brandheid 24, 21147 Hamburg. Tel./Fax 040/7961180

Tausche: Alien Trifogy (uk), Shellshock (dt), Tekken (dt), Battle Arena T1/2. Suche Sim City2000 (dt), Ridge Racer Rev., Destruction Derby1/2, Resident Evil1/2, Wipeout2097 usw. Tel. 02643/940956 (André)

Sim City2000 für PSX. Habe: Wipeout, Tekken, Destruction Derby, Air Combat. Tel. 04105/4991 (Torben Wittig)

Tausche PS-Spiele: Habe Descent, SF Alpha, Shellshock, RR, Air Combat, Total NBA ua. Suche Fade to Black, Tobal No.1, Tunnel B1, Space Hulk ua. (auch jp & us!). Tel./Fax 02234/63032 (Christof)

Dringend! Negcon-Pad und Die Hard Trilogy! Zahle gut! Tel. 040/6054302 (Bob Röttger)

Square Demo-CD. Tausche gegen 4 CDs des PS Magazines (Pal) oder zahle max. 30 DM. Suche auch Popolocrois (jp) für max. 60 DM. Ruft an unter: Tel. 039002/43870 (ab 15 Uhr, David)

Neuheiten + Konsolen + Modul-sammlungen für Sony PS, Saturn, SNES, GB usw. Suche obendrein ganz besonders: Tekken2, Blazing Dragons, Virtua Cop2 usw. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Spiele für PSX! Tekken2 (Pal), Blazing Dragons, Time Commando, Chronicles of the Sword. Tel. 08821/71473

Alien Trilogy, Discworld, John Madden '97, Myst, Return Fire, Rock'n'Roll Racing, Fifa Soccer, Die Hard, Blazing Dragons, Bubble Bobble2. Zahle je bis zu 50 DM. Björn Bogdala, Ostbahnhofstr.9, 60314 Frankfurt.

EXOTEN

Neo Geo Module: KoF 95/96, Baseball Stars2, 3 Countbout, Art of Fighting3, Fatal Fury4 usw. Suche RGB-Konsole bis 150 DM! Suche RGB-3DO FZ1 + Pads + 2-3 Spiele! Tel. 07161/37511 (Mo-Do 18-21 Uhr, So 11-19 Uhr)

Mak RGB + Platinen! Neo Geo-Module! Verkaufe div. Saturn + Neo Geo-Spiele! Kein Tausch! Bitte keine übersteuerten Angebote! Verkaufe Arcade-CDs! Suche auch Splatter- & Gore-Filme ab 18 Jahren! Tel. 07161/37511 (18-21 Uhr, So 10-20 Uhr)



Für grenzenlosen Fünf-Spieler-Spaß sorgte auf dem Super Nintendo Hudson's Multitap. Leider existieren außer "Super Bomberman 3" keine gehaltvollen Fünf-Spieler-Module auf Nintendo's 16-Bitter. Für vier Pad-Artisten gibt's jedoch einige Hits: Die MANIAC-Multiplayer-Profis empfehlen Euch neben allen Bomberman-Abenteuern "Smash Court Tennis" (Namco), "Excite Stage '94" (Epoch) und "Micro Machines 2" (Ocean).

Spiele für Jaguar (AvP, Rayman usw.), tausche evtl. gegen Lynx-Spiele (Lemmings, Klax, Toki, Golf usw.). Laßt Euch nicht vom AB abschrecken! Tel. 05491/5311 (mögl. ab 18 Uhr)

Turbo Duo + Spiele + Umbau. Biete MD2 + MCD2 + Speichermodul + 12 CD's + 12 Module (ua. Shining Force CD, Sonic CD, Lunar2, Landstalker, Light Crusader, Story of Thor, Soleil, Dark Wizard, Dungeon Expl. uvm.). Tel. 08621/64096

Neo Geo-Module, vor allem KoF, AoF2, Metal Slug usw. Bitte alles anbieten! Suche außerdem Neo Geo CD-Konsole + Spiele. Tel. 089/3144661 (Florian)

Jaguar-Spiele & MSX-Module! Tel. 08807/7127

AC-Adapter (Netzteil) für Neo Geo (Modul). Zahle bis zu 80 DM. Technische Daten: 220V, 38 VA, Output 10 V. Tel. 0821/606301

OLDIES

CBS-Colecovision-Spiele + Zubehör, alles anbieten, zahle bis 20 DM pro Spiel. Schreibt an: Thorsten Böhm, Dahlienstr. 11, 33803 Steinhagen.

VERKAUFE

NINTENDO

Tausche oder verkaufe **GB + 9 Games** + Batterieset + Gamelight + 5 SNES-Games gegen PS + Pad + 1-2 Spiele. Preis auf Anfrage! Raum Köln-Bonn. Tel. 0228/461851 (ab 13:30 Uhr, Alexander)

SNES mit 10 Topspielen für 750 DM oder Tausch gegen PS mit 2 Spielen (Ridge Racer, Tekken) oder gegen Saturn mit 2 Spielen (Virtua Fighter Remix, Sega Rally). Alles 100% ok, ruft an unter: Tel. 0209/586739

Nintendo64-Spiel Wave Racer (jp) für 100 DM zu verkaufen! Mike Kretschmar, Wuppertal. Tel. 0202/403500 oder D2 Tel. 0172/9105023

SNES + 3 Spielen & Sega Mega Drive + 3 Spiele zu verkaufen oder Tausch gegen Playstation + Pad + 22 Spiele. David Hederek, Heineweg 5, 37339 Worbis.

SNES (jp/RGB) + Converter + 2 Pads + Spiele nur komplett, Preis VB. Suche auch Animes (Bubblegum Crisis, Armitage3, usw.) Tel. 08342/40284

SNES + 8 Spiele (Street Fighter2 T, Donkey Kong Country, Fifa Soccer 95 usw.) + 2 Pads + Super Game Boy für 400 DM. Tel. 09153/7490 (ab 14 Uhr)

Vectrex-Konsole, Zubehör, Folien, Module, sowie alles für Intellivision, Phillips G7000, Colecovision, Schmidt TVG2000, Atari VCS2600/7800, Saba & NES, sowie Coleco-Netzteil. Tel. 02156/77827 (Ralf)

SONSTIGES

Suche für 3DO die Games Sherlock Holmes & Hell. Tel. 0711/593806

Sega Saturn-Club! Spieleinfo, Neuspielebestellung, Gebrauchtspiellinfo aus Dt. Kostenlose Information unter: Insider, Peter-Wagner-Str.1, 97080 Würzburg oder ab 18 Uhr: Tel. 0172/6518238 (-39/Min.)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele und Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Achtung: Suche MANIAC-Ausgaben Nr.: 12/95, 4/96, 5/96, zahle je 10 DM pro Ausgabe oder tausche alle drei Ausgaben gegen pas PSX-Spiel Descent. Tel. 07627/911430 (tagsüber)

Neuheiten, Geräte & komplette Sammlungen für Sony PSX, Sega & Nintendo. Suche auch Nintendo 64 (us). Tel. 0641/970436 (Monika)

6 SN-Spiele (Zelda, SF2, RotR, Wrestlemania, Edono Kiba, SMW1) komplett für 100 DM. Tel. 09971/30178

SNES + 18 Spiele (z.B. Earthworm Jim, Blackhawk, NHL '96, NBA Jam '95, Yoshi's Island, Stargate usw.) + 2 Pads VB 850 DM, fast alles mit Verpackung. Tel. 0511/8790297 (ab 17 Uhr)

SNES-Spiele: ISS-Deluxe, Big Hurt Baseball, Give'n Go, Wild Guns, Batman Forever, Sim City & Jedi3 für 300 DM. Martin Hofmann, Am Goldberg 5, 97318 Kitzingen.

SNES + 6-Player-Adapter + 50/60Hz + 2 Pads + 12 Spiele VB 550 DM, sowie Verkauf & Tausch von PS-Spielen. MD + 15 Spiele Vb 550 DM. Tel. 05725/7488

Nintendo64: Biete die Titel Super Mario64 für 99 DM und Wave Racer64 für 129 DM, evtl. auch weitere Spiele. Tel. 06221/712609 (evtl. Anrufb.)

Ca. 80 Spiele für SNES & Mega Drive zu verkaufen oder gg. SNES- & PS-Spiele zu tauschen. Habe z.B. Shining Force1&2, DKC1&2, NHL 96 usw. Preise nur 20-70 DM! Alle Spiele wie neu erhalten! Tel. 030/3418661

Ca. 17 SNES-Spiele (us), alle in OVP + Anl., sowie 3 ASCII-Pads + Multitap + Game Genie ua. NBA Jam TE, Stunt Race FX, Alien3, AC + Raiser, NHL Stanley Cup für 400 DM per NN (NP ca. 1900 DM). Tel. 02232/680021(15-21 Uhr, Thomas)

Achtung!!! SNES + 2 Pads + 11 Topspiele (z.B. Secret of Mana & Super Mario World2) für 450 DM! Auch einzeln, alles in Topzustand! Meldet Euch bei: Tel. 04133/7296 (Sören Lorenz)



WANTED

PLAYSTATION

Andretti Racing neu 70 DM, Lemmings3D 50 DM, Defcon5 50 DM oder Tausch gegen Wipeout2097, A-Train & Return Fire. Tel. 02191/82243 (RS)

PS-Spiele: Wing Commander3, Discworld, Air Combat, Skeleton Warriors, Firestorm, Magic Carpet, Strategiespiel, Fade to Black, Shellshock je 50 DM. Tel. 06669/1381 (ab 19 Uhr, Richard)

Hey Genossen! **Biete Software:** Shellshock 60 DM, Fade to Black 80 DM (zus. 120 DM) + je 8 DM Porto und Resident Evil (Pal), J:2/ Chris + Key + Rocketlauncher!! Auf deine MC (einsenden + 15 DM), Call! Tel. 02233/41681 (Stefan)

Discworld mit Komplettlösung, Theme Park, Shellshock für je 50 DM, NBA Jam 30 DM, Alle Games Pal mit Anl. & Verp. Alle 4 Games zusammen 140 DM. Tel. 05055/8176 (ab 17 Uhr, Patrick)

Battle Arena Tohshinden2 50 DM, F1 70 DM, 100% ok, keine Kratzer, wie neu, per NN. Suche Crash Bandicoot, Tomb Raider, D.Derby2, WQ2097, nur Pal. Verkaufe 5 G7000-Module für 100 DM. Tel./Fax 05661/1720 (tagsüber)

Playstation + 2 Pads + Negcon + Memory Card + ca. 6 Demos & 9 Spiele (dar. Topspiele wie Tekken2, Formel1, Resident Evil, RRR, Worms, WC3, NP 1600 DM!) für nur 780 DM. Tel. 02244/4415 (René)

Sony Playstation 250 DM, 2 Pads, Linkkabel, Memory Card je 25 DM, Lenkrad 90 DM & 10 Spiele (ua. F1, DD2) je ab 25 DM. Alles dt mit Verpackung und Anleitung. Tel. 034903/31510 (ab 18 Uhr, Bis dann!)

PSX (wechseltrickfähig) + Memory Card + Maus + Sony Scart-Kabel + 6 Games (ua. WC3, Resident Evil, Alien Trilogy (uk), Gunship, Twisted Metal) + 4 Demo CD's. Tel./Fax 08869/5159 (bis 24 Uhr)

PS + 2 Pads + Lenkrad + Light Gun + Maus + M-Card + RGB-Kabel + 9 Spiele (ua. Die Hard Trilogy, Tekken2, Resident Evil, RRR) + Demo CD nur komplett für 1100 DM. Tel. 0231/431349 (ab 17 Uhr, Martin)

Mickey's Adventure 45 DM, Destruction Derby 55 DM, Need for Speed 65 DM, Tekken 55 DM, Ridge Racer 50 DM, Madcatz Lenkrad 95 DM. Tel. 07362/7968

PSX + Memory Card + Scart + Pal-Kabel + Pad für 350 DM. Resident Evil mit Spielführer (engl.) 70 DM, D, Discworld, Hi Octaine je 50 DM. Tel. 05971/422735 (abends, Holger Braun)

Tausche & verkaufe **20 PSX-Spiele:** Die Hard, P. Overkill, Soviet Strike, 3 Ego-Shooter, 5 Beat'em Ups, Tekken2, Timecom., Worms, RRR, F1, Tunnel B1, Tobal, Overblood jp usw. ab 39 DM. Außerdem Umbau-Chip! Tel. 09261/93104 (ab 17 Uhr)

Diverse neuere und ältere **Titel für Playstation.** Kauf & Verkauf je nach Bedarf! Wer Lust auf Abwechslung hat, für den lohnt sich ein Anruf mit Sicherheit. Also dann auf bald! Tel. 0641/74124 (Uwe)

Battle Arena Tohshinden2 (Pal), Topzustand. Tel. 04271/71472 (Dirk)

Playstation-Spiele: Thunderhawk2, Fifa 96, Wipeout, Destruction Derby, NBA Jam, 3D Lemmings, Wing Commander3, Magic Carpet und viele andere für 30-70 DM. Tel. 0201/580443 (Essen, Thomas)

EXOTEN

Verkaufe & tausche **Neo Geo CD-Spiele:** Robo Army, Samurai Shodown2 je 30 DM. Suche Alpha Mission2, Mutation Nation, View Point. Tel. 06222/72757 (ab 18 Uhr)

Umgebaute **Turbo Duo** (us/jp) + 3 Spiele, Tausche auch gegen Saturn oder Playstation (evtl. Zuzahlung). Tel. 08561/8675

Neo Geo-Module: z.B. Fatal Fury, World Heroes, Top Hunter, Mutation Nation, Alpha Mission2, Spinmaster, King of Monsters2, Burning Fight, Puzzled, Andro Dunas usw., Preise VHB. Tel. 02401/8749 (Mo-Fr ab 18 Uhr)

Turbo Duo, Hu-Cards & CD's, außerdem Arcade Card + 2 Arcade-CD's und andere Hardware, auch einige SNES-Spiele und Pads. Suche SNES-Rollenspiele (auch japanische!). Tel. 09122/14514

Neo Geo CD + Stick + King of Fighters '95, FF3 & Samurai Showdown3 für 560 DM (NP 1200 DM). Ruft an: Tel. 08142/40115 (bis 23 Uhr)

Super Vision Handheld mit 10 Spielen, incl. Verpackung für zusammen 50 DM. Gamate Handheld 20 DM. Tel. 08233/740112

Turbo Express Handheld + Netzteil + 7 Spiele (W.C. Tennis, Bonk1, Parasol Stars etc.), 1A-Zustand, VHB 450 DM oder SNES/Playstation-Games im Tausch. Siehe Suchanzeige! Tel. 05021/62691 (Thomas)

Ca. **30 Neo Geo Module.** Suche z.B. Samurai Shodown2+3, Ninja Commando, Sengoku2, Last Resort ua. Titel. Tausche auch!!! Suche für Saturn z.B. Virtua Cop, Shinobi X usw. Verkaufe Neo Geo Konsole + Mega CD + Mega Drive + Spiele, auch einzeln! Suche Playstation! Tel. 08431/41991 (oder 2564)

Neo Geo CD + 2 Pads + CVBC Kabel + Samurai Showdown2 + King of Fighters 95 + Top Hunter + Windjammers + Viewpoint, Konsole Pal! Tausche gegen PS + Spiele oder verkaufe, Preis VHB. Tel. 07672/4522 (ab 17 Uhr, Denis)

Neo Geo CD + 2 Pads + 5 Spiele (Savage Reign, Last Resort, King of Fighters '95, Windjammers, Baseballstars '95) VB 500 DM. Tel. 06431/23661 (ab 18 Uhr)

Das "Super Vision" kam als preiswerter Game-Boy-Clone auf den Markt. Mit ca. 30 Spielen bot das LCD-Handheld jedoch wenig Abwechslung - zumal die nachgeahmten Spieleklassiker wie "Pac Boy", "Crystalball" und "Pro Tennis" kaum fesselten. Konsolen-Sammler stellen das "Super Vision" als einmalige Anschaffung ins Archiv.



Jaguar-Spiele: Iron Soldier und ein Ballerspiel je 60 DM oder Tausch gegen Jaguar- oder Lynx-Spiele. Tel. 0441/83809

Atari Lynx: Toki, Battlezone 2000, Quix, Jimmy Connors, Joust, Rampart, Dracula, Pinball Jam, Prügelspiel, Ishido, etc. **Jaguar:** Flashback, Prügelspiel, Pinball Fantasies, etc. Tel./Fax 04131/406278

OLDIES

Mattel-Intellivision + Nasl Soccer + Star Strike + Triple Action + Autoracing + Tennis + Space Battle + The Dreadnaught Factor + Frog Bog + Horse Racing + Armor Battle + Boxing + Astrosm. + Hockey. Alles auch einzeln! Tel. 06431/3553

Atari 2600: Kaufe & tausche Module und Zubehör. Vectrex: Kaufe Konsolen und Module, Carsten Bonna, Vhlandstr. 18, 44147 Dortmund. Tel. 0231/881355 (ab 20 Uhr)

Achtung!!! **MB-Vectrex + 42 eingebaute Spiele & Demos** (ua. Pole Position, Fortress of Narzod, Vector Vaders (1996), Patriots (1996), Dark Tower (Rollen- & Adventure-spiel der ersten Stunde)). Tel. 06431/3553

Atari VCS 2600-Spiele: Summergames, Tomcat je 35 DM. Minigolf, Streetrace, Sky Diver, Pitfall, Space Invaders, Phönix je 25 DM. Für Schmidt VG 2000: Jump Bug, Fußball, Astro Invaders je 25 DM, Diverse XE VB. Tel. 030/6258637

Colecovision mit 6 Spielen (z.B. Smurf), Paddles, VCS-Adapter, Turbo Grafix (RGB) mit Spielen gegen Gebot! Verkaufe auch Jaguar (RGB) + tausche PSX, NG-Module, MD etc. Bis dann! Tel. 04962/5655 (Frank Höts)

SONSTIGES

Löse meine riesige **MD- und MCD-Sammlung** auf: Viele Top-Spiele für 30 DM. Habe auch viele 3DO-, Saturn-, Playstation-, SNES-, 32X- und Game Gear-Spiele. Verkaufe Saturn mit 3 Spielen für 450 DM. Verkaufe außerdem PSX mit 3 Spielen für 450 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Movelisten mit Combos, Fatalities, Secret Moves zu nahezu jedem Beat'em-Up zu verkaufen. Resident Evil-Kartenmaterial + Tips, sowie Cheats! Info gegen Rückporto: A. Purzer, Edlingerstr. 22, 81543 München.

Nintendo 64 mit Game, Mega Drive mit Mega CD und 6 Games. Günstiger Sony-Videoprojektor, Heftsammlungen, NTSC-Laserdiscs, aktuelle Filme (Dusk til Dawn, Goldeneye, Rumble...). Suche PSX + F1 + Mad Katz. Tel. 07263/2489



Neo-Geo, 2JB, 2MC, 21 Module, Zubehör, auch einzeln. Nintendo 64+Spiele, 100%neu, gegen Gebot. Aus Gewinn: Playstation+15 Spiele, 100% neu; Kaufe + Vk. auch gebr. PS-Spiele. Tel: 02161/894148 (ab 18 Uhr, André)

NTSC-Laserdiscs (From Dusk till Dawn, Barb Wire, Broken Arrow, Jumanji, Screamers, Executive Decision usw. Alles noch verschweist. Pioneer NTSC-LD-Player, Nintendo64 mit Game. Angebote unter Tel. 07263/2489

N64 + RGB-Umbau + Mario64 nur 899 DM VB (5 Monate Garantie). PSX-Spiele Total NBA, NBA in the Zone, Motor Toon2, True Pinball, Dead Heat Road, Crash Bandicoot je 30-50 DM. Tel. 08621/62795 (Ilyas)

Spiele für PS und SNES, Mastersystem + 5 Module, außerdem Musik CD's und Zeitschriften! Suche NES + Elite und Gamebuster + Memory Disk Drive für PSX! Suche Controller für Saturn! Tel. 08741/4348 (Martin)

Tausche & (ver)kaufe immer **Games für Playstation, Saturn & Nintendo 64!** Pilotwings jp 150 DM, Circuit Beat jp 70 DM, Selverload us 65 DM, Alien Trilogy us 65 DM, Mario jp 150 DM, RRR jp 70 DM! 100% zuverlässig, Anrufen lohnt sich bestimmt! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Tausche oder verkaufe **PSX mit 7 Games** (RRR, I.t.Hunt) gegen Nec FX oder Preis VB. Suche Arcade Card Pro für PCE, seltene Japanspiele für PCE und Engine GT oder LT. Ruft an: Tel. 02053/41798 (Christian)

Löse meine **MD + MCD-Sammlung** auf, viele Spiele für 30 DM! Verkaufe auch günstigste Spiele für Sat, PS, 3DO, SNES, 3DO, 32X & Game Gear. Verkaufe US-SNES mit Adapter und Spiel für nur 150 DM, evtl. auch Tausch. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Tausche/kaufe/verkaufe **Games für Nintendo 64, Playstation, Saturn!** 100% zuverlässig! Suche hauptsächlich Neuheiten! Tel. 09331-7630 Christian (Bis 24 Uhr, Anrufbeantworter)

Zeitschriften zu verkaufen. Eventuell Tausch gegen PSX-Spiele. Habe alle gängigen dt/us/engl wie EGM, EGM2, Gamefan, Fusion, Edge, Maniac, Total, Mega Fun, Video Games, Fun Generation, Next Level, Funvision usw. Tel. 07805/59328

Neue **NTSC-Laserdiscs:** Barb Wire, From Dusk till Dawn, Broken Arrow, Eraser, Screamers, Twister, Mission Impossible, C. Island uvm. Verkaufe auch aktuelle PSX-NTSC-Games. Suche Vidikron VPF40 Projektor. Tel. 07203/2489

PSX-Spiele: Adidas Power Soccer 60 DM, Air Combat 50 DM. **SNES-Spiele S. Mario Kart** 40 DM! **3DO-Spiele:** Shock Wave, Strategiespiel, Crash'n'Burn, Guardian War, Total Eclipse, Worms je 30 DM! Tel. 07145/7696

Löse **MD + MCD-Sammlung** auf! Topspiele für 30 DM. Auch Spiele für 3DO, PS, Saturn, 32X und SNES. US-SNES + Adapter + Spiel 150 DM. Verkaufe JP-MD + Umbau 120 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)



LAST RESORT

MITMACHEN! Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:

**Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC • „Tipsteufel“
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

WIPEOUT 2097

DS Last but not least fehlt Euch noch ein Cheat zum absoluten "Wipeout"-Glück: Wer sich den rasend schnellen Piranha-Jäger in den Hangar stellen will (und damit auch alle Klassen und Kurse anwählen kann), gibt den nebenstehende Paßcode ein. Übrigens: Mit dem Cheat, den wir Euch in der letzten MAN!AC verraten haben, verwandelt sich der Piranha-Jäger in einen wunderschön animierten Hai!



Mit dem oben abgebildeten Paßcode habt Ihr "Wipeout 2097" komplett durchgespielt und bekommt den Piranha-Jäger (rechts: neGcon-Code).

NEED FOR SPEED

DS Marco Hermann hat uns via e-Mail mitgeteilt, wie Ihr den geheimen Kurs "Lunar Springs" anwählen könnt. Hierzu gebt Ihr als Paßcode "MQKZCL" ein und geht bei der Streckenanwahl auf "Rusty Springs". Drückt ▲, L1 und R1, damit "Lunar Springs" (die Rennstrecke auf dem Mond) erscheint. Wichtig ist, daß Ihr ▲ etwas früher drückt als L1 und R1!

"MQKZCL"

▲ L1 R1



Als Paßcode gebt Ihr "MQKZCL" ein und geht im Streckenwahl-Menü auf "Rusty Springs". Drückt nun ▲, L1 und R1...

BLAM! MACHINEHEAD

DS Videospiele-Profi Günter Menning aus Saarbrücken war der erste Leser, der uns seine sauer erspielten Paßcodes zu diesem kompromißlosen Actionspiel geschickt hat.



Level 1	MAEF6XjBHG
Level 2	GALFiKVKGP
Level 3	WNZQGOVWWM
Level 4	63HjyEizGj
Level 5	0742BSFG8D
Level 6	323KX8j20G
Level 7	6C7QQMGCA
Level 8	323KX8j20G
Level 9	GuFPQ1F61F
Level 10	ZNFFj0L2CA
Level 11	jV26iOR11F
Level 12	WO1KtH3C7Q
Level 13	9PMOA6BHPP
Level 14	8E4SFOLNND
Level 15	GGGPSNF4VL
Level 16	7S4ZSNRBaD
Level 17	FKSHH0tt2j

FORMEL 1

DS Marcel "Yoshimitsu" Steffens ergänzt unseren "Formel 1"-Marathon. Beide Cheats müßt Ihr im Auswahlbildschirm (Übungsrunden/Qualifikationen/Rennen) eingeben:

Lava-Modus

SELECT + ■ ● ◀ ▶ ▸ ● ✕

Kommentator redet Blödsinn

SELECT + ◀ ● ◀ ▶ ▸ ● ■ ■

LOMAX IN LEMMINGLAND

DS Martin Cwik aus Bielefeld war der erste, der uns die komplette Paßcode-Hierarchie zum neusten "Lemmings"-Abenteuer zugeschickt hat.

Level 2	■ ■ ● ▲ ● ● ▲ ✕
Level 3	✕ ■ ■ ▲ ✕ ● ▲ ✕
Level 4	■ ■ ✕ ▲ ✕ ● ▲ ✕
Level 5	✕ ■ ▲ ● ● ▲ ▲ ✕
Level 6	▲ ✕ ● ● ✕ ● ▲ ✕
Level 7	● ✕ ■ ● ● ● ▲ ✕
Level 8	■ ▲ ✕ ● ✕ ■ ▲ ✕
Level 9	✕ ■ ▲ ■ ● ✕ ▲ ✕
Level 10	● ● ● ■ ✕ ▲ ● ✕
Level 11	■ ▲ ■ ■ ✕ ● ● ✕
Level 12	● ▲ ✕ ■ ● ● ● ✕
Level 13	▲ ✕ ▲ ✕ ✕ ✕ ● ✕
Level 14	✕ ✕ ● ✕ ● ■ ● ✕
Level 15	■ ▲ ■ ✕ ✕ ■ ● ●
Level 16	✕ ● ✕ ✕ ✕ ✕ ● ●
Level 17	● ✕ ▲ ▲ ■ ■ ● ●
Level 18	■ ▲ ● ▲ ▲ ▲ ● ▲
Level 19	● ■ ■ ▲ ▲ ■ ● ▲
Level 20	■ ■ ✕ ▲ ■ ■ ● ▲
Level 21	● ✕ ▲ ● ■ ■ ● ▲

NEED FOR SPEED

DS Im Tournament-Paßcode-Bildschirm gebt Ihr "XRM-QHX" ein. Wählt einen anderen Modus und stellt den Cursor auf "Duell" und haltet L1 und R1 gedrückt – jetzt wird's gnadenlos...

MECHWARRIOR 3050

SN Als Ergänzung zu den Paßcodes in der MANIAC 6/96 hat uns Daniel Gräter aus Nürnberg einen Cheat geschickt, mit dem Ihr geheime Mechs aktivieren könnt. Dazu drückt Ihr ◀, A, X, sobald das "Triburion"-Logo erschienen ist. Im Paßwort-Menü gebt Ihr nun eine der folgenden Paßcodes ein:

XTRM4K

XTRM3K

WIPEOUT 2097

DS Die Cheat-Flut zu Psygnosis Techno-Rennen reißt nicht ab. Mit dem (wahrscheinlich) endgültig letzten Trick bemächtigt Ihr Euch einer Mini-Gun, die an der Spitze Eures Gleiters montiert ist. Hierzu haltet Ihr während des Spiels wie gewohnt L1, R1 und SELECT gedrückt und gebt die untenstehenden Kombination ein.

L1 + R1 + SELECT

■ ● ✕ ■ ● ✕ ▲

BLACK DAWN

DS Die Paßcodes zu diesem US-Import haben wir von Stephan Laupenmühlen aus Gladbeck bekommen.

Level 2	1 0 1 8
Level 3	1 0 0 6
Level 4	1 2 1 3
Level 5	0 2 0 3
Level 6	0 9 1 7
Level 7	0 3 5 4

IMPACT RACING

DS Jens Bischoff aus Friedrichshafen hat uns drei Paßwörter zu seinem Lieblingsspiel geraten...

Alle Waffen	LOADSOFSTUFF
Unzerstörbar	I AM IMMORTAL
Endsequenz	JOURNEYS END

MOTO TOON GP 2

DS Im Goodie-Menü markiert Ihr die erste Fragezeichen-Zeile und gebt die erste Tastenkombination ein (siehe unten), danach die zweite Zeile mit der zweiten Kombination, usw. Außerdem könnt Ihr das Optionsmenü erweitern, indem Ihr ab dem Hauptmenü L1, L2, R1 und R2 festhaltet.

Motor Toon "R"

L1 gedrückt halten + **SELECT**

L1 + L2 gedrückt halten + **SELECT**

R1 + R2 gedrückt halten + **SELECT**

R1 gedrückt halten + **SELECT**

Neue Fahrer

L1 gedrückt halten + **SELECT**

L1 + L2 + R2 gedrückt halten + **SELECT**

L1 gedrückt halten + **SELECT**

R1 + R2 gedrückt halten + **SELECT**

Neue Rennstrecken

L1 gedrückt halten + **SELECT**

R1 gedrückt halten + **SELECT**

L1 + R1 gedrückt halten + **SELECT**

L1 gedrückt halten + **SELECT**

"Submarine X"

L1 + R1 gedrückt halten + **SELECT**

R1 + R2 gedrückt halten + **SELECT**

L1 + R1 gedrückt halten + **SELECT**

L2 gedrückt halten + **SELECT**

TEXT

BIG MOUTH

Nintendo kann's nicht lassen: Bereits in den 80er-Jahren experimentierte der Konsolen-Anbieter mit beschreibbaren Disketten als Speichermedium für den 8-Bit-Bestseller NES, jetzt läßt der Marktführer die Idee wieder aufleben: In Zusammenarbeit mit der Händlerkette Lawson (6.000 Outlets) wird Nintendo spezielle Terminals einrichten, die es Fans des 16-Bit-Systems Super Nintendo ermöglichen, Spiele auf spezielle Cartridges zu speichern. Den Spieleherstellern erspart diese Art von Vertrieb die hohen Fertigungskosten und Vorlaufzeiten – zudem ein Großteil der Produktionskapazität bereits auf die Fertigung von N64-Cartridges umgestellt ist. Dem Spieler kommen die Download-Spiele wiederum biller: Neue Titel kosten zwischen 20 bis 70 Mark.

erscheint am **8. Januar**

Nächsten Monat wird sich zeigen, wie gut "Mario Kart 64" wirklich ist: Neben dem Miyamoto-Werk testen wir schätzungsweise noch ein halbes Dutzend weitere N64-Titel – sofern die Programmierer diesmal pünktlich waren. Außerdem berichtet Winnie von der aktuellen Nintendo-Messe "Shoshinkai" – Japan live und in Farbe. 32-Bit-Fans schöpfen aus dem Vollen: Wir bereiten eine umfassende Work-in-Progress-Reportage über "Resident Evil 2" vor, lüften den Schleier der neuesten **Sega-Projekte** für den Saturn und kümmern uns um den



ersten Polygon-Auftritt der "Street Fighter": Capcoms "Street Fighter EX" sieht zumindest auf Fotos atemberaubend aus und könnte die "Tekkens" und "Virtua Fighters" dieser Welt ernsthaft ins Schwitzen bringen.

Ansonsten erwartet Euch die bekannt gehaltvolle Mischung aus verlässlichen Spieltests, den aktuellsten News-Meldungen und den wichtigsten Tips. Und nicht zu vergessen: Für alle 16-Bit-Enthusiasten bereiten wir ein Special vor – laßt Euch überraschen.

JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Fishing Pak-In-Video	Sport (Fischen) nicht geplant
2	Sacra Daisen Sega	RPG/Strategie nicht geplant
3	Heroine Dream Asmik	Adventure/Sim nicht geplant
4	Psychic Force Taito	Beat'em-Up nicht geplant
5	Gundam Gaiden I Bandal	3D-Action/Sim nicht geplant
6	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
7	Cool Boarders	Fun-Sport Anfang '97
8	Wave Race 64 Nintendo	Sport März '97
9	Gallop Race Tecmo	Sport (Derby) nicht geplant
10	Street Fighter Zero 2 Capcom	Beat'em-Up erschienen

Die Belletheits-"Top 10" zitieren wir aus der "Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.



Jürgen Fröhlich (Produkt Manager bei Konami)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

1. Rayman (Ubi Soft, 1995):

"...liebvolle Details und bezaubernde Atmosphäre bringen mich auf angenehmere Gedanken."

2. Project Overkill (Konami, 1996):

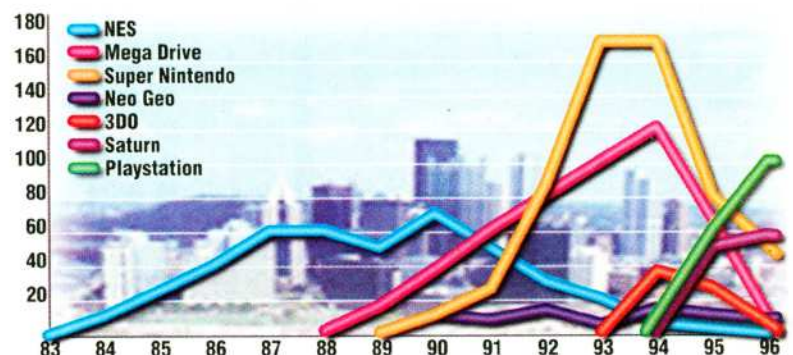
"...um mich schon einmal in die richtige Endzeitstimmung zu versetzen. Außerdem kann ich bei der Gelegenheit noch einige miese Typen mit in den Tod nehmen."

3. Wipeout 2097 (Psygnosis, 1996):

"...ein letztes Mal noch gebe ich mich im Geschwindigkeitsrausch den hypnotischen Klängen hin. Im Trance-Zustand läßt sich das Ende sicher leichter ertragen."



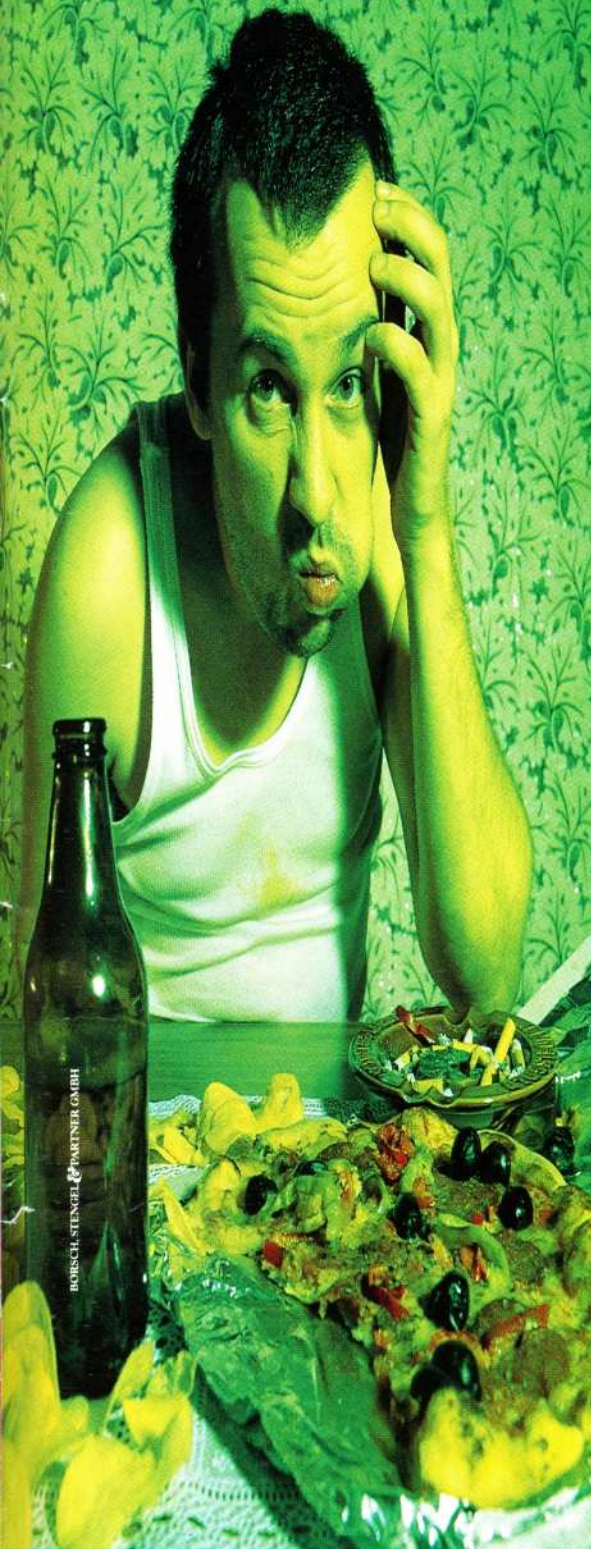
LANGER ATEM ODER KURZE BRIESE?



DIE WELT DER VIDEOSPIELE IN ZAHLEN:

Die wirtschaftliche, technische und kreative Bedeutung eines Systems anhand der Originalentwicklungen für eine Konsole: Für welches Gerät haben sich Vertriebe und Programmierer ins Zeug gelegt? Umsetzungen sind wie immer nicht berücksichtigt. Auf die letzten 14 Jahre hochgerechnet wird der lange Atem des NES sichtbar, beachtlich ist auch das Durchhaltevermögen des Neo Geo, das sich anschickt, das Super NES zu überleben. Die konsequente Kombination aus Automaten-Technik und Heim-Recycling hat sich – wenn auch auf niedrigem Niveau – bewährt. Als kurzes Aufblitzen ist das 3DO auf dieser Grafik sichtbar – der Hype des Jahrzehnts?

Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.



International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.



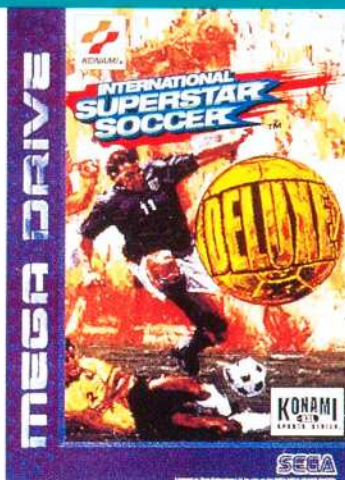
Bald auch für PlayStation



Nintendo, SNES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seal and other marks designated as such are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Game Boy, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega Mega CD, Game Gear und Sony Playstation.

MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE. DER SNES-KLASSIKER JETZT AUCH FÜR MEGA DRIVE.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres.“ Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!“ Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ...“ Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen.“ Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungstürme hervorrufen.“ Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES.

Präsentiert von:
ran
SAT.1 - FUSSBALL



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Lomax



Die Darsteller

