

MANIAC

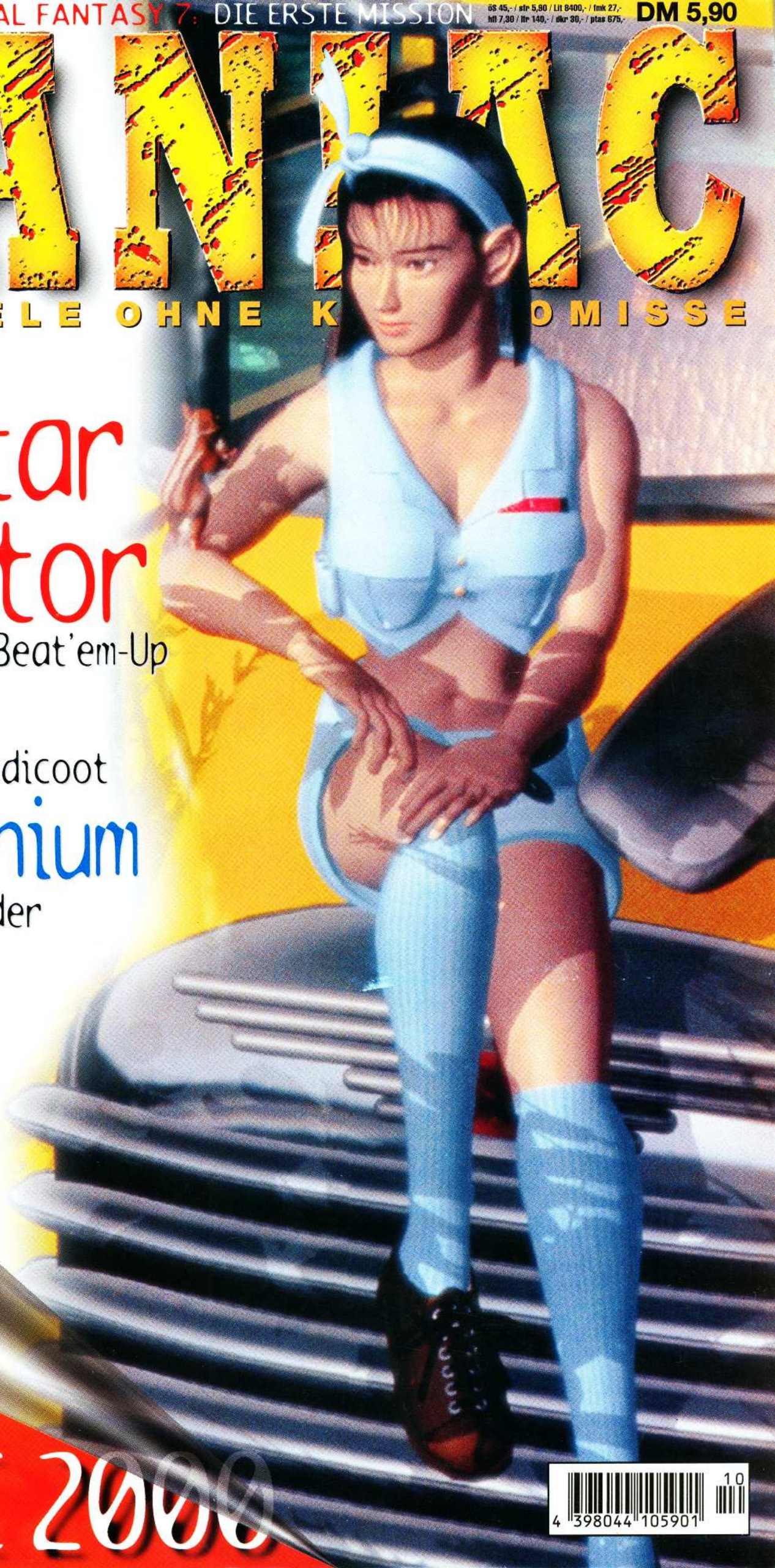
VIDEOSPIELE OHNE KOMISSE

Duell am Ende
der Galaxis
**Star
Gladiator**
Capcoms erstes 3D-Beat'em-Up

Konkurrenz für Bandicoot
Pandemonium
3D-Reise ins Land der
Riesenpilze

Noch
schöner &
übersichtlicher
dank neuer Optik!

MANIAC 2000



4 398044 105901



Mehr Infos auf der Psygnosis-Website unter: [HTTP://WWW.PSYGNOSIS.COM](http://www.psygnosis.com)

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright Psygnosis Limited 1996.

Zeittraining in Hockenheim

Qualifikation in Interlagos

Grand-Prix in Monte Carlo

Alle Teams und alle Fahrer

Alle 17 WM-Strecken
mit allen Details

Boxenstops, wechselnde
Wetterbedingungen und
spektakuläre
Überholmanöver

Stereo, QSound
oder Dolby Surround

Live-Kommentare von
Jochen Mass - wie im
Fernsehen

"Wir haben es hier schlicht und einfach mit
dem besten Formel 1-Spiel zu tun ..."

91%

Video Games

"Formel 1 ist definitiv das beste
Rennspiel in der 32-Bit-Box."

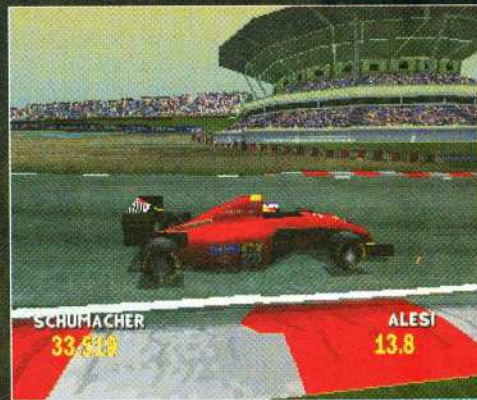
90%

MANIAC

"Formel 1 ist die bis dato überzeugendste
Rennsimulation für Heimkonsolen."

90%

Next Level



FORMEL 1

Das erste offizielle Formel 1-
Rennspiel für die PlayStation



OKTOBERREVOLUTION

PC XTREME

Xpress

Nachrichten aus Japan, USA und Europa

Xrating

Die Spiele des Monats im Test

Xtension

Der definitive Hardware-Durchblick

Xclusive

Feature: Die 100 besten PC-Spiele

AB 2. OKTOBER AM KIOSK

TEAM XTREME

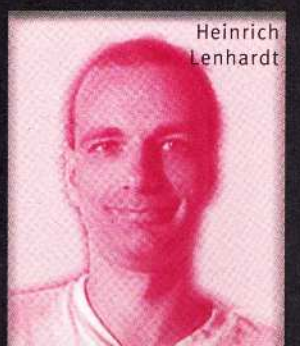
Martin Gaksch



Winnie Forster



Heinrich
Lenhardt





PREISGÜNSTIG UND UNSCHLAGBAR STARK

Die Sommerpause ruft – angesichts zahmer Saturn- und Playstation-Zuwächse sowie ruhigem N64-Verkauf in Japan – die Konsolen-Zweifler auf den Plan. Manch' einer glaubt, das war's dann für die Videospiele, der PC sei als Spielmaschine nicht mehr zu schlagen. Vor allem in Deutschland denken viele CD-ROM-Entscheidungsträger so. Dem entgegen steht das Verhalten der Hersteller in den USA und Japan, die bevorzugt für Konsolen entwickeln: Trotz PC-Bekanntnis programmieren Capcom, Konami und Psygnosis, Sega und Square am liebsten für Saturn und Playstation und spenden dem PC meist nur Umsetzungen. Auf der anderen Seite haben selbst eiserne Win95-Anhänger ihre Konsolen-Ignoranz aufgegeben. So wird Sierra nach "NASCAR Racing" (MAN!AC 9/96) und "Last Dynasty" (Seite 12) auch

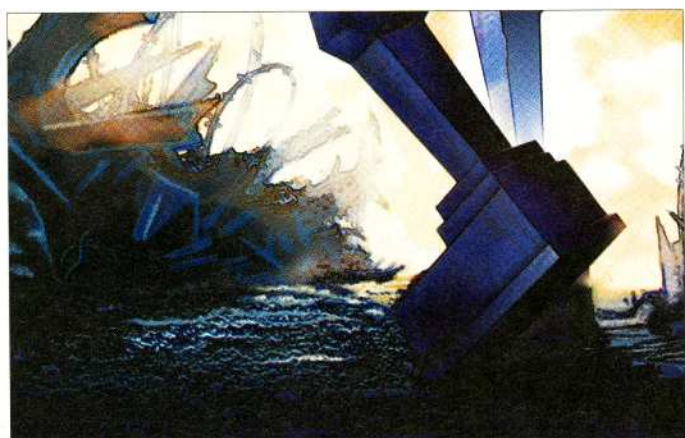
Neuentwicklungen wie "Cyber Gladiators" (großes Bild) für die Playstation liefern. Im Hinblick auf geplante Spiele und Preispolitik (maximal 200 Dollar kostet in den USA eine Konsole) sieht MAN!AC für das Videospiele eine goldenen Zukunft.

Trotzdem steht ab dem 2. Oktober "PC-Xtreme" neben MAN!AC an Eurem Kiosk: Unter der Leitung von Martin Gaksch und Winnie Forster sowie des ehemaligen PC Player-Chefs Heinrich Lenhardt testet und recherchiert ein Pentium- und WWW-erfahrenes Team. PCX wird für die Intel- und Microsoft-Gemeinde, was

MAN!AC für Konsolen-Freunde ist: Ein zuverlässiger Führer durch das digitale Spieleparadies. Wer sich für PC-Entertainment interessiert, dem sei PCX als MAN!AC-Begleitlektüre empfohlen.

MAN!AC selbst profitiert vom Kompetenz- und Personal-Zuwachs der letzten Wochen: Wir hoffen, Euch gefallen unsere neue Optik und die Themen dieses Sommermonats. Viel Spaß.

Ende August gab Nintendo die ersten US-Spiele für des N64 bekannt: Neben *Super Mario 64* (gilt nach dem Japan-Start als eines der besten Videospiele des Jahrzehnts) erscheint in Amerika am 29. September die Flug- und Schwebesimulation *Pilotwings 64*, die als erstes Konsolenspiel ein realistisches Flugmodell unter Berücksichtigung von Wind und Wetter, Thermik und Aerodynamik aufweist. Weniger authentisch ist das Fahrgefühl von *Cruis'n USA*, einem Transamerika-Rennen, das in der Spielhalle durch fotorealistische Texture Maps, Hochgeschwindigkeits-Drängeleien und Massenkarambolagen auffiel. *Wave Race* erscheint zwischen Mario und *Cruis'n USA* (4. November) am 18. November. Sieben Tage später kommt das fünfte US-Modul in den Handel, das Update einer indizierten Arcade-Schlägerei.



MAN!AC

NEWS

8 Duell am Ende der Galaxis: Star Gladiator
Der Schritt von der Anime-Arena aufs 3D-Spielfeld ist geglückt: Mit der Special- & FX-Orgie "Star Gladiator" präsentiert MAN!AC Capcoms neuestes Beat'em-Up.

12 Last Dynasty

Piraten-Dynastie im Weltraum: Adventure-Entwickler Sierra setzt die 3D-Ballerei "Last Dynasty" für Konsolen um.

14 Chaoten-Crash: Street Racer

Die Cartoon-Chaoten sind zurück: Ubi Softs "Street Racer" rauschen über Polygon-Kurse in die 32-Bit-Ära.

16 Alles Sense: Discworld 2

Überbevölkerung: Der Scheibenwelt-Tod geht in Pension.

18 Riesenpilze & Hängebrücken: Pandemonium

Der Hofnarr und ein flinkes Mädchen streunen durch die 3D-Welt der "The Horde"-Entwickler Crystal Dynamics

20 Jobs mit Zukunft: PR-Assistent / PR-Manager

25 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiel

45 *Tips & Tricks zur ultimativen "Formel 1"-Simulation.*

16 *Psygnosis legt nach: Das witzige Pratchett-Adventure "Discworld" wird fortgesetzt.*

18 *Die Erfinder des ritterlichen Strategiespiels "The Horde" inszenieren mit "Pandemonium" ein märchenhaftes 3D-Abenteuer für Jump'n'Run-Könner.*

8 *Neue Helden braucht das Universum: In "Star Gladiator" tummeln sich die ersten 3D-Helden des "Street Fighter"-Erfinders Capcom.*

FEATURES

72 Mädchen, Männer und Motoren: Formel 32

Motorengedröhne und karierte Flaggen: Erlebt mit MAN!AC den ultimativen 32-Bit-Rennspielführer.

26 Square-Neuheiten 96/97

Final Fantasy 7: Render-Rollenspiel für Playstation

Final Fantasy Tactics: Strategie im "FF"-Universum

Saga Frontier: 2D-Abenteuer für RPG-Romantiker

Bahamut Lagoon: Taktisches Super-NES-Finale

Bushido Blade: Samurai-Duelle als 3D-Beat'em-Up

45 Formel-1-Special

Player's Guide zu Psygnosis' überragendem Rennspiel

MEDIEN

82 Musik aus dem World Wide Web: Popkomm.96

Die digitale Hysterie ist vorüber, doch aus der Musikbranche sind Online-Präsentationen nicht mehr wegzudenken.

RUBRIKEN

87 Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

5 Editorial

80 Leserbrief

89 Impressum/Inserenten

84 Kleinanzeigen

86 Abo-Anzeige

90 Vorschau



PRESENTS

TESTS



53 Alien Trilogy



50 Andretti Racing



60 Blazing Dragons



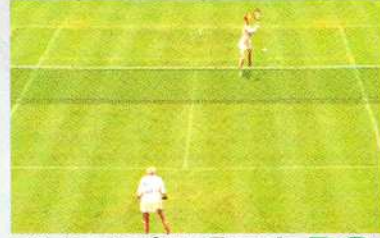
62 Bubble Bobble & Rainbow Islands



61 Bust a Move 2



68 Casper



70 Davis Cup Tennis



57 Galaxian 3



67 Hive, The



66 In the Hunt



44 Madden '97



69 Motor Toon Grand Prix 2



71 Nights



56 Tekken 2



64 Time Commando



58 Wipeout 2097



52 Worldwide Soccer '97



IMPORT-TESTS



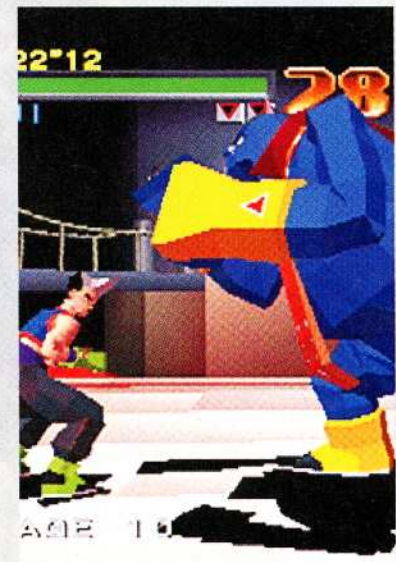
38 Chase HQ & S.C.I.



33 Fighting Illusion



32 Street Fighter Zero 2



34 Total No. 1



40 Lufia 2



36 Robo Pit



STAR GLADIATOR Die Arena am der Galaxis



DAS GALAKTISCHE GRINSEN

NAME: SATURN
ALTER: 260 JAHRE
GRÖSSE: 183 CM
GEWICHT: 71 KG

Mit seinen 260 Jahren hat der Außerirdische Saturn schon eine Menge erlebt - das strahlende Grinsen ist im dabei trotzdem nicht vergangen. Der grüne Gladiator schwingt zwei messerscharfe Plasma-Yo-Yos und tänzelt behende um seine Gegner herum.



WAFFE: PLASMA YO-YO



Wirbelndes Chaos: Bilstein erwartet Euch am Rande eines schwarzen Lochs. Trümmer & Raummüll umkreisen die Arena.

AUS DEM REICH DER TOTEN

NAME: BILSTEIN
ALTER: 48 JAHRE
GRÖSSE: 198 CM
GEWICHT: 126 KG

Egal wie gefährlich der Feind auch ist - Obermotz Bilstein hat für seine Gegner nur ein knochiges Grinsen übrig: Hinter dem mächtigen Zweihandschwert und einer runenverzierten Lederkluft lauert der bleiche Schädel eines Untoten. Ob hinter Bilstein noch ein mächtigeres Wesen wartet?

WAFFE: PLASMA SCHWERT

TYRANNOSAURUS AUF DER RETORTE

NAME: RIMGAL
ALTER: 1 JAHR
GRÖSSE: 195 CM
GEWICHT: 126 KG

"Primal Rage"-Fans steigen mit Rimgal in die Arena: Der Saurier schlägt mit geschupptem Schweif, zermalmt seine Opfer zwischen mächtigen Kiefern oder röstet Euch mit seinem feurigen Odem. Als Waffe schwingt Rimgal eine Menschen-Wirbelsäule samt Schädel.

WAFFE: TODESKNOCHEN

DER LETZTE RITTER

NAME: GERELT
ALTER: 38 JAHRE
GRÖSSE: 188 CM
GEWICHT: 75 KG

Wo sich gefährliche Monster und übermütige Teenager tummeln, ist auch der letzte Weltraum-Paladin nicht weit. Edelmann Gerelt kämpft mit dem Rapier. Durch den geöffneten Kragen seiner stählernen Ritterrüstung zeigt er seine behaarte Heldenbrust.

WAFFE: PLASMA SÄBEL



Ende



5 seit Beginn der 32-Bit-Ära protzen die Hersteller mit hochkarätigen 3D-Beat'em-Ups, nur Capcom blieb bei bewährten Bitmap-Kämpfen à la "Street Fighter". Nach dem glücklichen 3D-Einstand mit "Resident Evil" wagen sich nun auch Capcoms Prügelhelden in die dritte Grafkdimension.

Die mit nur neun Kämpfern kleine Liga der astronomischen Polygon-Schlacht "Star Gladiator" motzt Capcom mit konkurrenzlosem Charakterdesign auf: Neben drei irdischen Streitern nehmen am "Star Gladiators"-Turnier nur außerirdische Kämpfer teil. Zwischen aufwendigen Polygonhelden wie Vogelman Zelkin, "Primal Rage"-Dino Rimgal und Monster-Teddy Gamof findet jeder Prügel-Enthusiast seinen Wunsch-



Bis die Funken sprühen: Gerelt und Saturn im Duell. Move-Vielfalt und Special FX sind die Kennzeichen von "Star Gladiator".

kämpfer. Sind Euch die Aliens zu grotesk oder wollt Ihr Euch mit menschlichem Kämpfer an die neue Prügel-Mechanik gewöhnen, entscheidet Ihr Euch für Schwertkämpfer Hayato, steigt mit der zierlichen Akrobatin June in den Ring oder verteidigt als spanischer Gentleman-Kämpfer Gerelt Eure Ehre mit dem Florett. Während die drei Terraner der menschlichen Anatomie unterliegen, wurden die Kampfstile der Außerirdischen am fremdartigen Äußeren orientiert: Tyranno-Saurier Rimgal holt seine Kontrahenten mit einem blitzschnellen Schwanzschlag von den Beinen oder schnappt mit messer-



Die Energieattacke von Gore läßt Gerelt in einem Kranz von Elektrizität zurück. Gerelt sucht saltoschlagend das Weite.

scharfen Beißern nach dem Gegner, Falkenmensch Zelkin schlägt nach einem hohen Satz aufgeregt mit den



Der wuschlige Gamof (rechts) hat den härtesten Schlag. Seiner Plasmaaxt widersteht auch Gerelts Rüstung nicht.

AUF LILA SCHWINGEN IN DEN SIEG

NAME: ZELKIN Neben Gerelt pflegt er gefiederete Krieger den elegantesten Kampfstil: Vogel-mensch Zelkin schlägt graziös mit den riesigen Schwingen und setzt den Gegnern mit einer doppelschneidigen Plasmaklaue zu. Trotz der massigen Flügel führt er mit den Krallen Kick-Kombos aus.

WAFFE: PLASMAKRONE

HÄNDE WEG VON DIESEM MÄDEL

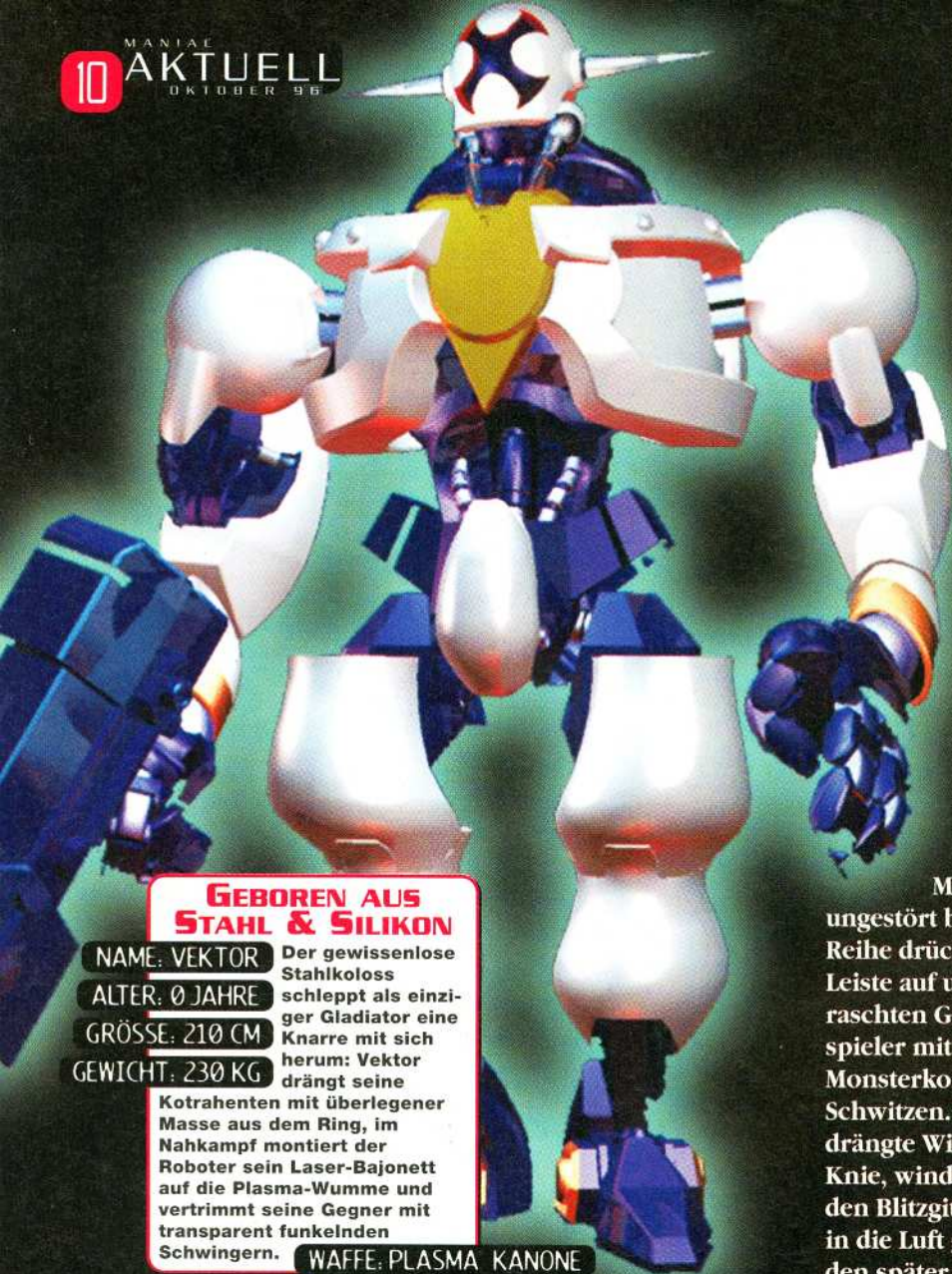
NAME: JUNE Entgegen ihren bestialischen Gegnern verläßt sich das zarte Nippon-Mädel auf einen geschmeidigen Kampfstil und zwei glühende Stahlkreisel. Junes Tanzschritte erinnern an die Bewegungen einer Ballerina.

WAFFE: PLASMA KREISEL

KUSCHELBÄR MIT HARTER FAUST

NAME: GAMOF Der Axtschwinger Gamof mutet an wie ein riesiger Plüschbär, "Star Wars"-Kenner vermuten eine enge Verwandtschaft zu den pummeligen Ewok-Teddys. Trotz massivem Körperbau ist der pelzige Gamof flink.

WAFFE: PLASMA AXT



GEBOREN AUS STAHL & SILIKON

NAME: VEKTOR Der gewissenlose Stahlkoloss schleppt als einziger Gladiator eine Knarre mit sich herum: Vektor drängt seine Kotrahenen mit überlegener Masse aus dem Ring, im Nahkampf montiert der Roboter sein Laser-Bajonett auf die Plasma-Wumme und vertrimmt seine Gegner mit transparent funkelnden Schwingern. **WAFFE: PLASMA KANONE**



Japanischer Flyer zu "Star Gladiator": Neben den konventionellen Manövern können alle Helden nach bestimmten Regeln Combo-Schläge aufbauen. Drei bis fünf präzise Knopfdrücke ermöglichen dann vernichtende Spezialattacken.

Schwingen und versengt seinen Gegner mit einer Energieklaue die Polygone. Komplexe Pfeildiagramme zeigen Euch, mit welchen Bewegungen Ihr "Plasma"-



Vector hat einen Wrestling-Kurs absolviert, schießt aber auch mit der Plasmakanone.



Gift! Gore hat von seiner Heimatwelt ein paar brisante Rezepte mitgebracht, um Euch einzunebeln oder gar zu versteinern (Bild).

Manöver ausführt. Nur wer ungestört bis zu fünf Buttons in Reihe drückt, lädt seine Plasma-Leiste auf und bringt seinen überraschten Gegenspieler mit einer Monsterkombo ins Schwitzen. Der bedrängte Widersacher geht in die Knie, windet sich in einem zuckenden Blitzgitter oder wird meterweit in die Luft geschleudert, um Sekunden später ins gegnerische Schwert zu stürzen. Wer Opfer einer Plasma-Kombo wird, erleidet einen drastischen Energieverlust oder kontert rechtzeitig mit einer Defensiv-Attacke: Sobald Euer Charakter verräterisch funkelt, habt Ihr die richtige

Button-Folge erwischt und verblüfft den Angreifer mit einem tückischen Gegenangriff. Grünling Saturn wirbelt um den Gegner herum und bearbeitet ihn mit messerscharfen Yoyos, der massive Gamof rast blitzschnell an Euch vorbei und rammt Eurem Charakter das Axtblatt in die Brust. Wer übermütig auf einen schnellen Kämpfer einhämmert, prügelt ins Leere und wird hinterrücks aufgespießt. Torkelt Euer angeschlagener Gladiator am Ring-Rand umher, landet Ihr nach einem Kick im Aus. Wie in "Virtua Fighter" sind Antigrav-Plattformen,



Mit der richtigen Button-Kombination aktiviert Ihr eine Leiste unterhalb der Energieanzeige. Ist diese gefüllt, gelingt Euch manchmal ein "Final"-Move, wie er hier Gerelt erglänzen läßt.



Jede Figur besitzt ein defensives Reflection-Special: Rechts hat Saturn Gerelts Attacke gekontert. Blitzschnell umspringt er den Ritter, nicht ohne ihn empfindlich zu treffen.

NEUE HELDEN BRAUCHT DAS LAND

NAME: HAYATO Als Schwertkämpfer verläßt sich der agile Hayato vor allem auf flinke Kicks und Stöße mit der surrenden Plasma-Klinge. Im Zwei-Spieler-Modus trägt sein Alter-Ego eine festgenietete Augenklappe aus Stahl. **WAFFE: PLASMA KLINGE**





Betreten gleiche Helden die Arena unterscheiden sie sich durch Kleidung und Statur. Oben röstet Hayato röstet sein Ebenbild. Darunter: Die beiden Gamofs.



Hayato ist die Hauptidentifikationsfigur von "Star Gladiator", die Lassoschwingerin June das obligatorische Mädels.

Türme und Lastenaufzüge begrenzte Ringflächen. Für die Hintergrundoptik hat man wie in Namcos "Soulblade" 3D-Gebäude konstruiert: Ihr bewundert einen Raumhafen, Stadtkulissen oder kämpft auf einem Aufzug.
rb/wi

TITEL
Star Gladiator
HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
Playstation
BRO-RELEASE
November

Capcom-Beat'em-Up in einer neuen Dimension: Freut Euch auf eine effektgespickte High-End-Prügelei mit sympathischen Helden und tiefgründigem Special- und Combo-System.

FAZIT

HE CAME FROM OUTER SPACE

NAME: GORE Genetischer Fehlschlag oder Super-Alien?
ALTER: 19 JAHRE Cores Monsterhirn wird von keiner
GRÖSSE: 170 CM Schädelplatte geschützt, trotzdem
GEWICHT: 50 KG

leistet der schwächliche Kämpfer beachtliche Kopfarbeit: Core fuchtelt mit einem langen Streitkolben herum, effektiver ist seine Bubble-Attack: Core verschießt grüne Giftblasen und versteinert den Gegner.

WAFFE: PLASMA STREITKOLBEN

BESSER ALS JEDES VIDEOSPIEL

AUTOMATENPLATINEN

Drift Out	Autorennen	199,-
Hot Shots Tennis	Sport	199,-
Twin Eagle 2	Shoot'em up	999,-
Super STF 2 Turbo	Beat'em up	1299,-
Xexex (Konami)	Shoot'em up	999,-
Ältere Platinen schon ab 20,-		

GIG'a BYTE
Sander Straße 28
51465 Bergisch Gladbach
Telefon 02202/37609
Telefax 02202/36971

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

MEGA GAME POINT

Bodenbacher Str. 30 . 01277 Dresden

PSX-Spiele

Einbausatz m. Lötanleitung	79,95
Einbau bei uns	99,95
Resident Evil dt	89,95
Formel 1 dt	99,95
Liu Kang 3 dt	109,95
3D-Shooter dt	99,95
Chronicles of the Sword dt	89,95
Exhumed us	109,95
Soviet Strike us	109,95
Zubehör zu TIEFSTPREISEN	call

Nintendo 64

Grundgerät, 220V, mit Mario 64,	nur 799,95
RGB-Umbau, RGB Kabel	69,95
RGB-Umbau (Selbststeinbau)	29,95
RGB-Kabel	84,95
Joypad original	59,95
Memory Card original	

Saturn Spiele

Liu Kang 3 pal	84,95
Alien Trilogy pal	99,95
Exhumed us	109,95
Destruction Derby dt	99,95
Athletic Kings dt	89,95
Virtua Cop 2 us	109,95
Zubehör zu TIEFSTPREISEN	call

Neo-Geo

Konsole 60Hz RGB Spiel gebr.	279,95
Art of Fighting	M 79,95
Cyberlip	O 79,95
Blues Journey	D 59,95
3 Count Bout	U 89,95
Tophunter	L 139,95
Samurai Shodown 2	E 179,95

ANKAUF & INZAHLUNGNAHME
von Videospiele u. Konsolen

Tel. 0351-2526611



Gegen den weltweiten Hunger wird wachsende Hilfe gebraucht. Deshalb fördern wir Landwirtschaft und Dörfer in Krisengebieten und Entwicklungsländern. Wer uns dabei unterstützt, sichert die Heimat und das Überleben vieler Menschen. Denn jede Spende fällt auf fruchtbaren Boden.

DEUTSCHE WELTHUNGERHILFE
Spendenkonto Sparkasse Bonn: 111

Deutsche Welthungerhilfe, Adenauerallee 134, 53113 Bonn
Telefon: 0228/2288-0, Fax: 0228/220710

Ja, ich möchte Sie unterstützen. Bitte senden Sie mir Unterlagen über Ihre Hilfsprojekte zu.

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____

Wing Commander DYNASTIE

Sierra setzt die PC-Abenteuer der "Last Dynasty" für die 32-Bit-Konsolen um: Als Prinz eines starken Weltraumclans kooperiert Ihr Euch mit Piraten und jagt Polygon-Schiffe durch die Galaxis.

Mit der 3D-Ballerei "The Last Dynasty" läuft Sierras erste Raumschiff-Simulation aus dem Trockendock, gleichzeitig liefern die Adventure-Spezialisten mit der Saturn- und Playstationumsetzung ihren ersten Konsolentitel. Mit zünftigen 3D-Gefechten und komplexem Cockpitdesign knüpft das Science-fiction-Scharmützel an erfolgreiche Action-Simulationen wie "Wing Commander" und "Elite" an.

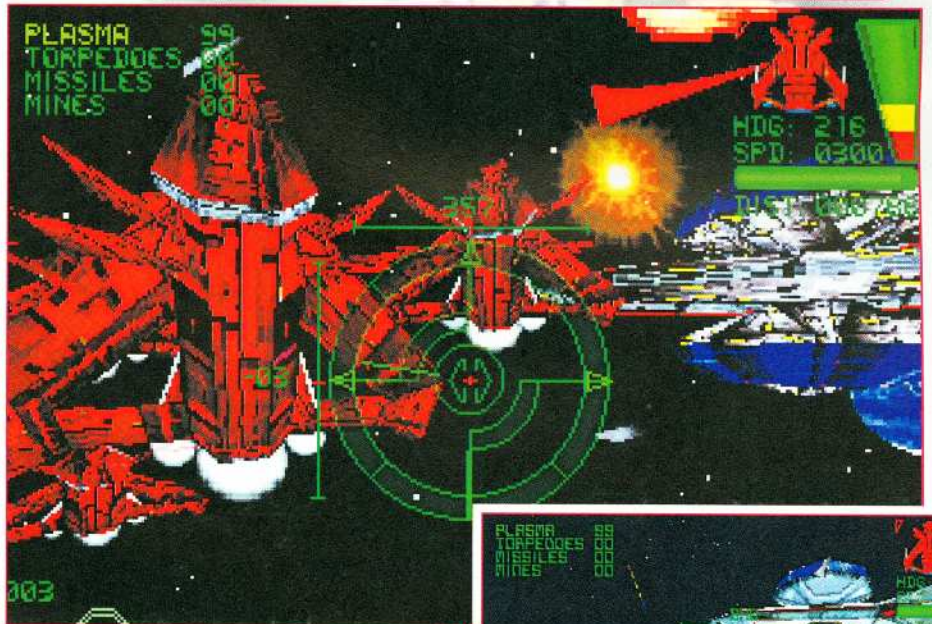
PC-Spieler

kennen Sierra als Begründer des klassischen "Point and Click"-Adventures. Neben ihrer Erfolgsreihe "Kings' Quest" haben die Amerikaner die Adventure-Serien "Leisure Suit Larry", "Heroes' Quest", "Police Quest" und die Science-fiction-Satire "Space Quest" entwickelt.

Neben Instrumenten und unterschiedlichen Raumschiffmodellen hilft "Last Dynasty" unerfahrenen Piloten mit einer komfortablen Hint-Option: Egal ob Ihr Euch gerade durch eine feindliche Armada ballert oder auf der vogelperspektivischen Übersichtskarte Eure Position studiert – Ihr könnt jederzeit auf den hilfsbereiten Bordcomputer zurückgreifen. Der elektronische Helfer erläutert die Steuerung und erklärt Euch Spritanzeige und Radar. Wer letztere im Auge behält, bemerkt rechtzeitig anliegende Feindschiffe. Eure Außen-Scanner werten neue Daten aus und verraten per Farbcodierung, ob der aufdringliche Feind von hinten aufschließt, sich von unten anschleicht oder einen Frontalangriff startet.



Eure Crew steuert die Raumstation im Planetenorbit an. Dort horcht Ihr das Personal aus, ladet Informanten auf einen Drink ein und berappt teure Reparaturen.

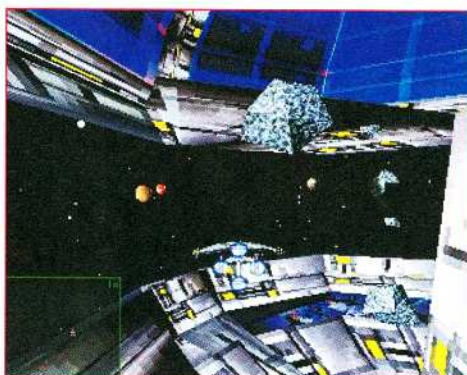


Euer Piratenschiff rast durch die feindliche Armada, die visuellen Scanner zeigen Euch zwei dicke Schlachtschiffe.

Wer sich mit aggressiven Jäger-Geschwadern und dicken Schlachtkreuzern anlegt, muß zwischendurch abschalten: Überspannte Piloten docken an einer schmucken Raumstation an, halten informativen Adventure-Plausch mit den Bewohnern oder trollen sich erschöpft in eine Bar mit feschen Alien-Mädels. Anstatt Euch wie andere Plot-Designer mit den Abenteuer-Einlagen in eine Sackgasse zu lotsen, wurden Action-Sequenzen und Sta-



Wer Schwierigkeiten mit der Scanner-Anzeige hat, schaltet beim Kampf in die Außenperspektive um.



Anflug auf die riesige Polygon-Station: Beim Landemanöver wird Euer Schiff von außen gefilmt.



Regelmäßig füttert Ihr Euer Computerarchiv mit neuen Daten und studiert Informationen zu feindlichen Schiffstypen.



Raumschlacht in "Wing Commander"-Manier: Vor dem Kampf rüstet Ihr das Piratenschiff in der Raumwerft auf.

tions-Besuche parallel angelegt: Wer seinen Informanten nicht findet oder bei einer Verhandlung auf dem Schlauch steht, pustet zwischendurch ein paar Schiffe aus der Stations-Umlaufbahn und versucht später nochmal sein Glück. Um spannende Science-fiction-Stimmung zu garantieren und die mitreißende Handlung um eine alte Weltraum-Dynastie zu erzählen, hat Sierra professionelle Schauspieler engagiert: Auf die fast einjährige Planungsphase folgten 30 Drehtage vor blauer Leinwand, anschließend wurde der Hintergrund per Blue Screen gegen gerenderte Filmkulissen ausgetauscht, nachvertont und die Dialoge in sämtlichen Sprachen synchronisiert. Die 3D-Action unserer Bilder wurde von Sierra in einen Spielfilm eingebettet. *rb*

FAZIT

TITEL
Last Dynasty
HERSTELLER
Sierra
SYSTEM
Playstation, Saturn
BRO.-RELEASE
November

**Piratendynastie im
Sierra-Weltall:
Dreidimensionales
Science-fiction-
Epos mit "Wing
Commander"-
Raumschlachten
und FMV-Adven-
ture-Einlagen.**

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

A.B. GAMES

Andreas Bender

Wir nehmen eure
Sony Spiele
in Zahlung!

Das haut
Dich um!



TEKKEN II

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

Der Überflieger!!!



Sovjet Strike

PlayStation (dt) **99,95**
Wer das nicht vorbestellt, ist selber schuld!

Heißer Herbst '96:

Sony Playstation(dt)	389,-
Action Replay(dt)	99,95
Memory Card 8-Meg	..(dt)	89,95
A-Train(dt)*	99,95
Andretti Racing 97	... (dt)*	99,95
Burning Road(dt)*	99,95
Chronicles of the Sword	(dt)*	99,95
Die Hard Trilogy(us)*	129,95
Pete Sampras Tennis	... (dt)*	99,95
Po'ed(dt)*	99,95
Power Play Hockey	... (dt)*	99,95
Resident Evil(dt)	99,95
Resident Evil Hintbook	.(dt)	49,95
Rock'n'Roll Racing II	..(dt)*	99,95
Space Hulk(dt)	99,95
Track & Field(dt)	99,95
Transport Tycoon(dt)*	99,95

Komplette kostenlose Sony PSX Preisliste anfordern!



Schon mal nachgefragt ?

Baphomets Fluch, Blam! Machinehead, Blazing Dragons, Blood Omen, Beyond the Beyond, Carnage Heart, City of the lost Children, Contra, Crash Bandicoot, Darkstalkers, Destruction Derby II, Discworld II, Horned Owl, Into the shadows, King of Fighters 95, Micro Machines V3, Myth, Monster Truck Rally, Nascar Racing, Project Overkill, Quake, Raven Project, Rebel Assault II, Resident Evil II, Syndicate Wars, Street Fighter Alpha II, Soul Edge, Samurai Shodown III, Star Wars: Time Commando, Twisted Metal II, Tunnel B1, Tobal No. 1, Top Gun, Return Fire, Warhammer, WipEout 2097, X-Com II



Nights (dt) + Controller	..139,95	Discworld (dt)*99,95
Alien Trilogy (us)*129,95	Heart of Darkness (dt)*	...99,95
Exhumed (dt)*99,95	Athletic Kings (dt)99,95

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



Da kommt was auf Euch zu....!!

Blazing Dragons, Comand & Conquer, NHL'97, Space Hulk, Swagman, Daytona Remix, Virtua Cop II, Resident Evil, Destruction Derby, Tomb Raider, Mr. Bones, Dark Savior, Fighting Vipers ...CALL FOR MORE!!!



Der Renner! Formula 1

109,95

Super Rennspiel - unbedingt bestellen!!!

Sony Lenkrad mit analogen Pedalen149,95
necGon + Formel 1 im Bundle189,95

* SPIELE MIT 1997 SIND BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR! BITTE NACHFRAGEN! *

Annahmeverweigerung, 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

Phone: 0451 - 871 75 55

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

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

Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565

FGartDept. AZ10/96 ABG-Minilite

Chaotischen Crash

Ubi Soft schickt ihre Raser-Toons ins zweite Rennen: Die Playstation-„Street Racer“ rauschen über Polygon-Parcours und heizen der Konkurrenz mit radikalen Cartoon-Manövern ein.

Altgediente Konsolenraser kennen Ubi-Softs Cartoon-Chaoten aus der 16-Bit-Ära, denn die „Street Racer“-Rowdies machten bereits Super Nintendo und Mega Drive unsicher. Mit Mode7-Bahnen, Hindernissen

und putziger Optik erinnerte das Comic-Rennen an Nintendos „Super Mario Kart“. Nach ihrem 16-Bit-Debüt brausen die Verkehrsrowdies jetzt durch den Playstation-Kreisverkehr: Die flachen Strecken wurden mit Polygonbauten aufgemotzt, die acht Cartoon-Sprites hat man in höherer Auflösung neu gepinselt und mit Animationsphasen verfeinert. Der Cartoon-begeisterte 32-Bit-Raser wählt zwischen acht schrägen Comic-Helden seinen Wunschcharakter; Figuren- sowie Automobilwahl entscheiden über das Fahrverhalten



Das Monster-Mobil fährt mit Spiritual-Sprit: Das Spezialmanöver lockt den Antriebsgeist aus dem Motor.



Der fette Sumo-Ringer fährt vor japanischer Industrie-Kulisse: Mit dem Schock-Special setzt Ihr Euren Fahrer unter Strom.

Der Cowboy



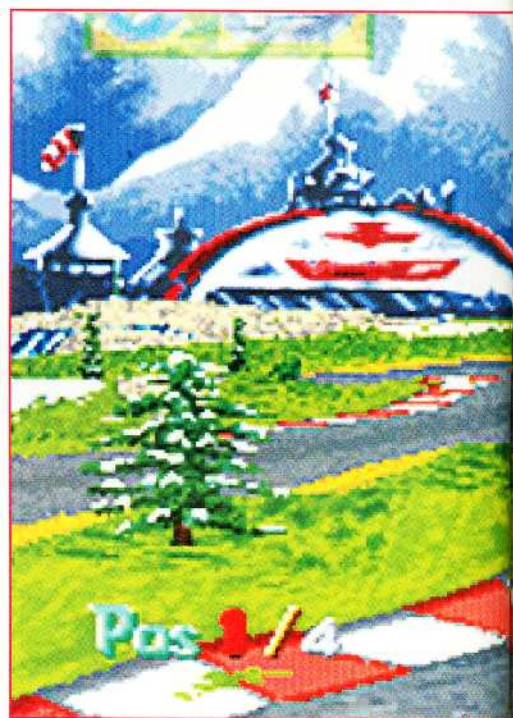
Der vierschrotige Cowboy lädt zum Radikal-Kurs vor Mount Rushmore, allerdings wurde das Monument für Ubi Softs Spektakel drastisch entfremdet: Statt den amerikanischen Präsidenten wurden die „Streetracer“-Chaoten im Fels verewigt. Der muntere Cowboy zeigt sich allerdings als zurückhaltender Fahrer: Erst wenn Eurem muskulösen Texaner die Gegner zu nahe auf die Kotflügel rücken, klinkt sein himmelblauer Wagen allerlei Werkzeuge aus dem Kofferraum.

Der Sultan



Mit dichtem Bartwuchs, breitem Grinsen und obligatorischem Turban erinnert der kauzige Wüstenbewohner an den klassischen Märchenkalifen, obendrein fasziniert der rundliche Scheich mit magischem Talent und funktioniert sein Auto in einen fliegenden Teppich um. Wer seinen Kurs anwählt, braust durch eine verträumte Märchenkulisse aus 1001 Nacht. Mit opulenten Palastbauten und Palmenhainen erinnert der Parcours an die Orient-Metropole Bagdad.

Eures Flitzers und bestimmen die Spezialtalente des Fahrers. Wer sich fürs Vehikel und eine von acht Strecken entschieden hat, brettet nach einer rasanten Kamerafahrt durchs 3D-Gelände zwischen schrillen Comic-Aufbauten hindurch: Die kunterbunte Meute fegt über Stock und Stein, schlittert durch enge Kurven und an orientalischen Palästen vorbei. Auf dem Gruselparcours von Mr. Monster amüsieren Euch baufällige Spukschlösser und schauriges Wolfsgeheul. Wer seine Karre mitten ins Gedränge manövriert, zieht seinem Konkurrenten eins über den Schädel oder greift auf eines von zwei Spezialmanövern zurück: Hat Euer Fahrer vor dem Scharmützel eifrig Energiesterne eingesammelt, klappt Euer Vehikel eine Monsterhupe aus dem Kofferraum, fährt Kreissägen



Der greise Quax-Verschnitt macht seinem Flieger-Outfit Ehre und verwandelt seine Schrott-Karre in einen Doppeldecker.

Mr. Monster



Frankensteins Kinderschreck versucht sich als Rennsportler. Dämmlicher Gesichtsausdruck, giftgrüner Teint und Gehirnbolzen täuschen, mit Fledermausflug und heftiger Magieattacke hat es Monster-Junior faustdick hinter den Schimmel-Lauschern. Nur die mutigsten Fahrer trauen sich in seine gruselige Heimat: Wer sich von Orgelgedröhne und schaurigen Spukschlössern unbeeindruckt zeigt, hat im transsilvanischen Sumpf eine Chance.

aus oder trudelt für wenige Sekunden als fliegender Teppich über die wütende Gegnermeute hinweg. Clevere Fahrer brausen über sämtliche Sternenhauten, sammeln Dynamitstangen und sacken gewissenhaft jede Treibstoffrakete ein. Hat Euer Cartoon-Mobil tüchtig Sprit getankt, schlagen auf Knopfdruck Funken aus dem Auspuff: Ihr drückt das Gaspedal bis zum Anschlag und saust mit



Neben der obligatorischen Rückansicht könnt Ihr Euer Vehikel aus der Ego-Ansicht und einer Dreiviertel-Perspektive betrachten oder mit Mini-Mobilen über den Parcours rasen.



Mr. Cool auf seinem Gebirgs-Parcours: Nur "Street Racer"-Profis wagen sich an die kurvige Strecke, Anfänger donnern alle naselang gegen Felstexturen.



Im Zwei-Spieler- und Multi-Player-Modus braust Ihr mit bis zu acht Kumpels gleichzeitig über Splitscreen-Kurse.



Wer sich noch an scharfe Kurven und Sprünge gewöhnen muß, betrachtet sein Winzauto aus der Draufsicht.



Wo schwere Jungs über den Asphalt brettern, sind vollbusige Schönheiten nicht weit: Das fiesche "Streetracer"-Girl geht als einzige Frau an den Start, mit rosa gesprühtem Töff-Töff und betörender Angriffstechnik setzt die Rennfahrerin auch den dicken Sumo außer Gefecht: Statt die Konkurrenz mit nackter Faust zu vertrimmen, setzt das Mädel ihren Seidenschal als Peitsche ein. Beach Beauty und ihre Fans brausen über einen sonnigen Strandparcours, riesige Bälle entfremden pfliffige Fahrer als Trampolins.



Opa Quax
Kriegsveteran oder Hobbyflieger? Als ältestes "Streetracer"-Mitglied setzt der greise Bruchpilot auf die technischen Erungenschaften einer verflissenen Generation: Der rasende Großvater zerschneipelt die Gegner mit winzigen Kreissägen oder verwandelt sein rustikales Vehikel in einen Doppeldecker.



Mr. Cool
Mit Sportcoupé, Elvis-Tolle und Ray-Ban-Brille fegt Mr. Cool über malerische Gebirgspässe: Der dreiste Rocker malträtiert die Widersacher mit einer Monstertröte und drängt seine Gegner in die Streckenbegrenzung. Mit halbschwerer Kurven und fliesen Hindernissen ist sein verwinkelter Gebirgskurs der schwerste Parcours.

dröhnendem Motor an Euren Kontrahenten vorüber.

Unvorsichtige Parcours-Rowdies werden in die Pampa geprügel: Nach Bekanntschaft mit der gegnerischen Faust sieht Euer Fahrer Sterne, der belämmerte Held

ständen und waghalsigen Bremsmanövern zur Hochform auf: Während der gestreßte Comic-Held das Gaspedal bis zum Anschlag drückt und die anderen

Fahrer von der Straße kickt, schlagen zwei Stichflammen aus Eurem Wagen. Wer im "Practice"-Modus fleißig Fahrtechnik und Bonus-Sammeln trainiert hat, braust per Multiplayer-Adapter mit bis zu acht Kumpels über Miniatur-Splitscreens oder wagt sich an die rabiate "Rumble"-Arena: Alle acht Helden jagen mit quiet-



Der Zulu
Sogar die afrikanischen Hinterwälder haben einen Teilnehmer ins Rennen geschickt: Zwar mußte der einheimische Medizinmann mit toxischen Argumenten überzeugen, aber mit einem rüstigen Rhinoceros im Kofferraum schlägt sich der übergewichtige Zulu nicht schlecht: Wenn Euch ein Gegner den Koffel lädiert, lugt der zornige Rhino aus dem Wagen und schmeißt dem aufdringlichen Gegner einen grinsenden Baby-Hippo an die Birne. Wer sich für den afrikanischen Kurs entscheidet, braust durch Steppe und Schlammflöcher; über einem malerischen Bach thronen zwei Holztürme und eine Hängebrücke.



Sumo San
Zwar sagt man den zentnerschweren Sumoringern ein gutmütiges Naturell nach, aber hinter dem "Streetracer"-Steuer überzeugt Euch der speckige Kämpfer vom Gegenteil. Massivstes Argument der Sumo-Bombe: sein Gewicht. Wenn der massige Ringer zum Schlag ausholt, donnert sogar Frankenstein-Junior ins Abseits, mit ekligem Stromstößen heizt der kompromißlose Nippon-Rowdie mehreren Konkurrenten auf einmal ein. Anstatt durch einen malerischen Steingarten zu brausen, protzt die Sumo-Strecke mit japanischer High-Tech-Kulisse: Eure Fahrer brausen durch den Windschatten von riesigen Stahlkolossen und Monsterbauten.

manövriert seine Karre zur Streckenbegrenzung, donnert gegen eine Mauer oder holpert zwischen Kakteen und Felsbrocken hindurch. Wer trotz Prügel und Crashes bis zur letzten Runde durchhält, möbelt seinen Fahrstil mit Bonus-Gegen-

schenden Bremsen durch eine klaustrophobische Manege und manövrieren ihre Konkurrenten aus. Während Ihr Eure Feinde mit kompromißlosem Special-Einsatz ausbootet, grölen auf den Zuschauerrängen die begeisterten Fans. rb



In der Automobilauswahl seht Ihr ein schräges Fahrerporträt, nebenan werden der rotierende Wagen und sämtliche Spezialfähigkeiten demonstriert.

16-Bit-Raser erinnern sich an die Mega-Drive- und Super-NES-Vorläufer des 32-Bit-Remakes. Spieldesign und Charakterwahl wurden aus den 16-Bit-Versionen übernommen und technisch aufgemöbelt. Oben seht Ihr einen Level aus der Nintendo-Variante: Eure Chaoten brausen über flache Mode-7-Kurse im "Mario Kart"-Ambiente.

FAZIT
TITEL: Street Racer
HERSTELLER: Ubi-Soft
SYSTEM: Playstation, Saturn
BRD-RELEASE: ab November
Aufwendiges Fun-Autorennen mit putzigen Charakteren und schmucker 3D-Optik. Spielerisch mit "Super Mario Kart" verwandt.

Kater Greebo ist die Schoßkatze von Scheibenwelt-Hexe Nanny Ogg: Der einäugige Räuber jagt mit Vorliebe ausgemergelte Wölfe und terrorisiert die Bürger der Bergprovinz Lancre. Im Roman „Totol verhext“ wird Greebo kurzzeitig in einen angriffslustigen Menschen verwandelt – mit Augenklappe und unverschämtem Sex-Appeal!



Die „Geflickte Trommel“ ist die berühmteste Spelunke auf der ganzen Scheibenwelt und der Arbeitsplatz von Detritus (der grüne Klotz hinter der Theke), bis der stadtbekannteste Rausschmeißer-Troll zum Oberobergefreiten in der Stadtwache avanciert.



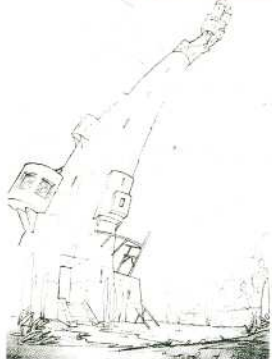
Rincewind stöbert in der Bibliothek der Unsichtbaren Universität herum: Die gigantische Ansammlung von Wissen verursacht eine Raum-Zeit-Krümmung - den sogenannten „L-Raum“. Als Bibliothekar wird ein gutmütiger Orang-Utan beschäftigt, der sich wortgewandt mit „Ugh“ und „lihk“ durchs Leben schlägt.



Rincewind in Djelibey: Pratchetts-Ägyptenverschnitt liegt am Fluß Djel, fungiert als Puffer zwischen zwei mächtigeren Nationen und ist obendrein die Heimat der fähigsten und spuckwütigsten Mathematiker (Kamele).

SAILLESSENSE!

Chaotenmagier Rincewind sucht den Tod: Pratchetts "Discworld"-Schnitter wurde aus dem Verkehr gezogen, der vertrottelte Zauberer macht sich in seinem zweiten Playstation-Abenteuer auf die Suche.



Der Kunsturm der „Unsichtbaren Universität“: Das baufällige Gemäuer wurde zwischenzeitig zur Behelfs-Bibliothek umfunktioniert und zum Schauplatz einer Invasion aus den Kerkerdimensionen.

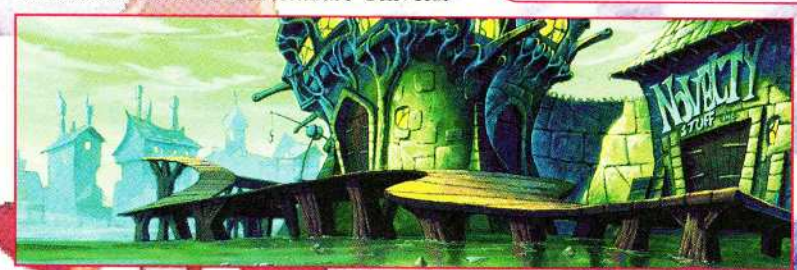
Kaum hat man sich an die Vorstellung gewöhnt, irgendwann einem hageren Knochengestalt mit Grinsefratze und schwarzer Kutte gegenüberzustehen, verschwindet das Gerippe einfach von der Bildfläche. Man hat den Tod in Pension geschickt und niemand muß sich mehr vor einem vorzeitigen Ableben fürchten. Der Haken: Was passiert, wenn einen die Zeit einholt und die Sanduhr abgelaufen ist? Zwar verhalten sich die Verstorbenen wie eh und je ziemlich ruhig, aber tot sind sie deshalb noch lange nicht: Die armen Teufel schweben als Untote in einer Schattenwelt zwischen Diesseits und Jenseits, während sie vergeblich auf den Sensenmann warten. Die hilfsbereiten Magier ziehen sich zwecks wichtiger Todesstudie in ihre „Unsichtbare Universi-

tät“ zurück. Nach kurzer Debatte schickt man den Magier mit den größten Überlebenschancen an die Front: Hilfsbibliothekar Rincewind gilt als größter Experte für perfektes Flüchten, das Überlebenstalent des unfähigen Magiers ist legendär. Wie im ersten Teil widmet sich der vertrottelte Rincewind seiner bevorzugten Alltags-Beschäftigung: Euer Zauberer stolpert von einem Fett-näpfchen ins nächste, sogar Adventure-Profis haben alle Hände voll zu tun, das schlacksige Sprite mit PC-übli-

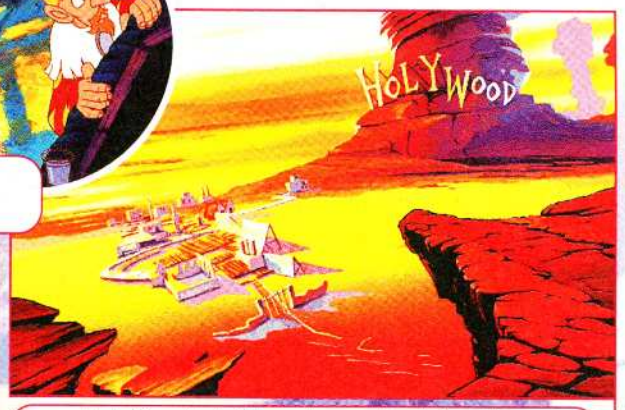
cher Abenteuersteuerung und Adventure-Icons aus dem Schlamassel zu lotsen, sämtliche Menüpunkte und Optionen wurden aus dem Vorgänger übernommen. Ihr steuert Euer Rincewind-Sprite mit Maus oder Joypad durch Pratchetts Scheibenwelt-Universum, in unserer Bilderfolge erläutert Reiseführer Bannert die vorlagengetreuen Schauplätze: Auch wenn laut Pratchett "zuviel des Guten schadet", hat der Scheibenwelt-Schöpfer wieder begeistert mitgewerkelt. *rb*



Rincewind kraxelt auf die Dächer und das Domizil der städtischen Gargoyle-Trolle.



Namensgeber der riesigen Scheibenwelt-Metropole ist der Fluß Ankh. Der mächtige Strom wird im Zentrum von Ankh-Morpork zur dickflüssigen Kloake, auf der sogar potentielle Mordopfer unbesorgt ans Ufer schlendern können. Das Verbrechen wurde mittlerweile unter Gildenaufsicht legitimiert.



„Holy Wood“, die Filmmetropole der Alchemisten: Pratchett erzählt, wie die Bilder laufen lernen, verlauste Straßenkötter dreiste Sprüche klopfen und „Treibe mich selbst in den Ruin“-Schnapper 1000 Elefanten bestellt.

MARO

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

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

VIDEOSPIELE

Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.



NEO GEO CD ROM

- Double Speed DM 799,90
- Single Speed (gebraucht) DM 299,90
- (ANKAUF von NEO GEO Singlespeed)
- JOYSTICK DM 129,90
- Clubzeitung 3 DM 10,90

NEO-GEO CD Spiele

- SUPER SIDEKICKS DM 109,90
- CYBER LIP DM 119,90
- LAST RESORT DM 119,90
- MAGICIAN LORD DM 119,90
- SENGOKU 2 DM 99,90
- TOP HUNTER DM 129,90
- KARNOV'S REVENGE DM 99,90
- SUPER SIDEKICKS 3 DM 139,90
- AEROFIGHTERS 3 DM 139,90
- METAL SLUG DM 139,90
- SOCCER BRAWL DM 119,90
- BURNING FIGHT DM 99,90
- BASEBALLSTARS 2 DM 119,90
- STREET HOOP DM 129,90
- AGRESSORS OF D. KOMBAT DM 99,90
- SAMURAI SHODOWN II DM 99,90
- GALAXY FIGHT DM 99,90
- CROSSED SWORD 2 DM 139,90
- KABUKI KLASH DM 99,90
- KING OF FIGHTERS 95 DM 99,90
- SAMURAI SHODOWN 3 DM 99,90
- GOW CAIZER DM 99,90
- ART OF FIGHTING 3 DM 139,90
- SHINOKEN DM 139,90
- NEO TURFMASTER DM 99,90
- ZININTRICK DM 99,90
- STAKES WINNER DM 99,90
- KING OF FIGHTERS 96 DM 139,90

SONDERANGEBOT NEO GEO CD

- 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 PROFESSIONAL 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
- GHOST PILOTS DM 69,90
- FOOTBALL FRENZY DM 69,90

NEO GEO MODULE NEU

- SAMURAI SHODOWN 3 DM 299,90
- PULSTAR DM 599,90
- SPINMASTER DM 89,90
- WORLD HERO JET DM 149,90
- SHINOKEN DM 599,90
- GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER AB DM 50,-

SONY IMPORT

- MEGA MAN X 3 JP. DM 69,90
- TEKKEN II JP. DM 149,90
- GALAXIAN 3 JP. DM 69,90
- DIE HARD TRILOGY US. DM 119,90
- WARRIORS OF FATE JP. DM 79,90
- PROBOTECTOR US. DM 139,90
- ZERO DIVIDE US. DM 49,90
- GUNDAM 2 JP. DM 69,90
- WOLF FANG JP. DM 69,90
- TOBAL NO. 1 JP. DM 149,90

NINTENDO 64 JP

- GRUNDGERAT INCL. MARIO 64 DM 799,90
- JOYPAD DM 99,90
- MEMORY CARD DM 49,90
- PILOT WINGS 64 DM 199,90
- SHADOW OF THE EMPIRE 64 DM 229,90
- WAVE RACE 64 DM 229,90
- SUPER MARIO KART 64 DM 229,90

SONY PLAYSTATION dt.

- DM 389,90
- CYBERIA DM 89,90
- STREETFIGHTER ALPHA DM 79,90
- TEKKEN DM 99,90
- PHILOSOMA DM 89,90
- GALAXY FIGHT DM 49,90
- PRIMAL RAGE DM 69,90
- CRITICOM DM 49,90
- SHELLSHOCK DM 79,90
- WARHAMMER DM 89,90
- CHRONICLES OF THE SWORD DM 99,90
- ADIDAS POWER SOCCER DM 99,90
- VIEW POINT DM 79,90
- RISE 2: RESURECTION DM 69,90
- NEED FOR SPEED DM 99,90
- RESIDENT EVIL DM 89,90
- DARKSTALKERS DM 99,90
- RIDGE RACER 2 DM 99,90
- TOSHINDEN 2 DM 99,90
- SKELETON WARRIORS DM 89,90
- DISCWORLD KPL. DT. DM 99,90
- WING COMMANDER 3 DM 89,90
- NHL POWER PLAY HOCKEY DM 89,90
- IMPACT RACING DM 69,90
- AGILE WARRIOR DM 59,90
- PARODIUS DM 59,90
- PSYCHIC DETECTIVE DM 59,90
- TOTAL ECLIPSE DM 109,90
- FORMEL 1 DM 99,90
- FADE TO BLACK DM 89,90
- TILT! DM 99,90
- RETURN FIRE DM 89,90
- OLYMPIC GAMES DM 99,90
- TRACK & FIELD DM 99,90
- AQUANAUT'S HOLIDAY DM 99,90
- GALAXIAN 3 DM 99,90
- NAMCO MUSEUM 1 DM 109,90
- TEKKEN 2 DM 109,90

ZUBEHÖR

- GAMEBUSTER DM 99,90
- JOYPAD DM 59,90
- MEMORY CARD DM 49,90
- 8 MEG MEMORY CARD DM 89,90
- RGB-KABEL DM 39,90

SEGA SATURN dt. DM 449,90

- SEGA RALLY DM 69,90
- HANG ON GP' 96 DM 69,90
- GALAXY FIGHT DM 49,90
- TOSHINDEN DM 69,90
- DAYTONA USA DM 69,90
- SHELLSHOCK DM 69,90
- ALONE IN THE DARK 2 DM 79,90
- TRUE PINBALL DM 79,90
- MYSTARIA DM 149,90
- NIGHTS + ANALOG-PAD DM 99,90
- DECATHLETE DM 99,90
- LEGEND OF OASIS DM 99,90

SATURN IMPORT

- SEGA RALLY US. DM 59,90
- STREETFIGHTER ALPHA JP. DM 49,90
- MEGA MAN X 3 JP. DM 79,90
- STORY OF THOR JP. DM 69,90
- GEOCKERS JP. DM 49,90
- GUNDAM JP. DM 69,90
- FIFA 96 US. DM 49,90
- DARIUS GAIDEN JP. DM 49,90
- REVOLUTION X US. DM 49,90
- WORLD HEROES PERFECT JP. DM 129,90
- BOMBERMAN DM 129,90

MAGAZINE

- PSX MAGAZIN + CD DT. PAL DM 12,80
- PSX MAGAZIN + CD ENGL. PAL DM 24,90
- GAME FAN DM 19,90
- EDGE DM 19,90
- RESIDENT EVIL HINT BOOK DM 39,90

Solange Vorrat reicht:
SNES MARIO RPG US.
DM 119,90

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

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 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

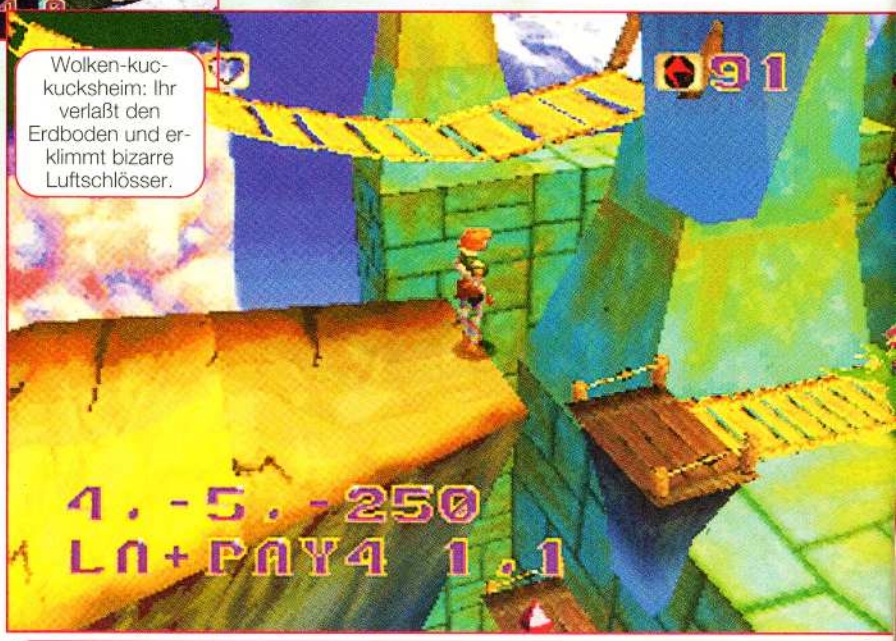
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Jump'n'Run 1996: Wo vor Jahren noch flache Plattformen die Spielwelten beherrschten, hüpf't Ihr nun über märchenhaft gestaltete Parcours.



Wolken-kuckucksheim: Ihr verlaßt den Erdboden und erklimmt bizarre Luftschlösser.



Springt sie? Die gewagte Architektur von "Pandemonium" macht Euch schwindlig. Die eingeblendeten Zahlen gibt's natürlich nur in der von uns gespielten Vorabversion.

Im Reich der Hängebrücken und Riesenspitze

3D-Jump'n'Runs kommen in Mode: Mit dem surrealen Abenteuer "Pandemonium" fordert US-Hersteller Crystal Dynamics Sonys "Crash Bandicoot" zum dreidimensionalen Geschicklichkeitsduell.

Die Spielwelt schwebt im 3D-Rausch, doch nur wenige Hersteller schafften es bisher, ein Jump'n'Run-Abenteuer in der dritten Dimension zu realisieren. An die zu-



Panorama-Verzerrung: Um die Spielwelt immer übersichtlich darzustellen spielt Crystal Dynamics mit der Perspektive und der flexiblen Kamera.

kunftsträchtige Spielmechanik wagen sich nur die Großen: Nintendo schuf mit "Super Mario 64" das bis heute einzig wahre 360°-Abenteuer, Sega mit "Nights" eine actionlastige Alternative in traumhaftem Pseudo-3D. Für die Playstation sind zwei Schwergewichte am Start: Während Sony "Crash Bandicoot" auf seine erste 3D-Reise schickt, gab Medienriese BMG beim Hausentwickler Crystal Dynamics das Projekt "Pandemonium" in Auftrag. Nach einer ersten Präsentation auf der e3-Messe in Los Angeles erhielt MANIAC nun eine spielbare Vorabversion. Wie "Nights" stellt Euch auch "Pandemonium" vor die Wahl zwischen zwei Spielhelden: Den Hofnarr Fargus werdet Ihr nie ohne seinen magischen Stab "Sid" antreffen: Ein unzertrennliches Gespann, das mit vorlauter Sprachausgabe Witze reißt. Das weibliche Heldengegenstück heißt Nikki, ist rothaarig und ebenfalls mit der menschlichen



Hier erkennt Ihr, wie "Pandemonium" aufgebaut ist: Der Hintergrund ist eine 2D-Bitmap-Ebene, der Vordergrund besteht aus schattierten Flächen, die mit Texture-Mustern überzogen werden.

Stimme eines amerikanischen Entertainers ausgestattet. Das lose Mundwerk der Helden erinnert an Crystal Dynamics' "Gex", doch von den akustischen Gags abgesehen hat "Pandemonium" mit diesem 2D-Jump'n'Run nicht viel zu tun. Statt dessen hat Crystal Dyn-

amics aus Tausenden von Polygonen und zwei Dutzend hochauflösender Bitmap-Hintergründen eine Welt zwischen Märchenparadies und Alptraum-Hölle geschaffen. Unter Euren Füßen scrollen gepflasterte Wege und Holzbrücken,

FANTASTISCHE

NAME	HERSTELLER/LAND
Super Mario 64	Nintendo, J
Nights	Sega, J
Crash Bandicoot	Sony, USA
Pandemonium	Crystal Dynamics, USA



-1022.274.117
AA ABAY 1.0



Fratze im Fels: Die fantastischen Hintergründe sind an die Ölgemälde des Fantasy-Künstlers Hildebrand angelehnt.

Hinter den sieben Bergen: Im Morgengrauen macht sich Nikki, eine der beiden "Pandemonium"-Spielfiguren, im ersten Level auf die Socken.

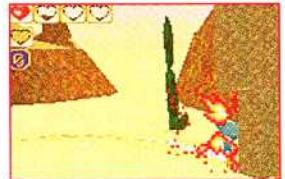


Das Zoom-Feature holt Euren Helden auf Tuchfühlung. Spielerisch ließ sich der Zoom in unserer Vorabversion nicht einsetzen.



In den Seilen: Einer der "Pandemonium"-Levels versetzt Euch auf den fliegenden Holländer, ein Geisterschiff, das statt den Ozeanen das Firmament bereist.

die Umwelt gegen Euch: In einer alten Mühle versuchen Euch Kreissägen zu zerschneiden, in einer Tempelhöhle rennt Ihr wie "Indiana Jones" vor einem gewaltigen Felsboller davon. Die einfalls- und abwechslungsreiche Gestaltung der Plattformwelt ist das A und O jedes Hüpfspiels. Je nach Thema (Natur, Einöde, Fantasy oder Science Fiction) fährt das Entwickler-Team um Paul



Jeder der beiden Helden besitzt andere Verwandlungsfähigkeiten: Hier tobt Nikki als Nashorn durch die Wüste und Granitwald.



Bei Eurem Spurt über elastische Pilze und durch massive Baumhäuser wuseln Euch Polygon-Monster in den Weg. Mit einem Mario-bewährtem Kopfsprung überwindet Ihr sie.

Reiche ("Archon", "The Horde") andere Gags und Elemente auf: Ihr spurtet Wendeltreppen in höllische Tiefen oder schwebt auf der Gondel durch ein Luftsloß. Rutschbahnen, Fließbänder und Gebüsch mit federndem Trampolin-Effekt – ein Level präsentiert sich Euch gar als galaktische Flipperbahn, auf der Euch einige Gates beschleunigen und reflektieren, andere Hindernisse Euch aber aufhalten. Eine freischwebende Kamera ist Euch immer auf den Fersen: Im Gegensatz zu "Crash Bandicoot" wird die Perspektive nicht zwischen den Levels umgeschaltet, sondern ständig stufenlos verändert. Die Landschaft rotiert und zoomt, sodaß Ihr immer einen idealen Blickwinkel behaltet. *wi*



Highspeed-Rutsch durchs Weltall: Die Bahn ist mit Flipper-typischen Targets und Hindernissen bestückt.

sprung à la "Mario". Erst später stehen Euch durch fleißiges Extrasammeln auch magische Partikelgeschosse zur Verfügung. Außerdem könnt Ihr Euch verwandeln: Hofnarr Fargus wird zur Schildkröte, während Nikki als Nashorn durch die 3D-Landschaft wütet. Neben rennenden, kriechenden und fliegenden Fabelwesen wendet sich auch



In der Tropfsteinhöhle erklimmt Ihr unheimliche Kristall-Konstruktionen, balanciert über Hängebrücken und einen gefrorenen See.

wenn von einer friedlichen Gebirgslandschaft in zunehmend abgefahrenere Welten aufbrecht. Die frechen Polygon-Mißgeburten und schnappenden 3D-Pflanzen züchtigt Ihr anfangs mit einem Kopf-

TITEL
Pandemonium
HERSTELLER
Crystal Dynamics
SYSTEM
Playstation
GRD-RELEASE
November

FAZIT
Jump'n'Run-Abenteuer vor flexibler 3D-Kamera. Die optische Vielfalt der Level läßt Präzisions-Hüpfspieler auf vergnügliche Stunden hoffen.

WELTEN: 3D-HÜPFER IM VERGLEICH

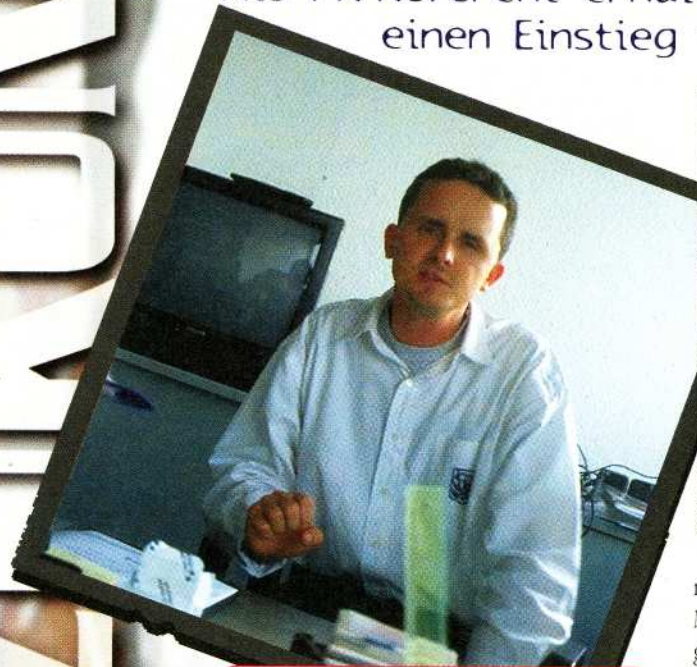
WELTEN	BEWEGUNG	KAMERA	BEMERKUNG
15 zzgl. geheimer Welten	360°, völlig frei	interaktiv 3D (Polygone)	Das einzige echte 3D-Spiel: Die Welt besteht komplett aus Polygonen, ist in alle Richtungen begehbar und durch Partikel- und Transparenz-Effekte verschönert.
9	Auf vorgegebenen Wegen, im Lauf-Modus völlig frei.	Bewegt sich frei, kann nicht vom Spieler gesteuert werden.	Polygon-Dämon Nights fliegt durch eine verträumte 3D-Szenarie: Euer Held darf sich frei bewegen, die Flugperspektive ist allerdings vorgegeben.
über 20	Auf vorgegebenen Wegen.	Nicht interaktiv, Perspektive wechselt nur zwischen den Levels.	Beuteltier Crash flitzt durch Jump'n'Run-Welten mit konventionellem Hüpf-Design, statt Sprite-Optik genießt Ihr 3D-Welten und etliche Perspektiven.
18	Auf vorgegebenen Wegen.	Bewegt sich frei, kann nicht gesteuert werden, Zooms sind möglich.	Sehr Texture-Map-lastige Darstellung. Shading, aber nahezu keine Transparenz-Effekte, Objekte im Vordergrund sind Polygone, hinten eine 2D-Bitmap-Ebene.

Berufe in der Spielebranche

PR Assistent/ PR Manager

Messen, Mailings und die neuesten Spiele aus erster Hand: Als PR-Referent erhalten verspielte Schul- und Studienabgänger einen Einstieg in die boomende Software-Branche.

JOBS MIT ZUKUNFT



"Eine verdammt harte Branche!" scheint uns Segas Presse-Manager Thorsten Moe zuzuraunen. Gute Nerven und rhetorisches Geschick sind hilfreich im Umgang mit der kritikfreudigen Fachpresse.



Auch die Konzeption und Produktion von PR-Broschüren, TV- und Kinospots (Bild: Thorsten mit „Nights“-Folder und -Video) unterliegt der Presseabteilung.

Manager Thorsten Moe über die wenigen schwarzen Schafe in seiner Produktpalette. Weitaus häufiger sind die Spiele, die zwischen die Extreme „Top“ und „Flop“ fallen: Hier müssen die PR-Profis nachhelfen und die Redakteure haarklein in die Vorzüge des Produktes einweihen.

Eine Anstellung als PR-Assistent ist für viele Schul- und Studienabgänger das optimale Sprungbrett in die Spielebranche. Ein Bildungsweg ist nicht vorgegeben: Um als PR-Assistent anzufangen, braucht Ihr gute kommunikative Fähigkeiten und ein sicheres Auftreten, Verhandlungsgeschick und Spaß im Umgang mit Vertretern von Fach- und Publikumspresse. Erfahrung mit Computer- und Videospiele ist wichtig, denn sonst fällt's Euch schwer die Vorzüge und Verkaufsargumente Eurer Produkte gegenüber der Presse hervorzuheben. Begrüßt wird auch die Berufserfahrung in einer PR- oder Marketing-Agentur, ein abgeschlossenes Studium besitzen aber nur die wenigsten PR-Profis. Für die weitere Karriere und den Aufstieg ins Management ist eine akademische Bildung jedoch von Vorteil. Auch auf Euer Gehalt kann eine akademische Ausbildung Einfluß haben. Davon abgesehen schwanken die Gehälter eines PR-Assistenten je nach Alter und Berufserfahrung sowie Größe des Arbeitgebers zwischen 4.000 und 6.000 Mark brutto, die eines PR-Managers zwischen 5.000 bis 7.000 Mark. Ein berufserfahrener PR-Manager eines international operierenden Konzerns erhält oft sogar eine monatliche Bezahlung im fünfstelligen Bereich. *wi*

Florian Stangl, Presse-Manager bei Electronic Arts in Aachen, ist gestreßt: Auf seinem Schreibtisch stapeln sich ungeduldige Anfragen der Fachjournalisten, das Fernsehen möchte über Jürgen Prochnovs Wandlung vom Filmschauspieler zum CD-ROM-Helden informiert werden und mit der „European Computer Trade Show“ steht die wichtigste europäische Spielemesse auf seinem Terminplan. Ein heißer Herbst: Die ECTS erfordert einen organisatorischen Rundumschlag, doch trotz des überquellenden Schreibtisches möchte Florian den Messe-Trubel nicht missen: „Als Presse Manager von EA Deutschland freue ich mich auf die ECTS – im Gegensatz zur e3 in Los Angeles kann ich hier endlich mal neue Spiele zeigen.“ Die Freude am Produkt und die Fähigkeit, die eigene Begeisterung zu vermitteln, haben alle PR-Referenten, egal ob Assistent oder Manager ge-

mein. Laut Vincent Pargney, der sich als Marketing-Chef von Eidos/Centregold gerade nach einem Presse-Manager umsieht, ist das sogar die wichtigste Eigenschaft: „Wir suchen einen Mann, der sich für das Produkt begeistert und diese Begeisterung auch vermitteln kann“. Trudelt die erste Vorabversion eines lang erwarteten „A-Titels“ im Büro ein, wird erst gezockt und dann bei der Presse angeklingelt. Besonders wichtige Produkte werden via Deutschland-Rundreise den Redaktionen vorgestellt. Dann sieht man Psygnosis' Ingo Zaborowski im schwarzen S-Klasse-Leihwagen die Autobahn herabdonnern, im Gepäck nur eine Zahnbürste und einen Stapel mit „Wipe Out 2097“-Golddiscs. Den staunenden Spieleredakteuren einen Toptitel vorab zu präsentieren macht Spaß – erscheinen im nächsten Monat doppelseitige Previews in allen Magazinen, weiß Ingo, daß er seine Reisekosten gut angelegt hat. Auf der anderen Seite fallen aber auch einige mittel-prächtige Produkte in das Aufgabengebiet des PR-Managers: „Einige Titel sind nicht besonders gut – die schicke ich erst gar nicht an die Presse raus“, nörgelt Segas PR-



Rollentausch: Während sich Ex-PR Jörg Köhler selbständig machte, wechselte Ingo Zaborowski von der MANIAC-Redaktion in die Psygnosis-Presseabteilung.

BERUF
PR Assistent
PR Manager

GEHALT
4.000 bis 7.000 DM

STUDIUM
Journalistik o.ä.
(nicht notwendig)

Zukunftssicherer Beruf für Spielekenner mit Charisma und guten kommunikativen Fähigkeiten. Aufstieg ins Management (Pressearbeit oder Marketing) möglich.

BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE

- KREATIVER & TECHNISCHER BEREICH: Spieleprogrammierer, Musiker & Soundprogrammierer, Computer-Grafiker, Spieldesigner
- ORGANISATORISCHER & KAUFMÄNNISCHER BEREICH: Sales Assistant Manager, Marketing Assistant Manager, PR Assistent Manager, Trade Marketing Assistant Manager, Produkt Label Manager

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr

Sa. 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

An / Verkauf von Gebrauchtspielen

Weselerstr. 54 • 48151 Münster



3 SPORT-GAMES PACK:
Super Monaco GP & Wimbledon
Tennis & Ultimate Soccer

AAHI REAL MONSTERS	49,95
ALIEN SOLDIER	49,95
ARCADE CLASSIC	49,95
BONKERS "Disney"	49,95
BRIAN LARA CRICKET <A>	69,95
BUGS BUNNY	89,95
COMIX ZONE	59,95
CUTTHROUT ISLAND	49,95
DAS DSCHUNGELBUCH	49,95
DEVIL'S COURSE GOLF <j>	39,95
Donald Duck Maui Mallard	79,95
DRAGONS REVENGE	59,95
E.A. Boxing-Toughman C.	49,95
E.A.Hockey & John Madden	49,95

EARTH WORM JIM	49,95
EARTH WORM JIM 2	69,95
EXO SQUAD	49,95
FIFA SOCCER '96	89,95
FOREMAN FOR REAL	49,95
Int. Superstar Soccer 8/9/95	79,95
JOHN MADDEN '96	69,95
KAWASAKI SUPERBIKES	59,95
KÖNIG DER LÖWEN	79,95
LANDSTALKER	59,95
MARSUPLAMI	59,95
MEGA BOMBERMAN	49,95

Mickey Mouse Circus <US>	69,95
MICRO MACHINES '96 <A>	49,95
MS. PACMAN	49,95
NBA Action Basketball '95	49,95
NBA LIVE '96	79,95
NHL HOCKEY '96	89,95
N. MANSELL Indy Car <US>	69,95
OLYMPIC SUMMER Games	79,95
PETE SAMPRAS TENNIS	49,95
PGA TOUR GOLF '96	79,95
POWER RANGERS	49,95
PRIMAL RAGE	49,95
PROBOTECTOR	49,95
RISTAB	49,95
ROAD RUNNER	49,95
PGA TOUR GOLF 3	49,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SHANGHAI 2 <US>	89,95
SHADOWRUN <US>	59,95
SKELETON KREW	49,95
Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's	79,95
SONIC 2	49,95

SONIC 3	69,95
SONIC & KNUCKLES	49,95
SONIC SPINBALL <A>	49,95
STREET RACER	59,95
STREETS OF RAGE 2	49,95
STRIKER	59,95
SUBTERANIA	49,95
SUPER SKIDMARKS	49,95
S. STREETFIGHTER 2 <A>	69,95
TOTAL FOOTBALL	59,95
TOY STORY	79,95
TRUE LIES	49,95
VECTORMAN	59,95
VIRTUAL RACING	59,95
VR TROOPERS	69,95
Waiale Country Club Golf <j>	39,95
WORMS	79,95
WRESTLEMANIA ARCADE	89,95
X-MEN 2 <US>	59,95

..... weitere Titel vorhanden !!!



ACTION REPLAY	39,95
NETZTEIL	19,95
Asterix - Secret & T-Shirt	49,95
CHESSMASTER	29,95
ECCO THE DOLPHIN 2	29,95
FANTASY ZONE	29,95
G.Foreman's KO Boxing	29,95
G-LOC	29,95
KLAX	29,95
MASTER OF DARKNESS	29,95
Mickey Mouse Legend of	39,95
NFL QUATERBACK	29,95
PENGO	29,95
PGA '96	29,95
RETURN OF THE JEDI	29,95
SONIC TRIPLE TROUBLE	39,95
SPEEDY GONZALES	39,95
STRIDER RETURNS	9,95
WORLD CLASS GOLF	29,95



ZUBEHÖR :

MD 1 <über RGB>	149,95
MD Konsole "gebraucht"	99,95
3 / 6 BUTTON PAD	29,95
6 But. Pad mit Kl. Stick	29,95
6 Button-Infarot Joyad Set	69,95
ACTION REPLAY 2	79,95
ADAPTER <NTSC-PAL>	24,95
Antennenkabel MD 1	24,95
Infarot-Joy pads <2er Set>	49,95
Joypad-Verlängerung	9,95
NETZTEIL MD 1 & 2	19,95
RGB MD 2 <Cinch>	19,95
RGB MD 1 & 2 <Scart>	19,95
SV 433 Megastar Joystick	29,95
SV 437 "Programmable"	39,95



SONDERANGEBOTE !

ADV. OF THE MIGHTY MAX	29,95
AERO THE ACROBAT 2	39,95
ANIMANIACS	39,95
BALLZ 3D	29,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
BUBBLE & SQUEAK	29,95
CASTLEVANIA	39,95
CHAKAN	29,95
DYNAMITE HEADY	39,95
ECCO THE DOLPHIN 2	39,95
FLINK	39,95
Funny World & Balloon Boy	29,95
GAIARES <A>	39,95
GAUNTLET 4	39,95
HYPERDUNK	29,95
J.Madden Football '94	19,95
JOHN MADDEN '95	29,95
JUDGE DREDD	39,95
Jurassic Park 1 & 2	29,95
JUSTICE LEAGUE	39,95
KING OF MONSTERS	29,95
Marko's Magic Football	29,95
MEGA MAN Willy Wars	39,95
MEGA SWIV	39,95
Mike Ditka FOOTBALL	39,95
MR. NUTZ	39,95
NBA Jam T. E.	39,95
NFL QUATERBACK	29,95
NFL Quarterback '96	39,95
NHL Hockey '95	39,95
PAGEMASTER	39,95
PITFALL	39,95
PUGGSY	19,95
RANGER X	39,95
RISENMÄHERMANN	29,95
REVOLUTION X	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
ROCKET KNIGHT ADV.	29,95
RUGBY WORLD CUP '95	39,95
SHAO FU	29,95
SLAM MASTERS	39,95
SONIC 1 <gebraucht !!!>	19,95
SPACE HARRIER 2	29,95
SPARKSTER	39,95
STARGATE	39,95
Super Fantasy Zone	29,95
Tiny Toons Acme All Stars	39,95
TOE JAM & EARL 1 & 2	39,95
TRUXTON	29,95
TWIN HAWK	39,95
WARLOCK	39,95
W. GRETZKY ICEHOCKEY	39,95
WARLOCK <gebraucht !!!>	29,95
WRESTLE WAR	29,95
ZERO THE KAMIKAZE SQ.	39,95
ZOOL	29,95



ADAPTER US / PAL	59,95
BACK UP RAM	69,95
5 Games in One	39,95
ANIMALS	29,95
BATMAN RETURNS	19,95
BATTLE FRENZY	19,95
BATTLECORPS	29,95
BEAST 2	29,95
CHUCK ROCK 1 & 2	29,95
Cobra Command & Solfeace	39,95
DRAGON'S LAIR	49,95
DUNE	29,95
ECCO THE DOLPHIN	29,95
FINAL FIGHT	29,95
FORMULA 1 <US>	39,95
JURASSIC PARK	29,95
KIDS ON SITE	19,95
LINKS <US>	59,95
MEGA RACE <US>	29,95
MICROCOSM	29,95
NHL '94	19,95
POWERFRONGER	19,95
POWER RANGERS	59,95
Sherlock Holmes 1 & 2	29,95
SHINING FORCE	49,95
SLAM CITY	19,95
SOULSTAR	29,95
STARBLADE	49,95
TOMCAT ALLEY	29,95
WING COMMANDER <US>	59,95
WOLFCHILD	19,95



32 X Erweiterung & 5 Games 199,95

BA Jam & WWF Raw
Fifa / Kolibri / Motherbase / Metal
Head / Virtua Fighter etc. je 49,95
Verschiedene CD-Games je 19,95



verschiedene Filme ab 19,95
Große Auswahl vorhanden !



3D LEMMINGS 79,95
ACTUA GOLF 8/9/96 79,95

ALIEN TRILOGY 8.96	89,95
ALIEN Trilogy <A/uncut>	89,95
ALONE IN THE DARK 2	89,95
ASTAL <j>	39,95
BAKU BAKU ANIMAL	59,95
Battle Arena Toshinden B.	69,95
BLAZING TORNADOS <j>	39,95
BLUE SEED <j>	39,95
CLOCKWORK KNIGHT	49,95
CLOCKWORK 2	69,95
CYBERIA	79,95
D	79,95
DARIUS GAIDEN	69,95
DAYTONA U.S.A.	49,95
DESTRUCTION DERBY	89,95
DISC WORLD <8/9/96>	89,95
EURO SOCCER '96	89,95
FIFA SOCCER '96	59,95
FIGHTIN' VISPERIS <j>	119,95
GALACTIC ATTACK	69,95
GALAXY FIGHT	59,95
GALE RACER <j>	39,95
GEX	79,95
GOLDEN AXE - THE DUEL	79,95
GRAN CHASER <j>	49,95
GUARDIAN HEROES	79,95
GUN GRIFFON	79,95
HANG ON GP '96	89,95
HI OCTANE	59,95
HORDE, THE	79,95
HORROR TOUR <j>	89,95
IRON STORM US	109,95
JOHNNY BAZOOKATONE	59,95
KING THE SPIRITS <j>	69,95
MAGIC CARPET	79,95
Magic Knight Ray Earth <j>	39,95
Military Commander 2 <j>	89,95
MYST	89,95
MYSTARIA	79,95
NBA Action Basketball	89,95
NBA JAM TOURNAMENT	59,95
NEED FOR SPEED	89,95
NFL QUATERBACK '96	79,95

E3 Messe-Video <ca. 90 min. Laufzeit>

mit ausführlichen Infos & Neuheiten 29,95

NHL ALL STAR HOCKEY	79,95
NHL P. Hockey '96 <US>	109,95
NIGHTS & Analog-Pad	139,95
Off World Interceptor	69,95
Outlaws of the Lost Dyna. <j>	39,95
PANZER DRAGON	49,95
PANZER DRAGON 2	89,95
PARODIUS DELUXE	59,95
PEBBLE BEACH GOLF	69,95
PRO PINBALL	79,95
PUZZLE BOBBLE	69,95
RACE DRIVIN' <j>	49,95
RAYMAN	79,95
REVOLUTION X	59,95
RISE 2 - The Resurrection	69,95
ROAD RASH	89,95
SEGA RALLY	89,95
SHELL SHOCK	79,95
SHINOBI X	69,95
SHINING WISDOM	79,95
SHOCKWAVE ASSAULT	69,95
SIM CITY 2000	79,95
Sonic Wings Special <j>	129,95
STORY OF THOR 2	89,95
STREETFIGHTER ALPHA	79,95
STREETFIGHTER - MOVIE	59,95
STRIKER '96	69,95
THEME PARK	79,95
THUNDERHAWK 2	89,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut)	79,95
TITAN WARS	79,95
TOSHINDEN REMIX	69,95
TRUE PINBALL	79,95
ULTIMATE 3	79,95
VALORA VALLEY GOLF	69,95
VICTORY BOXING	79,95
VIRTUA COP & GUN	129,95
VIRTUA FIGHTER 2	89,95
VIRTUA RACING	69,95
VIRTUAL HYDLIDE	79,95
VIRTUAL OPEN TENNIS	79,95
WING ARMS	79,95
WIPE OUT	79,95
WORLD CUP GOLF	59,95
WORMS	79,95
X-MEN	79,95



HARDWARE:

SATURN 389,95	
2 INFAROT-PAD-SET	89,95
6 Spieler Adapter	69,95
Action Replay/Game Buster	79,95
ADAPTER	39,95
ANTENNENKABEL	39,95
BACK UP MEMORY <8 MB>	89,95
JOYPAD <versch.>	je 39,95
JOYPAD "Original"	49,95
JOYPAD-Verlängerung	19,95
Lenkrad - Arcade Racer	109,95
MOUSE	69,95
PHOTO CD	39,95
RGB KABEL	29,95
Virtua Cop - 2. Gun	79,95



ACME ANIMATION 59,95
ANIMANIACS 99,95

ART OF FIGHTING <jap.>	49,95
ASTERIX	69,95
ASTERIX & OBELIX	99,95
BIG SKY TROOPER	59,95
BIOMETAL <A>	59,95
BOOGERMAN	69,95
Breath of Fire 2	89,95
BUBSY 2	69,95
Chrono Trigger	129,95
Chrono Trigger Hintbook	39,95
DIRT TRAX FX	49,95
Donald Duck Maui Mallard	119,95
DONKEY KONG COUNTRY	99,95

Donkey Kong Country 2

<mit deutscher Anleitung>	99,95
EARTH WORM JIM 2	79,95
Eye of the Beholder <US>	59,95
FIFA SOCCER '96	99,95
Final Fantasy 3 <US>	129,95
F.F.3 Spielberater <A>	39,95
FINAL FIGHT 2 <j>	49,95
FINAL FIGHT 3	89,95
FRONT MISSION 1 & 2 <j>	69,95
ILLUSION OF TIME	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	89,95

International Superstar

Soccer Deluxe	109,95
ITCHY & SCRATCHY	59,95
JOE & MAC 3	59,95
JUDGE DREDD	59,95
JUNGLE STRIKE	59,95
JUSTICE LEAGUE	59,95
KAWASAKI SUPERBIKES	89,95
KIRBY'S GHOST TRAP	69,95
KÖNIG DER LÖWEN <US>	69,95
LUFIA 2 <US>	139,95
MARIO PAINT CLASSIC	64,95
MARIO RPG <US>	139,95
Mano RPG Spielberater <A>	39,95
MARIO & WARIO <j>	39,95
MASK, THE	79,95
MEGA MAN X 2	79,95



MEGA MAN X 3	99,95
MICKEY & MINNI Circus M.	79,95
Micro Machines 2 <A>	79,95
NBA - GIVE 'N' GO	99,95
NBA JAM T.E.	59,95
NBA LIVE '96	99,95
NHL HOCKEY '95 <A>	59,95
NHL HOCKEY '96	99,95
Olympic Summer Games	99,95
PAC MAN 2	89,95
PINOCCHIO	119,95
PGA TOUR '96	89,95
POWER RANGERS 2	99,95
POWER RANGERS 3	119,95
PRIMAL RAGE	59,95

PUZZLE BOBBLE 59,95

ROBOTREK <US>	69,95
SAMURAI SHODOWN <US>	89,95
SCHLÜMPFE, DIE	99,95
SECRET OF EVERMORE	109,95
SECRET OF MANA	109,95
Star Trek Deep Space Nine	99,95
STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung>	89,95
Star Trek Startlet. A. <A>	79,95
STREET RACER	59,95
S.MARIO ALL STAR	64,95
SUPER MARIO KART	64,95
S. Mario World 2	99,95
SUPER METROID <j>	39,95
S. STREETFIGHTER 2 <j>	109,95
SUPER TENNIS <US>	49,95
TETRIS & DR. MARIO	69,95
TETRIS 2	109,95

THEME PARK 89,95

TIM IN TIBET <A>	89,95
TOY STORY	99,95

Programmierpapst und Branchen-Veteran Chris Crawford zu Virtual Reality, Grafik-Overkill und dem Spieldesign der Zukunft (aus "Powerplay"):

"Wo bleibt die Phantasie? Wenn wir es einmal schaffen, totalen Realismus zu erreichen, dann werden unsere Spiele wie das richtige Leben - langweilig!"

Ich denke, daß die sich ständig verbessernden Fähigkeiten der Hardware nur noch dazu dienen, den kreativen Bankrott der Designer zu vertuschen."

EINSPRUCH

MANIAC sieht's nicht so düster: Klar müssen Idealisten erkennen, daß mit hundertfacher Hardware-Power und monströsen Speichermengen der Spielspaß nicht genauso dramatisch zulegen kann. Auch neue Spielkonzepte sind rar - aber fallen Automobilisten in tiefe Depressionen, nur weil sich seit vielen Jahren nur mehr geringe Fortschritte in Motorleistung und Spritverbrauch ergeben?

Mit grafischen Verfeinerungen und spielerischen Erweiterungen bewährter Konzepte machen aktuelle Konsolen- und PC-Spiele genauso viel Spaß wie jeher. Gerade die

Vielfalt der PC-Veröffentlichungen offenbaren keine Anzeichen von "kreativem Bankrott".

Bildformatprobleme bei der Playstation

Vorsicht beim Monitor-Kauf: Einige TV-Modelle geben das Playstation-Bild lediglich im 16:9-Breitbild-Format wieder.

Wer sich mit dem Gedanken trägt, einen neuen Fernseher zu erwerben und eine Playstation besitzt, sollte das Zusammenspiel der Geräte vorher testen: Einige Modelle von Herstellern wie Sony oder Philips weigern sich, das Playstation-Bild korrekt im 4:3-Format wiederzugeben. Statt dessen muß man mit einem durch fette Balken beschnittenen 16:9-Bild vorliebnehmen, bei dem Größenverhältnisse nicht stimmen. Laut Sony ist das Problem bekannt, über eine Lösung wird nachgedacht.

Nintendo 64 für \$199

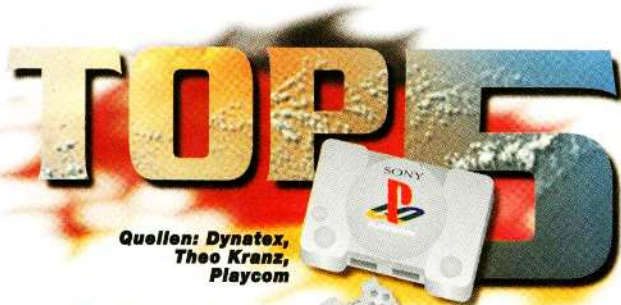
Gerüchte verdichten sich, daß Nintendo seine 64-Bit Konsole in Amerika für 199 US-Dollar veröffentlicht.

Nintendo dementiert, daß in Japan unerwartete Verkaufsrückgänge auftreten.

Preisverfall noch vor dem Hardware-Start: In den USA deuten alle Anzeichen darauf hin, daß Nintendo seine neue 64-Bit-Konsole für \$199 (320 Mark), statt für bisher angekündigte \$249 (400 Mark) in den Handel bringt. Die Preissenkung wäre eine direkte Reaktion auf die Hardware-Politik der Mitbewerber Sega und Sony, die im Mai dieses Jahres die Preise ihrer 32-Bit-Konsolen überraschend auf jeweils \$199 gesenkt hatten. Der Verkaufsstart des Nintendo 64 ist in Amerika auf den 30. September festgesetzt.

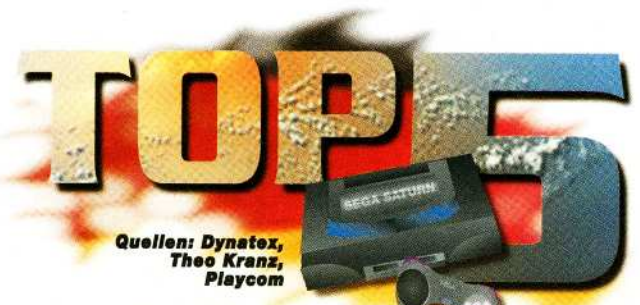
In Japan scheint die Nintendo-64-Euphorie nach phänomenalen Verkäufen in der Startphase abgeflaut. Während der letzten Wochen wurden in der japanischen Presse und im Internet abnehmende Nintendo-64-Verkäufe aufgrund des geringen Software-Angebots gemeldet: Nach wie vor sind nur die bekannten drei Spiele lieferbar. Auch Nintendos Kürzung der Release-Liste von 21 auf nur noch 14 Titel bis Ende 1996 wurde als Grund für die abwartende Haltung der Verbraucher genannt (siehe Meldung rechts).

Nintendo beilegte sich, die Meldungen zu dementieren und erklärte, daß in Japan eine Million Grundgeräte ausgeliefert wurden. In Amerika habe man bereits über eine Million Vorbestellungen gezählt, bis März 1997 plant Nintendo, in Japan und Amerika fünf Millionen Konsolen abzusetzen. Genaue Angaben über die Verkaufsentwicklung seit der Premiere am 23. Juni wurden jedoch nicht gemacht. Zum US-Verkaufsstart sollen 600.000 Geräte verfügbar sein, lediglich "Super Mario 64" und "Pilotwings 64" gelten als sichere Premieren-Titel. Ob die Automatenumsatz "Crüisn' USA" termingerecht fertiggestellt ist, bleibt abzuwarten. Dafür dürften Williams' "NBA Hangtime" sowie ihre Beat'em-Up-Trilogie fertig sein.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

- 1 - Resident Evil **Capcom**
 Wie erwartet: Das (nicht zuletzt wegen drastischer Werbung) indizierungsgefährdete Splatter-Abenteuer schießt an die Spitze.
- 2 - Int. Track & Field **Konami**
 Wie in Atlanta: Weltrekorde purzeln und Daumen schmerzen in Konami's Feuerknopf-Olympiade. Ohne Schweiß kein Preis.
- 3 - Fade to Black **Electronic Arts**
 Wie vernagelt: Rachsüchtige Aliens vermiesen Conrad "Flashback" Hart seinen Raumflug und liefern ihn im Knast ab.
- 4 - Space Hulk **Electronic Arts**
 Wie im Rollenspiel: Plasma-gerüstete Space Marines in der Tunnelschlacht gegen blutrünstige "Genestealers".
- 5 - Battle Arena Toshinden 2 **Takara**
 Wie im Karussell: Einmal links herum drehen, dann in die andere Richtung.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

- 1 - Need for Speed **Electronic Arts**
 Mit Gas und Gangschaltung: Im Video-Ferrari fährt sich's umweltbewußter (und billiger) als mit dem Original.
- 2 - Gun Griffon **Sega**
 Mit Kanonen und MG: Düsteres Sci-Fi-Kriegsspektakel in der Mech-Ego-Perspektive. Vorsicht, tieffliegende Granaten...
- 3 - Shining Wisdom **Sega**
 Mit 16-Bit-Grafik: Action-Adventure ohne besondere Höhen und Tiefen. Und ohne besonderen Spielwitz...
- 4 - Panzer Dragoon 2 **Sega**
 Mit Drachen die Evolution genießen: Spektakuläres Baller-Epos auf streng vorgegebenen dreidimensionalen Luftpfaden.
- 5 - Nights **Sega**
 Mit Analog-Stick: Schon als Import verkauft sich Sega's Herbst-Hit traumhaft. Sega hat uns nicht zuviel versprochen...



Nintendo 64: 14 Eigenproduktionen bis Ende 1996

Von "Wave Race" bis "Yoshi's Island 64": Nintendo präsentiert das offizielle Line-Up für die zweite Jahreshälfte.

Mit "Yoshi's Island 64" und "F-Zero 64" hat Nintendo die 64-Bit-Nachfolger von zwei der erfolgreichsten Super-Nintendo-Spiele angekündigt. Insgesamt sollen nach "Super Mario 64", "Pilotwings" und dem "Shogi"-Brettspiel noch 14 Nintendo-Eigenproduktionen für das Nintendo 64 bis Ende des Jahres erscheinen. Nach der Sommerpause (bis Ende September kommt lediglich "Wave Race" in die japanischen Läden) wird Nintendo im Oktober das perspektivische Tüftelspiel "Tetrisphere" und die Star-Wars-Umsetzung "Shadow of the Empire" veröffentlichen. Im November beglückt ein Modul-Quartett die japanischen Spieler (Action mit "Body Harvest", "Blast Corps" und "Golden Eye" sowie "Mario Kart 64"), bevor kurz vor Weihnachten sieben Spiele auf einmal ausgeliefert werden. Neben "Yoshi's Island" und "F-Zero" hat Nintendo bis dahin auch "Starfox 64", das amerikanische "Buggie Boogie", die Sportsimulation "Golf 64", "Kirby's Air Ride" sowie ein ominöses "Climber" fertiggestellt.

Quelle: Gamefan Magazine, USA

TOP 10

1. SA Virtua Fighter 2
Sega
2. PS Resident Evil
Capcom
3. PS Indiziert
Williams
4. SA Sega Rally
Sega
5. PS Street Fighter alpha
Capcom
6. SA Toshinden 2
Takara
7. SA Panzer Dragoon 2
Sega
8. SA NHL Powerplay Hockey
Virgin
9. PS Int. Track & Field
Konami
10. SA Street Fighter Alpha
Capcom

Sony Walkman

Wer sich das wichtigste Playstation-Zubehör, nämlich ein zweites Pad



und eine Memory-Card, bisher verkniffen hat, greift jetzt zum günstigen Trage-taschen-Set: Ihr erhaltet zusätzlich zu Pad und Card eine schicke Nylontasche, die genügend Platz für Konsole, Kabel, Pads, CDs und Memory-Cards bietet. Außerdem spart Ihr noch: Für nur 99 Mark könnt Ihr Euch durch das aufgenähte Playstation-Logo als Sony-Fan zu erkennen geben und Euer Spielzeug stilgerecht herumtragen.

...Capcom frohlockt: In nur sechs Monaten verkaufte Capcom weltweit mehr als eine Million Exemplare ihres Action-Adventure-Debüts "Resident Evil". Laut Greg Ballard, Präsident von Capcom USA, ist "Resident Evil" ein Hardware-Anheizer für die Playstation. "Seit der Auslieferung stiegen die Playstation-Verkaufszahlen signifikant." Dimension Publishing, Verleger des "Strategy Guide", ist vom großen Erfolg des Handbuchs überrascht: "Alle Schätzungen lagen zu niedrig".

Pitball

Time Warner für Playstation, ab Oktober im Handel

Ohne Stoß nix los: Mit äußerster Brutalität kämpfen bei "Pitball", einer futuristischen Hi-Tech-Version von Basketball, zwölf galaktische Rassen um den Sieg. Jeweils zwei Spieler bilden ein Team, das in "Tron"-Manier einen Plasma-Ball durch die Spielhalle jagt. Mit Hilfe schützender Wurf-schienen beschleunigt das pulsierende Energie-Paket auf irrwitzige Geschwindigkeit. Ihr gewinnt Raum, indem Ihr Euch den Ball zupaßt; spielt Ihr über die Bande, gelangen Euch flüssige Zuspieldmanöver. Seid Ihr in Schußweite



Los geht's: Der fliegende Düsen-Schiri gibt den Energie-Ball frei, gleich wetzen die Brutalo-Sportler aufeinander los.

des Torlochs, feuert Ihr in's Ziel und schnappt Euch den Ball beim "Play Ball"-Anstoß erneut. Regeln gibt's beim rasanten Gebolze nicht. Per Spezialmanöver knackt Ihr dem Gegner die Knochen: Jeder Teilnehmer hat sich vier unfaire Specials wie den "Sword Shower" oder den "Crusher" antrainiert. Im Manager-Teil sorgt Ihr Euch auch außerhalb des Feldes um Euere Zukunft. Per Bestechung holt Ihr Euch absolute "Pitball"-Cracks in's Team und hofft auf zahlungskräftige Sponsoren: Mit nützlichen Extras wie den "Speed-Boots" erhöht Ihr Eure Siegchancen im nächsten Match. *cb*



Die Gorilla-ähnlichen "Slorillians" sind äußerst gewalttätig und kämpfen um jeden Ball.



Nach detaillierten Skizzen entwarfen die Designer die zwölf "Pitball"-Rassen: Beachtet die schützenden Wurf-schienen für den Plasma-Ball.



NHL Hockey '97

Electronic Arts für Playstation und Saturn, ab November im Handel

...FIFA Soccer '97 kommt: Während die ganze Welt auf die Nintendo-64-Fassung von "FIFA Soccer" wartet, brütet EA Sports nicht minder engagiert über den 97er-Updates für 32-Bitter. Die Entwickler haben ja bekanntlich was gut zu machen - in der nächsten MAN!AC werden wir anlässlich unseres großen EA-Sports-Specials detailliert auf alle Neuheiten eingehen.

...16-Bit-Nachschub: EA Sports wird für Mega Drive und Super NES jeweils 97er-Updates von "FIFA", "NHL", "NBA" und "Madden" veröffentlichten.



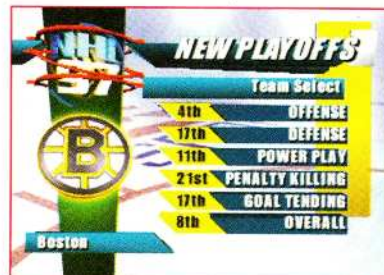
Die Grafik ist noch nicht endgültig: An der Playstation-Optik (hier im Bild) wird noch fleißig gewerkelt.



Natürlich darf man in der Wiederholung den Blickwinkel beliebig einstellen und die Cracks dicht vor die Linse zoomen.

PS Electronic Arts hat endlich ein Einsehen: Nachdem wir letztes Weihnachten ohne ein 32-Bit-Eishockey aus der EA-Sports-Kollektion auskommen mußten, soll der Sprung ins Jahr 97 mit "NHL Hockey" gefeiert werden. Wir durften einen Blick auf die Playstation-Fassung werfen und konnten jede Menge Neuheiten entdecken. Die Präsentation von "NHL '97" ist gewohnt professionell, ein dynamischer Vorspann wird von schicken Menüs sowie einführnden Worten amerikanischer Fernsehreporter abgelöst. Hat man erstmal das Options-Dickicht durchforstet, kann man jedes Winz-Detail einstellen. Die Bandbreite der abrufbaren Statistiken ist grenzenlos: Wer sich über solche Ergebnis-Listen freut, darf schon jetzt die Sparbüchse zerdepfern. Natürlich sind in einem der vielen Menüs auch Kameraeinstellungen und Coaching-Taktiken zu justieren. Auf dem Eis gehen zwei Teams beherzt zur Sache: Ob die Polygon-Optiken technisch besser oder schlechter als in den

hervorragenden Konkurrenz-Titeln "NHL Powerplay Hockey" von Virgin und "NHL Face-Off" von Sony sein werden, läßt sich aufgrund unserer Preview-Version noch nicht sagen. Die jahrelange Erfahrung von EA Sports und Referenz-Spiele wie "Madden '97" (siehe Test auf Seite 44) lassen jedoch hoffen, daß es technisch keine Probleme gibt und die Zeiten von "FIFA Soccer 96" (tolles Spiel, aber bescheidene technische Umsetzung) endgültig überwunden sind. Mit über 600 Original-Cracks aus der nord-amerikanischen Profi-Liga ist "NHL Hockey '97" eindrucksvoll bestückt. Die wichtigsten Spieler sind sogar mit bestimmten "Signature Moves" ausgestattet, die Ihr während eines Matches individuell einsetzt. Praktisch jeder schnuffige Trick, den Ihr bislang in den TV-Übertragungen bejubelt habt,



Jede Mannschaft wird in sechs Kategorien bewertet und mit den Konkurrenz-Teams verglichen.



Neu ist die "Shootout"-Option, die das ewig junge Duell "Schütze vs Goalie" in den Mittelpunkt rückt.



Bevor die beiden Mannschaften zum Anstoß schreiten, kündigt ein berühmter US-Kommentator das Ereignis an.



Was für ein Chaos vor dem Tor: Während drei rote Spieler unbeeindruckt durch die Arena kurven, setzen die weiß gewandeten Eishockey-Profis alles daran, den Puck im Tor zu versenken.

Wer unbedingt will, kann sich seine NHL-Player individuell zusammenbasteln und mit seinem persönlichen Dreamteam auflaufen. Natürlich wird das Multi-Tap unterstützt und läßt ein halbes Dutzend Joypad-Artisten gleichzeitig antreten. Entwickelt wird "NHL Hockey '97" von den Code-Tüftlern Visual Concepts, die bereits an "Madden '93" (Super Nintendo) und "Toughman Contest" (Mega Drive & 32X) sowie "Clayfighter", "Desert Strike" und "Viewpoint" (Playstation) mitgewirkt haben.



Legacy of Kain

Crystal Dynamics für Playstation, ab Herbst im Handel



Eure gruftige Residenz wurde von Skeletten überrannt: Kain verkündet seinen Sieg mit lautstarkem "Victory"-Gegröhle.



Brüstet sich mit der Macht eines Gottes: Der bleiche Kain ist stolz auf sein untotes Blut.



Wer von strahlenden Helden und makellosen Muskelmännern genug hat, freut sich auf das düstere

Action-Adventure "Legacy of Kain": Statt

Euch mit einem konventionellen Heroen zu langweilen, hat sich Entwickler Crystal Dynamics bei der Gestaltung des melancholischen Hauptcharakters an Fantasy-Romane wie Moorcocks "Elric von Melnibone" gehalten und das blutige Regelsystem des White-Wolf-Rollenspiels "Vampire: The Masquerade" geplündert. Nachdem Kain hinterhältig gemeuchelt wurde, sinnt die Seele des toten Ritters auf Rache. Um seine Mörder aufzuspüren, paktiert der verzweifelte Kain vorschnell mit einem



Ihr wechselt ins Item-Menü: Kain wählt seine Wunsch-Waffe oder selektiert einen Zauberspruch.

verschimmelten Nekromanten: Euer Render-Sprite mutiert zum bleichen Vampir-Jäger, nach seiner Verwandlung residiert der unsterbliche Kain in einer Gruft. Während sich der hinterhältige Nekromant mit seinen Untoten bis zum Thron emporzaubert, forschet Ihr noch immer nach Kains Mördern. Dazu schlendert Ihr via Vogelperspektive durch eine finstere Render-Szenerie, ein "Conan"-Soundtrack und Donnergrollen sorgen für melancholisches Grusel-Ambiente. Kain erschlägt seine Gegner mit blanker Klinge oder greift auf die übermächtige Vampir-Magie zurück und erschöpft somit die lebenswichtigen Blutreserven seines Vampirkörpers.



Virtua Cop 2

Sega für Saturn, ab Spätherbst im Handel



Nachschub für Virtua-Gun-Besitzer: Der zweite Teil der Ordnungshüter-Schlacht wird von Sega

penibel auf den Saturn portiert. Die spielerischen Unterschiede zum Vorgänger halten sich dabei in Grenzen. Ihr bekämpft auch bei Eurem zweiten Einsatz in Virtua City bössartige Terroristen, die sowohl personell als auch waffentechnisch bestens ausgestattet sind. In drei ausgedehnten Missionen geht's abwechslungsreich zur Sache. Schon der erste Auftrag entpuppt sich als regelrechter Krieg gegen Juwelenräuber. Nachdem Ihr Schurken aus einem Nobelladen verjagt habt, verduften diese im Autokonvoi. Da Ihr zu faul zum Laufen seid, verfolgt Ihr sie per Einsatzwagen: In haarsträubenden Feueregefechten geht die Jagd mitten durch die Stadt, abrupte Richtungswechsel verlangen schnelle Reaktionen. Trefft Ihr die Gangster während der Fahrt, stürzen sie spektakulär schrei-



Dramatische Action, detaillierte Grafik: Bei der waghalsigen Verfolgungsjagd bleiben die bösen Jungs auf der Strecke.

end aus den Wägen. Noch aufwendigere Polygon-Schurken, noch detailliertere Kamerafahrten: Schon jetzt läßt sich absehen, daß Sega den aufwendigen "Virtua Cop 2"-Spielautomaten fast pixel-

genau umsetzt.



Volltreffer: Die Juwelendiebe der ersten Mission verstecken sich hinter den Ausstellungsvitrinen.



Nicht schießen: Bei schnellen Richtungswechsel müßt Ihr höllisch aufpassen, keine Geisel zu treffen.



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-Lenkrad (dt.)	149,90
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
adidas Power Soccer (dt.)	99,90
Agile Warrior (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	89,90
Battle Arena Toshinden (dt.)	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!
Preis i.V.

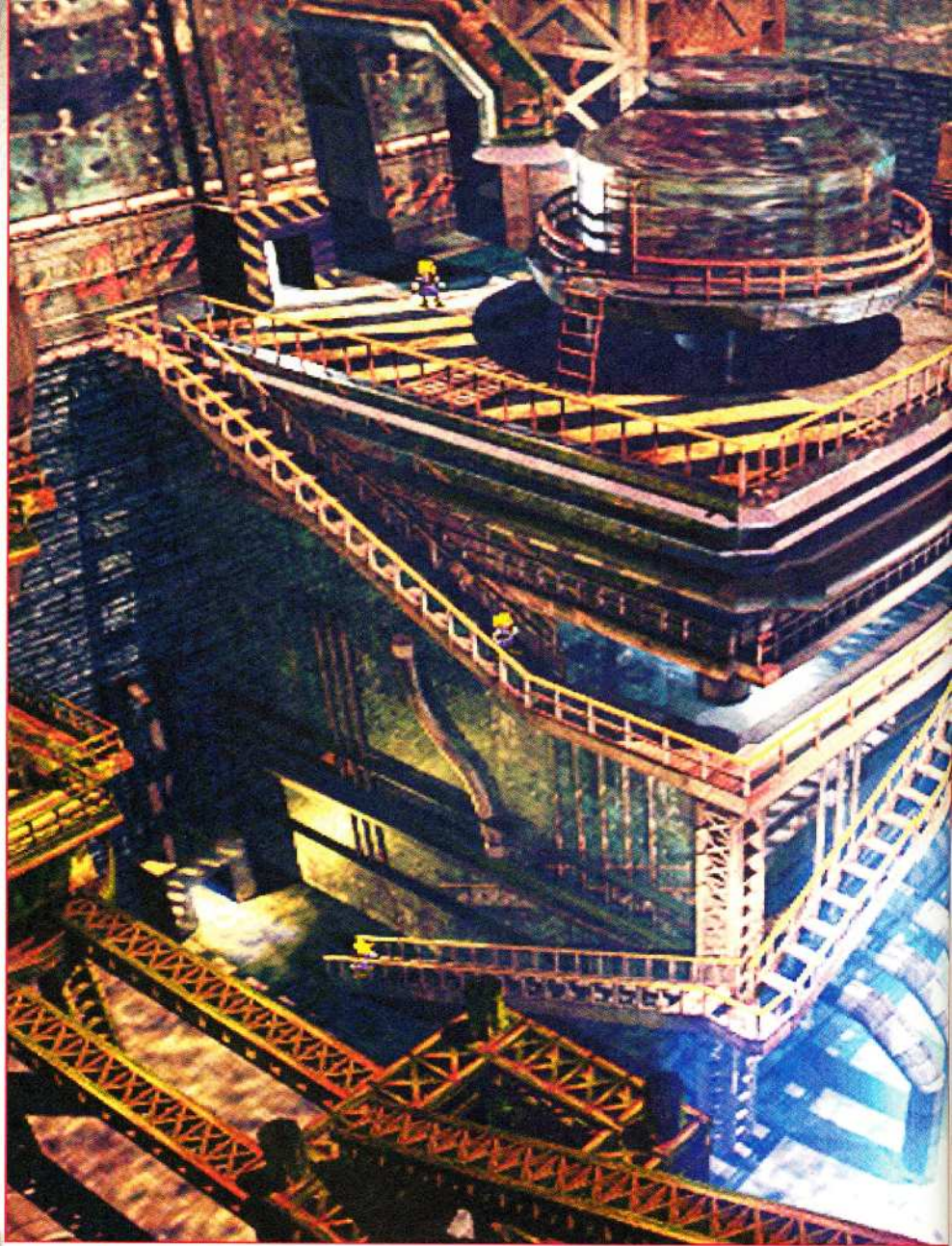
IN HAMBURG EIGENER LIEFER-SERVICE INNERHALB VON 6 STUNDEN

Bahrenfelder Straße 187 • 22765 Hamburg
(5 Min. vom Bhf. Altona entfernt)



Eure Party wetzt durch einen isometrischen Industrie-Komplex: Verbündete knacken die Tür-Codes.

Mit Squares Playstation-Projekten in eine neue Rollenspiel-Dimension: "Final Fantasy 7" wird mit futuristischen Render-Kulissen und Polygonhelden aufwarten.



FINAL FANTASY 7 COUNTDOWN

Während "Super Mario 64" die 32-Bit-Generation souverän übersprang, wechselt der japanische Rollenspielriese Square Soft nach langjähriger Nintendo-Zusammen-

arbeit die Fronten und schlägt sich auf die Playstation-Front. Im Handgepäck: Eine neue "Final Fantasy"-Episode. Während Szene-Insider noch über einen Streit zwischen Nintendo-Chef Yamauchi und der Square-Leitung munkeln, freunden sich die Square-Teams nach der profitablen Super-NES-Entwicklung mit der leistungsstärkeren Sony-Hardware an. Statt gezeichnete Anime-Optiken zu erkunden, stapfen die Rollenspielcharaktere in "Final Fantasy 7" durch bombastische Render-Szenarien, die in alle Richtungen scrollen. Spielbar ist bislang

nur der erste Teilabschnitt: Neben den üblichen Fantasy-Optiken haben wir in der futuristisch angehauchten Spielwelt riesige Stahlbauten, Kraftwerke und von transparenten Dampfschwaden verschleierte Rohrleitungen bewundert. Wo früher possierliche Schwellkopf-Sprites über den Bildschirm wuselten, marschieren in der Playstation-Fortsetzung mit Gouraud-Shading veredelte Polygonfiguren: Anstatt die Charaktere in gewohnter Nippon-Manier von oben zu betrachten, begleitet Ihr Eure zeitgemäßen 3D-Figuren in unterschiedliche

経験値・APを獲得。			
経験値	48p	A P	6p
	バレット	経験値: 2779p	
	レベル 10	つぎのレベルまであと: 5221p	
	エアリス	経験値: 2602p	
	レベル 9	つぎのレベルまであと: 3398p	
	クラウド	経験値: 2262p	
	レベル 10	つぎのレベルまであと: 5748p	

Nach dem Kampf wird abgerechnet: Rechts neben dem Porträt seht Ihr, wie es um Gesundheit und Erfahrung Eurer Helden bestellt ist.

NAME	HP	MP	LIMIT	TIME
バレット	312/ 440	23/		
エアリス	175/ 315	63/		
クラウド	109/ 397	40/		

Eure Magierin packt ihren dicksten Zauber aus: Ein Drache beschwört Flutwellen.

NAME	HP	MP	LIMIT	TIME
バレット	408/ 440	23/		
エアリス	263/ 315	53/		
クラウド	284/ 397	40/		

Der Wasserdraache aus der Nähe: Das Monster schlängelt sich und flattert hektisch.

Optiken wie der gigantische Heizraum werden von oben nach unten gescrollt: Wir haben die Szenen zusammengeleimt.



Vor der Kampfübersicht werden Monster und Charaktere getrennt aufgenommen.



Wie in den Vorgängern haben Eure Helden auch neuzeitliche Projektilwaffen im Arsenal.



Victory! Nach siegreichem Gefecht posieren Eure Helden mit viel Waffengefuchtele.



Vor der Menüwahl zeigt der Kameramann beide Gegnerfronten, anschließend wird gezoomt.



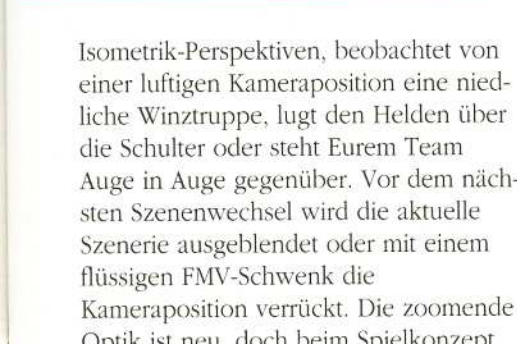
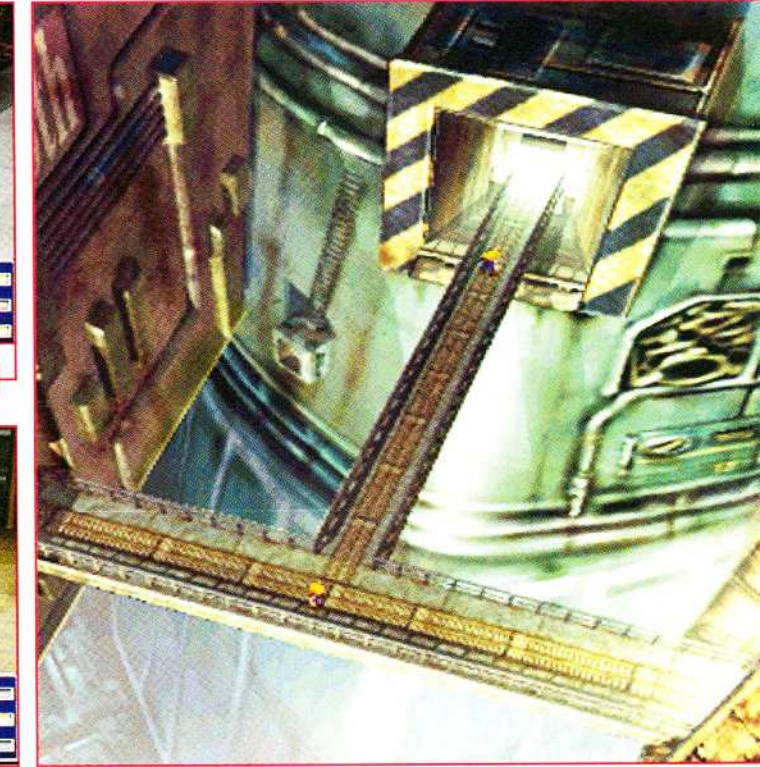
Der Hauptcharakter setzt zum Monsterschlag an und sammelt Energie.



Anime-übliche Effektorgie in 3D: Euere Zauberin entfacht ein transparentes Feuerwerk.



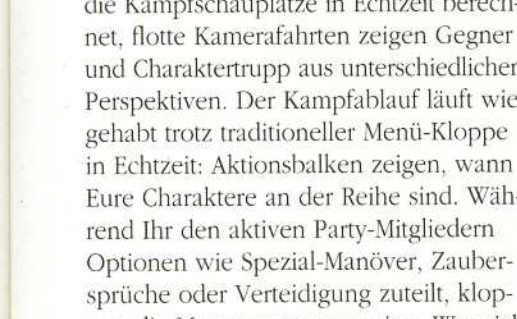
Der muskulöse Meisterschütze lädt seine Knarre: Vor der Waffe lodert ein Feuerball.



Ein mechanischer Drachen zerlegt Eure Party: Der vierschrotige MG-Schütze liegt auf der Nase.

nicht rechtzeitig zu einer Aktion durchringt oder beim waffenstarrten Obermohz eine Schwäche in der Deckung verpennt, muß seine Helden schleunigst mit Heilspriechen oder Wundertinkturen wie-

der aufmöbeln. Angesichts gigantischer Render-Optik und brachialem Surround-Sound mit "Final Fantasy"-Themen wird auch 16-Bit-Abenteurern die Umgewöhnung leicht fallen.



Perspektivenwechsel: Im Aufzug seht Ihr Eure Helden von der Seite. Der Hauptcharakter wählt eine Etage an.



Die dritte Grafikdimension sorgt für Spieltiefe: Eure Figuren schleichen über Röhren und verschwinden hinter Pfeilern.

Isometrik-Perspektiven, beobachtet von einer luftigen Kameraposition eine niedliche Winztruppe, lugt den Helden über die Schulter oder steht Eurem Team Auge in Auge gegenüber. Vor dem nächsten Szenenwechsel wird die aktuelle Szenerie ausgeblendet oder mit einem flüssigen FMV-Schwenk die Kameraposition verrückt. Die zoomende Optik ist neu, doch beim Spielkonzept hat sich Square an die bewährte "Final Fantasy"-Mechanik der Nintendo-Episoden gehalten: Eure Figuren erforschen auf Knopfdruck ihre Umgebung, sortieren im Charaktermenü Zaubersprüche und Gegenstände oder werden aus heiterem Himmel in ein Gefecht verwickelt: Entgegen der starren Render-Optik werden die Kampfschauplätze in Echtzeit berechnet, flotte Kamerafahrten zeigen Gegner und Charaktertrupp aus unterschiedlichen Perspektiven. Der Kampfablauf läuft wie gehabt trotz traditioneller Menü-Kloppe in Echtzeit: Aktionsbalken zeigen, wann Eure Charaktere an der Reihe sind. Während Ihr den aktiven Party-Mitgliedern Optionen wie Spezial-Manöver, Zaubersprüche oder Verteidigung zuteilt, kloppen die Monster munter weiter. Wer sich

FINAL FANTASY

JAPAN	USA	SYSTEM
Final Fantasy	Final Fantasy	NES
Final Fantasy 2	-	NES
Final Fantasy 3	-	NES
Final Fantasy Legend	Final Fantasy Legend	Game Boy
Final Fantasy Legend 2	Final Fantasy Legend 2	Game Boy
Final Fantasy Legend 3	Final Fantasy Legend 3	Game Boy
Seiken Densetsu	Final Fantasy Adventure	Game Boy
Final Fantasy 4	Final Fantasy 2	Super NES
Final Fantasy 5	-	Super NES
Final Fantasy 6	Final Fantasy 3	Super NES
Final Fantasy 7	k.A.	Playstation



Die Titelmotive für Squares "Final Fantasy"-Reihe pinselt der bekannte Nippon-Künstler Yoshitaka Amano.

ROMANCING SAGA

JAPAN	SYSTEM
Romancing Saga	Super NES
Romancing Saga 2	Super NES
Romancing Saga 3	Super NES
Saga Frontier	Playstation



Die hauseigene "Final Fantasy"-Konkurrenz "Romancing Saga" erscheint bislang nur in Japan.

SEIKEN DENSETSU

JAPAN	USA	SYSTEM
Seiken Densetsu	Final Fantasy Adventure	Game Boy
Seiken Densetsu 2	Secret of Mana	Super NES
Seiken Densetsu 3	-	Super NES



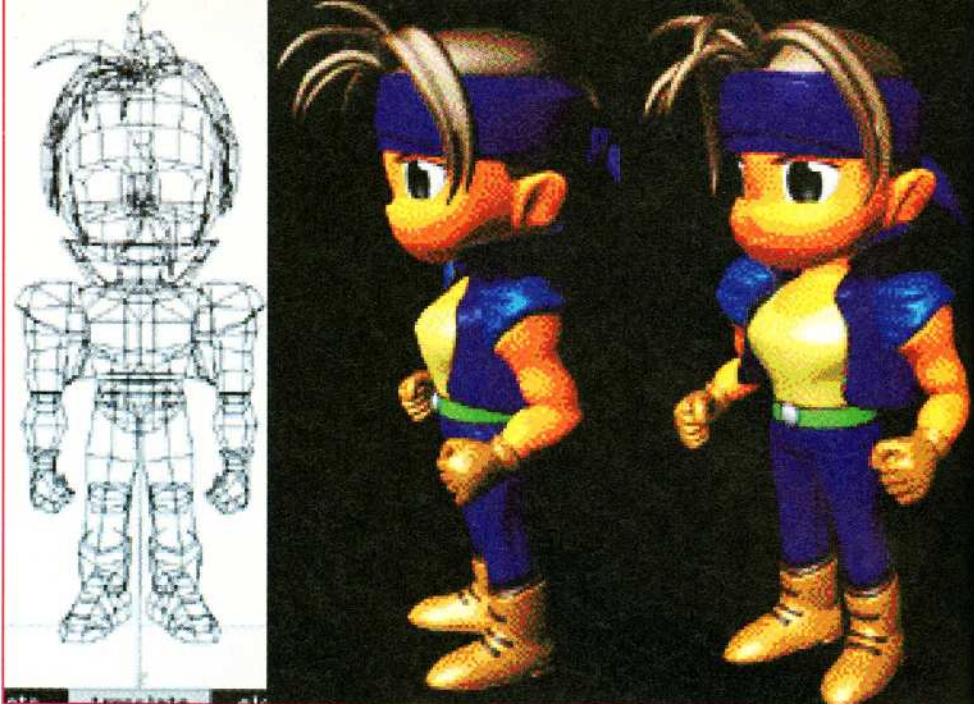
Die "Seiken Densetsu"-Abenteuer kombinieren "Zelda"-Gekloppe mit Rollenspielelementen.

FRONT MISSION

JAPAN	SYSTEM
Front Mission	Super NES
Gun Hazard	Super NES



"Front Mission" überzeugt mit isometrisch dargestellter Strategie, "Gun Hazard" mit vertikal scrollender Action.



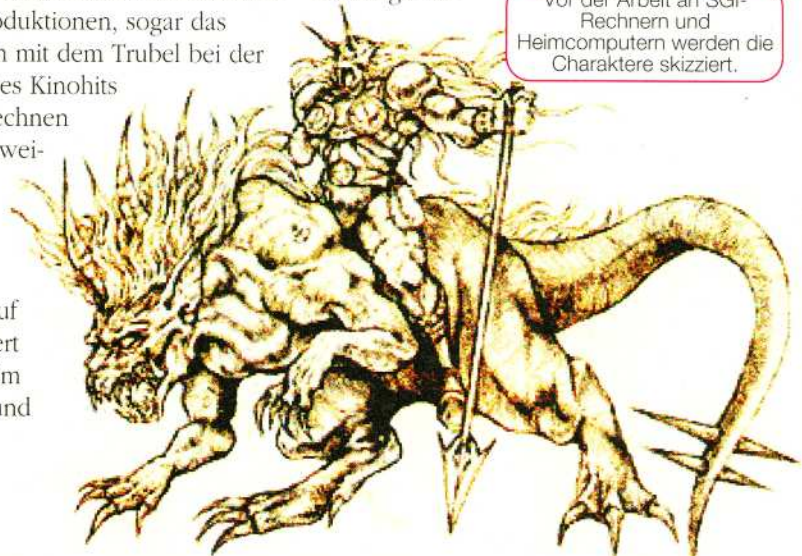
Nach der Design-Phase werden von den skizzierten Figuren 3D-Modelle gerendert: Grafiker und Designer können beobachten, wie sich die Figuren bewegen und die unterschiedlichen Posen als Vorbild für 2D-Optiken und Polygonfiguren verwenden.

Square Historie

Während PC-Rollenspielenentwickler gegen eine riesige Konkurrenz antreten und die Mitglieder ihrer Teams an zwei Händen abzählen können, werfen japanische RPG-Entwickler spätestens seit den Super-NES-Erfolgen kostspielige Monster-Produktionen auf den Markt. Statt Miniaturmannschaften tummeln sich ganze Grafiker- und Programmierer-Heere in den Großraumbüros, neben den Spiel-Codes werden Test-Routinen für Steuerungs-Checks und Grafik-Stabilität entworfen. Allen japanischen RPG-Giganten voran hat sich Nintendo-Partner Square in die Entwicklung geworfen: Seit 1987 der erste "Final Fantasy"-Teil für das NES erschien, gilt Squares Rollenspiel-Epos als erfolgreichste Serie überhaupt. Als jüngste Folge aus der populären Serie wurden von "Final Fantasy 7" (in den USA mit "Final Fantasy 3" betitelt) weltweit über drei Millionen Module, die meisten davon in Japan, an den Mann gebracht. Auch wenn "Final Fantasy 7" nicht mit den "Mario"-Verkaufszahlen mithalten kann: Immerhin setzt Square von einem einzigen Titel ungefähr dreimal so viele Exemplare ab wie renommierte PC-Entwickler von einer kompletten Rollenspielreihe... Squares Erfolgsrezept liegt auf der Hand: Produktions-Budget und Mitarbeiterzahl eines Projekts konkurrieren mit aktuellen Hollywood-Produktionen, sogar das Marketing kann mit dem Trubel bei der Einführung eines Kinohits mithalten. Verrechnen wir die meist zwei-jährigen Entwicklungszeiten mit der Team-Größe, kommen wir auf mehrere hundert Arbeitsjahre – im Vergleich zu rund 20 bis 50

Mannjahren für westliche Konkurrenzprodukte. Während amerikanische Entwickler meistens auf hochkarätige Optiken und riesige Spielwelten setzen, steht bei den Square-Entwicklungen das Charakter-Design und die Story-Dramaturgie im Vordergrund: Bevor sich das Team in die Produktionsphase stürzt, werkeln Charakterentwickler, Skizzen- und Storyboard-Zeichner bis zu einem Vierteljahr an der Heldentruppe und zerbrechen sich über Plot sowie Spielwelt den Kopf. Anstatt ihre Mitarbeiter in muffige Schuppen zu sperren und kreative Schlappen mit Gehaltskürzung zu ahnden, fördert Square ihre Designer mit heimeliger Atmosphäre: Erst wenn das Team in Aufenthaltsräumen ungestört relaxt hat und bei musikalischer Meditation über das Spieldesign schlüssig geworden ist, werden der Terminplan zusammengestellt und Aufgaben verteilt. Während Produzent und Designer penibel über Plot und Gesamtoutfit wachen, werkeln Programmierer an den ersten Routinen und studieren Grafiker die Charakter-skizzen. Egal ob Zeichentrickfigur oder Polygonheld: Vor der endgültigen Charakteroptik werden auf SGI-Rechnern Heldenmodelle gebastelt und individuelle Animationen entworfen. Erst wenn die Charakter-Designer mit dem Outfit ihrer Liebliche zu-

Vor der Arbeit an SGI-Rechnern und Heimcomputern werden die Charaktere skizziert.





frieden sind, machen sich Grafiker und Programmierer an die Realisation, pinseln Anime-Helden und Animationssphasen oder entwerfen 3D-Helden mit schickem Gouraud-Outfit. Der Erfolg des Systems spricht

Bände: Während japanische Rollenspieler regelmäßig mit Square-Nachschub versorgt werden und sich ein Edel-RPG nach dem anderen einverleiben, war es um den US-Markt bislang düster bestellt: Von der "Final Fantasy"-Serie haben es

bislang nur die Teile 4 und 7 (US-Titel: "Final Fantasy 2" und "Final Fantasy 3") sowie das Einsteiger-Abenteuer "Final Fantasy: Mystic Quest" für das Super-NES in die Staaten geschafft; neben den 16-Bit-Episoden sind drei Game-Boy-Titel ins Englische übersetzt worden. Die "Mystic Quest"-Folge für den Game Boy wurde sogar ins Deutsche übertragen, japanische Rollenspieler kennen das Handheld-Abenteuer als "Seiken Densetsu". Der zweite Teil des Action-Adventures wurde für das Super NES entwickelt und im Westen als "Secret of Mana" vermarktet, die Umsetzung des Nachfolgers ("Seiken Densetsu 3") wurde schon vor über einem halben Jahr eingemottet, statt dessen streifen westliche Spieler mit "Secret of Evermore" durch die erste Eigenentwicklung von Square USA.

Zukunftsmusik

Nachdem Square die Entwicklung an den letzten Super-NES-Titeln beendet hat, ist die Zusammenarbeit mit Nintendo vorerst auf Eis gelegt. Ab jetzt werkelt Square an Playstation-Spielen: Neben einem neuen "Final Fantasy"-Teil ist eine "Romancing Saga"-Fortsetzung in Arbeit. Während "Final Fantasy 7" mit hochkarätiger Render-Optik und Polygon-Charakteren überrascht, hat man **SAGA FRONTIER** mit gezeichneten Charakteren und edlen Anime-Effekten in gewohnter Square-Tradition gehalten. Nur vereinzelte Objekte und dreidimensionale Sprucheffekte wurden auf SGI-Maschinen vorberechnet, aufwendige Lichtzauber nutzen den Transparenzeffekt der neuen Hardware. Trotz konventioneller 2D-Kulisse wird mit flüssigen Kameraschwenks geprotzt: Die Helden-truppe kämpft gegen einen monströsen Golem, der Kameramann hetzt um das Monster herum und hechtet unter blitzenden Magiepartikeln in die Ausgangsposition zurück. Eine interessante Kombination aus 2D-Sprites und 3D-Kulisse verspricht das erste taktische Scharmützel in der "Final Fantasy"-Welt: Entgegen den Rollenspieltiteln wartet **FINAL FANTASY TACTICS** nicht mit Echtzeit-lastigen "Final Fantasy"-Kämpfen sondern beschaulichem Rundenscharmützel auf. Statt Rollenspiel-Partys treten massive Streitkräfte gegeneinander an, die Polygon-Konstruktionen wurden mit Texturen zuglekleistert und verdeutlichen die Ausmaße von Bauwerken und Hindernissen. Sämtliche Bitmap-Flächen werden im Square-üblichen Grafikstil gehalten, das 3D-Fundament mit "Ogre Battle"-Optik dem Nippon-Ambiente angepaßt. Entgegen der isometrischen Landschaft des Enix-

Titels können aufmerksame Heerführer dank Kameraschwenks auch hinter die Objekte spähen. Konventionelle 2D-Taktik offeriert Squares letzter 16-Bit-Titel: **BAHAMUT LAGOON** für das Super NES erinnert mit flachem Untergrund, taktischen Bodenfliesen und obligatorischen Angriffs-Menüs an Strategie/Rollenspiel-Hybriden wie Climax' "Shining Force". Der Titel ist in Japan bereits erhältlich (wir staubten unser Muster bei Dynatex in Dortmund ab), wirkt aber entgegen Square-Titeln wie "Final Fantasy 6" technisch eher mäßig. Der mit Aquarell-ähnlichen Verläufen surreal gehaltene Zeichenstil ist zwar innovativ, verwischt allerdings Gelände-Kontraste: Viele Objekte und Hindernisse erkennt Ihr erst auf den dritten Blick. Über Plot und Spiel-Komfort läßt sich wenig sagen: Eine US-Übersetzung ist nicht geplant. Ungewöhnlich für die Rollenspiel-Profis ist der Einstieg ins Beat'em-Up-Genre: Neben dem 3D-Prügler "Tobal No.1" (Test auf den Seiten 34 und 35) soll Anfang '97 die Polygon-Klopperei **BUSHIDO BLADE** erscheinen. Statt konventionellem Martial-Arts-Fight und Ringkampfeinlagen umrunden sich die "Bushido Blade"-Samurai mit blanker Klinge. Mittelalterliche Tracht, Kampf-Kodex und Schrittfolge hat Square streng an historischen Überlieferungen aus dem japanischen Mittelalter und dem Schwert-Kampfsport "Kendo" orientiert. Wie in "Tobal" wird der Spieler mit 360-Grad Bewegungsfreiheit verwöhnt, das riesige Kampfareal offeriert mit 3D-Objekten wie Felsen, Pflanzenbewuchs und Holzschuppen taktische Deckung. Deutsche Versionen aller genannten Spiele sind leider unwahrscheinlich. *rb*

SAGA FRONTIER



Als Playstation-Fortsetzung der "Romancing Saga"-Reihe setzt "Saga Frontier" auf bewährte Grafikelemente: Sämtliche Figuren und Landschaften werden als Bitmaps angelegt, nur in den Kämpfen gibt's dreidimensionale Kameraschwenks.

FINAL FANTASY TACTICS



Sprite-Charaktere und Polygon-Schlachtfelder in "Final Fantasy Tactics": Square versetzt die strategischen Fantasy-Scharmützel ins populäre "Final Fantasy"-Universum, sogar die Texturen hat man im filigranen Anime-Stil der RPG-Teile gehalten.

BAHAMUT LAGOON



Strategisches Super-NES-Finale: Das "Shining Force"-verwandte "Bahamut Lagoon" ist Squares letzte Entwicklung für das Super NES. Die verträumte Optik wartet mit schicken Farbverläufen auf, ist für taktische Kämpfe aber eher ungeeignet.

BUSHIDO BLADE



Nach Squares Beat'em-Up-Debüt "Tobal No.1" wackeln die Japaner an dem Samurai-Gemetzel "Bushido Blade". Die Figuren im Render-Intro erinnern an die "Tekken"-Vorspänne, die Polygon-Kämpfer schreiten durch eine aufwendige 3D-Arena.

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28



Inter. Track & Field (PS) 89,-



Formel 1 (PS) 99,-



Nights (SA) & Pad 129,-



Alien Trilogy (PS) 79,-



Resident Evil (PS) 89,-

SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis
Sega Saturn mit Sega Rally
für sagenhafte 394,-

(dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl.
Scanlabel, Controlpad, Batterie,
Demo-CD, Tips&Tricks-Buch)

Sega Saturn

- SEGA SATURN (s.o.)+SEGA RALLY 464,-
- CONTROL PAD 44,-
- EXPLORER JOYPAD 19,-
- ARCADE RACER LENKRAD 119,-
- GAME BUSTER (ACTION REPLAY) 89,-
- MEMORY CARD 8 MBIT 79,-
- ALIEN TRILOGY 89,-
- ATHLETE KINGS - DECATHLETE . 89,-
- BATTLE MONSTERS 84,-
- BLACKFIRE 99,-
- BLAZING DRAGONS 94,-
- BUBBLE BOBBLE - 3 Spiele 84,-
- CASPER 89,-
- CYBERIA 84,-
- DAYTONA USA C-EDITION (NOV)94,-
- DESCENT 89,-
- DESTRUCTION DERBY 84,-
- DIE HARD TRILOGY (11.10.) 89,-
- DISC WORLD 84,-
- EARTH WORM JIM 2 (OKT) 89,-
- EXHUMED (SEPT) 89,-
- FIGHTING VIPERS (NOV) 89,-

- GHEN WAR 89,-
- GUN GRIFFON 84,-
- IN THE HUNT (OKT) 94,-
- IRON MAN X/O 89,-
- KEIO 2 (SEPT) 89,-
- LEMMINGS 3D 89,-
- MADDEN NFL 97 (27.09.) 89,-
- MANX TT (NOV) 94,-
- MR. BONES (OKT) 94,-
- NBA ACTION BASKETBALL 99,-
- NBA LIVE 97 (8.11.) 94,-
- NHL 97 (18.10.) 94,-
- NIGHT WARRIORS (OKT) 99,-
- NIGHTS & ANALOG-PAD 129,-
- OLYMPIC GAMES (SEPT) 84,-
- OLYMPIC SOCCER (SEPT) 84,-
- PGA TOUR GOLF 97 (25.10.) ... 89,-
- PRIMAL RAGE 89,-
- PRO PINBALL THE WEB 84,-
- RETURN FIRE (OKT) 89,-
- SEGA RALLY 89,-
- SHELLSHOCK 84,-
- SHINING WISDOM 84,-
- SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99,-
- SOVIET STRIKE (25.10.) 89,-
- SPACE HULK 89,-
- SPOT 3 (SEPT) 89,-
- STARFIGHTER 3000 (OKT) 89,-
- STRIKER 89,-
- SYNDICATE WARS (22.11.) 89,-
- THE NEED FOR SPEED 89,-
- THE STORY OF THOR 2 84,-
- THREE DIRTY DWARFS (SEPT) .. 89,-
- THUNDERHAWK 2 89,-

- TOMB RAIDER (OKT) 89,-
- TOSHINDEN URA (OKT) 89,-
- TUNNEL B1 (OKT) 89,-
- VICTORY BOXING 84,-
- VIRTUA COP 2 (NOV) 94,-
- VIRTUA FIGHTER 2 99,-
- VIRTUA GOLF (SEPT) 89,-
- VIRTUA ON (NOV) 89,-
- WORLDWIDE SOCCER 97 (NOV) 89,-

Playstation

- SONY PLAYSTATION 384,-
- dt Version, inkl Control Pad, Demo-CD
- CONTROL PAD 59,-
- neGcon PAD 84,-
- STATION MASTER JOYPAD 34,-
- MAD CATZ LENKRAD 149,-
- GAME BUSTER - ACT. REPLAY . 89,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS ... 49,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS . 79,-
- 3.5" MEMORY DISC DRIVE 159,-
- A-TRAIN EVOLUTION GLOBAL 99,-
- ACTUA GOLF (SEPT) 89,-
- AQUANAUTS HOLIDAY 89,-
- BAPHOMET'S FLUCH 94,-
- BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 . 94,-
- BLAZING DRAGONS 89,-
- BUBBLE BOBBLE (3 Spiele) 84,-
- BURNING ROAD (SEPT) 89,-
- CASPER 94,-
- CRONICLES OF SWORD 94,-
- CRASH BANDICOOT (OKT) 99,-

0931 /

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



Athlete Kings (SA) 89,-



Mario Andretti Racing (PS) 89,-



Sim City

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an: Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr.
bei Vork (nur Euroschicks) DM 4,-. Versand und Läden: Preisrührer, Änderungen vorbehalten. UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 18,-. Ladenpreise können abweichen.

CYBERSLED	89,-
DARKSTALKERS (OKT)	89,-
DAVIS CUP TENNIS (OKT)	94,-
DIE HARD TRILOGY (11.10.)	94,-
ECSTASIA (SEPT)	94,-
EARTHWORM JIM 2 (OKT)	89,-
FADE TO BLACK	89,-
FANTASY GOLF (OKT)	89,-
FORMEL 1	99,-
GALAXY FIGHT	99,-
GUNSHIP	99,-
HYPER FIN. MA. TENNIS (OKT)	89,-
IN THE HUNT	94,-
INTERNAT. TRACK & FIELD	89,-
INTERNAT. MOTO X (SEPT)	99,-
IRON MAN X/O	89,-
JUMPING FLASH 2	89,-
KONAMI OPEN GOLF (OKT)	89,-
MADDEN NFL 97 (27.09.)	89,-
MARIO ANDR. RACING (20.9.)	89,-
MAYHEM (SEPT)	99,-
MYST (OKT)	94,-
NAMCO MUSEUM VOL. 1	94,-
NAMCO MUSEUM VOL. 2 (SEPT)	94,-
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	94,-
NBA IN THE ZONE	84,-
NBA LIVE 96	89,-
NHL 97 (1.11.)	89,-
PGA TOUR 97 (27.9.)	89,-
PO'ED (OKT)	89,-
RAGING SKIES - SIDEWINDER	89,-
RAPID RELOAD	99,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE (30.09.)	89,-
REVOLUTION X	84,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	99,-
SIM CITY 2000 (OKT)	99,-
SKELETON WARRIORS (SEPT)	89,-
SOVIET STRIKE (25.10.)	89,-
SPOT 3 (SEPT)	89,-
STARFIGHTER 3000 (OKT)	90,-
SUPERSONIC RACERS (OKT)	89,-
SYNDICATE WARS (22.11.)	89,-
TEKKEN 2 (SEPT)	99,-
TIME COMMANDO	89,-
TOP GUN FIRE AT WILL	89,-
TRANSPORT TYCOON (SEPT)	99,-
VICTORY BOXING (OKT)	84,-
VIRTUAL GOLF (SEPT)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BUST A MOVE 2 ARCADE EDITION (SEPT)	69,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	59,-
DAYTONA USA	49,-
HANG ON GP	69,-
MYST	79,-
NHL ALL STAR HOCKEY	59,-
PANZER DRAGON	49,-
PARODIUS DELUXE	69,-
ROBOTICA	49,-
SHINOBI X	59,-
SHOCKWAVE ASSAULT 2 CDS	69,-
SKELETON WARRIORS	79,-
STREETFIGHTER ALPHA	79,-
VICTORY GOAL	49,-
VIRTUA FIGHTER	39,-
VIRTUA FIGHTER KIDS (SEPT)	64,-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69,-
VIRTUAL HYDLIDE	59,-
WIPEOUT	79,-

Mega CD

ALIEN TRILOGY	79,-
AFTERBURNER 3	29,-
BATTLECORPS	34,-
COBRA COMMAND & SOL-FAECE	29,-
DUNE	19,-
ECCO THE TIDES OF TIME	29,-
FAHRENHEIT	59,-
FINAL FIGHT	19,-
JURASSIC PARK	19,-
MAKE MY VIDEO INXS	7,-
NHL HOCKEY	19,-
POWERMONGER	19,-
ROBO ALESTE	29,-
SILPHEED	29,-
SOUL STAR	19,-
SPACE ADVENTURE	39,-
SPIDERMAN VS. KINGPIN	19,-
STARBLADE ALPHA	49,-
THUNDERHAWK	29,-
TIME GAL	9,-
TOMCAT ALLEY	19,-
WOLFBILD	14,-
WONDERDOG	19,-

Mega Drive

MEGA DRIVE II INKL. 6 SPIELEN	219,-
ANIMANIACS	49,-
ATARI CLASSICS	49,-
COMIX ZONE	49,-
DISNEY COLLECTION	44,-
DYNAMITE HEADDY	29,-
JURASSIC PARK	29,-
JUSTICE LEAGUE	39,-
MADDEN NFL FOOTBALL 96	49,-
MIGHTY MAX	39,-
OLYMPIC GAMES	79,-
TOE JAM & EARL 2	29,-

Super Nintendo

DIRT RACER	59,-
HEBEREKE'S POPOITTO	49,-
KIRBY'S DREAM COURSE	79,-
KIRBY'S GHOST TRAP	79,-
KNIGHTS OF THE ROUND	39,-
SUPER BC KID	49,-
SUPER MARIO KART CLASSICS	59,-
TETRIS & DR. MARIO CLASSICS	64,-
ZELDA III CLASSICS	64,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

32X ALLE SPIELE NUR 44,-!!!

Game Gear & Game Boy

Viele Spiele im Angebot!!!

**FAST GESCHENKT!
MEGA CD MIT SPIEL
FÜR UNGLAUBLICHE**

89,-

**Auch als hochwertiger
CD-Player einsetzbar.
Nur solange Vorrat reicht.**

Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-
BUST A MOVE 2 ARCADE ED - 3 SPIELE	64,-
CRITICOM	79,-
FIFA SOCCER 96	59,-
JUPITER STRIKE	59,-
LONE SOLDIER	69,-
MAGIC CARPET	79,-
MICKEYS WILD ADVENTURE	79,-
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69,-
ALL GAME DAY	79,-
PRIMAL RAGE	79,-
PSYCHIC DETECTIVE	79,-
SHOCKWAVE ASSAULT 2 CDS	69,-
STREET FIGHTER ALPHA	79,-
VIEWPOINT	79,-
WILLIAMS ARCADE GREATEST (SEPT)	59,-

**3DO mit FIFA
199,-
Spiele ab 29,-**

Super Nintendo

S.N. ACTION PACK

(GERÄT MIT YOSHIS ISLAND) ... 219,-

DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
LOST VIKINGS 2 (OKT)	109,-
PINOCCHIO	129,-
SCHLÜMPFE	109,-
TERRANIGMA (SEPT)	114,-
TETRIS 2	99,-

Mega Drive

BUGS BUNNY (SEPT)	84,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (OKT)	79,-
ONSIDE SOCCER (OKT)	89,-
PINOCCHIO (OKT)	84,-
POCAHONTAS (SEPT)	84,-
WORMS	89,-

TOY STORY	119,-
WORMS	119,-
YOSHIS ISLAND	99,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT
AUCH FÜR UNSERE
KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN**

TEL: 0049/85 17 37 77

NEU: VERSANDKOSTEN 6,90 DM,
UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS

**SEGA TIPS &
TRICKS 1996
HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN
ENTSTANDEN AUS DER
TÄGLICHEN PRAXIS DES
SEGA INFO SERVICE**

NUR 15,- DM

57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06



2000 (SA) 99,-



Virtua Fighter Kids (SA) 64,-



Sega Rally (Saturn) 89,-



Worldwide Soccer '97 (SA) 89,-

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



Sakura heißt das obligatorische Fernost-Schulmädchen. Hier nimmt's die Kleine mit dem dicken Sodom auf.

Street Fighter Zero 2

PS Während die deutsche Prügelgemeinde nach polygonlastigen Beat'em-Ups à la "Tekken 2" schreit, schwören die Japaner immer noch auf den Bitmap-Oldie "Street Fighter 2". In Fernost erschien unlängst die Umsetzung des letzten Automaten, der dank 18 anwählbaren Spielfiguren selbst mit dem umfangreichen "Super Street Fighter 2 Turbo" konkurrieren kann. Neben klassischen Straßenkämpfern, die den ersten "Zero"-Teil versäumt haben (Dhalsim und Zangief), feiern drei neue Figuren ihren Ein-



Wie in alten Zeiten: Yoga-Meister Dhalsim spuckt Feuer und malträtirt Euch mit seinen dehnbaren Gliedmaßen.

stand: Die putzige Sakura hat gerade ihren Schulabschluß geschafft, während Ihr Messerwerfer Rolento vielleicht noch aus "Final Fight" kennt. Ein Schläger der übelsten Sorte ist Gen – der Karatemeister läßt sich nichts gefallen und streckt Euch mit blitzschnellen Kombo-



Obermottz Gouki könnt Ihr genau wie M. Bison und Dan serienmäßig selbst steuern



Es müssen nicht immer Polygone sein: "Street Fighter Zero 2" hinterläßt auch ohne 3D-Animationen einen brillanten Eindruck.

Attacken zu Boden. Die Endgegner des ersten "Zero" könnt Ihr jetzt auch ohne Cheat spielen: Vega, Dan und Gouki sind die ultimativen Prügelspezialisten der "Street Fighter"-Generation.

Doch was wäre ein Capcom-Straßenkämpfer-Duell ohne Special Moves? Das Repertoire der Figuren ist groß genug, um Euch tagelang an den Bildschirm zu fesseln. Ihr könnt immer neue Kombo-Attacken ausknobeln – bis Ihr Euren Gegner ganz locker auf die Matte legt. Wie beim Vorgänger lassen sich auch Finishing-Moves in drei Stufen erhältlich anbringen – nur auf die K.O.-Explosion müßt Ihr verzichten. Spieler, denen der Titel in der Grundkonfiguration zu langsam ist, dürfen die Geschwindigkeit erhöhen.



Alte Bekannte: Im Hintergrund von Guys Level applaudieren Helden und Bösewichte aus "Final Fight".



Die Background-Grafiken sehen wesentlich besser aus als beim Vorgänger "Zero".



Ryus überzeugendstes Argument bleibt auch in "SF Zero 2" der berühmt-berühmte Dragon Punch.

Es muß nicht immer Polygongrafik sein: Mit "Street Fighter Zero 2" beweist Capcom, daß sich aus dem klassischen Spielprinzip von Fortsetzung zu Fortsetzung mehr herausholen läßt: Bessere Grafik, mehr Figuren und ein größeres Angebot an Special-Moves sowie eine Vielzahl witziger Optionen, allen voran der einstellbare Turbo-Modus, bescheren dem "Zero"-Nachfolger ein zusätzliches Spielspaß-Prozent. Wer Wert auf moderne Grafik legt, ist mit Namcos "Tekken 2" besser bedient, mehr Spielfreude hingegen verspricht "Zero 2" – vor allem im Zwei-Spieler-Modus. *ak*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000

91%

S P I E L S P A S S

Capcom
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Ende 1996

Gehaltvolle Fortsetzung der "Street Fighter"-Geschichte. Grafisch identisch mit dem gleichnamigen Automaten.

AB 16

Fighting Illusion

PS Japan ist immer wieder für eine Überraschung gut: Im Land der Sumo-Ringer, Videospiele-Fetischisten und Schulmädchen-Erotik hat sich im Lauf der Zeit eine neue Kampfsportart etabliert. Hinter dem Kürzel „K-1“ verbirgt sich eine Mischung aus Kick-Boxen, Karate und Kung-Fu, die bereits ihre Helden gekrönt hat. Anders als bei dem amerikanischen Extremkampf „Ultimate Fighter“ (ultrablutiges Käfiggeprügel (fast) bis zum bitteren Ende) verlassen die K-1-Krieger den Ring noch halbwegs lebendig. Japan-Entwickler Xing präsentiert nun die erste 32-Bit-Adaption und hat gleich acht der bekanntesten Fighter mit originalen Portraits und Kampfgewohnheiten integriert. Vom Schweizer Andy Hug, über Schwarzhaut Ernesto Hoost bis zum Fernost-Idol Changpuek Kiatsongrit sind die Joypad-Kommandos auf die einzelnen Cracks abgestimmt. Auf „X“ folgt ein Faust-Punch, der Kreis aktiviert einen Fuß-Kick, und das jeweilige Special wird mit dem Dreieck ausgeführt. Das ganze Scharmützel findet in einem typischen Boxring vor gut gefüllten Rängen statt. Dabei stehen verschiedene Arenen zur Wahl. Es wird rundenweise gekämpft, nach mehreren Niederschlägen folgt ein technischer K.O.



In dem einzigen Option-Menü legt Ihr die Parameter fest. Alle Texte sind netterweise in englischer Sprache.

Ausnahmsweise dürft Ihr die Perspektive nicht beliebig variieren, dank größtenteils sinnvoller Kameraführung ist dies aber nicht unbedingt nachteilig. Die Kämpfer sind meist groß im Bild und sehen sowohl als Standbild, als auch animiert recht solide aus. Die Polygon-Optik ist nicht atemberaubend, aber durchaus ansehnlich und sollte Freunde dieser Sportart nicht vom Kauf abhalten. Wer sich in den Ring wagt, wählt aus einem Turnier-Modus und einzeln anwählbaren Fights. Ihr dürft gegen den Computer oder einen menschlichen Konkurrenten sowie im Team mit insgesamt drei Fightern antreten. Leider ist es nicht möglich, mehr als zwei Boxer in den Ring zu schicken – obwohl gerade in dieser Sportart ein Vierermatch ganz witzig sein könnte. Wer mit den Voreinstellungen nicht einverstanden ist, wählt in den englischsprachigen Menüs Rundenanzahl, Zeitlimit, die Zählweise der Ringrichter

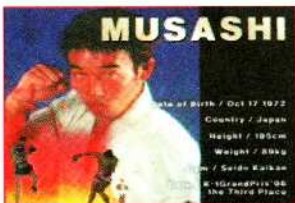


Den rechten Kämpfer hat's zerbrösel. Allerdings dürfte er sich wieder aufrappeln, da noch genügend Energie übrig ist.

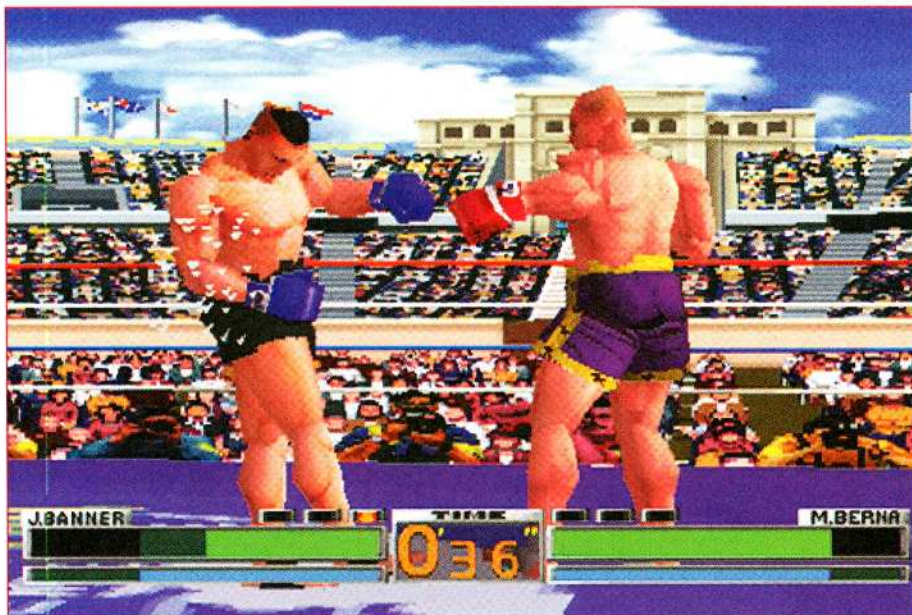


Das kann mächtig weh tun: In der Wiederholung seht Ihr den entscheidenden K.O.-Schlag.

und den Schwierigkeitsgrad. Außerdem könnt Ihr einzelne Kämpfer frisch konfigurieren und diese auf Memory Card verewigen. Sieht man von der ungewöhnlichen Mischung aus Kampftechniken ab, bleibt ein simples Gebolze. Kick, Punch, Punch, Kick, Kick, Punch – und schon liegt der Gegner danieder. So facettenreich die verschiedenen Vorbilder sind, so einfallslos gestaltet sich der Fight. Zwar kann man „Fighting Illusion“ keine bedeutenden Design-Mißgriffe zur Last legen, doch mehr als ein durchschnittliches Japano-Boxen ohne bedeutende Steuerungsfinessen brachten die Xing-Entwickler nicht zustande. Für Fans ausgefallener Prügelspiele sicher ein gefundenes Fressen mit „Nicht-Veröffentlichungs-Garantie“ in Europa, für den Rest nur ein Exot ohne Mainstream-Appeal. mg
Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000



K-1-Kämpfer wie Musashi treten entweder zum Zweikampf an (Mitte) oder rüsten sich für den Team-Battle mit insgesamt sechs Fightern (rechts).



Final Countdown: In dieser Runde sind noch 36 Sekunden zu boxen, und der rechte Fighter hat laut grünem Energiebalken deutlich mehr Power übrig.

SPIELSPASS 53%

HERSTELLER
Xing

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
Nicht geplant

Exotisches Fernost-Kickboxen mit ansehnlicher Polygon-Optik. Spielerisch juedoch nach der dritte Runde KO.

AGE 16



Rollenspiel-Wanderung für Prügel-Enthusiasten. Sogar an eine komfortable Automap wurde gedacht.



Im Beat'em-Up-Dungeon: Die zierliche Epon nimmt einen hölzernen Shaolin-Roboter auseinander.



Froschmaul Mufu ist das erste Mitglied des Obermütz-Trios: Während Ihr den Boß aufs Kreuz legt, bricht ein Gewitter los.

Tobal No. 1

DS Nach dem Streit mit Nintendo entwickelt Square für die Playstation und überrascht mit dem ersten Polygon-Prügler in der gut zehnjährigen Firmengeschichte. In "Tobal No. 1" wählt Ihr in üblicher Beat'em-up-Manier zwischen Turnier und Zweispieler-Duell oder studiert im Trainings-Dojo Kampfstil und Spezialmanöver Eures Wunschcharakters. Mit nur acht Anime-Kloppern hinkt die "Tobal"-Crew zwar dem größeren Charakterangebot der 3D-Konkurrenten hinterher, dafür hat man sich beim Charakterdesign mit Square-üblicher Sorgfalt ins Zeug gelegt: Alle Figuren erinnern mit steifer Haarlack-Frisur und entschlossenem Gesichtsausdruck an die "Dragonball Z"-Kämpfer, auch modisch hat man die acht Beat'em-up-Neulinge am populären Anime-Vorbild orientiert. Hauptcharakter Chuji-Wu wirbelt mit Brake-Dance-Verrenkungen übers Polygon-Parkett und nimmt den Kontrahenten den Boden unter den Füßen. Unter knappem Westchen zeigt der Anime-Protz einen durchtrainierten Traumkörper. Neben der obligatorischen Anime-Schönheit (im hautengen Latzhosen-Look) stapft ein vollbusiges Nilpferd mit Ringer-Dress durch die 3D-Arena. Als zweites Mannschafts-Monster steigt ein wuchtiger Drachenmann mit schwanzlastiger Schlagtechnik in den Ring. Die außerirdische Martial-Arts-Fraktion schickt einen drahtigen Blechheini sowie einen blauen Muskelprotz mit Hahnenkamm und fescher Schafwoll-Tracht ins Gefecht, auch der genre-übliche Prügelrentner und ein Holländer in grünem



Epon kickt Wollknäul Oliems ins Wasser: Die Kamera schwenkt herum, der geschlagenen Charakter saust auf Euch zu.

Öko-Outfit sind mit von der Partie. Obermütz Nork erschlägt seine Kontrahenten mit überdimensionalem Bierbauch – die anderen Turnierteilnehmer munkeln mit angehaltenem Atem über ein genetisch entgleistes Experiment der japanischen Schweinezucht. Nur wer die feiste Monster-Wutz aus dem Ring prügelt, trifft den finalen Boß: Der winzige Karnickel-Imperator Udun schlackert wild mit den Löffeln und setzt seine Herausforderer in seinem gruseligen Thronsaal außer Gefecht. Entgegen der texture-lastigen Konkurrenz hat Square auf die fehleranfällige Bitmap-Verzierung verzichtet: Figuren, 3D-Arena und Hintergrundoptik zeigen ausschließlich nackte Polygone, statt die Kämpfer in Texture-Klamotten zu zwingen, hat man die "Tobal"-Optik mit Shading veredelt. Wer sich erst mal an die blanke Gouraud-Kulisse gewöhnt hat, wird von einer fehlerfreien Prügel-Szenerie mit

aufwendigen 3D-Hintergründen gefesselt. Eure Kämpfer faszinieren mit konkurrenzloser Frame-Rate und einer überzeugenden Innovation: Während die Prügel-Kollegen aus konkurrierenden 3D-Beat'em-ups nicht in den Hintergrund der Arena latschen dürfen, hat Square mit 360-Grad Bewegungsfreiheit zum erstenmal die Polygon-Natur der Kämpfer voll ausgenutzt. Wenn Eure Charaktere umeinander tänzeln oder ihren Gegner an den Ring-Rand locken, gewinnt das gefürchtete "Ring Out" noch mehr taktische Tiefe als bei "Virtua Fighter". Auch mit Manöver-Vielfalt hat das Entwickler-Team Dream Factory nicht gezeigt: Die Basisschläge werden mit simplen Steuerkreuz-Doppel-Tap ausgeführt und kinderleicht zu wuchtigen Kombos, Griffen oder neuen Manövern kombiniert, die einfache Fünf-Button-Belegung läßt auch Anfängern eine Chance. Genau wie die Sega-Designer hat sich Square gegen Fernkampfmanöver entschieden: Wer in



Die härteste Nuß in der "Tobal"-Riege ist Prügel-Greis Fei: Der faltige Opa tritt aus wie ein störrischer Esel und wehrt souverän sämtliche Attacken ab.



Öko-Krieger Gren vertrimmt Euch vor luftiger Kulisse: Die Arena und die riesigen Windmühlenflügel sind transparent, weiter rechts schwebt eine prächtige Wolkenstadt.



Ringkampf vor frostiger Szenerie: Ringer-Russin Mary Ivonkaya schickt Gegnerin Epon zu den Eisbären.



Sogar aufwendiges Light-Sourcing bringt Eure Kämpfer nicht aus der Ruhe: Kein Grafikfehler trübt das Vergnügen.



Kampfmaschine H.O.M. raucht der Blechkopf: Ihr habt den Roboter in den glühenden Wüstensand geschleudert.



Chuji und Epon duellieren sich in einem Stollen, im Hintergrund bewundert ihr fahrende 3D-Loren und Baugerüste.



Epon contra Epon: Das "Tobal"-Turnier lädt zum klassischen Mirror-Match. Das Spiegelbild bringt Euch arg ins Schwitzen.

"Tobal" seine Konkurrenten ins Aus kloppen will, muß auf Tuchfühlung gehen und den Gegner mit geschickten Nahkampfmanövern oder Ringertechnik ausschalten.

Die Prügel-Debütanten können ihre RPG-Herkunft nicht völlig verleugnen: Wer vom Ring-Gekloppe die Nase voll hat, erforscht im "Quest Mode" riesige Rollenspiel-Dungeons. Ihr entscheidet Euch für einen Charakter, anschließend zuckelt Euer Held mit angespanntem Prügelschritt durch muffige 3D-Kavernen, weicht tückischen Fallen aus, sammelt Schlüssel ein und vertrimmt in Polygon-Arenen diese Fantasy-Monster und hölzerne Trainings-Puppen. Hat Euer Held eine Ebene überlebt, winken Erfahrungspunkte, eine Save-Option und der nächste Verlies-Level. Ein anspruchs-

volles Abenteuer ist der RPG-Ausflug mit Prügelsteuerung und seichten Puzzles kaum, trotzdem freuen sich Rollenspieler über ein innovatives Zusatz-Feature mit hohem Trainingswert. Abenteuer-Enthusiasten ohne Beat'em-Up-Faible reizen die Simpel-Dungeons kaum, Prügel-Profis müssen sich zunächst an die ungewohnte Kulisse gewöhnen: Wer sich erstmal warm gespielt hat, kommt um Squares Debüt-Prügler kaum herum. "Tobal No. 1" überzeugt mit gigantischer Präsentation und neuartiger Spielmechanik, obendrein ziehen Euch die liebevoll ausgearbeiteten Charaktere und ein

dynamischer Surround-Soundtrack in die 3D-Arena. Nur in den RPG-Leveln hat man sich auf einen nervigen Rhythmus mit Endlosschleife beschränkt. Square hat die Tiefen der Playstation-Hardware gewissenhaft ausgelotet und zugunsten sauberer Optik auf grafischen Schnickschnack verzichtet: Die Hardware wird ausnahmsweise nicht so lange geschunden, bis Euren Kämpfern die Arena unter den Socken wegflackert, "weniger ist mehr" war Squares Devise. "Tobal" ist nicht so plakativ wie die "Textur"-verkleidete Konkurrenz, dafür wird technische Perfektion geboten: Prügel-Ästheten mit Auge fürs Detail greifen zu und haben ähnlich lange zu tüfteln wie an den VF-Manövern. rb

Square-

Enthusiasten freuen sich über eine Bonus-CD mit Demos zu vier neuen Playstation-Titeln der japanischen RPG-Profis: Neben Video-Clips zu "Bushido Blade", "Final Fantasy Tactics" und einem neuen "Romancing Saga"-Teil enthält die "Tobal"-Box ein spielbares Demo zu "Final Fantasy 7". Nach einer Erklärung der 3D-Steuerung kämpft und zaubert Ihr Euch durch den ersten Spielabschnitt des kommenden Rollenspiel-Epos von Square.



Chuji studiert die klobige Kampftechnik von Oberwutz Niork: Der flackernde Umhang des saummäßigen Boß-Charakters ist die einzige Quelle für Grafikfehler.



Wer den "Mysterious Nork" in die Pfanne haut, tritt gegen das flinke Oberkarnickel Emperor Udan an.



Ihr legt die Bonus-CD ein und entscheidet Euch für eins von vier Square-Demos.

85%

SPELSPASS

HERSTELLER
Square

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
unbekannt

Spielerisch herausragendes 3D-Beat'em-Up mit ungewöhnlicher Optik und neuartigem Rollenspiel-Feature.

AB 12



Volle Deckung: Statt per Pedes oder auf Rädern schwirrt Euer Gegner rotorenschlagend über die Arena.

Robo Pit

DS Was tun, wenn man sich als Neuling in die Prügelarena wagt und es dort mit "Toshinden" und "Tekken" aufnehmen muß? Die optische Lösung: Man spart sich menschliche Kämpfer, zimmert stattdessen ein Horde Gouraud-schattierter Niedlich-Roboter zusammen und gleicht das grafische Defizit mit einer stattlichen Kämpferpalette von 29 Blech-Heinis aus. Der spielerische Ausweg: Die Designer verzichten auf Special-Wust, an die Stelle Special-üblicher Manöver treten Kampffertigkeiten und austauschbare Roboterarme. Wer zum ersten Mal gegen die stählerne "Robo Pit"-Meute antritt, wählt noch zwischen einer Handvoll Waffenlieder (z.B. Punch-Arm oder Laser-Armbrust), Detail-Fanatiker wählen aus einer Farbpalette und verschönern ihren Lieblings-Robi mit einer schicken Wunschlackierung. Wer den nächsten Kontrahenten mit exzessivem Beschuß oder flotter Nahkampftechnik zu einem schwelenden Schrotthaufen verarbeitet, staubt einen der feindlichen Arme ab: Ihr entscheidet Euch für Kampf-Glieder



Einfacher Tastendruck statt Special-üblichem Fingerbrecher: Ihr wartet bis Eure Manöverleiste aufgeladen ist und verschmurgelt den Gegner mit einem Energiestrahl.



Ihr bearbeitet Euren Kontrahenten mit einer Fernkampfattacke (links), schließt mit einem Sprung auf und drängt den feindlichen Blech-Buben vom Arenen-Rand.

wie Sense, Schwert und Raketenfaust oder legt Euch einen Schild zu. Wer mit seiner aktuellen Bewaffnung nicht zufrieden ist, wandert vor dem nächsten Duell in die Werkstatt und montiert neue Einzelteile. Eine Erfahrungsliste zeigt mit präzisen Prozentwerten Eure Kampfprogrammierung: Wer schon nach zwei Kämpfen eine Sense montiert statt seinen Gegnern weiter mit dem Schwert die Blechbirne einzudellen und seinen

Wert hochzuschrauben, wird im Nahkampf auseinandergenommen. Die innovative Basteloption und großzügig angelegten 3D-Arenen mit Deckungsmöglichkeiten wie Säulen und Felsblöcken können die Schwächen von "Robo Pit" kaum wettmachen: Wenn Eure Kämpfer wie stümperhaft montierte Kinderbausätze durch den Ring torkeln und dem Kontrahenten mit nur zwei Schlagvarianten zusetzen, nützt auch die schönste Neuerung nichts mehr. Auf Special-Moves haben die Designer komplett verzichtet: Statt dessen sammelt Ihr mit jedem Treffer Manöver-Energie und bearbeitet die Gegner durch simplen Tastendruck mit transparenten Energieentladungen. Obwohl einsteigerfreundlich, arten die Gefechte in zähe Verfolgungsjagden aus. Bis die gegnerische Energieleiste auf Null sinkt, ist Euer Robi eingeroset. *rb*

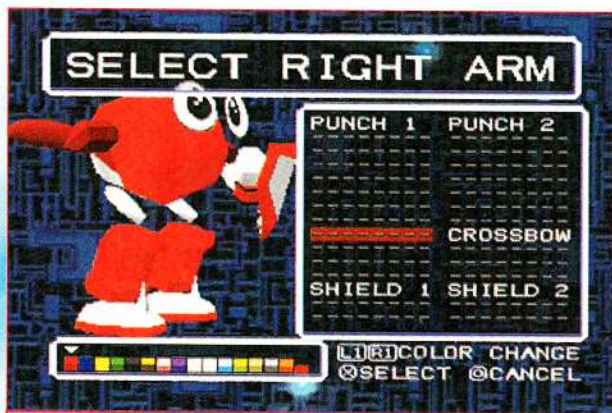
Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000



Als Euer Robi auf den Felspavillon hopst, springen die Gegner hinterher und verwickeln Euch in einen Nahkampf.



Ihr nehmt Euren Feind mit Armbrust und Blechklopper auseinander, der Gegner frisirt Eure Kunsthülle mit Propellerarmen.



Roboter-Doping: Ihr montiert unterschiedliche Kampfarme, rechts seht Ihr die gegnerische Bewaffnung.



46%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Kokopeli Studios

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
Nicht geplant

Mäßige Roboter-Prügelei mit schludriger Polygon-Optik. Einziger Lichtblick sind 29 Kämpfer und eine Basteloption.

AE 12

SONY DIMENSION

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspele Hier!

SNES	Sega Saturn	Umbauten+Kit	PC CD ROM	Sony Playstation
Action Instinct Dt 99	Alien Trilogy US 119	SNES 60 Hz Umbau 89	ATF 89	Alien Trilogie Dt 89
Asterix & Obelix PV 119	Bomberman JP 149	Sony PSX Bausatz 79	AH - 64 Longbow 89	A-Train (A IV Evolution) Dt 94
Breath of Fire 2 Dt 109	Blood Omen US 119	R6B Umbau U 64 incl. Colarbooster 79	America 1861-1865 94	Adidas Power Soccer Dt 94
Bicer Mice from Mars Dt 99	Command & Conquer US 119	Saturn 60 Hz Umbau 99	Bad Mojo 79	Blazing Dragons Dt 94
Bomberman 2 Dt 69	Congo US 119	Sonstige Umbauten/Rep. auf Nachfrage	Brain dead 13 79	Casper Dt 94
Bomberman 3 Dt 99	Deadly Skies Dt 99		Chronicles of sword 89	Cronicles of Sword Dt 94
Bomberman 4 Jp 179	Defcon 5 Dt 79		Civilization 2 89	Cyberia Dt 89
Batman Forever Dt 99	Destruction Derby Dt 99		Command & Conquer 89	Darkstalker Dt 89
Civilisation US 129				Die Hard Trilogy US 119
Chrono Trigger US 144				F1 Formula One Dt 89
Donkey Kong 2 GV 109				Fade to Black Dt 94
Donald in Maui Mall. Dt 129				Harbinger US 119
Demolition Man Dt 99				Hardball 5 US 119
Earth Worm Jim Dt 129				In The Hunt US 119
Final Fantasy 3 US 149				Jack is Back Dt 94
Final Fight 3 Dt 109				Jumping Flash 2 JP 139
Front Mission 2 Jp 149				Kings Field 3 JP 139
FIFA Soccer '96 Dt 119				King of Fighters 95 JP 139
Hebereke Popon 2 Dt 99				Legacy of Kain US 119
Jungle Strike DV 109				Lone Soldier Dt 79
Lufia 2 US 139				Moto Toon 2 JP 139
Mega Man X3 Dt 99				Myst Dt 94
Mario Kart Dt 69				NHL Powerplay Hockey Dt 94
Mechwarrior 2 Dt 109				NBA In the Zone Dt 94
Mega Man 7 Dt 109				NFL Quarterbackclub Dt 94
NHL Hockey 96 Dt 119				NHL Face Off Dt 94
NBA Live '96 Dt 119				Need for Speed Dt 94
Operation Starfish Dt 59				Olympic Games Dt 89
Parodius 3 JP 179				Olympic Soccer Dt 89
Primal Rage Dt 99				Onside Soccer Dt 94
PTO II US 129				Pete Sampras Tennis Dt 94
Pinocchio Dt 129				Poed Dt 94
Rock'n Roll Racing Dt 89				Pro Pinball the Web Dt 94
Super Turrican 2 Dt 59				Pro Wrestling 96 Dt 149
Syndicate Dt 69				Project Overkill Dt 94
Sim City Dt 79				
Secret of Evermore Dt 109				Return Fire Dt 94
Secret of Mana 2 Jp 199				Ridge Racer Revolution Dt 94
Superstar Soccer deluxe Dt 129				Road Rash Dt 94
Super Mario RPG US 139				Romance of 3 Kingdom US 119
Street Racer Dt 59				Space Hulk Dt 94
Time Cop Dt 109				Streetracer deluxe Dt 94
Theme Park Dt 109				Space Griffon US 119
Tetris 2 Dt 119				Starfighter 3000 Dt 94
Tetris & Dr. Mario Dt 89				Skeleton Warrior Dt 89
Urban Strike Dt 89				Streetfighter Alpha Dt 94
Waterworld Dt 109				Syndicate Wars Dt 94
Wormes Dt 119				Shell Shock Dt 89
Weapon Lord Dt 129				Toshinden 2 Dt 94
WWF Wrestlemania Dt 119				Top Gun US 119
Yoshi's Island Dt 119				Total NBA Dt 94
Gebrauchtspele schon ab 19				Tekken 2 JP 139
Action Replay 3 Dt 89				Track & Field Dt 94
SuperNES gebraucht Dt 99				Williams Arcade Classic Dt 79
				Wing Commander 3 Dt 99
				Lenkrad schon ab 99
				Negcon Pad 89
				RGB Kabel 39
				Negcon Pad 89
				Padverlängerung 25
				Control Pad 39
				Infrarot Pad 89

Unzensurierte deutsche Version jetzt im Handel - aber wie lange ???

RESIDENT EVIL PSX

→ Dt nur **79,90 DM** Solange der Vorrat reicht ←

3 DO	Nintendo 64
Decathlete JP 119	Captain Quazar US 119
Don Pachi Jp 119	Caspar Dt 99
Earthworm Jim 2 Dt 99	Chees War US 119
Fatal Fury US 119	Cyberia US 109
FIFA Soccer Dt 99	Deadalus Encounter US 139
F 1 Live Information Dt 99	D US 129
Golden Axe of Duell Dt 99	Deadly Skies US 119
Gradius deluxe JP 129	Death Keep US 119
Hang On GP 95 Dt 99	Dragon Lore Dt 109
Iron Storm US 119	Demo CD 4 US 19
King of Fighter 95 JP 149	4 Spiele Paket US 69
Military Commander 2 Jp 119	Flying Nightmare Dt 109
Mystaria Dt 99	FIFA Soccer Dt 99
NHL Powerplay US 119	Killing Time Dt 109
Nights mit Pad JP 139	Monster Manor GV 75
Night Warriors US 119	
Olympic Games Dt 99	
Primal Rage Dt 99	
Panzer Dragon 2 Dt 109	
Rayman Dt 94	
Romance of III Kingdom US 129	
Road Rash Dt 99	
Sim City 2000 Dt 99	
SEGA Ralley Dt 99	
Sega Tennis Dt 99	
Shell Shock Dt 99	
Shining Wisdom Dt 99	
Skeleton Warriors US 119	
Streetfighter Alpha US 119	
The Horde US 119	
Theme Park Dt 99	
Thunderhawk II Dt 99	
Toshinden Dt 99	
Ultimate Dt 89	
Vampire Hunter US 119	
Victory Goal 96 Jp 119	
Virtua Cop inkl. Gun Dt 139	
Wing Arms Dt 99	
Wrestling Jp 129	
X-Men Dt 94	
Action Replay m. Backup Dt 89	
Back up Memory Card Dt 89	
Control Pad US 39	
Infrarot Controler - 2mal US 99	

3 DO

Captain Quazar US 119
Caspar Dt 99
Chees War US 119
Cyberia US 109
Deadalus Encounter US 139
D US 129
Deadly Skies US 119
Death Keep US 119
Dragon Lore Dt 109
Demo CD 4 US 19
4 Spiele Paket US 69
Flying Nightmare Dt 109
FIFA Soccer Dt 99
Killing Time Dt 109
Monster Manor GV 75

Nintendo 64

1299.-
incl. 2 Games

Conquest of New World 87
Cyberia 2 89
Cyberstorm 79
Descent 2 87
Die Siedler 2 69
Elisabeth 97
F1 Grand Prix 2 69
Gender Wars 79
Onside Soccer 79
Offensive 89
Pole Position 95
Police Quest Swat 79
Rebel Assault 2 79
Return Fire 79
Ripper 89
Silent Hunter 79
Speed Rage 79
Starfighter 3000 79
TFX Eurofighter 89
Urban Runner 79
Virtua Fighter 79
Warcraft 2 + Data 99
Witchhaven 2 79
Zork Nemesis 89
Storm 89

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Verkauf

Sony-Grundgerät mit Total NBA

nur **439,90**

SPEZIALUMBAU PSX

ohne Vorbooten
nur **109,90 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!**



Um Euch den feigen Boss vorzuknöpfen, müßt Ihr erst die gepanzerten Leibwächter-Limousinen aus dem Weg räumen.

Chase H.Q. & S.C.I.

SA Panik im Taito-Polizeirevier: Sechs Gangstervisagen befinden sich auf der Flucht in's Ausland, der Spieler im schwarzen Porsche hat sich ihnen an den Auspuff geheftet. Da die Schurken an Kapitulation nicht denken, laßt Ihr die Sirene heulen und rammt die Fieslinge, bis sie beidrehen und sich ergeben. Dabei müßt Ihr hektisch das Schlittern nach einem Crash kompensieren, um nicht unnötig Zeit zu verlieren. Nach Verhaftung und Bonus-Abrechnung startet Ihr sofort zum nächsten Einsatz. Mit Hilfe eines Entfernungsmessers überwacht Ihr die Distanz zum Fluchtfahrzeug. Habt Ihr zuviel Zeit im Rush-Hour-Verkehr verloren oder Euch mehrmals in der Absperrung verheddert, zündet Ihr einen der begrenzten Nitro-Brenner: In Sekunden beschleunigt Ihr auf 300 Sachen, extreme Reaktionen sind gefordert, um den Flitzer auf dem Highway zu halten.

Dem Nachfolger "S.C.I." (Special Criminal Investigation) liegt dasselbe



Sprachfehler: Aus dem "Criminals here"-Pfeil des Automaten wurde auf dem Saturn ein "Criminals hear".

Prinzip zugrunde: Wieder jagt Ihr fliehenden Bösewichten hinterher, jetzt in einem roten Sportwagen. Diesmal hat Euer Beifahrer neben japanischen Kommentaren auch seine Magnum eingepackt. Damit ballert Ihr den störenden Berufsverkehr aus dem Weg und gebt den Schurken Saures: Da diese schneller unterwegs sind als im Vorgänger, seid Ihr neben gezielten Crash-Attacken auf konzentriertes Verfolgen und Dauerfeuer angewiesen. Die Kollegen im Helikopter werfen Euch in jedem Abschnitt einen Raketenwerfer zu: Trefft Ihr damit ins Ziel, sind die Gegner Schrott. In beiden



Nach der Abkürzung ist eine Wagenwäsche fällig: Ihr brettet über ungeteerte Feldwege dem Bösewicht hinterher.



Ein flinker Heli mit Raketen an Bord versucht Euch zu stoppen. Ihr haltet mit Magnum-Dauerfeuer dagegen.



Jede Festnahme wird illustriert und von japanischem Stimmengewirr kommentiert.

Polizeiwagen müßt Ihr mit windigen Zwei-Gang-Getrieben vorliebnehmen. Dank begrenztem Continue setzt Ihr die Verfolgung auch nach Ablauf des Zeitlimits fort.

So gut wie die beiden Automaten spielen sich die grafisch authentischen Saturn-Fassungen nicht: Die Steuerung ist trotz Lenkrad-Unterstützung träge, oft knallt Ihr auch mit vorsichtiger Fahrweise in die Szenerie. Fans der Spielhallen-Originale greifen bedenkenlos zu, trotz hektischem Spielablauf sind die Veteranen jedoch stark gealtert.

Muster von Dynatex.
Tel.: 0231/5575000

58%

HERSTELLER
Taito

SYSTEM
Sega Saturn

BRD-RELEASE
nicht geplant

AB 12

Zwei Renn-Action-Automaten in weitgehend gelungenen Umsetzungen: Leider spielerisch und grafisch arg gealtert.



Sekundenbruchteile vor einer Gabelung zeigt Euch ein Pfeil den kürzesten Weg zum Flüchtigen.

PLANET SATURN

METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERSPIELE

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruer Str. 20, 49076 Osnabrück

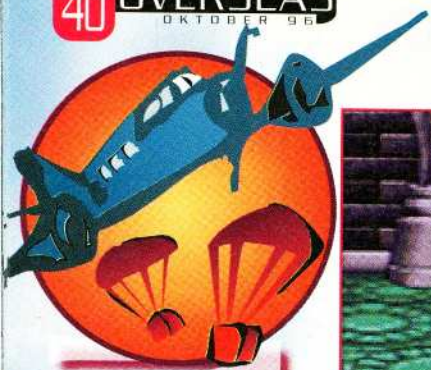
GEBRAUCHTE SPIELE NEUE SPIELE & ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO		SONY PLAYSTATION		SUPER NINTENDO		SEGA SATURN		SONY PLAYSTATION	
ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF	NEU	NEU	NEU	NEU	NEU	NEU
5 NES KONSOL + 1 PAD	70,00	119,90	MAGIC CARPET	30,00	59,90	ALLEN TRILOGY	99,90	F1	99,90
NHLPA 93	10,00	29,90	ZEITGEIST	15,00	29,90	CASPER	99,90	TEKKEN 2	99,90
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90	TOHSHINDEN	20,00	44,90	KNIGHTSMIT CONT:	149,90	TOHSHINDEN 2	99,90
LOST VIKINGS	20,00	44,90	DEFCON 5	20,00	44,90	PRO PINBALL	89,90	RISE 2	89,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90	LEMINGS 3D	20,00	44,90	NHL POWERPLAY	119,90	CYBERIA	89,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90	DISCWORLD	20,00	59,90	EARTHWORM JIM 2	89,90	CASPER	99,90
BATMAN FOR EVER	40,00	69,90	SPACE GRIFFON JP	20,00	44,90	NIGHT WARRIORS	109,90	DESCENT	99,90
SYNDICATE	20,00	44,90	STARBLADE	20,00	44,90	SHELLSHOCK	89,90	SHELLSHOCK	99,90
STUNT RACE FX	20,00	44,90	THUNDERHAWK 2	30,00	59,90	SKELETON WARRIOR	89,90	DARKSTALKERS	99,90
INTL S'STAR SOCCER	40,00	69,90	PSYCHIC DETECTIVE	30,00	59,90	DESTRUCTION DERBY	89,90	NAMCO MUSEUM VOL. 1	99,90
STREET RACER	20,00	44,90	X COM	30,00	59,90	ISCWORLD	89,90	IMPACT RACING	89,90
NBA JAM	20,00	44,90	VIEWPOINT	30,00	59,90	DECATHLETE	119,90	PETE SAMPRAS TENNIS	99,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90	RIDGE RACER	20,00	44,90	3D LEMMINGS	99,90	SKELETON WARRIORS	89,90
PITFALL	20,00	44,90	FIFA 96	30,00	59,90	TILT	89,90	STREETFIGHTER ALPHA	99,90
WWF RAW	20,00	44,90	TEKKEN JP	20,00	44,90	KING OF FIGHTERS 95	139,90	ADDIDAS SOCCER	99,90
FLASHBACK	20,00	44,90	LONE SOLDIER	40,00	69,90	VAMPIRE HUNTER	129,90	BEYOND THE BEYOND	99,90
YOUNG MERLIN	20,00	44,90	JOHNNY BAZOOKATONE	30,00	59,90	GUN GRIFFON	99,90	RIDGE RACER REV	99,90
DINO CITY	10,00	29,90	TOTAL NBA	30,00	59,90	GEX	99,90	EXECTOR	49,90
SPARKSTER	20,00	44,90	EXTREME PINBALL	20,00	44,90	CONGO	109,90	POED	99,90
WWF ARCADE	40,00	69,90	NBA JAM	20,00	44,90	IRON STORM	119,90	TOP GUN	99,90
ROAD RUNNER	40,00	69,90	PHILSOMA	20,00	44,90	PEBBLE BEACH GOLF JP	39,90	GROUND STROKE (JP)	69,90
ILLUSION OF TIME	40,00	69,90	REVOLUTION X	15,00	29,90	VIRTUAL FIGHTER JP	39,90	JUPITER STRIKE	79,90
TURRICAN 2	20,00	44,90	TOTAL ECLIPSE	15,00	29,90	VICTORY GOAL JP	39,90	RETURN FIRE	99,90
GOOF TROOP	20,00	44,90	DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90	CLOCKWORK KNIGHT JP	39,90	HI OCTANE	49,90
FINAL FIGHT 3	40,00	69,90	GALAXY FIGHT	30,00	59,90	JEWELS OF ORACLE	99,90	OLYMPIC GAMES	99,90
NHL 95	30,00	59,90	RAIDEN PROJECT	20,00	44,90	RETURN FIRE	99,90	OLYMPIC SOCCER	99,90
BUBSY	20,00	44,90	WINNING 11	20,00	44,90	SLAMDUNK	89,90	LENKRAD	149,90
MEGAMAN X	20,00	44,90	COSMIC RACE	15,00	29,90	WWF	89,90	ALLEN TRILOGY	99,90
STARWING	10,00	29,90	TWISTED METAL	30,00	59,90	ROAD RASH	99,90	BUST-A-MOVE 2	79,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90	POWER SERVE	20,00	44,90	SONIC WINGS	139,90	X-MEN	99,90
JURASSIC PARK	20,00	44,90	ROAD RASH	40,00	69,90	PANZER DRAGON 2	99,90	CYBERLED	49,90
YOSHIS ISLAND	40,00	69,90	SHOCKWAVE ASSAULT	20,00	44,90	BOMBERMAN JP	129,90	REVOLUTION X	49,90
DONKEY KONG	40,00	69,90	THEME PARK	30,00	59,90	PARODIUS	89,90	TOTAL ECLIPSE	49,90
MEGA DRIVE		SEGA SATURN		IBM PC CD ROM		PHILIPS CD-I 50% REDUZIERT		MEGA DRIVE	
MEGADRIVE 1 + 1 PAD	40,00	79,90	SEGA	30,00	59,90	REST POST	19,90	M.D. 2 KONSOLE	189,90
MEGADRIVE 2 + 1 PAD	60,00	99,90	SEGA RALLY	30,00	59,90	SARAFINA	19,90	GARFIELD	79,90
NFL QUARTERBACK	10,00	29,90	ASTAL	20,00	44,90	WIE EIN WILDER S.	19,90	DONALD IN MAUI	79,90
PITFALL	10,00	29,90	CYBERIA	20,00	44,90	CARRIE	29,90	PAC ATTACK	69,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90	GEX	30,00	59,90	EIN TICKET FÜR ZWEI	19,90	TOY STORY	109,90
WIMBLEDON TENNIS	10,00	29,90	RAYMAN	30,00	59,90	BRYAN ADAMS	19,90	PGA 96	79,90
LEMINGS 2	10,00	29,90	MYSTERY MANSION	20,00	44,90	ZELDA	29,90	NBA LIVE 96	99,90
ALADDIN	20,00	44,90	BUG	20,00	44,90	MICRO MACHINES	49,90	MADDEN 96	99,90
THEME PARK	30,00	59,90	MAGIC CARPET	30,00	59,90	KETHER	49,90	WORMS	89,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	29,90	VIRTUA FIGHTER	15,00	29,90	ROLLING STONES	49,90	GAME GEAR	NEU
SOLEIL	30,00	59,90	VIRTUA FIGHTER R.MIX	20,00	44,90	PAC PANIC	29,90	LION KING	189,90
MEGALOMANIA	10,00	29,90	WING ARMS	30,00	59,90	BON JAVI	29,90	LEGEND OF ILLUSION	39,90
FIFA 95	20,00	44,90	TOHSHINDEN	40,00	69,90	TINA TURNER	29,90	LECCO 2	29,90
PGA TOUR 3	20,00	44,90	SIM CITY	30,00	59,90	AIDA OPER	19,90	TRIPLE	49,90
SYNDICATE	20,00	44,90	NBA JAM	20,00	44,90	WORLD CUP GOLF	39,90	SUPER COLUMNS	39,90
SONIC & KNUCKLES	20,00	44,90	SHINOBI X	20,00	44,90	GRATEFUL DEAD	19,90	DIE SCHLUPPFE	79,90
SLAMMSTERS	20,00	44,90	FIFA 96	30,00	59,90	U2	29,90	SPEDY GONZALES	39,90
MEGA CD II		SEGA SATURN		IBM PC CD ROM		PHILIPS CD-I 50% REDUZIERT		MEGA DRIVE	
MEGA CD 2 KONSOLE	75,00	129,90	HANG ON	30,00	59,90	CONNECT 4	29,90	WORMS	69,90
LUNAR 2	40,00	69,90	GHEN WAR	30,00	59,90	UND VIEL MEHR	59,90	TOY STORY	69,90
THUNDERHAWK	10,00	29,90	EURO 96	40,00	69,90	NINTENDO	---	HUGO	69,90
NBA JAM	10,00	29,90	SHELLSHOCK	30,00	59,90	ULTRA 4 JAPAN	NEUHEIT	MADDEN 96	69,90
PRINCE OF PERSIA	5,00	14,90	LAYER SECTION	20,00	44,90	U64 RGB + 2 SPIELE	1249,90	ADV OF LOLO	69,90
LAWNMOWERMAN	5,00	14,90	DAYTONA	20,00	44,90	PILOT WINGS	249,90	KIRBY'S BLACK B	69,90
TOM CAT ALLEY	5,00	14,90	GRAN CHASER	15,00	29,90	FARBIG CONTROLLER	119,90	DONKEYKONG	49,90
CHUCK ROCK 2	5,00	14,90	WIPEOUT	40,00	69,90	MEMORY CARD	49,90	ADAMS FAMILY	39,90
MYSTERY MANSION	10,00	29,90	THEME PARK	30,00	59,90	CRUIS N USA	VORB	PINBALL MANIA	59,90
NEO GEO CD		SEGA SATURN		IBM PC CD ROM		PHILIPS CD-I 50% REDUZIERT		MEGA DRIVE	
NEO GEO CD KONSOLE	175,00	249,90	DIGITAL PINBALL	20,00	44,90	STRICKER	29,90	GAMEBOY	NEU
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90	HI VELOCITY	20,00	44,90	CONNECT 4	29,90	WORMS	69,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	40,00	69,90	THUNDERHAWK 2	30,00	59,90	UND VIEL MEHR	59,90	TOY STORY	69,90
LAST RESORT	20,00	44,90	REAL 3 D O		PHILIPS CD-I 50% REDUZIERT		MEGA DRIVE		
FATAL FURY 3	30,00	59,90	3 DO PAL/RGB KONSOLE	125,00	199,90	REST POST	19,90	MADDEN 96	69,90
NAM 1975	20,00	44,90	THEME PARK	20,00	44,90	ULTRA 4 JAPAN	NEUHEIT	ADV OF LOLO	69,90
VIEWPOINT	20,00	44,90	CRASH N BURN	10,00	29,90	U64 RGB + 2 SPIELE	1249,90	KIRBY'S BLACK B	69,90
WINDJAMMERS	30,00	59,90	FIFA SOCCER	20,00	44,90	PILOT WINGS	249,90	DONKEYKONG	49,90
MAGICIAN LORD	20,00	44,90	SYNDICATE	10,00	29,90	FARBIG CONTROLLER	119,90	ADAMS FAMILY	39,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90	DEATH KEEP	30,00	59,90	MEMORY CARD	49,90	PINBALL MANIA	59,90
SAVAGE REIGN	30,00	59,90	WING COMMANDER 3	30,00	59,90	CRUIS N USA	VORB	ZUBEHÖR & SONSTIGES	NEU
BLUES JOURNEY	15,00	29,90	MICROCOSM	30,00	59,90	MISSION IMPOSSIBLE	VORB	PSX PAD	59,90
BURNING FIGHT	15,00	29,90	REBEL ASSAULT	10,00	29,90	SHADOWS OF THE E.	VORB	PSX MEMORY CARD	49,90
ROBO ARMY	30,00	59,90	STREETFIGHTER TURBO	20,00	44,90	WAVE RACER 64	VORB	PSX MAUS	59,90
STREET HOOP	30,00	59,90	WORLD CUP GOLF	20,00	44,90	3DO RESTPOSTEN	NEU	PSX ASCII PAD	69,90
ALPHA MISSION II	15,00	29,90	PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90	3DO GOLDSTAR & SPIEL	299,90	PSX 4 PLAYER ADAPT.	69,90
KING OF FIGHTERS 94	15,00	29,90	POWERS KINGDOM	10,00	29,90	THEME PARK	29,90	SATURN PAD	49,90
ATARI JAGUAR		SONSTIGES		IBM PC CD ROM		PHILIPS CD-I 50% REDUZIERT		MEGA DRIVE	
JAGUAR + 1 PAD	75,00	129,90	DIVERSE PADS	AB: 4,90	NEO GEO CD	129,90	REST POST	19,90	MADDEN 96
CLUB DRIVE	10,00	29,90	NEO GEO JOYBOARD	25,00	49,90	AEROFIGHTERS 3	139,90	ADV OF LOLO	69,90
TEMPEST 2000	20,00	44,90	GAMEBOY	30,00	49,90	ART OF FIGHT 3 LIM ED	129,90	KIRBY'S BLACK B	69,90
THEME PARK	30,00	59,90	TOPFIGHTER	40,00	69,90	FATAL FURY 4	129,90	DONKEYKONG	49,90
CHECKERED FLAG	10,00	29,90	DIVERSE ADAPTER	AB: 4,90	GOWAZER	129,90	SHERLOCK HOLMES	39,90	ADAMS FAMILY
ALIEN VS PREDATOR	30,00	59,90	DIVERSE KABEL	AB: 14,90	CROSSED SWORDS 2	129,90	SATURN ADAPTOR	69,90	PINBALL MANIA
SYNDICATE	20,00	44,90	WEITERE GEBRAUCHTTITEL AUF LAGER		NEO GEO CD		IMMERCENARY	29,90	ZUBEHÖR & SONSTIGES
WEITERE GEBRAUCHTTITEL AUF LAGER		SONSTIGE INFORMATION		NEO GEO CD		3DO RESTPOSTEN		MEGA DRIVE	
WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!		Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versandpreise & Ladenpreise können variieren.		NEO GEO CD		3DO GOLDSTAR & SPIEL		MADDEN 96	
Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.		Im Falle von Überlagerungen bei gebrauchten Spielen, können wir leider nicht immer alles ankaufen. Wir behalten uns vor, unabhängig von unserer Preisliste, ein Gesamtangebot zugeben.		AEROFIGHTERS 3		THEME PARK		PSX NE-G.COM	
Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzgl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).		Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr		ART OF FIGHT 3 LIM ED		SHERLOCK HOLMES		PC THRU-MASTER AB:	
BESTELLUNGEN		ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN		FATAL FURY 4		IMMERCENARY		GAMEBOY FARBIG	
Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.		Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr		GOWAZER		BUST A MOVE		GAMEBOY FARBIG	
		Porto (Inland): 6,00DM Post-Nachnahme: 6,00DM Porto (Ausland Vorkasse): 15,00DM		CROSSED SWORDS 2		PSYCHIC DETECTIVE		PC TEAM SPORT SET	
				SENGOKU 2		CYBERIA		220/TTO UMWANDLER	
				MUTATION NATION		SYNDICATE		NTSC/PAL UMWANDLER	
				FATAL FURY 2		FLYING NIGHTMARES		D-K PUPPEN AB	
				SOCCER BRAV		KINGDOM FAR REACHES		32X CD SLAM CITY	
				FATAL FURY SPECIAL		SHOCKWAVE 2		32X CD SUP WARRIOR	
				RIDING HERO		FLASHBACK			
				KING OF MONSTERS 2		FIFA SOCCER			
				NEO TURF MASTERS		TRIP D			
				GHOST PILOTS		FOES OF ALI			
				BURNING FIGHT		BLADE FORCE			
				BLUES JOURNEY		SPACE ACE			
				MAGICIAN LORD		PRIMAL RAGE			
				WIND JAMMERS					
				ALPHA MISSION 2					
				NAM 1975					

VERSAND - BESTELLANNAHME OSNABRÜCK
0541-66016+66017
 (FAX.: 0541-66015)

Next Generation Konsolen
 Ohne Spiel **399,90 DM** Ohne Spiel **449,90 DM**
 JETZT MIT EINGEBAUTER MEMORY CARD!
 Mit Mario P. Wings + RGB Umbau Japan Import **1249,90 DM**
 Mit Fifa Soccer **299,90 DM**
 NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

WIR LIEFERN ALLE NEUEN KONSOLE



NINTENDO NATION



Eure Gefährten begegnen einem Obermottz: Der magisch talentierte Anführer pfeift regelmäßig seine Soldaten herbei.

Lufia 2: Rise of the Sinistrals

SN Während westliche 16-Bit-Rollenspieler über eine Durststrecke hecheln, überrascht Taito mit der US-Version zur "Lufia"-Fortsetzung, die zeitlich jedoch vor dem ersten Spiel angesiedelt ist. Im Vorgänger gehören Held Maxim und die bössartigen "Sinistrals" bereits in die Sagenwelt, in "Lufia 2: Rise of the Sinistrals" stürzen sich die Höllen-Herrscher zum ersten Mal auf die friedliche Spielwelt. Während die Sinistrals munter Monster für Ihre Invasion rekrutieren, erkennt nur Monsterjäger Maxim das drohende Unheil und trommelt die vierköpfige Heldentruppe zusammen. Wie im ersten Teil tippeln Eure Figuren aus der Vogelperspektive durch eine Spielwelt im Landkarten-Look, in Orten und anderen Handlungsschauplätzen weicht die Miniatur-Landschaft dem beschaulicheren Puppenhaus-Maßstab: Maxim sammelt Informationen, frischt seine Vorräte an magischen Tinkturen auf und tauscht klingende Münze gegen Mordwerkzeuge sowie dickere Panzerung ein.

Zieht die Budget-gerecht ausgerüstete Party ins örtliche Dungeon, wartet mit Adventure-üblichen Features eine ungewöhnliche Überraschung auf den routinierten Rollenspieler: Statt Euch mit simpler Orientierungshatz und Monsterkloppen auf Trab zu halten, fordern die "Lufia 2"-Designer in den filigran gezeichneten Katakomben Eure grauen Zellen. Entgegen den Konkurrenz-Puzzlern wartet Held Maxim mit zünftiger "Zelda"-Interaktion auf. Euer Charakter-Sprite verschiebt Steinquader und Säulen, legt Hebel um, flitzt als klingenbewehrter Mähdrescher durch Buschwerk, hebt Objekte an, beschwört Schalter und sprengt Breschen in rissige

Mauern. Auch die Monster folgen der Abenteuer-Tradition und erwarten Euch als animierte Sprites auf festgelegten Verliespunkten.

Erst wenn Eure Party einen Schritt tut, wuselt das Monster los: Rückt ein waffenstarrer Heroen-Trupp in den Korridor vor, sucht das Kleintier das Weite, nur die großen Brüder machen sich über die Party her. Erst wenn Heldensprite und Monstergruppe kollidieren, geht "Lufia 2" zur Menü-Kloppe über: Ihr wählt Attacke, Verteidigung oder blättert im Zauberbuch. Neu sind Eure monströsen Mitstreiter – die sogenannten "Capsule Monsters" – und die innovative "Rage"-Option: Wer verletzt



Maxim und Gefährte Guy schleppen die tödlich verwundete Tia zur Kirche. Für ihre Genesung löhnt Ihr 140 Goldmünzen.

wird, entwickelt sich über "IP"-Punkte zum unbeherrschten Zornickel, packt eine Manöver-Waffe aus und zieht den Monstern wutentbrannt das Fell über die Ohren. Erfahrene Rollenspieler nutzen die taktische Note, um sogar mit einer totgeweihten Gruppe noch vernichtende Attacken auszuführen.

Mit der innovativen "IP"-Technik und ausgeklügelten Adventure-Puzzles schafft die seinerzeit noch konventionelle "Lufia"-Welt den Sprung in den RPG-Himmel, sogar Vorzeige-Serien wie "Final Fantasy" schielen neidisch auf das ideengeladene "Lufia 2"-Desgin. Zwar



Die Balkone des "Southeast Tower" werden von der Seite gezeigt: Eure Party bedient per Hebel eine Plattform.



Der Endgegner entpackt seinen Angriffszauber: Maxim und Guy werden durchgeschüttelt, Tia ist außer Gefecht.

sind weder Optik noch Plot so detailliert wie im ausgeklügelten Square-Kosmos, aber immerhin lockt Taitos Überraschungstitel auch ambitionierte Action-Adventure-Puristen vor die Mattscheibe. Ausgehungerte Fans freuen sich über ein technisch solides und fantasievolles Rollenspiel-Highlight, das im Herbst komplett deutsch bei uns erscheint. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000



Ihr rückt eine Säule auf die Plattform und legt in allen Himmelsrichtungen einen Krug neben den Pfeiler.

83%

SPIELSPASS

24

12

HERSTELLER
Taito

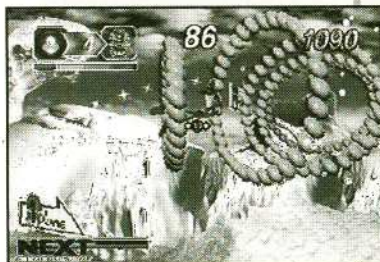
SYSTEM
Super Nintendo

BRD-RELEASE
Oktober

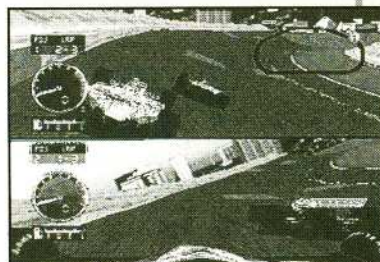
"Lufia"-Prequel um Monster-Prügler Maxim: Klassisches Abenteuer mit schicker Präsentation, Puzzles & neuen Ideen.



GRUNDGERÄT US 64



NIGHTS SATURN



ANDRETTI RACING

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

Beispiel 2: Sega Saturn
 + 2tes Joypad
 + Virt. Fighter II **DM 34.-**
 + Sega Rally **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	399.00
Umbau für Import-CD's	129.90
Game Bustert dt	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	84.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Andretti Racing dt	89.90
Blam! Machinehead dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Darkstalkers dt	89.90
Die Hard Trilogy dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Athlete Kings dt	99.90
Blackfire qdt	89.90
Blam! Machinehead	89.90
Bubble Bobble dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Crime Wave dt	99.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Eurosoccer 96 dt	99.90

ARJAY ONLINE GAMES



INTERNET

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

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

NINTENDO 64

Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil. Neuheiten, Lieferumfang und aktueller Preis standen bei Drucklegung noch nicht fest.

SUPER NES

Lufia II us	149.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	99.90

NEO GEO CD

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

ALLGEMEINES

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

ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



TERRANIGMA SUPER NES



TEKKEN II PLAYSTATION



FORMULA 1 PLAYSTATION

PLAYSTATION

Dragonheart dt	99.90
Ecstatica dt	99.90
Exhumed dt	99.90
Formula 1 dt	109.90
Gun Law-Horned Owl dt	99.90
Iron & Blood dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Micro Machines 3 dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol 2 dt	99.90
NFL Quarterback Club dt	89.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Raven Project dt	89.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Ridge Racer Revolution dt	99.90
Sampras Tennis dt	89.90
Space Hulk dt	89.90
Swagman dt	89.90
Tekken II dt	109.90
Time Commander dt	89.90
Titan Wars dt	99.90
Toshinden II dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtual Golf dt	99.90
Williams Arcade Clix dt	69.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

SATURN

F1-Racing dt	89.90
Chen War dt	109.90
Gun Griffon dt	99.90
Ironman dt	89.90
Lemmings 3D dt	89.90
Mystaria dt	109.90
Need for Speed dt	99.90
Night Warriors dt	109.90
Nights & Analogstick dt	149.90
NBA Action dt	99.90
NFL Quarterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Power Play Hockey dt	89.90
Pro Pinball - The Web dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Road Rash dt	99.90
Sampras Tennis dt	99.90
Sega Rally dt	109.90
Sega Flash dt	99.90
Space Hulk dt	99.90
Story of Thor 2 dt	99.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Swagman dt	89.90
Three Dirty Dwarves dt	99.90
True Pinball dt	89.90
Tunnel B1 dt	109.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtual Golf dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

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

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP RUN

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

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

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

Videospiel.

So werten die Ex

Test & Kritik

MANIACs sind von Geburt an scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.

Winnie spielt:

1. Resident Evil (PLAYSTATION)
2. Gun Griffon (SATURN)
3. Andretti Racing (PLAYSTATION)

Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird. Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto „Spiele-Tests“; US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter Sony Dimension, Planet Saturn, 3DO Zone, Sega Sektor oder Nintendo Nation) besprochen.

Robert spielt:

1. Space Hulk (SATURN)
2. Tobal No. 1 (PLAYSTATION)
3. Virtua Cop (SATURN)

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.

Unter **GRAFIK** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur,

die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen.

Tobias spielt:

1. Super Mario 64 (NINTENDO 64)
2. Alien Trilogy (SATURN)
3. Tetris X (PLAYSTATION)

Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben. Beim **SOUND** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels, oder ist das ner-

Christian spielt:

1. Virtua Cop (SATURN)
2. Formel 1 (PLAYSTATION)
3. Digital Pinball (SATURN)

Andreas spielt:

1. Wipeout 2097 (PLAYSTATION)
2. Formel 1 (PLAYSTATION)
3. Tekken 2 (PS)

Olli spielt:

1. Resident Evil (PLAYSTATION)
2. Formel 1 (PLAYSTATION)
3. Gun Griffon (SATURN)



Kritik

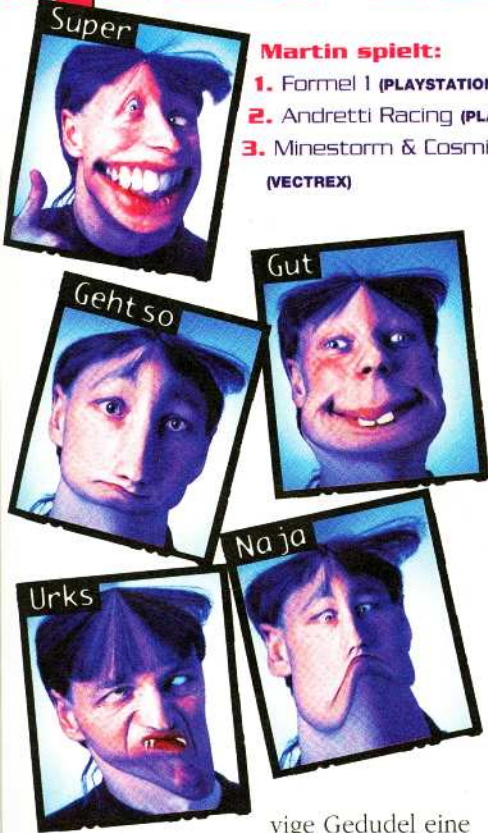
Experten



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Martin spielt:

1. Formel 1 (PLAYSTATION)
2. Andretti Racing (PLAYSTATION)
3. Minestorm & Cosmic Chasm (VECTREX)



Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führten zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

vige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **SPIELSPAß** wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt

MD Schön war die Zeit, doch jetzt heißt es Abschied nehmen: **JAGUAR 300**

Für Mega Drive, 300 und Atari Jaguar erscheinen praktisch keine Spiele mehr. Verirrt sich jedoch das ein oder andere Mega-Drive-Modul in unser Testlabor, nehmen wir es natürlich unter die Lupe. Neo-Geo-Fans schlagen in der News-Rubrik nach, wo wir im Rahmen der Arcade-Informationen auch Neo-Geo-Neuheiten (auf Modul oder CD) vorstellen.

PS Die MANIAC widmet sich in aller Ausführlichkeit der Sony Playstation, dem Sega Saturn und dem Nintendo 64. Natürlich werden auch alle künftigen Konsolen mit Vorabberichten, Tests und Kritiken bedacht, sobald wir sie in die Finger bekommen. Außerdem erfreut sich der 16-Bit-Klassiker Super Nintendo reger Beliebtheit – selbstredend, daß jede Neuerscheinung getestet wird.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem Ne6con gespielt werden.

Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multi-Player-Adapter an den Start.

16 BIT **64 BIT** Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1 Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.

Die Bildschirmtexthe und/oder die Sprache wurden ins Deutsche übersetzt.

Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

85%

HERSTELLER
Cybermedia

SYSTEM
SGI

ZIRKA- PREIS
5,90 Mark

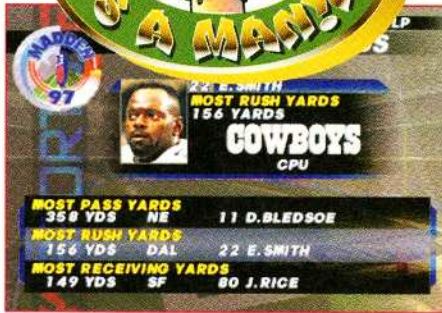
GRAFIK **SOUND**
89% 76%

Nervenzertetzendes 3D-Adventure mit Cyber-Optik und Techno-Sound. Hart, aber gut.

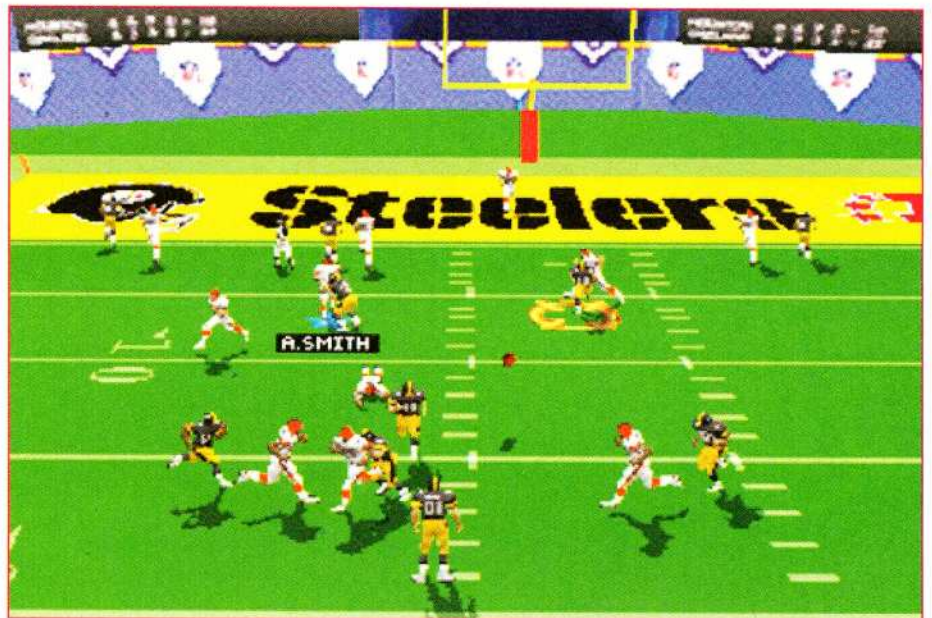
18

6 **12** **16** **18** Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Madden '97



Wie es sich für einen zünftigen EA-Sports-Titel gehört, werden unzählige Statistiken angeboten.



Mit der Playstation-Fassung von "Madden '97" beweist EA endlich auch technische 32-Bit-Kompetenz.

Die Madden-

Serie begann Mitte der 80er-Jahre auf dem Apple-2-Heimcomputer und wurde dann auf dem C-64 fortgesetzt. Den endgültigen Durchbruch schaffte EA 1990, als "John Madden Football" fast zeitgleich mit dem Sega Genesis, dem US-Pendant des Mega Drive, auf den Markt kam und zum Millionen-Bestseller avancierte. Dann folgten jährliche Updates für alle populären Systeme wie Super NES, 300, PC – sogar auf Game Boy und PC-Engine wurden EA-Superbowls im Digitalformat ausgetragen. Eine freie Wahl der Kamera-Perspektive (siehe Bild) wurde aber erst mit der 300-Version verwirklicht.

Alle Jahre wieder kommen nicht nur Osterhase, Weihnachtsmann und Steuerbescheid ins Haus geflattert, auch Eletronic Arts beschenkt uns mit neuen Versionen ihrer populären Sportspielserien. Schon für letzten Herbst wurde 32-Bit-Sportfans eine Fassung von "John Madden Football" versprochen, aber erst jetzt erscheint die langersehnte Playstation-Evolutionsstufe der erfolgreichsten Football-Spielserie der Videospiegelgeschichte. Nichts geändert hat sich am Namen: Coach-Legende John Madden, als TV-Kommentator für FOX-TV einer der bestbezahlten Akteure im Football-Business, bürgt für die Qualität des Spiels. Zusammen mit seinen



Ihr dürft Wettergott spielen: Wenn's Euch gerade fröstelt, dann schickt die Footballer doch ins Schneetreiben.

Fernsehkollegen Pat Summerall und James Brown wird jedes Match TV-gerecht mit Vorspann, lockerem Geplauder über Taktik und Spieltag begonnen, während des Spiels sind die Madden-typischen Sprüche zu hören. Dank 32-Bit-Technologie sind jetzt ein Dutzend Perspektiven einstellbar, die Soundkulisse hat ebenfalls spürbar zugelegt. Der Schiedsrichter ist mit Stadion-gerechtem Hall belegt und auch das Publikum greift in kniffligen Spielsituationen mit unterstützenden Sprechchören für die Heimmannschaft ein. Ihr habt knapp 100 Teams zur Auswahl – neben den aktuellen NFL-Mannschaften mit allen Spielernamen stehen Traditionsformationen

aller wichtigen NFL-Mitglieder aus den letzten 30 Jahren zur Verfügung. So könnt Ihr beispielsweise prüfen, ob San Franciscos 1984er Super-Offense mit Joe Montana gegen den "Steel Curtain" der Pittsburgh Steelers aus den späten 70ern zum Zug gekommen wäre. Neben den obligatorischen Freundschaftsspielen zum Aufwärmen bestreiten ein bis acht Spieler eine komplette Saison mit Playoffs oder ein Turnier. Während der Saison könnt Ihr gar Spieler entlassen, tauschen und verpflichten, dabei solltet Ihr die sogenannte "Salary-Cap", also die Gesamt-Gehaltsobergrenze pro Team, im Kopf behalten.



Das einzige spieltechnische Problem: Manche Spielzüge führen bei "Madden '97" fast immer zum Erfolg.

Über 120 taktische Spielzüge stehen im Match für Offense, Defense oder Special Teams zur Wahl, die von konservativen Draws mit vielen Tight-Ends bis zu überraschenden Trickspielzügen à la "Double Reverse" reichen. Spieler verletzen sich oder können ausgetauscht werden. Zum ersten Mal integrierten die Entwickler auch Zufallselemente – so kann es Euch passieren, daß ein Line-Spieler zu früh startet oder ein Touchdown zurückgepfiffen wird, weil eine "Holding"-Strafe gegen einen Eurer Cracks ausgesprochen wurde – ärgerlich, aber realistisch.



Je nach persönlichem Geschmack wählt Ihr die Kamera-Perspektive.

Final Touchdown? Eher nicht, denn der letzte Teil wird's mit Sicherheit nicht sein. Warum sollte sich die hervorragende Playstation-Fassung weniger gut verkaufen als die Bestseller-Vorläufer auf Mega Drive, Super Nintendo und 300. Die durchdachte Steuerung, das ausgeklügelte Spieltempo und die ordentliche Spielstärke der Gegnerteams wurden beibehalten. Hinzu kommen verbesserte Grafik, alle nötigen Lizenzen und eine fabelhafte Präsentation, die einen schon fast an "echte" TV-Übertragungen erinnert. Die einzige Schwäche von "Madden '97" sind vereinzelte Spielzüge, die mit 99prozentiger Sicherheit klappen. Die führen zwar nicht automatisch zum Touchdown, sind aber für ungeduldige Seelen zu verführerisch, um darauf zu verzichten. Mit "Madden '97" zeigt EA, daß sie die Playstation im Griff haben. Football-Fans kommen an dieser Referenz-CD nicht vorbei.



Martin Gaksch

Andere Versionen

Eine Saturn-Umsetzung folgt in Kürze. Außerdem erscheinen Versionen für Mega Drive und Super Nintendo.

88%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Electronic Arts

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK	SOUND
72%	77%

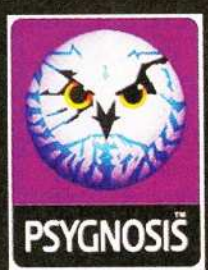
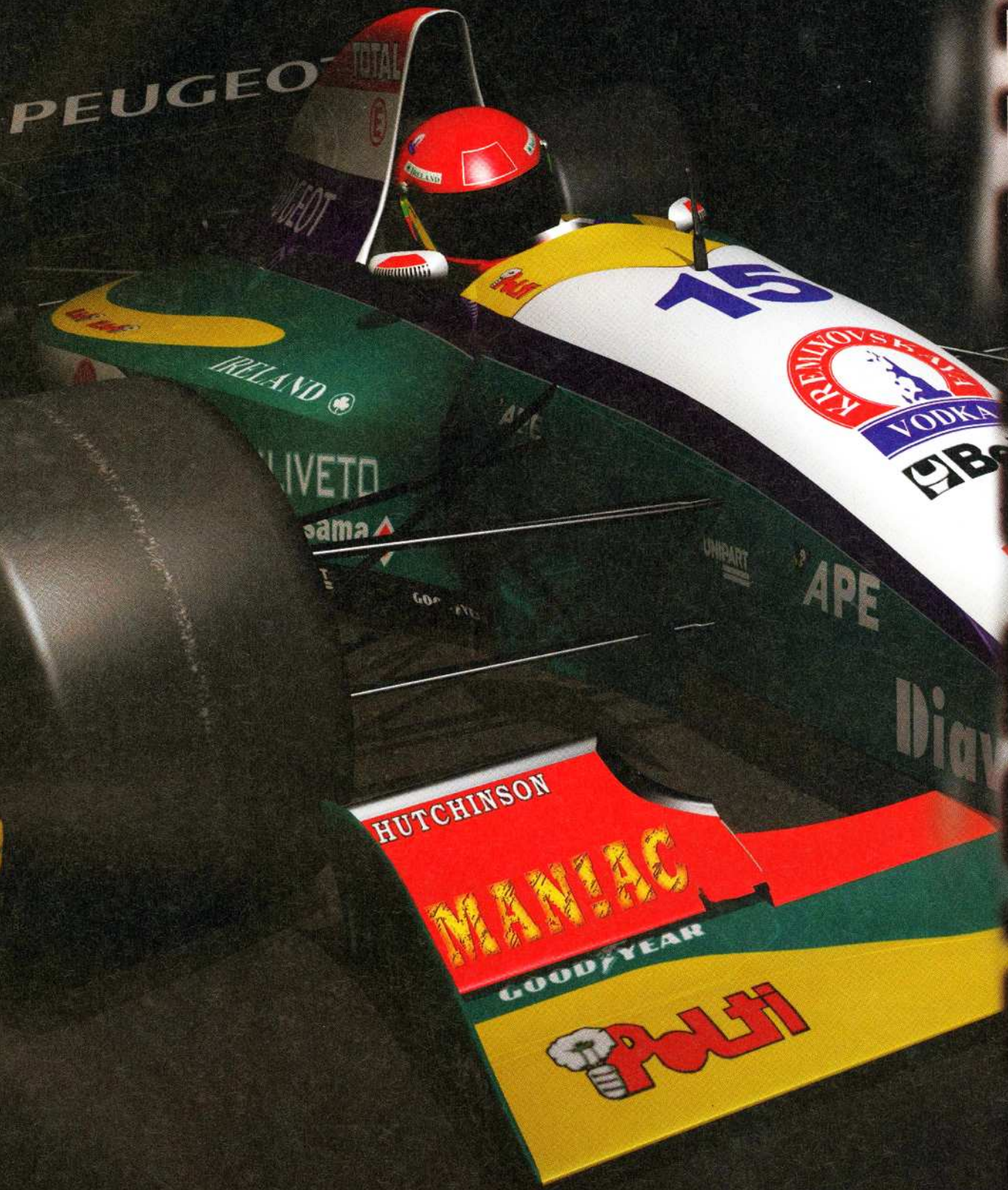
Das Warten hat sich gelohnt:
Ausgeklügelte American-Football-Edel-Simulation mit phantastischer Präsentation.

EA 12

FORMULA 1

Teil 1

DRIVER
RACE
CIRCUIT
GOSSIP
TEAM



MONTE CARLO

Großer Preis von Monaco

Länge: 3.320 km

Sieger 1994: Michael Schumacher

Schnellste Runde: 1.21.076 min



Nach dem Start müßt Ihr bis in den ersten Gang zurückschalten



Hier habt Ihr die letzte Überholmöglichkeit, bevor Ihr das Ziel erreicht.



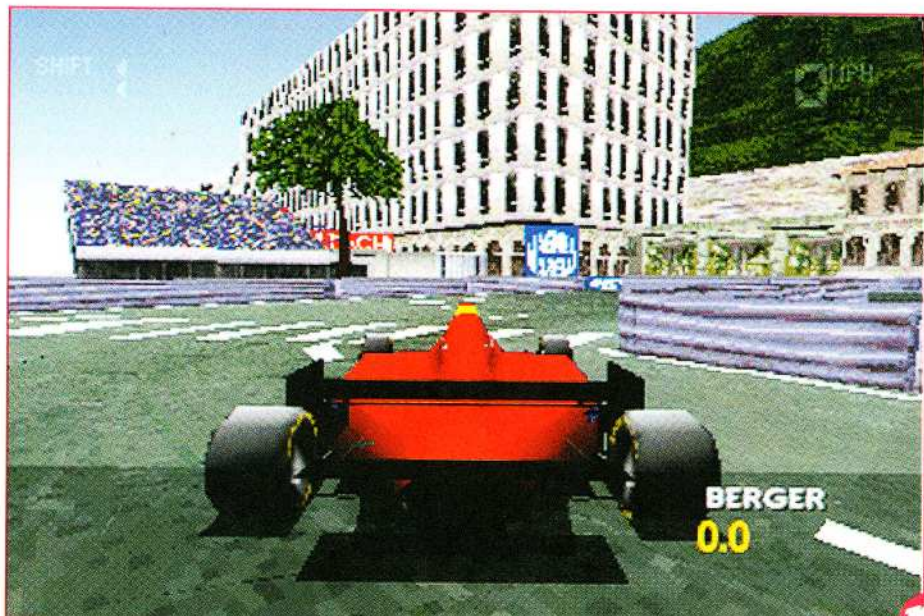
Der Tunnel kann bis zur Hälfte mit Vollgas genommen werden. Danach folgt eine leichte Rechtskurve.



Im Yachthafen/Schwimmbad folgen schnelle Kurvenkombinationen: Links (7), links/rechts (8) und eine langsame rechts/links-Schikane (9).



Nach Karl Wendlingers folgenschwerem Unfall wurde diese Schikane nochmals verlangsamt.



Der langsamste Abschnitt des Stadtkurses von Monte Carlo: Die Einfahrt zur Start/Ziel-Gerade nehmt Ihr im ersten Gang.



LAYER



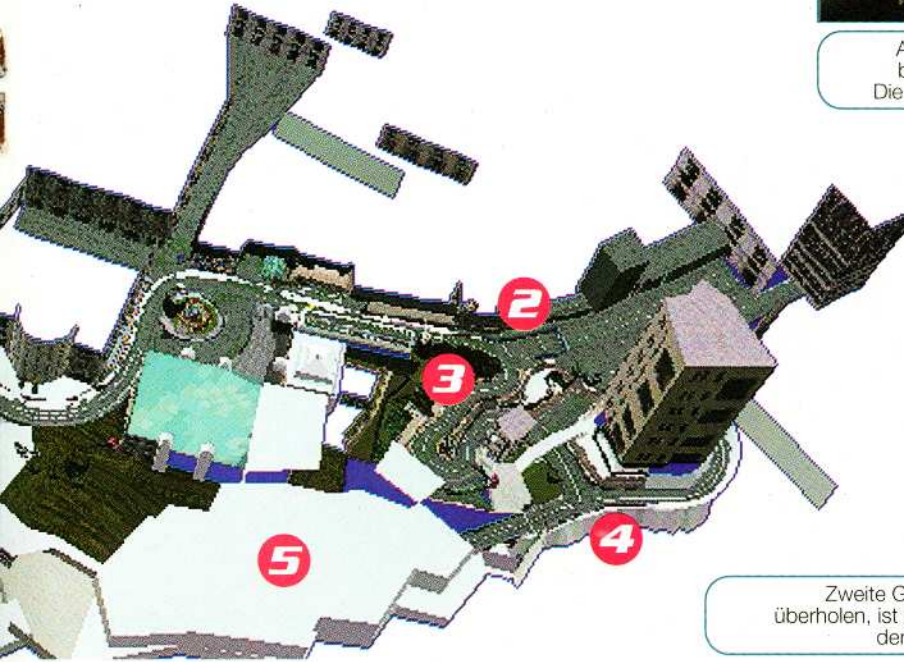
Nach dem Casino geht's in die langsame Mirabeau/Loews-Kurvenkombination



Auf der Start/Ziel-Geraden wird bis auf 340 km/h beschleunigt: Die beste Gelegenheit zu überholen.



Die S-Schikane vor Start und Ziel wird im ersten oder zweiten Gang gefahren.



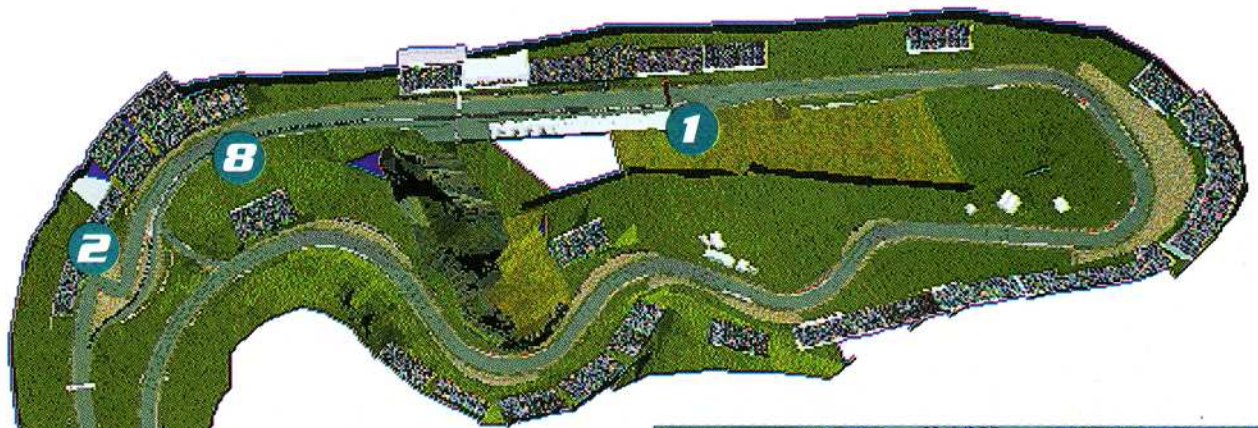
Zweite Gelegenheit zu überholen, ist diese Gerade unter der Brücke



Vor der Tunnelgeraden wird diese Rechtskurve im dritten Gang gefahren



Vor dem Tunnel wartet eine scharfe Rechtskurve auf Euch



Aus dieser Kurve müßt Ihr vorsichtig auf die Start/Ziel-Gerade herausbeschleunigen



Der Hochgeschwindigkeits-Teil der Strecke von Suzuka: Lange gerade über die Brücke.



Die langgezogene Linkskurve kann im fünften Gang gefahren werden



Die gefährlichste Stelle der Strecke ist die 180°-Haarnadelkurve

SUZUKA

Großer Preis von Japan

Länge: 5,859 km

Sieger 1994: Damon Hill

Schnellste Runde: 1,40.646 min



1
Nach der Hochgeschwindigkeitspassage müßt Ihr stark bremsen

SILVERSTONE

Großer Preis von England • Länge: 5,057 km • Sieger 1994: Damon Hill • Schnellste Runde: 1,22.515min



2: Laßt Euch nicht von dieser Rechts-Kehre überraschen.
3: Die erste Links/Rechts-Kombination vorsichtig anfahren!

4: Die zweite Links/Rechts-Schikane müßt Ihr langsam anfahren.
5: Kurz vor dem Ziel kommen zwei harte Links-Kurven auf Euch zu.



Die Form des Kurses ist dem FIA-Mobil nachempfunden

EXTRA-KURSE FRAMEOUT CITY

Länge 6.000 km

So findet Ihr die geheime Strecke:

1. Spiel beginnen und Rennen starten.
2. Rennen abbrechen und ins Hauptmenü zurückkehren
3. Im Startmenü (Übungsrunden/Qualifikation/Rennen) SELECT gedrückt halten und \leftarrow , \bullet , \bullet , \blacktriangle , \blacktriangle , \bullet , \blacktriangle , \blacktriangle eingeben (Bestätigungs-Meldung erscheint).
4. Zurück ins Streckenwahlmenü und die Bonusstrecke anwählen.



Die geheime Zusatzstrecke entpuppt sich als eine der grafisch wie fahrerisch anspruchsvollsten Kurse von "Formel 1".



Das hat Jean Alesi nicht verdient: Nach einem mißlungenen Start liegt er auf der vorletzten Position.



In Frameout-City gibt's keine Start/Ziel-Gerade: Der Start des Rennens erfolgt statt dessen in einer Kurve.



SUPER NINTENDO:

Big Sky Trooper	DV	79,95
Brain Lord	US	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Dragon Kong Country 2	DV	119,95
Dragon View	US	89,95
Earth Bound	US	129,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Fedra Remake	JP	49,95
Final Fight 2	JP	49,95
Front Mission 2	JP	129,95
Great Circus Mystery	DV	99,95
Hole in One Golf	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
King Arthur & Knights of	US	129,95
Lady Stalker	JP	49,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
Mario Baslers Feverpitch	DV	109,95
Mario Paint	DV	69,95
New Horizons	US	124,95
NHL 96	DV	119,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
Parodius	DV	49,95
PGA Tour 96	DV	119,95
Robotrek	US	99,95
Romance o.t. 3 Kingd. IV	US	139,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Secret of Mana 2	JP	164,95
Super BC Kid	DV	59,95
Super Mario Allstars	DV	69,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Super Punch Out	DV	49,95
Super Street Fighter 2	JP	59,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	129,95
Star Trek (Deep Space 9)	DV	119,95
Tetris&Dr. Mario	DV	69,95
Tetris Attack	US	79,95
Theme Park	DV	109,95
Turbo Toons	DV	69,95
Utopia	DV	59,95
Unirally	DV	49,95
Urban Strike	DV	59,95
Yoshi's Island	DV	109,95

MEGA DRIVE:

Donald Duck in MMalla.	DV	99,95
Light Crusader	DV	119,95
NBA Live 96	DV	89,95
NHL 96	DV	89,95
Olympic Games	DV	109,95
Phantasy Star IV	DV	119,95
Story of Thor	DV	119,95
Theme Park	DV	109,95
Worms	DV	99,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	399,95
3D Lemmings	DV	84,95
Athlete Kings	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	94,95
Baku Baku	DV	64,95
Bases Loaded 96	US	119,95
Battle Arena Toshinden	DV	89,95
Black Fire	DV	84,95
Blazing Tornado	JP	39,95
Bomberman	JP	129,95
Bug!	DV	89,95
Chase HQ 2	JP	104,95
College Slam	US	109,95
Creature Shock	US	114,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Cyberdoll	JP	124,95
Cyberia	DV	84,95
Darius Gaiden	JP	49,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Death Crimson	JP	109,95
Digital Pinball	DV	49,95
D	DV	89,95
Earthworm Jim 2	US	109,95
Euro 96	DV	89,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fatal Fury	JP	134,95
FIFA Soccer 96	DV	89,95
Galactic Attack	DV	89,95
Galaxy Fight	JP	59,95
Gex	DV	84,95
Ghan War	DV	84,95
Gradius Deluxe Pack	JP	119,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungriffon	DV	84,95
Legend of Oasis	US	119,95
Valora Vally Golf	DV	99,95
Hang On GP 96	US	59,95
Hang On 96	US	59,95
Hi-Octane	DV	69,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	US	109,95
Iron Storm	US	119,95
Johnny Bozookatone	DV	49,95
King of Fighters 95	JP	139,95
Winning Post	DV	89,95
Magic Carpet	DV	49,95
Mansion o.t. Hi. Souls	DV	49,95
Mega Man X	JP	114,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	US	109,95
NBA Jam T.E.	DV	79,95

NFL Quarterback Club

Nights inkl. Pad	US	109,95
NHL All Star Hockey	JP	134,95
NHL Powerplay 96	DV	94,95
Off World Interceptor	US	149,95
Olympic Soccer	DV	89,95
Panzer Dragoon	DV	84,95
Panzer Dragoon 2	DV	49,95
Parodius Deluxe	DV	89,95
Pebble Beach Golf	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Puzzle Bobble 2	JP	109,95
Race Drivin	JP	39,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Robotica	DV	49,95
Romance o.t. 3 Kingdoms	US	119,95
Sega Rally	DV	99,95
Shanghai Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DV	89,95
Shining Assault	DV	69,95
Shinobi X	DV	89,95
Sim City 2000	DV	84,95
Skeleton Warriors	US	99,95
Slam'n'Jam	DV	89,95
Slam'n'Jam	US	119,95
Sonic Wings	JP	129,95
Street Fighter Alpha	DV	89,95
Striker 96	US	89,95
Strikers 1945	JP	129,95
Titan Wars	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	89,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Valora Vally Golf	DV	89,95
Vampire Hunter	JP	69,95
Victory Boxing	JP	89,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Racing	DV	79,95
Virtual Open Tennis	DV	89,95
Wipeout	DV	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
World Adv. Mil. Comm 2	JP	99,95
World Series Baseball	DV	89,95
World Heroes Perfect	JP	114,95
Worms	DV	89,95
WWF Arcade Game	DV	89,95
X-Men	DV	89,95

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	389,95
3D Lemmings	DV	79,95
A-Train	DV	94,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Air Combat	DV	79,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Alien Trilogy	PV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	99,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Chessmaster 3D	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Cyberia	DV	84,95
Cyber Sled	DV	89,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	US	119,95
Destruction Derby	DV	94,95
Descent	DV	94,95
Die Hard Trilogy	DV	89,95
Discworld	DV	84,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Pinball	DV	59,95
Fade To Black	DV	84,95
Fighting Illusion (Kick Box)	JP	139,95
Firearm	JP	139,95
FIFA Soccer 96	DV	79,95
Formel 1	DV	99,95
Gex	DV	79,95
Gunship	DV	94,95
Goal Storm	DV	69,95
Impact Racing	DV	79,95
Jupiter Strike	DV	59,95
Krazy Ivan	DV	84,95
Kileak 2	JP	79,95
Kings Field	US	109,95
King of Fighters 95	JP	139,95
Kings Field 3	JP	144,95
Lone Soldier	DV	84,95
Magic Carpet	DV	89,95
Mickes Wild Adventure	DV	84,95
Motortoon Grandprix 2	JP	139,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Live 96	DV	84,95
NeGeon	DV	84,95
NFL Game Day	DV	94,95
NHL Face Off	DV	94,95
Need for Speed	DV	84,95
Novastorm	DV	89,95
Off World Interceptor	DV	59,95

Olympic Games

Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	DV	84,95
Parodius Deluxe	JP	139,95
Pete Sampras Tennis	DV	69,95
PGA Tour Golf 96	DV	84,95
Po'ed	US	109,95
Pro Pinball	DV	89,95
Primal Rage	DV	84,95
Psychic Detective	DV	84,95
Ran Soccer	DV	69,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	US	114,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	US	109,95
Ridge Racer	DV	79,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Rise of the Robots 2	US	119,95
Road Rash	DV	84,95
Robo Pit	US	119,95
Romance o.t. 3 Kingdoms	US	109,95
Silverload	US	109,95
Shellsack	DV	79,95
Skeleton Warriors	US	109,95
Slam'n'Jam	US	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	89,95
Street Fighter Zero 2	JP	139,95
Starblade Alpha	DV	59,95
Shockwave Assault	DV	69,95
Tecmo World Golf	US	114,95
Track & Field	DV	94,95
Tekken	DV	99,95
Tekken 2	JP	139,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk	DV	84,95
Tobal No. 1	JP	129,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Total Eclipse	DV	89,95
Total NBA	DV	94,95
Top Gun	US	109,95
Top Gun	DV	i.V.
True Pinball	DV	84,95
Twisted Metal	DV	84,95
Viewpoint	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
World Cup Golf	DV	59,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipeOut	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF Arcade Game	DV	79,95

M.C. Game

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



GROBI'S GAMESHOP



Täglich
Neuheiten

☎ 0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser
Ladengeschäft

Super Nintendo

Asterix u Obelix dt	129,-
Breath of Fire 2 dt	129,-
Casper dt	129,-
Circuit USA dt	119,-
Donald in Maui Ma. dt	139,-
Donkey Kong C. 2 dt	139,-
Earthworm Jim 2 dt	129,-
Fifa Soccer 96 dt	129,-
Final Fight 3 dt	129,-
Inter. Star Soccer 2 dt	129,-
Lufia 2 us*	149,-
Mario World 2 dt	129,-
Mega Man 7 dt	119,-
NBA Live 96 dt	129,-
Olympic Games dt	129,-
Pinocchio dt	129,-
Secret of Evermore dt	119,-
Toy Story dt	129,-
Ultimate us*	149,-
Worms dt	129,-
WWF Wrest Arcade dt	129,-

Playstation

Grundgerät dt	399,-
Lenkrad us	149,-
RGB Kabel dt.	39,-
Adidas Power Soccer dt	109,-
Alien Trilogy dt	109,-
Andretti Racing us*	129,-
Blam Machinehead us*	129,-
Braindead 13 dt*	99,-
Burning Road us*	129,-
Chronicles o.t. Sword dt	109,-
Crash Bandicoot us*	129,-
Cyberia dt	109,-
Darkstalkers dt*	99,-
Die Hard Trilogy us	129,-
Earthworm Jim 2 dt*	99,-
Fade to Black dt	99,-
Formel 1 dt*	109,-
Galaxian 3 dt*	99,-
Gunship 2000 dt	109,-
In the Hunt dt*	99,-
King of Fighters 95 jp	149,-

Memory Card 8 Meg dt	89,-
Myst dt*	109,-
Namco Vol. 1 dt	99,-
NFL 96 dt*	99,-
Need for Speed dt	99,-
NHL Face Off dt	109,-
Olympic Games dt	99,-
Olympic Soccer dt	99,-
Overblood jp*	149,-
Pad dt	59,-
Pete Sampras dt*	99,-
Po'ed dt	99,-
Powerplay Hockey dt*	99,-
Project Overkill us	129,-
Raven Project dt*	99,-
Resident Evil	99,-
Return Fire dt	99,-
Ridge Racer 2 dt	109,-
Side Winder dt	109,-
Star Fighter 3000 dt*	99,-
Street Racer dt	99,-
Skeleton Warriors dt	99,-

Slam'n'Jam dt*	99,-
Spot g.t. Hollyw. us *	129,-
Tekken 2 dt*	109,-
Tilt dt*	99,-
Time Commando dt*	99,-
Titan Wars dt*	99,-
Tobal No 1 jp*	149,-
Top Gun dt*	99,-
Tomb Raider us*	129,-
Tunnel B1 dt*	109,-
Track & Field	99,-
Toshinden 2 dt	99,-
Total NBA dt	109,-
Viewpoint dt	89,-
Viper dt*	109,-
Virtual Golf dt*	99,-
Warhammer dt*	99,-
Williams Arcade dt*	89,-

Sega Saturn

Alien Trilogy us	129,-
Die Hard Trilogy us	129,-
Fighting Vipers jp	139,-
Gradius Deluxe jp	49,-
Panzer Dragoon 2 jp	79,-
Project Overkill us	129,-
Tunnel B1 dt*	99,-

Ladenpreise können abweichen. Alle neuen US und Japan-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns erhältlich! Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 30,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir haften nicht für Inkompatibilität.

Händleranfragen erwünscht.

Nintendo 64 erhältlich

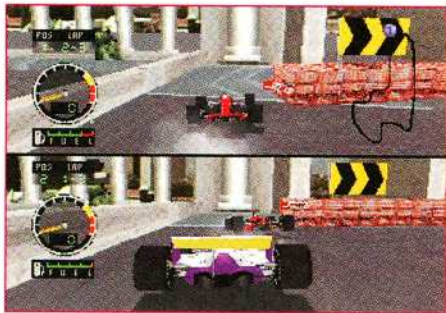
Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

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

Viele weitere Artikel auf Lager



Andretti Racing '97



Die scharfe Rechtskurve erweist sich als Krisenherd: Der rote Flitzer oben steht, unten nähert sich rasant der Gegner.

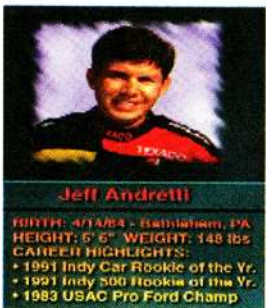
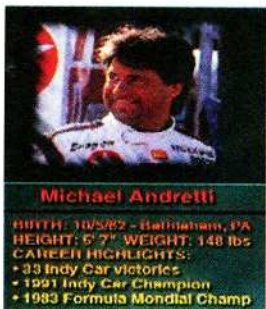


Im Konfigurations-Menü optimiert Ihr Euren Renner für die nächste Herausforderung.



Ein perfektes Überholmanöver des roten Flitzers: Der Fahrer des schwarzen Wagens läßt "die Tür offen". Durch verzögertes Bremsen nutzt Ihr Gelegenheiten wie diese, um auf der Innenbahn vorbeizuschlüpfen.

Rasanz als Familientradition: Die Andrettis scheinen mit dem Lenkrad aufzuwachsen: Unten eine kurze Vorstellung von Veteran Mario und den Nachfolgern Michael und Jeff, die in seine Fußstapfen treten.



PS Rennspiel-Euphorie auf der Playstation: Spoiler an Spoiler mit Psygnosis' "Formel 1" kämpft ein weiterer hochkarätiger Polygon-Flitzer um die Pole-Position. Bei "Andretti Racing '97" bestreitet Ihr PS-Schlachten in zwei der bekanntesten amerikanischen Renn-Ligen: In der "Indy Car Series" rast Ihr in "Formel 1"-ähnlichen Boliden, bei den "NASCAR"-Rennen besteigt Ihr bullige Stock-Cars und absolviert eine andere Streckenfolge. Insgesamt geht Ihr in 16 Veranstaltungen auf Rekordjagd. Die "Andretti"-Kurse glänzen dabei mit mehr Streckendetails als die "Formel 1"-Konkurrenz aus England: Ihr durchfahrt komplexe Brückenkonstruktionen, heizt durch schummrige

Tunnels und driftet im Gebirge um Felsgestein herum. Bevor Ihr an Eurer Karriere als Rennfahrer bastelt, lernt Ihr alle Kurse in anwählbaren Einzelrennen kennen und gewinnt so wertvolle Informationen über Schikanen und Vollgasgeraden. Neben eigener Rennerfahrung könnt Ihr auch auf die kompetente Hilfe von Profis bauen: Die Andretti-Familie steht Euch mit Rat und Tat zur Seite.

Mario, Michael und Jeff plaudern in FMV-Interviews aus dem Nähkästchen und geben Euch Tips zu allen Aspekten des Rennfahrer-Lebens: So erfahrt Ihr von Jeff und Michael Wissenswertes über Ideallinie, Anbremspunkte und Überholmanöver, während Formel-1-Veteran Mario über Karriere und treue Fans philosophiert. Fühlt Ihr Euch fit, wählt Ihr eine Liga: Die "NASCAR"-Renner eignen

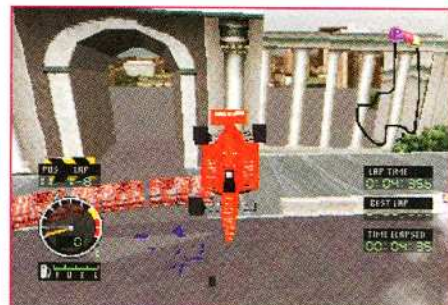
Nach „Formel 1“ und „Burning Road“ rast eine weitere PS-Perle auf Playstation-Besitzer zu. „Andretti Racing“ sieht noch besser aus als „Formel 1“, bietet enorm viel Strecken-Abwechslung, einen tollen Multi-Player-Modus und zwei Fahrzeug-Klassen. Insgesamt gibt sich „Andretti Racing“ actionlastiger als der Konkurrent von Psygnosis, hat die schöneren Pitstops, ist akustisch aber einen Tick schwächer und läßt sich nicht ganz so perfekt steuern. Das sensationelle Fahrgefühl von „Formel 1“ haben die „Andretti“-Macher nicht hinbekommen, im Vergleich zur Otto-Normal-Raserei ist die Lenkung jedoch gut. „Andretti Racing“ gehört genauso zur Playstation-Serienausstattung wie „Formel 1“ und „Burning Road“. Die Langzeitmotivation stimmt, die Grafik lockt, der Sound brummt: Einsteigen, anschnallen, abfahren.

Martin Gaksch



Die "NASCAR"-Profis haben keine Zeit, die erleuchtete Skyline zu genießen: Im kompromißlosen Ausbremsmanövern wird erbarmungslos um den Sieg geheizt.

sich für driffreudige "Ridge Racer"-Umsteiger, während die "Indy"-Renner sich wie die "Formel 1"-Leichtgewichte eng an den Asphalt schmiegen. Beim Drei-Runden-Qualifikationsrennen fährt Ihr anschließend um die erste Pole Position Eurer jungen Karriere. Für "Formel 1"-Kundige ist der Start ungewohnt: Ihr



Mit Vollgas ins Verderben: Manche der "Andretti"-Kurven sind erst äußerst spät zu erkennen.



Volltreffer: Kompromißloses Fahren führt zu spektakulären Crashes, bei denen die Flitzer meterweit durch die Luft segeln.

geht in einem "Flying Start" mit voller Drehzahl in's Rennen. Fünfzehn Konkurrenten lassen die Motoren heulen und kämpfen gegen Euch um den Sieg. Warnt Euch eine "Tires worn!"-Meldung vor abgefahrenen Reifen oder leidet Ihr unter akutem Spritmangel, schert Ihr in die Boxengasse aus: Dort erwartet Euch bereits Euer Team, das in Windeseile alle Defekte beseitigt, auftankt und Reifen wechselt. Seid Ihr mit dem Fahrverhalten unzufrieden, verstellt Ihr den Neigungswinkel der Front- und Heckflügel: Mit höherem Anpreßdruck genießt Ihr bessere Bodenhaftung, müßt Euch dafür aber mit verminderter Motorleistung abfinden. Drei Perspektiven lassen Euch das Rennen direkt aus dem Cockpit, leicht erhöht über dem Wagen oder, mit der be-



Tage des Donners: Im "Thunderdrome" rast Ihr in der Innenperspektive die Steilkurven entlang.

sten Übersicht, hinter dem Flitzer erleben. Nach dem Zieleinlauf kassiert Ihr Wertungspunkte für Eure Platzierung. Zwischen den Rennen justiert Ihr Front- und Heckspoiler, zieht einen anderen Reifentyp auf und wechselt die Gangabstufung des Getriebes. Wer seine Fahrkünste beim Duell mit einem Kumpel beweisen will, kann sich

aufwendige Link-Konstruktionen zweier Playstations sparen: Die "Andretti Racing '97"-Entwickler realisierten einen "Split Screen"-Modus. Trotz geteiltem Bildschirm gibt's keine Geschwindigkeitsprobleme. Habt Ihr Besuch, nutzt Ihr Link und Split-Screen gleichzeitig: Vier PS-Freaks rasen



Einfahrt in die Box: Mit roten Häkchen legt Ihr das Arbeitspensum der Mechaniker fest.

Hektik in der MANIAC-Boxengasse: Kurz nach dem "Formel 1"-Wagen fährt der "Andretti"-Renner ein. Nachdem unser Team präzise gearbeitet hat, geht der Flitzer wieder auf die Strecke und wir wissen: "Andretti Racing '97" ist dem Psygnosis-Hit vom Spaß-Faktor fast ebenbürtig, jedoch noch actionlastiger. Grafisch glänzen die Strecken mit zahlreichen Details wie Stein-Skulpturen und Brückenelementen, gehäuftes "Pop Up" müßt Ihr nicht erdulden. Dafür fehlt dem europäischen Fan das vertraute "Formel 1"-Ambiente. Die Wahlmöglichkeit zwischen zwei verschiedenen Typ-Klassen ist ein echter Knüller: Mit deutlich unterschiedlichem Fahrverhalten fordert Euch EA's Titel gleich zweifach. Präsentation und Optionsvielfalt sind vorbildlich, Langzeitpaß garantiert: Rennspielfans steuern ohne Umwege erneut den Händler an.



Christian Blendl



Nach der kniffligen Tunnelleinfahrt beschleunigt Ihr mit qualmenden Reifen: Der Überholversuch wurde abgewehrt.



Neulich, kurz vor der Ziellinie: Ein leichter Kontakt führt zu einem fatalen Dreher beim orangenen Kontrahenten.

gleichzeitig durch die Szenarien und liefern sich packende Positionskämpfe. Nach dem Rennen erholt sich der erschöpfte Pilot bei der Wiederholung: Mit Vor- und Rücklauf analysiert Ihr die entscheidenden Situationen und genießt die beeindruckenden 3D-Crash-Szenen: Schaltet Ihr in den Optionen auf "Damage on", bedeuten diese für waghalsige Heißsporne öfters das vorzeitige Rennende. *cb*



Burning Road: Nach dem Stillstand drehen die Reifen bei Vollgas durch und verursachen ein Rauch-Inferno.

Echte Rennatmosphäre kommt bei "Andretti Racing" nicht nur



Live vor Ort: Der EA-Reporter versorgt Euch mit den aktuellsten Renn-Infos.

wegen der Fahrschul-Videos von Mario und Co. auf: Vor und nach jedem Rennen erlebt Ihr qualitativ beeindruckende Reportagen von den Austragungsorten und aus dem "EA Studio": Ihr erhaltet neueste Informationen über Wetterbedingungen und Besucherzahlen der Veranstaltungen.

86%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Electronic Arts

SYSTEM
Playstation

ZIRKA- PREIS
100 Mark

GRAFIK	SOUND
83%	73%

Gelingenes Action-Rennspiel mit Simulationselementen: abwechslungsreiche Strecken, grafisch und spielerisch ein Topmodell.

Worldwide Soccer '97



Play it again, Saturn: Der Mittelstürmer steigt zum Kopfball empor und zwingt den Torhüter zu einer Glanzparade.



Dancing in the Rain: Trotz klitschnassem Boden fischt sich der Torhüter den Ball vom Fuß des Stürmers.



Nicht denken, sondern schießen: Das Elfmeterduell findet in einer regnerischen Nacht unter Flutlicht statt.



Der Torwart ist das Rückgrat einer Mannschaft: Die Kollegen Opperman und Bannert machen hinten alles dicht.

grafisch auffällige Auswirkungen. Gemäß der aktuellen Sega-Philosophie wurde eine solide PAL-Version mit voller Bildausnutzung, aber englischen Texten angefertigt.

In den Menüs legt Ihr alle erdenklichen Parameter fest, bestimmt die Position der verschiedenen Kameras und den Schwierigkeitsgrad. Die Steuerung richtet sich nach den Gesetzen des actionbetonten Angriffsfußballs und läßt Pässe, Flanken und Direktschüsse zu. Außerdem wird spektakulär gegrätscht und mit der Länge des Feuerknopfdrucks die Härte des

Schusses reguliert. Allzu harte Attacken rufen den Schiedsrichter auf den Plan, der nicht vor gelben und roten Karten zurückschreckt. mg

Leider

wurde der Option-Bildschirm grafisch nicht überarbeitet. Wie Ihr an den restlichen Bildern seht, ist die Präsentation im Wesentlichen gelungen. Die Menüs sind intelligent strukturiert und nicht mit überflüssigem Ballast verziert. Doch gerade



die wichtigen Standard-Optionen in obigem Menü sind nur mit Mühe zu entziffern und völlig lieblos gestaltet. Wir hätten uns gewünscht, daß im Zuge der PAL-Konvertierung dieses Manko ausgebügelt worden wäre.

Aus „Victory Goal '96“ wurde „Worldwide Soccer '97“: Das Jahreszahlen-Update gründet jedoch nicht auf einer Überarbeitung des Spielablaufs, lediglich japanische Texte und einige Optionen hat man verändert. So sind die 16 J-League-Teams satten 48 Ländermannschaften gewichen, die aus allen Teilen der Welt rekrutiert wurden. Wie schon beim Vorgänger hat

Sega keine Lizenz zugekauft und präsentiert namenlose Kicker. Allerdings dürft Ihr jeden einzelnen Fußball-Crack editieren und so Euer Lieblingsteam zusammenstellen.

Die einzelnen Spielmodi sind versierten Bildschirm-Fußballern vertraut: Freundschaftsmatch, Liga, Turnier und Elfmeterschießen stehen bereit, unterschiedliche Wetterbedingungen unterstreichen den Live-Charakter. Zudem könnt Ihr aus mehreren Stadien wählen, doch hat dies beim Match weder spielerische noch

Mit „Worldwide Soccer '97“ legt Sega das bislang grafisch spektakulärste Fußballspiel in der 32-Bit-Liga vor. Technisch übertrifft dieser Saturn-Kick „FIFA Soccer“ um Längen, selbst das gute „Adidas Power Soccer“ auf der Playstation gerät in Rückstand. In Sachen Steuerung und Spielmodi stürmt „Worldwide Soccer“ die UEFA-Cup-Ränge: Gewöhnungsbedürftig sind nur die liebevollen, aber teils langatmigen Animationen, wenn z.B. der Ball angenommen wird. Für Action-Fußballer mit Saturn-Anschluß gibt's dennoch keine Alternative, insbesondere bei Multi-Player-Ausnutzung ist die Stimmung kaum zu überbieten. Lediglich versierte Taktik-Freaks, die Wert auf ungewöhnliche Steuerungsfinessen, ausufernde Statistiken und Simulationscharakter legen, sollten vielleicht die neue „FIFA“-Version abwarten.



Martin Gaksch

80%

SEGA WORLDWIDE SOCCER

PRESS START BUTTON

HERSTELLER

Sega

SYSTEM

Sega Saturn

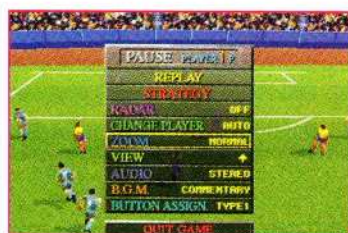
ZIRKA-PREIS

110 Mark

GRAFIK SOUND

82% 70%

Spielstarkes Action-Fußball mit wunderschöner Optik, tollen Animationen und englischem Live-Kommentar.



Die Präsentation ist meist übersichtlich und grafisch angenehm (Ausnahme siehe Randspalte). Alle Menüs wie auch der Kommentar während eines Spiels sind in englischer Sprache, eine deutsche Synchronisation wird nicht angeboten.

Andere Versionen

Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. Gegenüber dem Import-Test haben wir das Spiel um zwei Prozentpunkte aufgewertet (mehr Mannschaften, Spielmodi).

Alien Trilogy



SA Auch auf dem Saturn gibt es kein Entkommen vor den "Aliens", einer Schöpfung des Schweizer Ekel-Surrealisten H. R. Giger. Nachdem sich die feindselige Spezies in drei Kinofilmen austoben durfte, schnappte sich Acclaim die verkaufsfördernde Lizenz und beauftragte das Londoner Entwicklungshaus Probe mit einer 32-Bit-gerechten Aufbereitung. Die Lizenz-geprüften Engländer ("Terminator", "Batman Forever", "Stargate", "Judge Dredd") verwurschtelten gleich alle drei "Alien"-Filme und verlegten den Ort des Geschehens der "Alien Trilogy" auf den Planeten LV426, Schauplatz des ersten Films von 1979. Dort hat sich die Monster-Brut ausgebreitet, der Kontakt zur Kolonie ist abgebrochen. Mit einer Einheit waffenstarrer "Colony Marines" begeben Sie sich als Lt. Ripley auf die Suche nach Überlebenden. Um für den nachfolgenden Trupp den Weg zu räumen, durchstöbert Sie in bekannter 3D-Manier die scheinbar endlosen Gang-Komplexe der Kolonie. Von den Bewohnern findet Sie keine Spur, dafür greifen Sie hinter jeder Ecke geifernde Warriors und flinke Face-Hugger an. Anfangs nur mit einer mickrigen Pistole ausgestattet, entdecken Sie auf Eurem Weg durch die Kontrollräume und Alien-Höhlen auch Munition und bessere Waffen: Pump-Gun, Flammenwerfer oder Maschinengewehr sollten Sie im Gepäck haben, um gegen die fetten Alien-Queens zu bestehen, die Sie jeweils am Ende der drei Welten auflauern. *th*

Hinter jeder Biegung lauert die Gefahr – hier überraschen Sie zwei Warriors.



Der Grafikaufbau der Saturn-Version begnügt sich mit drei Abstufungen (rechts: PlayStation)

Die technisch saubere Umsetzung läßt nur penible Grafik-Ästheten nörgeln: Während sich die Texturen der PlayStation-Fassung in feiner Abstufung im Dunkeln verlaufen, muß sich der Saturn-Jäger mit einem dreistufigen Grafik-Aufbau zufriedengeben. Im Eifer des Gefechts fällt das freilich kaum auf, zumal die helleren Saturn-Dungeons Ihre Augen schonen - während der PlayStation-Feldzüge mußte ich Kontrast und Helligkeit bis zum Anschlag drehen. Leider wurden die spielerischen Macken der Vorlage (karges Auto-Mapping, verpixelte Aliens) nicht ausgebügelt. Doch auch auf dem Saturn bleibt "Alien Trilogy" eines der bisher atmosphärisch dichtesten 32-Bit-Spiele: Bedrohliche Surround-Effekte, hinterhältige Aliens und originalgetreue Sounds erzeugen Kino-Flair.



Tobias Hartlehnert

SPIELSPASS 80%

HERSTELLER: Acclaim

SYSTEM: Sega Saturn

ZIRKA-Preis: 100 Mark

GRAFIK: 70% SOUND: 84%

Leichte Grafik-Einbußen schrecken den Alien-Jäger nicht: Spielerisch verlustfreie Umsetzung der packenden 3D-Monsterhatz.

Andere Versionen: Den ausführlichen Test der PlayStation-Version findet Sie in MAN!AC 3/96 (80% Spielspaß).

UNTERSCHÄTZE NIEMALS DIE POWER VON...

dynatex



NEUE
TEL.-NR.

0231/5575000
Mo-Fr 9.30-17.30

ATTENTION! ATTENTION! ATTENTION!

Da fast täglich Neuheiten eintreffen, verzichten wir ab sofort auf irreführende Vorankündigungen in der Werbung... Ruft uns an um die Neuheiten und Preise zu erfragen. Thanks!!!

GAME BOY SEGA SATURN SUPER NINTENDO PlayStation



Umbauten, Manga's und Magazine
SATURN ODER PLAYSTATION = 399,- DM

SPIELHALLENLUFT IM HAUSE DYNATEX!

Ab sofort könnt Ihr an zwei Top-Automaten um die Wette zocken. Ihr habt die Wahl zwischen DAYTONA USA und dem brandneuen GUNBLADE NEW YORK. Schaut rein bei uns - denn es lohnt sich! SEE YOU SOON!

DYNATEX · LADEN DORTMUND · Brückstr. 42-44 · 44135 Dortmund
LADENLOKAL ESSEN · Rüttenscheider Str. 59
45130 Essen · Tel. 0201/796652

Hey Netsurfer Dynatex Internet: <http://www.dynatex.de>
Ländler sind willkommen Fax: 0231/55750029

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-3DO

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

Der Computer- und Videospiele

out
now

Blitzschnell: Direkter Internetzugang durch EUNET garantiert maximale Übertragungsraten - Spieleinfos mit Warp 12!

Praktisch: Welches Spiel kommt heute in den Handel? Surft zu "out now" und Ihr wisst, was in Deutschland abgeht.

www.logon

M@N!AC online

Kostenlos: Unkomplizierter Zugriff auf PC- & Videospieleinfos in 5.000 Dateien!

news

Aktuell:

Brisante Nachrichten und exklusive News aus der Welt der Computer- und Videospiele, aus Technik, Medien & Unterhaltung.

Cool
Spot

<http://web.de>

Fast wie in Olympia: Jeder Tag ein neuer Besucher-Rekord. Seit dem historischen Tag im April, als unser M@N!AC-Nachrichtendienst die ersten 200 Hits nach dem Umzug auf "logon" erlebte, tummeln sich immer mehr Videospiele auf unserem Server. Unsere Auswertung zeigte einen kontinuierlichen Anstieg der Hits auf momentan durchschnittlich 7.000 pro Tag! Damit ist M@N!AC eine der bestfrequentierten Websites der Software- und Spieleszene. Der Grund für die Beliebtheit von M@N!AC: Im Gegensatz zu ähnlichen WWW-Diensten steht bei uns nicht Eigenwerbung im Vordergrund, sondern brisante Information, News renommierter Nachrichtendienste, aber auch Tests und Reportagen des Cybermedia-Teams. So sorgte die Vorstellung des Nintendo 64 für Trubel in der Szene, wir verzeichneten über **12.000** Hits an einem einzigen Tag* und kamen anderen Besprechungen um mehrere Wochen zuvor.

* Auch andere Daten haben wir ausgewertet, z.B. die Herkunft unserer Besucher: 58% der M@N!AC-Surfer erreichen uns von einer deutschen Domain (.de), 15% kommen aus den USA. Neben diesen unabhängigen Cybernauten nutzen 23% unserer Besucher kommerzielle Online-Dienste zum Ausflug ins WWW, davon machen die T-Online-Benutzer mit 13% die Mehrzahl aus. Der Rest entfällt auf AOL (6%) und Compuserve (4%).

Steil bergauf:
Die Benutzerkurve der M@N!AC-Einführungswochen (bis Anfang Juni)



Dienst im Internet



Brisant:

Messe- und Konferenz-
berichte aus Europa, den
USA und Japan.

de/maniac



Komplett: Unser Archiv
wächst wöchentlich und
enthält bereits die
Tests aller Saturn- und
Playstation-Spiele,
sowie Hunderte von
Cheats und Tips.

Regelmässig:

Updates erscheinen je
nach Rubrik täglich,
wöchentlich und zwei-
wöchentlich.



Hautnah:

Interviews mit
Programmierern und
Sieleproduzenten

© 1996 CUBEMEDIA Verlagsgesellschaft mbH
Wallbergstraße 10, 86115 Memmingen

Produzent: Hajime Nakata • Design: Seiichi Ishii, Junichi Kawamura, Saturo Yamada • Programmierung: Katsuo Nakamura, Masanori Yamada, Naoki Ito • Grafik: Giroko Ohnishi, Yoshinari Mizushima • Sound: Yoshie Takayanau, Yoshie Arakawa

Tekken 2



Eisbär Kuma gehört zu den versteckten "Tekken 2"-Charakteren, die Ihr auch selbst spielen könnt.



Paul begegnet Euch vor der New Yorker Skyline. Achtet auf seine donnernden Faust-Attacken.



Habt Ihr "Tekken 2" mit Kazujah komplett durchgespielt, kämpft Ihr gegen das Känguruh Roger.



Fei-Long im Polygon-Format? Auch Kampfsportler Law pflegt den Stil von Handkanten-Legende Bruce Lee.

Statt Special-Quatsch sind Handkanten-Akrobatik, schnelle Tritte und der Einsatz von unzähligen Kombo-Attacken gefragt. Habt Ihr den Dreh raus, könnt Ihr den Kontrahenten mit nur einer Kombo in den Staub knocken – clevere Gegenspieler antworten aber mit Anti-Kombos, die ordentlich Energie kosten.

Diese lassen sich sogar dann auslösen, wenn Ihr noch am Boden liegt. Spielt Ihr "Tekken 2" mit allen Spielfiguren komplett durch, muß sich die Memory Card zehn weitere Spielfiguren merken. Gebt Ihr immer noch nicht auf, folgen nochmal vier Kämpfer – unter anderem das schnucklige Känguruh Roger und Endgegner Devil höchstpersönlich.

Der Team-Modus ermöglicht die Zusammenstellung einer ganzen Prügel-Mannschaft, während im "Survival Mode" zählt, wieviele Gegner Ihr vermöbelt. *ak*

Im Gegensatz zum Automaten-vorbild werden Playstation-Spieler mittels eines gerenderten Vorspanns auf das Turnier und seine Teilnehmer vorbereitet. Wer durchspielt, wird ebenfalls belohnt: Jede Spielfigur hat einen eigenen Abspann – Michelle schlägt's wieder in den heimischen Wald und King findet seine Familie wieder.



Der gerenderte Vorspann macht Euch mit den verschiedenen Figuren bekannt

DS Azeroth und Devil sind zwei üble Zeitgenossen, die im Jenseits nicht mehr viel zu tun haben. So schickt der Höllenfürst seinen Lieblings-Dämon, die Drachengestalt Devil, um die Erde zu unterjochen. Nur im Kampf Mann-gegen-Monster könnt Ihr den Bösewicht davon abhalten, das Portal zur Unterwelt aufzureißen und die Welt ins Verderben zu stürzen.

Nachdem wir "Tekken" in der Weihnachts-MANIAC mit "nur" 76% Spielspaß bewertet hatten, war ich meines Lebens nicht mehr sicher. Anonyme Anrufe, Bombendrohungen und ein fehlgeschlagenes Attentat auf meine geliebte "Street Fighter 2"-Sammlung. Nur die Designer haben mich erhört und fast alle Schwachstellen des ersten Teils ausgeräumt: Wo es beim Vorgänger hektisch und teilweise unfair zur Sache ging, regiert jetzt vorbildliche Spielbarkeit, die auch Einsteigern spannende Duelle ermöglicht. Profis freuen sich über die gigantische Palette an Kombo-Attacken und Counter-Angriffen. Die Grafik wurde deutlich verbessert und entspricht der des Automaten-Vorbilds. Am besten gefällt mir der "Team-Modus", in dem Ihr eine Truppe aus maximal acht Kämpfern zusammenstellen dürft.

Andreas Knauf



Rechts: Spielt Ihr komplett durch, stehen insgesamt 24 Figuren zur Verfügung. Daneben: Dank einer Replay-Funktion betrachtet Ihr am Ende eines Kampfes nochmal den K.o. des Gegners.

Andere Versionen — Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

85%

SPIELSPASS

TEKKEN 2

THE LEGENDARY
ARCADE MODE
HD MODE

HERSTELLER

Namco

SYSTEM

Playstation

ZIRKA-PREIS

100 Mark

GRAFIK	SOUND
85%	80%

Kombo-Spektakel mit ein-drucksvoller Grafik und spie-lerischem Tiefgang. Deutlich besser als der erste Teil.



Galaxian 3



Rising of Gourb") bekämpft Ihr Raumflotten und monströse Sternenzerstörer. Am Ende jeder Mission vernichtet Ihr die gigantischen Energie-Reaktoren der feindlichen Macht und düst triumphierend heimwärts. Im "Blaster"-Menü konfiguriert Ihr vor dem Start Euren Bordlaser: Ihr vergrößert den Trefferradius, erhöht die Feuerfrequenz oder entscheidet Euch für höhere Durchschlagskraft. Zur Steuerung dürft Ihr mit Maus, Pad oder dem bisher nur in Japan erhältlichen Flight-Stick loslegen. Solospieler messen Ihre Zielkünste mit einem von der Playstation gesteuerten Profi-Schützen: Dieser erleichtert Euch das Lasergefecht enorm. *cb*

Feindliches Geschwader im Anflug: Im Einzelspielermodus ist es unmöglich, alle Ziele zu treffen.

PS Ein Mega-Automat von 1992 erreicht die Playstation: In Namco's "Galaxian 3" entscheiden per Multi-Tap bis zu vier Spieler gleichzeitig über das Schicksal der Galaxis und den Highscore. In zwei jeweils etwa zehn Minuten langen FMV-Missionen ("Project Dragoon" und "The



Nach dem Intro (links) liefert Ihr Euch heiße Gefechte im All und auf Planeten (Mitte). Mit einer gigantischen Explosion fliegt der Reaktor in die Luft (rechts).

Andere Versionen
Derzeit sind keine anderen Versionen geplant.

Nach dem (Christian Blendl) Import-Test in MANIAC 7/96 steht zwei Monate später schon die PAL-Version im Regal. Leider ist "Galaxian 3" alles andere als ein Namco-Topitel: Im grafisch und akustisch pompösen Raumschiff-Scharmützel steht Ihr mit Eurem kümmerlichen Minimal-Laser auf verlorenem Posten. Im Vier-Spieler-Modus herrscht das Chaos vor: Im Geblitze der Laserstrahlen entsteht zwar Partystimmung, doch eine gezielte Punktejagd ist nicht mehr möglich. Das größte Manko bei "Galaxian 3" ist aber die kurze Spieldauer: Nach jeweils etwa acht Minuten ist jede der zwei Missionen beendet, nur die Punktejagd motiviert eiserne Fans längerfristig.

Faul waren die "Galaxian 3"-Designer vor allem bei der Gestaltung der Gegner-Flotten. Ob Ihr allein oder im Quartett anfliegt, ist dem Programm egal: Euch erwartet immer die gleiche Gegnerzahl. Dadurch wird "Galaxian 3" für Einzelspieler viel zu schwer und unübersichtlich.

SPIELSPASS 51%	
HERSTELLER Namco	
SYSTEM Playstation	
ZIRKA-Preis 100 Mark	
GRAFIK	SOUND
67%	58%
Viel zu kurzes FMV-Geballer im "Starblade"-Stil: Nur Fans des Automaten und "Starblade"-Fanatiker werfen den Laser an.	

Cyber 32 BIT Space



SV 1100 PS PROPAD
Mega-Gamepad mit 8 Spieltasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe
DM 69,95*



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



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



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

Jöllennebeck

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

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

*unverbindliche Preisempfehlung



Wipeout 2097



Rendezvous bei 300 km/h: Auf dem Kurs Gare D'Europa überholt Euch links eine Schwebebahn.

PS Als vor einem Jahr Psygnosis' "Wipeout" erschien, rechneten nicht mal das interne Psygnosis-

Entwicklerteam mit dem bahnbrechenden Erfolg des futuristischen Gleiterrennens. Psygnosis plante ursprünglich gar keine Fortsetzung, kam aber aufgrund des Erfolges nicht drum herum – "Wipeout" zählt zu den weltweit bestverkauften Playstation-Titeln! Spielte der Vorgänger im Jahre 2052, versetzt Euch "Wipeout 2097" in noch modernere Hyper-Gleiter. Die alten Teams sind noch am Start, jedoch ohne verschiedene Piloten: Ihr wählt unter den Gleitern von AG-



Verballert Ihr eure Munition unter Tage, erhellen eindrucksvolle Lichteffekte den stockfinsternen Tunnel.

Systems, Auricom, Feisar und Direx

einen, der Eurem fahrerischen Können entspricht. Jedes Gefährt hat Vor- und Nachteile: Das Feisar-Geschoß zeichnet sich durch gute Kurvenlage aus, beschleunigt aber zu langsam, um die Konkurrenten richtig abhängen zu können. Profis schwören deshalb auf AG-Systems – trotz deren notorisch schwachen Schutzschildes. Dieses ist lebenswichtig, falls Ihr zu oft mit der Streckenbegrenzung kollidiert oder einen feindlichen Gleiter anrempelt. Noch schneller bricht Euer Schutzschild unter Raketenbeschuß und



Steilkurve im Phenitia Park: Besser, Ihr zündet jetzt die (linke) Bremsdüse.



Habt Ihr das passende Special aufgesammelt, schaltet Ihr den Autopiloten ein. Hier auf dem Sagarmatha Kurs.



Im Gegensatz zum Vorgänger müßt Ihr Checkpoints erreichen, um weiterzufliegen (hier auf dem Kurs "Talons Reach").

Minentreffern zusammen. Wer das vorzeitige Aus durch feindliche Attacken verhindern will, klaubt sich selbst ein paar Waffen oder ein Schild vom Boden. Fliegt Ihr über eines der blinkenden Felder, kassiert Ihr je nach Farbe ein anderes Special: Neben sechs Waffen, die Ihr bereits aus dem Vorgänger kennt, bekommt Ihr E-Paks (Energie) und Smart Bombs, "Plasma Bolt"-Kanone oder einen "Quake Eruptor", dessen Detonation den ganzen Kurs durchschüttelt. Das "Autopilot"-Extra übernimmt für ein paar Sekunden den Hochgeschwindigkeits-Flug durch enge Kurven.



Red Bull ist "Wipeout 2097"-Exklusivsponsor und versorgte die Designer palettenweise mit Taurin-Drinks.



Der versteckte Piranha-Gleiter fliegt weit über 300 km/h schnell. Im Bild jagt er seine Gegner über den Kurs "Odessa Keys".



Den Start auf Vostok Island sieht Ihr á la "Toshinden" auf der riesigen Leinwand über der Strecke.

THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
AERODYNAMICS

AG Systems:
Beschleunigt schnell
und ist sehr wendig.
Schild zu schwach.



THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
AERODYNAMICS

Auricom:
Allround-Raumschiff
für fortgeschrittene
Spieler.



Alarmsirenen und Leuchtschriften weisen auf einen gefährlichen Streckenabschnitt hin



THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
AERODYNAMICS

Direx: Ein schneller
Jäger mit gutem
Schutzschild, aber tragem
Kurvenverhalten.

Für die Musik griffen wieder bekannte Techno-Acts wie Chemical Brothers oder Future Sound of London in die Synthie-Tastatur. Besonders stolz darf Psygnosis' Musikabteilung auf einen Deal mit der englischen Kultband The Prodigy sein, deren Superhit



THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
AERODYNAMICS

Feisar:
Anfänger-Flieger mit
guter Kurvenlage. Leider
sehr langsam.



Spilskinanke heißt eine der versteckten Strecken. Hier drängt Euch ein gegnerischer Jäger ab!

Wo Ihr bei "Wipeout" einfach drauflosfliegen konntet, müßt Ihr jetzt auf Energievorrat und die Rundenzeiten achten: Kommt Ihr nicht schnell genug voran und strandet vor Durchfliegen

eines Checkpoints, ist das Rennen vorzeitig beendet. Geht die Energie zur Neige, biegt Ihr haarscharf in die "Pit Lane" ein, wo Euer Schild wieder aufgeladen wird. Ihr startet auf sechs serienmäßigen und zwei versteckten Kursen – alle wurden neu entworfen, keiner vom Vorgänger übernommen. Ihr rast durch enge Hochhausschluchten, knallt mit einem Affenzahn durch stockfinstere Tunnels und laßt Euch von den Abgasstrahlen der anderen Jäger durch kurvenreiche Felsmassive leiten. Im "Time Trial"-Modus fliegt ein Geisterraumschiff vor Euch her, das Euer bestes Rennen simuliert. Wollt Ihr gegen einen Freund antreten, muß eine zweite Playstation her.

Valparaiso ist ein gemütlicher Öko-Kurs. Das Panorama mit Bäumen, Bergen und Seen bringt jedoch Texture-Clipping mit sich.

"Firestarter" in der Instrumental-Version aus den Boxen wummert. Eine entsprechende Musik-CD mit allen "Wipeout 2097"-Tracks soll demnächst auf den Markt kommen. Die meisten Tracks sind aber deutlich härter und gewöhnungsbedürftiger als beim Vorgänger – selbst die Redaktions-Raver sind nicht gleich in Ecstase gefallen. ak



THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
AERODYNAMICS

Piranha:
Der mit Abstand
wendigste und schnellste
Gleiter.

Beachtet die Epilepsie-Warnung in der "Wipeout 2097"-Anleitung: Kaum ist der Piranha-Jäger auf dem ersten Kurs der superschnellen Phantom-Klasse gestartet, verschwimmt das Bild vor Euren Augen. Wer die Strecke nicht auswendig kennt, hat keine Chance, den Gleiter durch das Kurvenwirrwarr zu zirkeln. Anfänger haben's leichter und vergnügen sich in den drei langsameren Klassen. Auch hier bekommt Ihr genug zu tun, sammelt Extras, tüftelt eine Ideallinie über möglichst viele Speed-Up-Felder aus und jagt den Gegner in die Bande. Dank der großen Streckenauswahl, interessanten Spielfeatures und neuen Extrawaffen, macht "Wipeout 2097" noch mehr Spaß als der Vorgänger. Die Grafik wurde leider nur im Detail verbessert – das Texture-Clipping ist nach wie vor deutlich sichtbar.



Andreas Knauf

SPIELSPASS **87%**

HERSTELLER
Psygnosis
SYSTEM
Playstation
ZIRKA-PREIS
100 Mark
GRAFIK 86%
SOUND 70%

Techno-Gleiterrennen mit atemberaubendem Tempo und acht unterschiedlichen Kursen. Grafisch noch besser als der Vorgänger.

Am Anfang stehen Euch vier unterschiedliche Gleiter zur Verfügung. Mit einem Cheat (den wir Euch in der nächsten MANIAC verraten) kommt Ihr u.a. an den rasend schnellen Piranha-Jäger heran. Er übertrifft alle Kollegen in Geschwindigkeit, Kurvenlage, Schild, Beschleunigung und Aerodynamik.

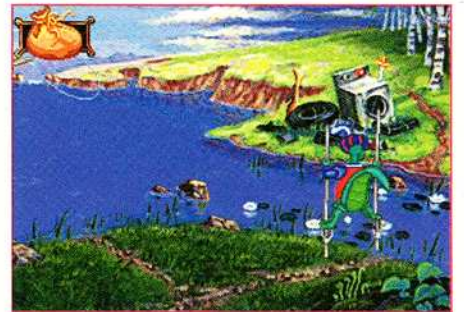
Blazing Dragons



Ihr pflanzt dem verdutzten Drachenritter eine Zauberbohne (findet Ihr vor der Praxis) unter den Allerwertesten (Saturn).



Dem Rattenfänger gebt Ihr den Ameisen-Pfeifenreiniger, der Frosch kriegt den Einmach-Kuß (Playstation).



Mit den Stelzen des Schildreinigers kann der wasserscheue Funzel zum anderen Ufer vom See Ohe staksen (PS).

Wichtige Plot-Elemente werden als programmierte Zwischensequenzen eingeblendet. Die Szenen warten mit schicken Hintergründen und solide animierten Riesen-Sprites auf. lediglich bei der Lippensynchronität wurde geschluppt: Die Animationen richten sich nach den englischen Texten, die deutschen Sprecher

Aufregung im Drachenkönigreich Cabbelpot: Der altersschwache Monarch will abdanken, als Thronfolger soll der künftige Gemahl seiner Tochter durch ein Turnier bestimmt werden. Aber die eigensinnige Drachenprinzessin, Flamme mit Namen, läßt sich nicht zur Hochzeit drängen und bittet ihren Jugendfreund und Hoferfinder Funzel um Hilfe. Bevor der vertrottelte Drachengrünling am Turnier teilnehmen darf, müßt Ihr Funzel durchs rätselgespickte Adventure-Reich des senilen Drachenkönigs dirigieren: Eine Karte

zeigt die aktuellen Schauplätze, nach der Wahl einer Wunsch-Szenerie stapft Euer Lindwurm-Sprite in beschaulicher Point-and-Click-Tradition durch das gezeichnete Märchenreich: Ihr manövriert Euren Cursor aufmerksam über Hintergrundoptik, Gegenstände und Protagonisten. Per Knopfdruck wechselt Ihr zwischen Aktionen wie "Ansprechen", "Aufnehmen" und "Betrachten" oder wendet einen Gegenstand an. Funzel kommentiert seine Entdeckungen mit deutscher Sprachausgabe, verstaut Objekte gewissenhaft im Reisesack oder bastelt nach seinem Erfinderbuch ulkige Maschinen (z.B. einen dampfbetriebenen Geschirrspüler) zusammen. Zur Auflockerung haben sich die Designer Action-Einlagen ausgedacht: Funzel zielt

mit dem "Katzapult" auf eine Burgattrappe und bekämpft einen Ritter des Tafelquadrats im "Fingerdrücken". Der humoristische Plot erinnert mit schrägen Sprüchen und abstrusen Puzzles an Psygnosis' "Discworld", etliche Gags und Charaktere nehmen bekannte Mythen auf die Schippe: Funzel schüttet einer kahlrasierten Rapunzel Haarwuchsmittel über die Stoppeln und verwandelt den depressiven Prinzen in einen glücklichen Frosch. Nur wer sich bis zur Ritterprüfung in der Dilemma-Höhle durchklobelt, darf im Finale gegen die Drachenkonkurrenz und den Menschen Lord George kämpfen. *rb*



König Feuer-und-Flamme staucht in einer Zwischensequenz den nachlässigen Funzel zusammen.

Seit "Discworld" kommen rätsellastige Fantasy-Komödien auch auf den Konsolen in Mode: Zwar kann es das Märchenreich von Monty-Python-Spaßvogel Terry Jones nicht mit Pratchetts monströsem Scheibenwelt-Kosmos aufnehmen, dafür hat sich die "Blazing Dragons"-Crew um solidere Puzzle-Logik und ein komfortableres Icon-Interface bemüht. Wo Kollege Rincewind ohne Komplettlösung im Dunkeln tappt, rätzelt Funzel unter erfahrener Anleitung munter weiter. Zudem bleiben dem fiten Drachen-Sprite Ruckel-Krämpfe und nervige Ladepausen erspart, auch die Hintergrundoptik ist einen Tick hübscher als die "Discworld"-Szenerie. Die innovativen Geschicklichkeitseinlagen lösen verkrampte Gehirnwindungen und bieten willkommene Abwechslung. Nur schade, daß man auf Untertitel verzichtet hat: Die deutschen Synchro-Stimmen sind eine Tortur.



Robert Bannert

quatschen oft noch munter weiter, während die Figuren die Drachenschnute schon längst geschlossen haben.



Funzel (der Blechwanst oben links) hat sich in die Menschenfestung geschmuggelt: Saturn-Spieler suchen in Merwins Labor das Lösungswort und zerdeppern den Blech-Drachen.

Andere Versionen — Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



Ihr schleicht in die Mlnen und reibt dem Kanarienvogel die Krönungsrede unter den Schnabel (Saturn).

SPIELSPASS 78%

HERSTELLER Crystal Dynamics
SYSTEM Saturn
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 76% SOUND 58%

Erfinderlicher Drache rätselt vor humoristischer Fantasy-Szenerie: Komfortables Point'n'Click-Abenteuer mit schlicker Optik.

SPIELSPASS 78%

HERSTELLER Crystal Dynamics
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 76% SOUND 58%

Fantasy-Abenteuer in klassischer PC-Tradition: Fantasy-Plot und Optik sind mit Funzels Saturn-Abenteuern identisch.

Bust a Move 2



Geschickte Spieler räumen die Gimmick-gespickten "X"-Felder mit wenigen Blasen komplett ab.

Vorkommen vieler Extras in der Formation. Schießt Ihr etwa eine rote Blase auf einen der zahlreichen Sterne, werden alle roten Blasen im Feld zum Platzen gebracht. Dies führt zu unübersehbaren Kettenreaktionen mit satten Punkte-Boni. Ebenfalls neu auf dem Saturn ist der Edit-Modus, in dem Ihr Eure eigenen Spielfelder konstruiert. Dabei stehen Euch in einem einfach bedienbaren Editor alle Spielelemente zur Verfügung, die Ihr durch Knopfdruck auf dem Bildschirm verteilt. Eure Werke könnt Ihr speichern und damit Freunde herausfordern. *cb*



Im "Edit"-Modus konstruiert Ihr eigene Spielfelder. Unten seht Ihr die von Euch benutzbaren Blasen-Objekte.

SA Die Saturn-Variante der genialen Automaten-Tüftelei "Bust a Move 2" feiert Taito mit dezenten Verbesserungen.

Nach wie vor katapultieren ein oder zwei Spieler farbige Blasen auf eine sich senkende Formation. Berühren sich drei oder mehr gleichfarbige Kugeln, platzen sie. Einzelspieler wählen zwischen dem Puzzle-Modus (das Feld muß komplett geräumt werden) und dem Kampf gegen CPU-Wichte. Beim Duell menschlicher Spieler kann jetzt der Schwierigkeitsgrad individuell angepaßt werden. Neu bei den "X"-Spielmodi ist das gehäufte

Auch die Saturn-Version ist eine genaue Kopie des Automaten. Mit dezenten Verbesserungen empfiehlt sich "Bust a Move 2X" als Denk- und Geschicklichkeits-Highlight. Die Editierfunktion als nette Zugabe ist wunderbar geeignet, um verzwickte Kettenreaktionen und Puzzle-Felder zu konstruieren. Die neue "X"-Variante sorgt durch haufenweise vorgegebene Extra-Blasen (wie dem Stern) für noch actionreichere Duelle. Mit diesen Gimmicks schneidet die Sega-Variante sogar noch ein wenig besser ab als die Playstation-Fassung: Einen Zweitkauf rechtfertigen die Features nicht, doch wer die Wahl hat, besucht die Saturn-Blasenparty.

Der vorletzte Gegner, der sich Bub beim Kampf gegen CPU-Winzlinge in den Weg stellt, wird bedrohlich angekündigt: Mit "Warning: A giant Battleship is approaching fast!" übernahm Hersteller Taito den legendären Anheizer der "Darius"-Saga. Dem Raumschiff entsteigt schließlich der finale Bösewicht: Er entpuppt sich als derselbe Halunke, der schon im antiken "Bubble Bobble" für Ärger sorgte und sich damals mit Entführungen über Wasser hielt.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MANIAC 7/96 mit 87% bewertet.

SPIELSPASS 88%

HERSTELLER
Acclaim

SYSTEM
Sega Saturn

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
44% 58%

Knobeln, Action und Geschick: Gnadenlos geniales Denkspiel, mit sinnvollen Zusatzfeatures jetzt noch besser.

Test 'N' Take Computer- & Videospiele

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

- PlayStation 389,95**
- adidas Power Soccer dt 99,95
 - A Train* dt 99,95
 - Andretti Racing* dt 99,95
 - Blazing Dragons* dt 89,95
 - Burning Road* dt 99,95
 - Bust a Move 2 dt 59,95
 - Chronicles of the Sword* dt 89,95
 - Cyberia dt 89,95
 - Destruction Derby dt 79,95
 - Die Hard Trilogy* dt 89,95
 - Discworld (kompl. deutsch) dt 89,95
 - Fade to Black dt 89,95
 - FIA Formel 1* dt 109,95
 - FIFA Soccer dt 59,95
 - Gunship dt 99,95
 - Jupiter Strike dt 49,95
 - NBA Jam T.E. dt 49,95
 - Need for Speed dt 89,95
 - NFL Game Day dt 89,95
 - NHL Face Off dt 99,95
 - Olympic Games* dt 79,95
 - Onside Soccer* dt 89,95
 - Pete Sampras Tennis* dt 89,95
 - Philosoma dt 79,95
 - PowPlay Hockey* 79,95**
 - Poed* dt 89,95
 - Pro Pinball dt 89,95

- Return Fire***
- Road Rash dt 84,95
 - Shell Shock dt 89,95
 - Syndicate Wars* dt 99,95
 - Theme Park dt 79,95
 - Tohshinden 2 dt 89,95
 - Tomb Raider* call

- Track & Field**
- Twisted Metal dt 79,95
 - View Point dt 79,95
 - Warhawk dt 59,95
 - Wing Commander III dt 89,95
 - WWF Wrestlemania dt 49,95
 - X-Men* dt 79,95
 - Game Buster dt 89,95

Saturn 444,-

- Alien Trilogy* us call
- Bako Bako dt 64,95
- Cyberia* dt 89,95
- "D" dt 89,95
- Darius Gaiden dt 89,95
- Destruction Derby* dt 89,95
- Discworld* dt 89,95
- Euro Soccer (kompl.dt) dt 89,95
- Guardian Heros dt 89,95
- Gun Griffon dt 89,95
- Mystaria dt 99,95
- Need for Speed dt 84,95
- Nights + Pad 139,95

- Olympic Games* dt 79,95
- Panzer Dragoon 2 dt 99,95
- Road Rash dt 89,95
- SEGA Rally dt 89,95
- Shining Wisdom dt 99,95
- Sim City 2000 dt 79,95
- Skeleton Warriors* dt 89,95
- Story of Thor 2* dt 89,95
- Streetfighter Alpha dt 89,95
- Thempark dt 99,95
- The Horde dt 99,95
- True Pinball dt 89,95
- VirtuaCop + Gun dt 139,95
- Virtua Fighter 2 dt 89,95
- Virtual Open Tennis dt 79,95
- Wing Arms dt 89,95
- Worms dt 89,95
- Virtual Open Tennis dt 99,95
- Game Buster dt 89,95

SuperNintendo

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

Jaguar 129,95

- Syndicate us 59,95
- Theme Park us 59,95
- Tempest 2000 dt 69,95
- WhiteMan + 4 Sp.Act dt 69,95



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

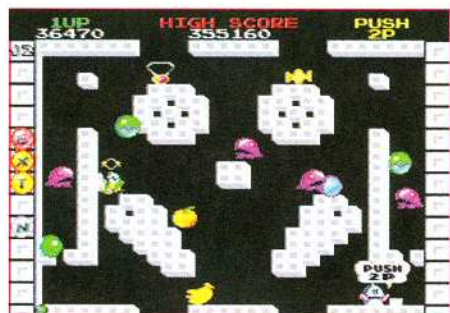
...und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln versandfrei. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!

Bubble Bobble & Rainbow Islands

Kleine Unterschiede machen die Playstation-Version zum besseren Produkt: So nervt das langweilige FMV-Intro (Ihr seht Bub sowohl in Drachen- als auch in Menschenform auf einer Insel herumtollen) auf dem Saturn in teilweise indiskutabler Qualität. Schlimmer ist die "Bubble Bobble"-Bildausnutzung: Während die Playstation-Version ein authentisches Vollbild des Klassikers bietet, sieht die Saturn-Variante mit seitlichen Bildschirmrändern aus, als wäre das Automaten-vorbild vertikal gewesen. "Rainbow Islands" ist auf beiden Systemen identisch:



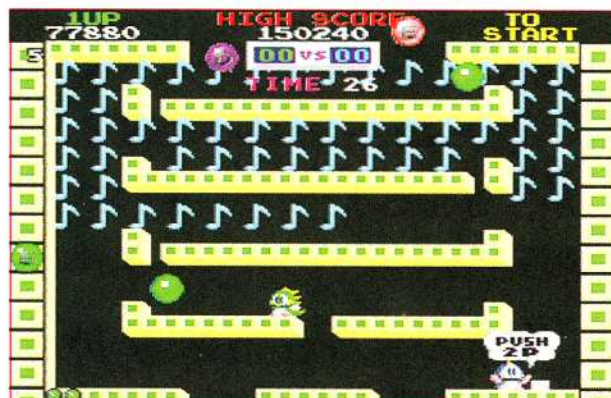
Der Spielwahl-Bildschirm: Im Hintergrund erkennt Ihr die Insel aus dem Intro.



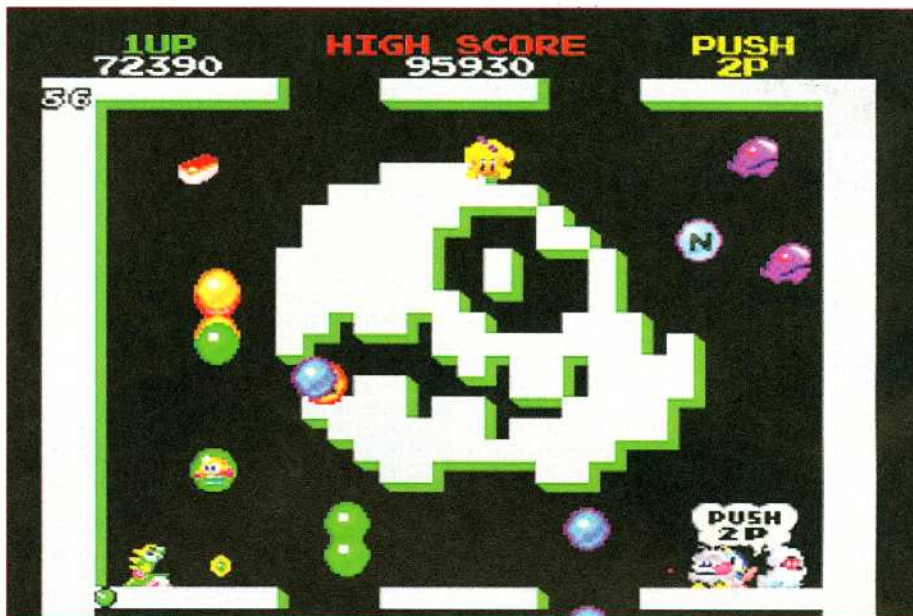
Bub verliert ein Leben. Rechts oben das wichtigste Extra: Das gelb-rote Bonbon verhilft Euch zu Multi-Blasen.

DS Taitos Drachen-Babys Bub und Bob sind 32-Bit-Videospieler aus den hervorragenden "Bust a Move"-Knobelien bekannt. Doch die Karriere der beiden treuerzigen Blasen-Saurier begann schon 1986. Mit "Bubble Bobble" landete Taito einen der größten Arcade-Hits des Jahres, dem technisch abgespeckte Umsetzungen auf sämtliche Heimcomputer und Konsolen folgten. Der offizielle Nachfolger "Rainbow Islands", ebenfalls ein intelligenter Geschicklichkeitstest, blieb kommerziell im Schatten des Vorgängers. Auf der neuen Acclaim-CD findet sich eine "Bubble Bobble"-Version mit dezent schöneren Sprites und zwei Versionen von "Rainbow Islands": Das Original und die grafisch deutlich bessere "Enhanced"-Version.

Bei "Bubble Bobble" durchquert Ihr als blasenspuckende Drachen (Ihr wurdet vom End-Boss verhext) allein oder zu zweit 100 bildschirmgroße Plattform-Level. Ziel ist es jeweils, sämtliche Bösewichte mit Blasen einzuhüllen und diese schnell mit den Hörnern zu zerplatzen. Zurück bleiben Bonus-Früchte und andere Extras. Eile ist geboten: Nach wenigen Sekunden befreien sich die Unholde und wuseln erbot mit doppelter Geschwindigkeit herum. Besonders geschickte Spieler hüpfen via Blase auf



Bonus-Spiel: Durch ein Icon (Wir verraten nicht, welches!) erreicht Ihr dieses Aufsammlungsspielchen mit Zeitlimit.



Rasend schnelle Gegner wuseln in höheren Levels herum: Zielt genau, um nicht überrannt zu werden.



Der groß geratene Endgegner in Level 100 bewirft Euch mit Flaschen, Ihr kontert mit Blitz-Blasen.



Die Welt von "Rainbow Islands": Oben die sieben Inseln, unten die Karte der Abschnitte bis zum Obermütz.

schwer erreichbare Plattformen. Durch Kettenreaktionen (mehrere Gegner-Blasen platzen gleichzeitig) sackt Ihr aberwitzige Punktzahlen und gigantische Obstmengen ein. Um der ständig steigenden Zahl von Feinden Paroli bieten zu können, sind Bub und Bob ständig auf der Suche nach leckeren Bonbons: Mit Hilfe dieser Extras erhöht Ihr Anzahl, Geschwindigkeit und Schußweite der Blasen. Spezielle Gegenstände wie Regenschirme befördern Euch um einige Levels vorwärts. Im 100. Bild erwartet

Euch der riesige Endgegner: Besiegt Ihn, und das entführte Mädel ist gerettet, Bub und Bob verwandeln sich in Ihre menschliche Form zurück. Der Nachfolger "Rainbow Islands" basiert auf einem anderen Spielkonzept: Bub und Bob müssen (jetzt in menschlicher Gestalt) vertikal scrollende Plattform-Abschnitte nach oben durchqueren. Dabei können sie kleine

Regenbogen-Brückchen bauen, mit denen sie Höhe gewinnen. Trifft ein Regenbogen einen der zahlreichen herumstreunenden Gegner, purzelt dieser aus dem Bild, und zur Belohnung bleibt leckeres Obst übrig. Insgesamt bereist Ihr sieben thematisch eigenständige Inseln, von denen jede in mehrere Abschnitte unterteilt ist. Der letzte Insel-Gegner ist jeweils ein monströ-

SPIELSPASS 79%

BUBBLE BOBBLE

TAITO
© TAITO CORPORATION 1986
ALL RIGHTS RESERVED

HERSTELLER
Acclaim

SYSTEM
Playstation

ZIRKA- PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
64% 61%

Doppelte Begegnung der witzigen Art: Zwei kultige Taito-Klassiker im leicht aufgeböhrten Grafik-Gewand.



"Rainbow Islands Enhanced": Schmucke neue Grafik, spielerisch wie gehabt.

ses Knuddel-Wesen, das erst nach mehreren Regenbogen-Treffern klein beigt. An vielen Stellen sind Extras versteckt: Durch Beschießen verschiedener Plattformen findet Ihr Extras, mit denen Ihr die Anzahl Eurer Regenbogen und Eure Schußgeschwindigkeit ausbaut. Sammelt Ihr bunte Diamanten in der richtigen Reihenfolge, erhaltet Ihr Zugang zu einer Schatzkammer, die Euch ein permanentes Extra beschert: Selbst nach einem Lebensverlust bleibt es Euch erhalten. Die "Enhanced"-Variante des Spiels beschert Euch Parallax-Scrolling, feingezeichnete Grafik, ist spielerisch aber mit der Standard-Automaten-Version identisch. *cb*



Die dritte Insel im "Standard"-Modus: Dracula, Fledermäuse und Frankenstein behindern Euren Aufstieg.



Help me: Zur Motivationssteigerung zeigen man Euch das entführte Mädchel.



Der zweite "Rainbow Islands"-Gegner (hier in der "Standard"-Version) entpuppt sich als knuddeliger Helikopter.

Der zehn Jahre alte "Bubble Bobble"-Automat ist ein unbestrittener Klassiker und fordert vom Spieler in höheren Stufen extreme Geschicklichkeit. So harmlos der erste Eindruck sein mag: "Bubble Bobble" ist ein Spiel für Profis! Auch "Rainbow Islands" glänzt mit traumhafter Spielbarkeit und ist vor allem in der schmucken "Enhanced"-Optik ein hinreißendes Hüpf- und Sammelspiel. Insbesondere die witzigen Extras gestalten jedes Spiel anders: Ihr entdeckt Unmengen an Tricks und Kniffen. Zwei akkurat umgesetzte 80er-Jahre-Automaten, inklusive der berühmten Ohrwurm-Melodien: Veteranen, aber auch dem aufgeschlossenen Konsolen-Greenhorn empfehlen wir das Duo, Polygon-Fanatiker werden sich wohl nicht die Mühe machen, die Spieltiefe der Oldies zu engründen.



Christian Blendl

SPIELSPASS 78%

RAINBOW ISLANDS
THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 2

TAITO
© TAITO CORPORATION 1987
ALL RIGHTS RESERVED

HERSTELLER
Acclaim

SYSTEM
Saturn

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
63% 61%

Auch auf dem Saturn toben Bub & Bob, jedoch gibt's kein Vollbild bei "Bubble Bobble". Kurzweil und Action ohne Polygone.

Andere Versionen
Eine PC-Umsetzung erscheint zeitgleich mit den Konsolen-Versionen. Außerdem bringt Taito in Kürze 32-Bit-Adaptionen ihres aktuellen "Bubble Bobble 2"-Spielautomaten.

MYSTIC GAMES

DER EXPERTE FÜR RPG'S UND IMPORT-GAMES

Tel. 08 192 / 1011, Fax. 08 192 / 8146
Mystik Games • Fichtenweg 14 • 86930 Schondorf a.H.

Mo.-Fr. 12-19 Uhr
Sa. 10-14 Uhr

Saturn

- Command & Conquer us. 129,-
- Dark Savior jap. 129,-
- Heart of Darkness us. 129,-
- Hing of Fighters jap. 129,-
- Nights & Controller jap. 159,-
- Sonic Wing jap. 129,-
- Strikers 1945 jap. 129,-
- The Story of Thor jap. 129,-
- Vampire Hunter jap. 129,-
- Virtua Fighter Kids jap. 129,-

Playstation

- Die Hard Trilogy us. 119,-
- Fatal Fury 3 jap. 149,-
- Hing's Field 3 jap. 149,-
- Motortoon 2 jap. 149,-
- Namco Museum Vol. 1,2,3 jap. 149,-
- Over Blood jap. 149,-
- Pal jap. 149,-
- Projekt Overkill us. 149,-
- Strikers 1945 jap. 149,-
- Tekken II jap. 149,-
- Tobal No.1 jap. 149,-
- William Arcade's Greatest Hits us. 149,-
- Zero Divide 2 jap. 149,-

Nintendo 64

- Pilot Wings jap. 229,-
- Super Mario 64 jap. 219,-



SNES

- Bahamut Lagoon jap. 149,-
- Bombberman 4 jap. 169,-
- Dragon Quest 6 jap. 199,-
- Front Mission 2 jap. 149,-
- Parodius 3 jap. 199,-
- Romancing Saga 3 jap. 159,-
- Sheiken Densetsu jap. 199,-
- Super Mario RPG jap. 169,-
- Tales of Phantasia jap. 199,-

Tel. 08 192 / 1011, Fax. 08 192 / 8146

Versandtasche 7,- • Vorkasse 6,- • Nachnahme 9,- • Ab 300,- Dm Versandkosten frei • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- berechnet.

DER VIDEOGAMES & SCIENCE FICTION

MERCHANDISE VERSAND

SONY PLAYSTATION

- Alien Trilogy ev./dt. 88,95 DM
- Alien Trilogy us./Son. 78,95 DM
- Adidas Power Soccer 94,95 DM
- A-train 4 dt. 88,95 DM
- Beyond the Beyond us. 119,95 DM
- Chronicles of the Sword 88,95 DM
- Darkstalkers dt. 88,95 DM
- Descent dt. 88,95 DM
- Die Hard Trilogy us./dt. 88,95 DM
- Fade to Black dt. 88,95 DM
- Horned Owl us. 109,95 DM
- Iron Man/X-O Manowar dt. 88,95 DM
- King of Fighters us. 119,95 DM
- Myst dt. 88,95 DM
- NBA-live 96 dt. 59,95 DM
- Need for Speed kompl. dt. 88,95 DM
- Motor Toon G.P. 2 dt. 88,95 DM
- Olympic Soccer dt. 84,95 DM
- Olympic Games dt. 84,95 DM
- Overblood us. 119,95 DM

- Pete Sampras Tennis dt. 88,95 DM
- Philosoma dt. 59,95 DM
- Playstation Gun us. 69,95 DM
- Revolution X dt. 59,95 DM
- Resident Evil /dt. 94,95 DM
- Ridge Racer Rev. dt. 94,95 DM
- Shellshock kompl. dt. 79,95 DM
- Silverload dt. 88,95 DM
- Soviet Strike us./dt. 119,95/98,95 DM
- Space Hulk dt. 94,95 DM
- Streetfighter Alpha 2 jp. 139,95 DM
- Syndicate Wars dt. 98,95 DM
- Tekken 2 dt. 98,95 DM
- Toshinden 2 dt. 94,95 DM
- Tobal No 1 jp. 139,95 DM
- Track & Field dt. 94,95 DM
- Project: Overkill us. 119,95 DM
- Memo Card (120 Blocks) dt. 88,95 DM
- Umbau- Chip 69,95 DM
- Multi- Umbau 119,95 DM
- Multi-Station (auch Importe) 519,95 DM
- Steering Wheel us. 149,95 DM
- Playstation dt. 389,95 DM

FORTSETZUNG SONY

- Poed dt. 88,95 DM
- Return Fire dt. 88,95 DM
- Raging Skies dt. 88,95 DM
- Burning Road jp. 139,95 DM
- Criticom/ us. 39,95 DM
- NeGoon-Pad (Namco) 84,95 DM
- Gunship dt. 94,95 DM
- Rise 2 us. 39,95 DM
- Warhawk dt. 59,95 DM
- Skeleton Warriors dt. 84,95 DM
- FIA Formula 1 dt. 98,95 DM
- Total NBA dt. 84,95 DM
- Cyberia us. 49,95 DM
- X-Men:Children of the Atom dt. 88,95 DM
- Sim City 2000 dt. 88,95 DM
- Wing Commander 3 dt. 88,95 DM

SEGA SATURN

- Alien Trilogy us. 109,95 DM
- Athlete Kings dt. 89,95 DM
- Destruction Derby 89,95 DM
- Discworld komplett dt. 89,95 DM
- Command & Conquer us. 109,95 DM
- Fighting Vipers us. 109,95 DM
- Gungriffon dt. 89,95 DM
- Nights m. Pad/o. Pad jp. ab 119,95 DM
- Need for Speed kompl. dt. 99,95 DM
- Sega Rally dt. 59,95 DM
- Sim City 2000 dt. 59,95 DM
- Skeleton Warriors 89,95 DM
- Space Hulk dt. 99,95 DM
- Virtua Fighter Kids dt. 99,95 DM
- Analog Joypad jp. 64,95 DM
- NOMAD (Handheld) us. 369,95 DM

- N64 jp. + Mario 64 749,95 DM
- Nintendo 64 jp. 599,95 DM
- Wave Race 64 jp. auf Anfrage
- Mario 64 jp. 179,95 DM
- Pilotwings 64 jp. 219,95 DM
- Nintendo 64 dt. c.a. Okt./Nov.
- RGB-Umbau + Booster 99,95 DM
- RGB-Kabel jp. 39,95 DM
- Ultra Memory Card jp. 49,95 DM
- Tetrisphere jp. auf Anfrage

Versand-Hotline & Fax

02323/55034

Vogler-Feiser GbR

VIRTUAL WORLD

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 !!!)

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Porto, Verpackung u. Nachnahme 10,- DM (ab 300,- Wert frei !!!)
Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt. Termine für Rückmeldungen sind unverbindlich.

Time Commando



Keine Skrupel: Mit der Keule schlägt Ihr einem Speer-bewehrten Primaten den Schädel ein.



Keine Gnade: In den Katakomben der römischen Arena wartet ein hungriger Löwe auf Menschenfleisch.



Der Grizzly verteidigt das rettende Zeitportal mit weitausholenden Prankenschlägen.

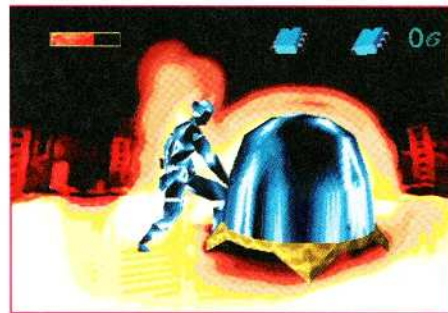


Unter dem Johlen der römischen Zuschauer müßt Ihr gegen zwei Gladiatoren um's Überleben kämpfen.

Nach der Romanvorlage "Die Zeitmaschine" von Science-fiction-Pionier H. G. Wells ("Kampf der Welten") entstand Mitte der 50'er Jahre eine gleichnamige Filmversion mit Rod Taylor in der Hauptrolle. Nach vielen Reisen in die Vergangenheit und einem Ausflug in die barbarische Zukunft der Menschheit (ein dritter Weltkrieg hat die Erde völlig verwüstet) verfrachtet der Held durch die Katastrophe verlorengegangenes Wissen im Form von Büchern dorthin, um mit seiner Liebe Weena eine neue Zivilisation aufzubauen. Die einzig Überlebenden des Krieges, die degenerierten, animalischen Morloks, kommen in einem Feuersturm um.

PS In ferner Zukunft ist die Zeit für den Menschen keine unantastbare Dimension mehr. Gigantische Computersysteme sind in der Lage, den Verlauf der Zeit zu bremsen oder zu beschleunigen. Doch durch einen fatalen Unfall explodiert eine der Einheiten und zieht einen Menschen in ein atemberaubendes Abenteuer: In einer fantastischen Reise durch neun Epochen muß sich das Opfer des technologischen Wahnsinns zurück in "seine" Gegenwart kämpfen und das defekte Computersystem abschalten.

Die Reise beginnt in der menschlichen Frühzeit. Als Zeitreisender manövriert Ihr eine detaillierte Polygon-Figur durch vorberechnete Pfade. Sämtliche Tiere und Menschen in "Time Commando" best-



Nach jedem Abschnitt erkaufte Ihr Euch am Zeitportal mit gesammelten Chips Historien-Zeit.

hen aus einer außergewöhnlich detailreichen Mischung aus Textur- und Gouraud-schattierten Polygonen. Wie einen Film spielt die Playstation die Kamerafahrt ab, lauft Ihr in einen Gegner, müßt Ihr erst siegen, um weitermarschieren zu können. Ihr findet Waffen entweder versteckt am Wegesrand, oder Ihr bemächtigt Euch der Gegenstände besiegt Kreaturen. Ihr kämpft Euch in jeder der Epochen durch zwei Abschnitte. Habt Ihr den Endkampf gegen besonders hartnäckige Gegner bestanden, dürft Ihr ein Paßwort

notieren. Nach den Primaten und dem Riesenbären der Steinzeit brecht Ihr in's römische Reich auf, wo Ihr Euch schließlich in der Arena behaupten müßt: Ein wütender Stier und zwei



Ein abgemagerter Obelix-Verschnitt fordert Euch auf den Treppen der Verlies-Komplexe zum Duell auf Leben und Tod. Die Symbolleiste zeigt den Fundus an verfügbaren Waffen - genaues Untersuchen der Räume belohnt Euch mit Extras.





Shoot-Out im wilden Westen: Mit gezückter Flinte pirscht Ihr Euch an den Banditen heran. Mit den L & R-Tasten springt Ihr seitwärts: Dann sofort feuern!

Zweikämpfe mit Schwert und Keule erlebt Ihr zahlreiche Feuergefechte und haltet ständig nach Munition Ausschau. Ihr zieht Colt und Flinte, um Banditen, Farmer und Indianer niederzumetzeln, selbst eine Scheune dürft Ihr (mit Dynamitstangen) sprengen. Der Weg in die Neuzeit führt Euch in grau- envolle Schlachten: Im er-

Gladiatoren warten auf Euch. Im mittelalterlichen Japan kämpft Ihr gegen Ninjas, Sumo-Ringer und einen feuerspeienden Drachen. Ritter, Mönche und ein dämonischer Zauberer fordern Euch im Burgenkomplex des europäischen Mittelalters, im Zeitalter der spanischen Eroberer reist Ihr an südamerikanische Gewässer, wo Ihr die Inkas kennenlernt. Weiter geht's im Wilden Westen: Hier fordert der Fortschritt der Waffentechnologie erstmals einen Wechsel der Spielmechanik: Statt nervenaufreibender

ersten Weltkrieg duckt Ihr Euch im Granatenhagel, während im MG-Geknatter der Bunkerstellungen bajonett-bepflanzte Soldaten auf Euch zu stürmen. Im zweiten Abschnitt schießt Ihr Euch mit MP durch die zerstörten Städte des dritten Weltkriegs: Partisanen hetzen durch verlassene U-Bahnschächte und Straßenviertel, Ihr müßt mit Handgranaten den Weg zum Zeitportal säubern. In den letzten Abschnitten erreicht Ihr wieder die Zukunft — wird es Euch gelingen, den defekten Über-



Nachdem Ihr die Krater-übersäte Frontlinie verlassen habt, werdet Ihr in der zerbombten Stadt von frischen Truppen-Verstärkungen entdeckt. Aus allen Richtungen attackieren Soldaten.

Der technische Ansatz macht Laune: Euer fehlerlos animierter Zeitheld inspiziert gerenderte Hintergründe, die mit ertäglichem Ruckeln von CD eingespielt werden. Dabei ändert sich die Kameraperspektive ständig: Mal fechtet Ihr mit Legionären im entlegenen Hinterhof, dann stochert Ihr in Großaufnahme mit der Hellebarde nach einem spanischen Kapitän. Leider fordert die aufwendige Gestaltung der eingespielten Rendszenarie und die perfekte Polygon-Technik Ihren Zeit-Zoll: Trotz der Vollbelegung des Pads mit Sprung-, Kampf- und Aktionsmöglichkeiten bewegt sich der Zeitreisende zu lahm. Dynamisches Action-Gefühl kommt nicht auf. Dafür ist die Realisation der Zeitreise ist mit vielen Ideen (feiste Mönche rollen Bierfässer, unheimliche Magier beschwören Rittersrüstungen) und sparsamer, jedoch passender Musik überaus gelungen.



Christian Blendl



Der schwer bewachte Thron des Inka-Herrschers (oben Mitte) setzt einen geheimen Mechanismus in Betrieb.



Im verwüsteten Niemandsland des dritten Weltkriegs lauft Ihr in eine Partisanen-Falle.

Computer zu deaktivieren? Neben den Gefahren der Bewohner sitzt Euch ein gnadenloses Zeitlimit im Nacken: Ihr müßt konsequent Computer-Chips einsammeln, um dem drohenden Auflösungsprozeß zu entgehen. Aktiviert Ihr einen Zeit-Brunnen, entleert Ihr damit Euren Chip-Speicher und gewinnt für einige Minuten Lebensenergie hinzu. In vielen Verstecken abseits der vorgegebenen Wege frischt Ihr Euch mit Leben, Chips und Extrawaffen auf. Innerhalb der Zeitzonen gibt es keine Rücksetzpunkte, nach Verlust aller Leben startet Ihr wieder am Anfang der aktuellen Epoche. *cb*

Viele der aufwendigen Polygon-Kreaturen, die Euch im Verlauf Eurer Zeitreise begegnen, könnt Ihr im Demo-Modus näher betrachten. Unten seht Ihr einen unheimlichen skelettköpfigen Henker.



Wie beim Theater: Die aufwendigen Gegner geben sich die Ehre.

einen Braunbären und den Stier aus der Arena im alten Rom. Im Gegensatz zu Polygon-Objekten in vielen anderen Spielen sind die "Time Commando"-Wesen äußerst detailliert konstruiert und zum Großteil mit Gouraud-Schattierung versehen. Daher bleiben sie auch in der Großaufnahme makellos. Auch störende Flacker-Fehler bei den Polygon-Übergängen (z.B. "Tekken", "Tohshinden") gibt's hier so gut wie gar nicht.



SPIELSPASS 67%

TIME COMMANDO

HERSTELLER
 Electronic Arts

SYSTEM
 Playstation

ZIRKA-PREIS
 100 Mark

GRAFIK SOUND
 78% 61%

Innovative Technik für ein etwas trübes 3D-Kampfspiel. Durch viele Zeitzonen und versteckte Gimmicks trotzdem unterhaltsam.



Links drei Impressionen aus dem alten Japan (beachtet den Drachen!), rechts drei Bilder aus der Hölle des ersten Weltkriegs in Europa.

Andere Versionen

PC- und Playstation-Version erscheinen zeitgleich, weitere Umsetzungen sind nicht geplant

In the Hunt



Euer Mini-U-Boot bekämpft einen Zerstörer: Ihr geht auf Tauchstation und zielt auf das Unterwassergeschütz.

Auf einen neuen Soundtrack hat man in der Saturn-Umsetzung verzichtet, dafür wurde ein Render-Intro berechnet: Euer U-Boot dümpelt durch ein blau beschienenes Meeresgebirge und torpediert ein feindliches Schiff. Auf dem Weg zum Gefecht beäugen neugierige Delphine Euren pummigen Blechkanister. Die FMV-Qualität ist solide, dafür hat man auf Fullscreen-Darstellung verzichtet, die sonst schwarze Fläche hat man stilvoll mit einem Video-Rand verdeckt: Der Rahmen dupliziert den Rand Eures Videofensters, eine sanfte Abdunklung sorgt für Kontrast zum Originalbild.



Render-Intro für Saturn-Jäger: Der dunkle Rahmen gaukelt Fullscreen vor.



Ihr manövriert Euer Boot durch eine enge Felsenflucht und verfolgt die Feinde in den Unterwasservulkan.



Versierte Spielhallenbesucher kennen die Arcade-Profis von Irem als Entwickler des Horizontal-Klassikers "R-Type". Der einst populäre Nippon-Produzent ist mittlerweile pleite, Xing Entertainment und Imagineer setzen Irem's Automaten-Finale für die 32-Bitter um, der Sony-Version spendiert man obendrein einen Playstation-Modus mit Schild-Extra und neuen Audio-Tracks. Als Kapitän des "In the Hunt"-U-Boots ballert Ihr Euch in traditioneller 2D-Manier durch horizontal scrollende Unterwasser-Welten. Statt Laserstrahlen verschießt Euer Blech-Nachen Torpedos, stationäre Unterwasserge-

"In the Hunt" hat mit effektvollen Explosionen, Trümmer-Regen und buntem Gegner-Aufgebot alles, was das Shoot'em-Up-Herz begehrt. Level-Design und stilvolle Optiken sind in beiden Versionen identisch, technisch hat die Playstation-Variante mit flottem Scrolling und tollen Audio-Tracks die Nase vorn. Das 2D-Potential des Saturns wurde leider ignoriert: Wird das Schlachtengetümmel zu dicht, bekommt der U-Boot-Pilot einen bösen Schluckauf. Nehmt Ihr nach der unfreiwilligen Bremsung wieder normale Fahrt auf, trudelt Ihr oft in einen Torpedo-Hagel. Außerdem müssen die Saturn-Spieler auf stimmungsvolle Musik verzichten, statt Audio-Stücken hört Ihr nur veraltetes Automaten-Geklimpere. Wer diese Schwächen verschmerzen kann, erhält einen soliden, aber recht hektischen Arcade-Shooter.



Ihr schippert durch einen feindlichen Kanal, von oben nehmen Euch riesige Panzer unter Beschuß.



"In the Hunt"-Höhepunkt: Ein riesiger Steinkoloss kraxelt durch die Meeresschlucht und jagt Euch bis zum nächsten Level.

schütze und Feindschiffe unter Kiel-Niveau implodieren nach exzessivem Minenbewurf. Rücken auch über der Wasseroberfläche Gegner an, taucht Ihr auf oder sammelt ein Ballon-Special auf und erledigt die Feinde mit explosiven Fesselballons: Ihr holt Flugzeuggeschwader vom Himmel, zerblast Schlachtschiffe oder jagt die Besatzung eines stählernen Eilands in die Luft. Die nautischen Stationen werden von flinken Militär-Robotern und bizarren Panzer-Vehikeln verteidigt, unter dem Wasserspiegel rücken Euch Kanonenboote und Lenkraketen auf die rostrote Blech-Hülle. Ihr steuert Euer Schiff unter dickem Packeis hindurch, zerblast Gebäude und bringt nach dem Gefecht mit einem riesigen Felsengolem einen instabilen See-graben ins Wanken: Egal wo Euer U-Boot



Der Obermotz im zweiten Abschnitt gleitet über ein Gerüst. Ihr taucht zwischen den Strahlen auf und zielt nach oben.

auf- oder abtaucht – überall regnen Felsbrocken und Stahlträger auf den Meeresgrund. Beim Obermotz-Design haben sich die feindlichen Waffenkonstrukteure mit Stahl-Bestien wie einem vielarmigen Octopus an mythische Vorbilder gehalten. In Deutschland werden die beiden Versionen übrigens von Konami vertrieben – trotz unterschiedlicher japanischer Hersteller. rb



Robert Bannert



Das Krakenschiff nimmt Euch mit stählernen Tentakeln in die Zange und zerblast Euch anschließend mit Torpedos.

SPIELSPASS 71%

HERSTELLER: Xing
 SYSTEM: Playstation
 ZIRKA-PREIS: 100 Mark
 GRAFIK: 68%
 SOUND: 69%

Unterwasser-Geballere nach Irem-Automaten: Solide Horizontal-Action mit klingvollen Audio-Stücken.

SPIELSPASS 68%

HERSTELLER: Imagineer
 SYSTEM: Saturn
 ZIRKA-PREIS: 100 Mark
 GRAFIK: 67%
 SOUND: 62%

Arcade-U-Boot In horizontalem Action-Inferno: Langsamer als die Playstation-Variante und ohne neuen Audio-Soundtrack.

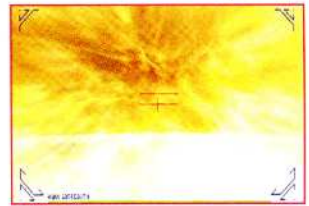
Andere Versionen
 Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

The Hive



Blau so weit das Auge reicht: In Bergen und endlosen Wasserflächen erschöpft sich die Designer-Phantasie.

PS Bio-Waffen im FMV-All: Nachdem die machthungrigen Ancients ihre Zivilisation der hemmungslosen Bio-rüstung geopfert haben, stoßen menschliche Forscher auf den bakteriellen Müll. Kaum wird das verseuchte Ancients-Reich zur Sperrzone erklärt,



Auf dem Ancient-Planeten: Links tretet Ihr durch einen Flammeninferno in die Atmosphäre ein, anschließend rauscht Euer Schiff über vereiste Render-Gipfel.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

macht sich die zwielichtige "Noir Dyne"-Corporation über die genetischen Errungenschaften her: Ihr düst als wackerer Föderationsagent durch den gerenderten FMV-Kosmos der Ancients, zerblast in "Starblade"-Manier die Noir-Dyne-Schlachtschiffe und nehmt in der zugefrorenen Ancients-Heimwelt aufdringliche Jäger ins Fadenkreuz. Vor dem Eintritt in die Planetenatmosphäre muß Euer Pilot die Schutzschild-Leistung auspendeln: Nur wer sein Fadenkreuz möglichst lange zwischen zwei roten Markierungen halten kann und aufmerksam die Schildenergie im Auge behält, darf über den Eisplaneten rasen und die Bio-Generatoren zerstören. *rb*

Kaum **Robert Bannert** wiegt sich der FMV-gestrebte Tester in Sicherheit, wird der nächste "Rebel Assault"-Clone auf den Markt geworfen. Spielkonzept und Spannungskurve von "The Hive" sind genauso flach wie in Infogrames' "Chaos Control", außerdem vermiest Euch ein träger Cursor das unfaire Pilotenleben. Schildenergie, Treibstoff und Schußfolge hat man auf gut Glück bemessen: Wer nicht von den blitzschnellen Jäger-Geschwadern in Fetzen geschossen wird, zerschellt an einer Felswand. Die phantasielose Render-Landschaft wurde obendrein mit dünnflüssiger FMV-Qualität verhunzt, lediglich die Musik überzeugt.



Auf dem FMV-Sektor bislang unerreicht ist die "Star Wars"-Ballerei "Rebel Assault". Mit dem technisch revolutionären Action-Titel trieb Lucas Arts die Verkaufszahlen für das neue Medium drastisch in die Höhe. Leider ver-säumen viele Entwickler, das



Auf dem PC ein Meilenstein, heute Render-Standard: "Rebel Assault".

einst neuartige Spielkonzept der 32-Bit-Hardware anzupassen.

SPIELSPASS 34%

HERSTELLER
Trimark

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
59% 77%

FMV-Ballerel in "Rebel Assault"-Tradition: Unfares Spieldesign und langweilige Render-Optik verschreckt sogar Genre-Fans.

Unsere Franchise-Partner:

Flying Arts
Im Forum Mülheim
Hans Böckler Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
Tel. 0208 / 384362

Flying Arts Herford
Hämeling Str. 16
32052 Herford
(ehemals Playground)

Flying Arts
Einkaufszentrum Altenessen
Altenessener Str. 411
45329 Essen

Demnächst:
Flying Arts
Recklinghausen

Demnächst:
Flying Arts
auch in Ihrer Nähe!!!

Machen auch Sie Ihr Hobby zum Beruf.
Flying Arts Franchising:
Info: 0208 / 8 23 27 - 32



Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen

Phone: 02 08 / 8 23 27 41 + 8 23 27 42

PSX Dt. incl.
1 Spiel nach Wahl
469,95 DM

Fighting Vipers
SAT jp
119,95 DM

Formula 1 PSX dt.
99,95 DM

Soviet Strike PSX us
119,95 DM ab Anf. Okt.

Wipe Out 2097
PSX dt. ab Mitte Okt.
99,95 DM

Tekken 2

PSX dt. ab Ende Sept.
99,95 DM

Wave Race
N64 jp ab Mitte Sept.
219,95 DM

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

PlayStation

Resident Evil	dt	89,95 DM
Wipeout 2097 (Okt.)	dt	99,95 DM
Tekken 2	dt	99,95 DM
Lomax in Lemmingland	dt	99,95 DM
Chronicles of the Sword	dt	99,95 DM
Myst	dt	99,95 DM
A-Train 4	dt	99,95 DM
Burning Road	dt	99,95 DM
Pete Sampres Tennis	dt	99,95 DM
Bubble Bobble Col.	dt	79,95 DM
Syndicate Wars (Okt.)	us	119,95 DM
Beyond the Beyond	us	119,95 DM
NHL Powerplay Hockey	us	119,95 DM
Die Hard Trilogy	us	119,95 DM
Cool Boarders	us	119,95 DM
Soviet Strike (Okt.)	us	119,95 DM
Crash Bandicoot (Okt.)	us	119,95 DM
Street Fighter zero 2	jp	139,95 DM
Toaplan Shooting Battle	jp	139,95 DM
Total No. 1	jp	139,95 DM
Samurai Showdown 3	jp	139,95 DM
Andretti Racing	jp	139,95 DM
Game Buster	dt	89,95 DM
Memory Card 120 Blocks	dt	89,95 DM
Joy-Pads, große Auswahl		ab 29,95 DM
Lenkrad, mit Pedalen		ab 129,95 DM

Nintendo 64

N64 RGB, incl. Mario	jp	749,95 DM
N64 RGB	us	auf Anfrage
Wave Race 64	jp	219,95 DM
Shadows o.t. Empire (Okt.)	jp	219,95 DM
Pilotwings 64	us	179,95 DM
Mario 64	us	179,95 DM
Turok (Okt.)	us	179,95 DM

Saturn Software

Discworld	dt	89,95 DM
Destruction Derby	dt	89,95 DM
Alien Trilogy	dt	89,95 DM
Exhumed (Okt.)	dt	89,95 DM
Nights incl. Pad	dt	129,95 DM
Story of Thor	dt	89,95 DM
Dark Savior (Okt.)	us	119,95 DM
Bug Too! (Okt.)	us	119,95 DM
Dead Heat 2	jp	119,95 DM
Fighting Vipers	jp	119,95 DM
Afterburner classic	jp	79,95 DM
Out Run classic	jp	79,95 DM

SNES Software

Street Fighter zero 2	jp	159,95 DM
Lufia 2	us	149,95 DM

Sonderangebote PSX

Winning Eleven	jp	19,95 DM
Metal Jacket	jp	19,95 DM
Zeitgeist	jp	29,95 DM
Megaman X	jp	39,95 DM
Toh Shin Den 2	jp	49,95 DM
Gundam V 2.0	jp	49,95 DM
Namco Museum Vol. 2	jp	59,95 DM

Sonderangebote SAT

Virtua Fighter Remix	jp	9,95 DM
Primal Rage	us	29,95 DM
Darius Gaiden	jp	29,95 DM
Gradius Deluxe Pack	jp	29,95 DM
Katrick Hero	jp	29,95 DM
Megaman X	jp	29,95 DM
Decathlete	jp	39,95 DM

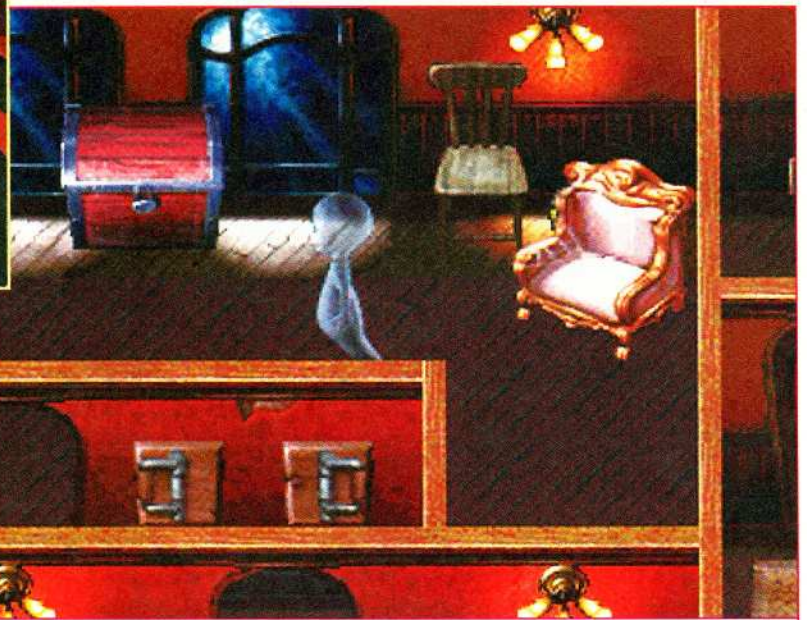
PC CD-ROM:

alle gängigen Titel
preisgünstig ab
Lager lieferbar!

Casper



Casper flickt ein Porträt zusammen und wird mit geisterhaftem Talent belohnt: Das Icon verwandelt Euch in Nebel.



Klassische Puzzleelemente für unerfahrene Adventure-Gemüter: Casper legt Hebel um (unten im Bild), sammelt Schlüssel und stöbert in morschen Holztruhen.

Steven

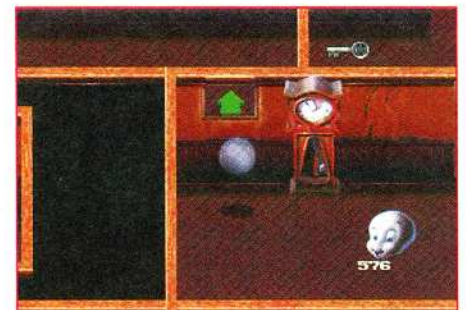
Spielbergs Geisterspektakel "Casper" kam bereits 1995 in deutsche Kinos: Der freundliche Rendspuk Casper macht sich an die hübsche Christina Ricci ("Addams Family") heran, den vertrottelten Para-Seelenklempner Harvey spielt Bill Pullman.

Regisseur Brad Silberling orientierte die kinderfreundliche Geistergeschichte an den verstaubten Hanna-Barbara-Cartoons. In der Urserie rauscht Casper durch eine dürftig gepinselte Zeichentrickkulisse und sucht verzweifelt nach einem Freund. Trotz liebenswürdigem Charakter konnte Casper bis zu seinem Leinwanddebüt keine Freundschaft schließen: Sobald das muntere Laken-Kid über den Bildschirm spukte, ergriffen die potentiellen Freundschaftskandidaten kreischend die Flucht.

PS Cartoon-Gespens Casper gibt nicht auf: Fast zwei Jahre nach seinem Kino-Debüt spukt Spielbergs freundlicher Geist auf der Playstation durch eine alte Villa. Wie in der Filmvorlage muß Casper dort für seine drei bössartigen Geister-Onkel schufte. Als sich der abgedrehte Parapsychologe Dr. Harvey und dessen Tochter Kat in dem Gemäuer einquartieren, macht sich der einsame Geist an die fescche Teenagerin heran. Bevor sich Casper in Kats Herz spukt, muß der Geister-Youngster jedoch ein Freundschaftspräsent aufreihen: Ihr lotst Euer Teenie-Gespens durch ein gezeichnetes Herrenhaus, auf der Suche nach einem geeigneten Geschenk weicht das muntere Gespens seinen aufdringlichen Onkeln aus und knackt kinderfreundliche Adventure-Rätsel. Casper durchstöbert morsche Holztruhen, kleistert Bilderpuzzles zusammen und forscht unter den morschen Holzdielen nach versteckten Hebeln und Gegenständen: Nützlicher Hausrat wie Putzeimer oder zerfetzte Familienfotos werden gewissenhaft verstaut. Wie die Objekte sortiert

Casper auch die Icons für seine gespenstischen Talente über den Ausüstungsbildschirm. Wer das große Familienpoträt in der Eingangshalle geflickt hat, wird mit dem ersten Spuk-Icon belohnt und kann als Nebel durch die Belüftungsgitter schlüpfen. Hinter manchem Luftschacht verbirgt sich eine Geheimkammer mit neuen Gegenständen oder einem Öffnungsmechanismus. Die Konstrukteure der Geistervilla haben Schalter und Tresore hinter Bildern sowie Möbelstücken versteckt, sogar in den Blechgliedern von Ritterrüstungen wurden Hebel montiert. Verbirgt sich unter dem Holzparkett ein Druckschalter, verrückt Euer Geist das Mobiliar: Ein Stück in der Vertäfelung gleitet zur Seite, und Euer vorwitziges

Sprite schlüpft in den nächsten Korridor. Hat Casper den Garten entdeckt und Kate mit einer Rose überrascht, stürzt er sich nach einer textlastigen Standbildsequenz ins nächste Kapitel. Euer verliebter Spuk möchte als Mensch mit Kate zusammenleben und forscht in den Kellergewölben nach einem zauberhaften Gerät: Als berühmter Erfinder hat Caspers Vater zu Lebzeiten eine Wiedererweckungsmaschine für Geister konstruiert. *rb*



Casper setzt sein neues "Morph"-Talent ein: Euer Gespens mutiert zum Ball und hoppelt durch eine Wandaussparung.

Interplays Spuk hat sich ganz schön Zeit genommen: Der putzige Computergeist ist mittlerweile aus der Mode, ehemalige Fans bereits dem vorpubertären "Casper"-Alter entschlüpft. Wie die Kinovorlage richtet sich die Adventure-Umsetzung mit seichter Rätselkost und niedlicher Bilderbuch-Präsentation an die jüngsten Adventure-Semester: Wer mit seinem Nachwuchs gemütliche Knobel-Abende erleben will oder einen leichten Einstieg ins Genre sucht, ist mit dem simpel gestrickten "Casper" gut beraten. Schummrige Optik und James-Horner-Soundtrack runden die vorlagengereue Präsentation ab. Fortgeschrittene Spieler sparen sich die Ausgabe: Die Spieltiefe beschränkt sich auf Stöber-Rätsel und den niedlichen Hauptakteur, verzwickte Puzzles oder engagierte Gesprächspartner sucht der Adventure-Enthusiast vergeblich.



Robert Bannert



Steven Spielbergs Kinospuk: Casper schaut "Casper"-Trickfilme.



Casper versucht sich als Weingeist: Ihr rollt das Faß vor den Kamin, im Hintergrund gibt das Bild einen Schalter frei.



Traditionelle Farbcodierung für die Schlüsselsuche: Der große Schlüssel oben ist für giftgrüne Portale reserviert.

SPIELSPASS 66%

CASPER

HERSTELLER
Interplay

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
64% 72%

Teenager-Geist Casper auf Kontaktsuche: Motivierendes Simpel-Abenteuer für Adventure-Einsteiger mit Niedlich-Falble.

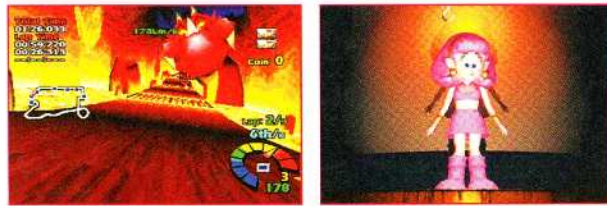
Motor Toon GP 2



-Fahren, wie den rabiaten Pinguin-Brothers, der putzigen Prinzess Jean, Captain Rock oder Roboter Bolbox. Nach der Wahl

Prinzessin Jean rauscht mit Volldampf durch Gullivers Hütte. Im Hintergrund flackert ein lauschiges Kaminfeuer.

PS Captain Rock und seine Cartoon-Crew veranstalten ihren zweiten Chaos-Cup: Wie im ersten "Motor Toon GP", das nie offiziell in Deutschland auf den Markt kam, entscheidet Ihr Euch zwischen fünf ulkigen Comic-Mobilen und -



Ihr rast aus der Ego-Perspektive durch die Geisterbahn, anschließend thront Render-Jean auf dem Sieger-Podest.

herkömmlicher Racing-Optionen (Time Attack, Championship und Free Run) brettet Ihr nacheinander über vier Toon-Kurse: Eure Comic-Charaktere machen das "Toon Village" unsicher, rasen über transparente "Crazy Toaster"-Bahnen und schlingern in "Gulliver's House" zwischen Schachbrettern, Obstschalen und Mobiliar hindurch. Wer aufdringliche Konkurrenten ausbooten möchte, brettet über Dollar-Felder und aktiviert über ein Bonusroulette Specials wie Missiles, Sprungstiefel oder Ölkantaster. Um Euren Fahrstil aufzumöbeln, tretet Ihr gegen Euer "Ghost Car"-Spiegelbild an. *rb*



Entgegen **Robert Bannert** dem lahmen Toon-Debüt knüpft der Nachfolger mit hochkarätiger Optik und pfliffigen Specials an das 16Bit-Vorbild "Mario Kart" an. Technisch wurde mit toller Präsentation und flottem Streckenaufbau tüchtig zugelegt: Statt rechenaufwendige Texturen auf die Strecken zu pflastern, hat man sich auf Shading verlassen. Das Resultat ist ein technisch manko-freier Rennspaß mit hohem Schauwert und tollem Link-Modus. Für eine langfristige Herausforderung sind mir die Strecken jedoch zu simpel.

Wie in der japanischen "Motor Toon GP"-Packung findet Ihr auch in Deutschland zwei CDs in der Hülle: Während Ihr mit der ersten CD im Ein-Spieler-Modus über die Comic-Parcours rauscht, enthält die andere CD ein zweites "Motor Toon" für Duelle im Link-Modus. Allerdings könnt Ihr das Programm nur über die Link-Option starten: Das Bonus-"Motor Toon GP 2" läuft nicht als eigenständiges Spiel.

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER
Sony

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
83% 77%

Bunte Comic-Raserei mit witzigem Streckendesign und manko-freier Edel-Optik. Langfristig ein wenig ermüdend.

Andere Versionen
Den ausführlicheren Import-Test findet Ihr in MANIAC 8/96.

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	Gunship dt.	99,90
Pad	59,90	Track & Field dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Primal Rage dt.	79,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Memorycard Plus	89,90	Power Sp. Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	NHL Face Off dt.	99,90
RGB-Kabel	39,90	Shell Shock dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	149,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Space Hulk dt.	89,90
NBA Live 96 dt.	99,90	Namco Museum 1 dt.	99,90
Time Commando dt.	89,90	Myst dt.	99,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Return Fire dt.	99,90	Toshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90	Tekken 2 dt.(ab 20.9)	109,90
Magic Carpet 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	Raging Skies dt.	99,90
Street Fighter Alpha	89,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Darkstalkers dt.	99,90
Olympic Games dt.	89,90	Pro Pinball dt.	89,90
Broken Sword dt.	99,90	Olympic Soccer dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Beyond T. Beyond us.	119,90
Discworld kompl. dt.	89,90	Die Hard dt.	89,90
Lone Soldier e.PAL	79,90		
Po'ed dt.	99,90		
A-Train dt.	99,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		
NHL Powerplay us.	119,90		
T. Highway Battle us.	119,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!

PlayStation Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD (PAL)**

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von **24.90 DM** zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 10: Toshinden 2, Supersonic Racers und Gunship

Ab 10.9 Ausgabe 11 bei uns erhältlich !!!

Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von: Tekken 2, Pinball, Fade to Black u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!

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

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

Video Nr.3 ab 2.September auf dem Video zusehen:

Crash Bandicoot, Tobal No.1, Die Hard Triologie, Formel 1, King of Fighters 95, VWX Racers, Time Commando, u.v.m.

60 MIN *** VHS

SOFORT BESTELLEN

NUR 19,90 DM

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von **24.90 DM** zzgl. Versandk. 9,- DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 jp. 899,-

+ Mario + RGB + Spannungsw.

Nintendo 64 dt. / us. Oktober

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Gun Griffon dt.	89,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
Destruction Derby dt	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragoon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay us.	109,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor dt.	vorb.
Exhumed us.	vorb.

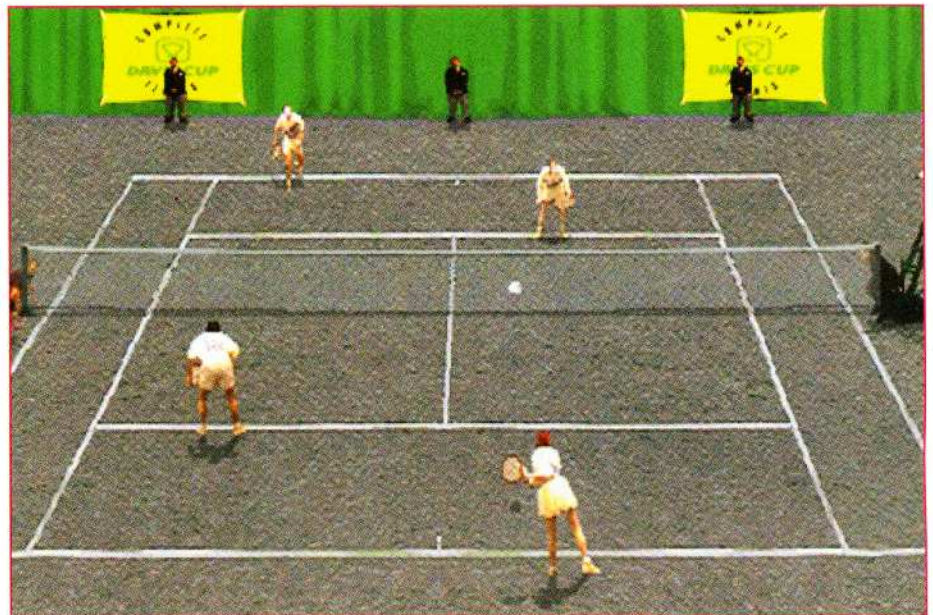
0201 / 777235

Davis Cup Tennis

PS Während Codemasters auf den Namen des weltbesten Tennisspielers Pete Sampras setzt, bemüht Telstar die Tradition des bedeutendsten Mannschaftswettbewerbes im Filzball-Zirkus: „Davis Cup Tennis“ soll Playstation-Sportler motivieren, in den trauten vier Wänden zum Digi-Racket zu greifen. Dies können ein bis vier Personen gleichzeitig tun, fehlende Mitspieler im Einzel oder Doppel werden vom Computer ersetzt. Wie der Titel schon vermuten läßt, dürft Ihr den berühmten Davis Cup nachspielen. Außerdem tretet Ihr zum Freundschaftsduell an, übt mit der Ballwurfmaschine oder testet Eure Fertigkeiten im Liga-Bewerb. Dort warten 31 Konkurrenten im Einzel- bzw. 15 feindliche Teams im Doppel-Bewerb.

Bereits im Jahr 1900 wurde erstmals der Davis Cup ausgespielt. Damals hieß er zwar noch "International Lawn Tennis Challenge Trophy", doch schon wenig später wurde das internationale Turnier nach dem Gründer Dwight Filley Davis aus Saint Louis, Missouri benannt. Anfangs konkurrierten nur Großbritannien und die USA um die Trophäe, mittlerweile nehmen 115 Nationen an dem renommierten Wettbewerb teil. In die Endrunde kommen freilich nur die 16 besten Teams, zu denen momentan auch Deutschland zählt. Dank Boris Becker und Michael Stich haben wir mittlerweile dreimal den Cup-Sieg errungen – erstmals 1988, zuletzt 1994.

Natürlich könnt Ihr hier wie auch beim Davis Cup die Spielstände auf Memory Card speichern. Als alternative Turnierform bietet „Davis Cup Tennis“ den Modus „Winner stays on“. Wer in einem Match die ersten drei Spiele gewinnt, rückt eine Runde vor und tritt zum nächsten Duell an. In allen Bewerben wählt Ihr Euren Tennis-Crack aus 16 männlichen und 16 weiblichen Spielern, die in acht Kategorien unterschiedlich bewertet sind (u.a. Geschwindigkeit, Aufschlagstärke und Return-Kompetenz). Den Schauplatz sucht Ihr aus ebenfalls



Wer ein Multi-Tap besitzt, darf im Doppel mit vier menschlichen Tennis-Cracks antreten. Sonst springt der Computer ein.

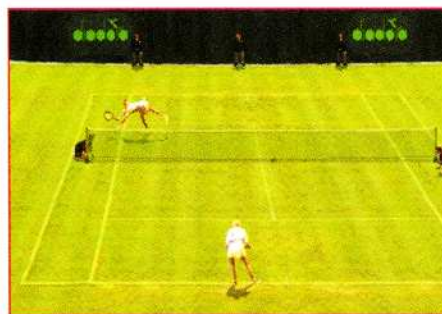


Wurdet Ihr vom Gegner ausplaziert, hilft nur noch ein kompromißloser Hechtsprung Richtung Ball.

16 Veranstaltungsorten in der ganzen Welt heraus – danach richtet sich auch der Bodenbelag. Während eines Matches



Insgesamt stehen 32 Spieler zur Wahl. Darunter sind jeweils 16 männliche und weibliche Tenniscracks.



Je nach Veranstaltungsort spielt Ihr im Freien oder in der Halle, auf Gras, Asche oder Hartplatz.

Bei „Davis Cup Tennis“ muß man nicht lange die Anleitung studieren, um flotte Ballwechsel zu fabrizieren. Die Steuerung ist logisch und völlig unkompliziert – birgt aber keine besonderen Feinheiten, die sich nur dem Intensiv-Spieler erschließen würden. Der gute erste Eindruck wird von der Grafik unterstützt: Die Tennis-Cracks sind prächtig digitalisiert und bilden einen angenehmen Gegensatz zum ewigen Renderwahnsinn. Auch der Platz ist nur aus einer sinnvollen Perspektive zu sehen (Danke!) und scrollt (perspektivisch einwandfrei) Euren Steuerkommandos hinterher. Dafür beschränkt sich der Sound auf die üblichen 08/15-Melodien und ein bißchen Sprache. „Davis Cup Tennis“ ist ein nettes, einsteigerfreundliches Fun-Tennis mit genügend Features für die ganze Familie, jedoch ohne kreative Design-Brillanz oder wegweisende 32-Bit-Vorzüge.



Martin Gaksch

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



Im Hauptmenü sind links die verschiedenen Spielmodi aufgeführt. Leider ist die Schrift nicht sonderlich gut lesbar.

lest Ihr an einer Statistik die Vor- und Nachteile Eurer Spielweise ab, auch der Gegner wird entsprechend ausgewertet. Die Steuerung ist einfach: Jeweils ein Knopf aktiviert den „normalen“ Schlag, den besonders harten (aber auch schwierigen) Schlag, den Lob sowie den Schmetterball. Wohin der Ball geht, hängt einerseits von der Position Eures Spielers im Verhältnis zum Ball sowie dem Einsatz der beiden hinteren Taster ab. Mit diesen Knöpfen bestimmt Ihr den Sidespin und beeinflusst zusätzlich die Flugrichtung des Filzballs. mg

70%

SPIELSPASS



HERSTELLER
Telstar

SYSTEM
Playstation

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK 69% **SOUND** 48%

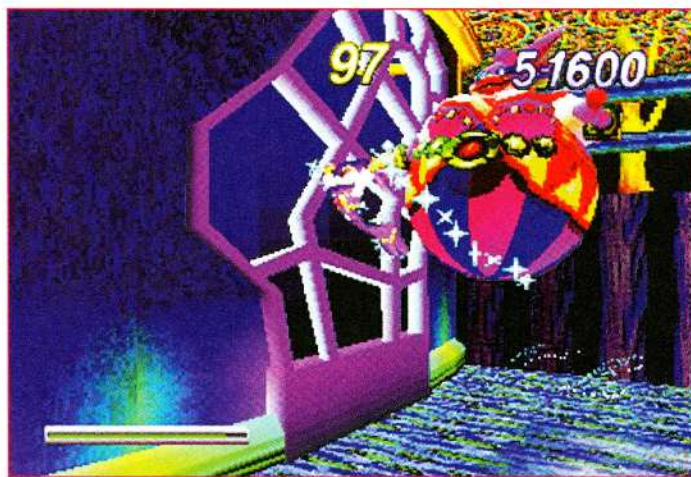
Unkomplizierte Tennis-Simulation mit hohem Instant-Fun, ansehnlicher Optik und verständlicher Steuerung.

Nights

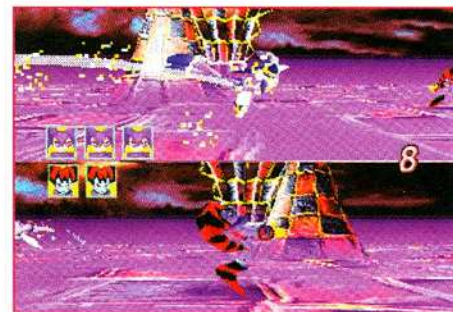
SA Laut Segas Sonic-Team tummeln wir uns im Schlaf in der bunten Traumdimension, direkt nebenan lauert der Alptraumherrscher "Wiseman". Anstatt mit gruseligen Visionen die menschliche Courage zu stärken, startet der ehrgeizige Alpdruck eine Invasion auf die friedliche Traumwelt und schickt seinen Dämon Nights an die Schlummerfront. Doch Nights rebelliert und muß von Wiseman in den Traumtempel gesperrt werden. Die einzige Hoffnung für den bunten Harlekin sind die Teenager Claris und Elliot. Ihr entscheidet Euch mit der Wahl Eures Wunsch-Charakters für einen von zwei Traumkursen, schlendert zum Tempel und startet mit dem befreiten Nights zu einem rasanten 3D-Flug. Auf der Suche nach 20 blauen Perlen düst Euer Polygonharlekin durch zerklüftete Schluchten und schummrige Wälder, Sonderparcours und Wasserfontänen sorgen für flotte Kameraschwenks: Mal betrachtet Ihr Euren Helden von der Seite, mal zischt Nights aus der Ego-Perspektive über eine Eistrutsche. Nach der Verwandlung in einen Wassermann folgt Ihr Eurem Dämonen durch eine überflutete Grotte. Wer alle 20 Perlen eingesackt und gegen einen "Ideya" getauscht hat, sammelt



Links lugt Ihr Nixen-Nights über die Schulter, rechts seht Ihr Euren Helden von oben über einen Pool sausen.



Nights kämpft gegen den ersten Endgegner: Ihr schleudert die fette Hasendame am Gürtel durch die nächste Pfeilerreihe.



Wer den Obermotz Realas schlägt, wird mit einer Zusatz-Option belohnt: Heiße Zweispielerduelle in Realas Arena!



Ihr habt's nicht rechtzeitig zum Traumtempel zurückgeschafft: Nights verschwindet, und Ihr marschiert zu Fuß los.

Bonuspunkte: Nights stöbert nach goldenen Perlen, saust durch Ringkurse und versucht sich mit einem Sternenschweif als Kunstflieger. Läuft vor der Rückkehr zum Traumtempel das Zeit-Limit ab, wird Nights wieder eingesperrt: Euer Teenager muß ohne Harlekin zum Tempel flitzen und vor einem aufdringli-

chen Riesenwecker flüchten. Mit den Links- und Rechts-Tastern rotiert Ihr die Kamera bis zu 360 Grad und lotst Euren Helden aus beliebiger Ansicht durchs Polygon-Gebirge. Habt Ihr den Tempel erreicht, reitet Nights auf einer Sternschnuppe zum Endgegner. Wie in den Abschnitten davor verzichtet Euer Dämon auf eine Energieanzeige: Für die dicken Fieslinge tüftelt Nights eine besondere Flugtaktik aus, Mini-Alpträume schleudert Ihr mit einer geschickten Schleife aus dem Traumgefüge. Segas "A-Life"-System kalkuliert Bonuspunkte und Monsterquote, anschließend werden 3D-Landschaft und Echtzeitmusik Eurem letzten Flug angepaßt. *rb*

Neben der "Nights"-CD findet Ihr in der Packung Segas neuen Analog-Controller: Ihr benutzt das rundliche Pad wahlweise als konventionelles 6-Button-Pad oder wählt für Analog-Entwicklungen wie "Nights" oder "Sega Rally" den Zusatzcontroller weiter oben; die Links- und Rechts-taster erreicht Ihr bequem mit den Zeigefingern.

Nach dem Debüt des Saturn-Maskottchens muß sich "Sonic Extreme" mächtig ins Zeug legen, um seinem rasanten Ruf gerecht zu werden: Kein anderes Saturn-Spiel wartet mit ähnlich aufwendiger Optik oder einem derart neuartigen Spielkonzept auf. Bunte Grafik und Hochgeschwindigkeitsrausch laden ständig zum Neuspielen ein, die kursgeteilte Benotung Eures Flugstils sorgt für hohes Sucht-Potential. Egal, wie oft Ihr Wiseman schlägt - ein spezielles "A-Life"-File wacht über jede Veränderung in der Traumwelt und berechnet haarfein die Auswirkungen auf das traumhafte Öko-System. Der Echtzeit-Soundtrack ist schlichtweg genial: Während Euch die meisten Entwickler mit wiederholungsanfälligen, linearen CD-Tracks berieseln, knüpft Sega an die besten interaktiven Modul-Melodien an.

Robert Bannert



Im Canyon düst Ihr durch ein verwinkeltes Gerüst: Nights fliegt um die Achse des Polygonbauwerks und weicht Hindernissen mit schnellen Schwenks geschickt aus.

SPIELSPASS 87%

Nights

HERSTELLER: Sega
 SYSTEM: Sega Saturn
 ZIRKA-PREIS: 130 Mark
 GRAFIK: 86%
 SOUND: 80%

Ausflug in Segas Traumdimension: Harlekin Nights rauscht durch eine überaus schicke Polygonwelt.





Plötzlich hereinbrechende Dunkelheit verschlechtert die Sicht: Ohne Kurskenntnis braucht Ihr übermenschliche Reaktionen.

Keinen Bock auf Fantasy-Flitzer mit angebaute Maschinenkanone? Kein Verständnis für schwebende Science-fiction-Vehikel? Dann seid Ihr im MANIAC-Rennspielführer richtig: In unserem „Formel 32“-Report beschränken wir uns auf das „realistische“ Rennspiel-Genre und informieren Euch über Driftverhalten, Geschwindigkeitsgefühl und Authentizität der 32-Bit-Liga. Wollt Ihr Euch final entscheiden, blättert zur abschließenden Übersichtstabelle mit allen wichtigen Details. Los geht's, bitte anschnallen!

Als Namco bereits zum Playstation-Start die Automaten-Umsetzung „**RIDGE RACER**“ in den Handel brachte, waren Rennspiel- und Automatenfans weltweit am Frohlocken: Eine Hi-Tech-Arcade-Maschine der neuesten Bauart als überragende Umsetzung – schon



Ridge Racer: Der höllisch schnelle schwarze Flitzer wird im Duell besiegt, um später auch von Euch gefahren zu werden.

damals empfahl sich die Playstation für alle Geschwindigkeits-Fanatiker. Entwickler Namco setzte sein Prunkstück bis auf wenige Details getreu um: Wie am Automaten brettert Ihr in bunten Flitzern über sonnendurchflutete Strandpassagen und an monumentalen Felsmassiven vorbei. Berühmt wurde der Edeltitel wegen seinem extravaganten Driftverhalten: Unrealistisch zwar, doch äußerst dramatisch segeln Spieler mit filigraner Brems- und Gastechnik durch die Kurven und verlie-



Dramatische Zweikämpfe im Stock-Car: Trotz Grafik-Malus geht's bei "Daytona USA" Arcade-authentisch zur Sache.

ren dabei kaum an Geschwindigkeit. Nur beim Übersteuern blockieren die Reifen quietschend und Ihr knallt in die Absperrung. Im Zusammenspiel mit dem manischen Techno-Gebolze ist "Ridge Racer" ein unvergleichliches Erlebnis für Action-Freunde. Im Gegensatz zum Arcade-Original sorgte sich Namco um die Langzeitmotivation und offerierte den spiegelverkehrten Mirror-Modus und insgesamt zwölf Karossen. Der Titel dient auch heute als Lehrstück für ein konsequentes Adrenalin-Inferno.

So stand Konkurrent Sega mit seiner Daytona-Umsetzung ein halbes Jahr später unter Druck – würde die Saturn-Fassung des Arcade-Hits der Erwartung standhalten? Der „**DAYTONA USA**“-Automat war nämlich ein Münzmagnet für Aufsteller rund um den Globus. Selbst kleinere Spielhallen, die das teure zweisitzige Kabinett probenhalber erstanden, wurden mit höchsten Erlösen belohnt. Rein grafisch war „Daytona“ auf dem Saturn dann eine kleine Enttäuschung: Die Umsetzung läuft mit weniger als 25 Bildern pro Sekunde (fps), hat den bis heute peinlichsten Grafikaufbau der 32-Bit-Generation (ganze



Das übersichtliche "Ridge Racer"-Menü: Vor dem Techno-Inferno legt Ihr Kurs und Wagentyp fest.

Auf dem Weg zum beliebtesten Spiele-Genre: Dank Polygon-Performance und Turbo-Prozessoren der Next Generation gehen monatlich neue Rennspiele an den Start. MANIAC informiert Euch über Features und Spielgehalt der 32-Bit-Racer.

Formel

Der MANIAC



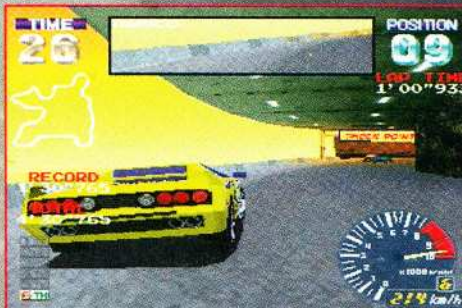
Auf der Innenbahn wehrt Ihr Überholversuche locker ab: Der CPU-Drängler links hat keine Chance.



Blockade bei "Ridge Racer Revolution": Ihr müßt zähneknirschend auf eine bessere Überholmöglichkeit warten.



"Daytona"-Impressionen: Ihr rauscht unter majestätischen Brücken hindurch, besucht die Polygon-Box und rast dem Sonic-Monument entgegen.



"Ridge Racer Revolution"-Gelegenheit: Mit einem Schlenker nach rechts seid Ihr am gelben Ferrari-Verschnitt vorbei.

Strecken- und Tribünenteile poppen abrupt in's Bild) und besitzt nicht einmal einen Zwei-Spieler-Modus – eines der besten Features des Automaten. Spielerisch gelang es Sega jedoch, die wesentlichen Elemente zu erhalten: 40 Stock-Cars rasen, schieben und überschlagen sich entlang der drei perfekt ausgetüftelten Strecken. Die Möglichkeit, trotz verbeulter Blechhaube und eierndem Reifen noch bis zur rettenden Box zu schlingern, sowie die spektakulären (vorberechneten) 3D-Crashes hielten die Saturn-Besitzer bei Laune. Auch das Fahrgefühl blieb ähnlich überzeugend wie beim Spielhallen-Original.

und in der „Bowl“-Arena hoffnungslos einander, selbst mit schwelendem Motor und kaputter Steuerung zielen erboste Unfall-Opfer noch nach dem Kotflügel des Intimfeindes. Die „Destruction Derby“-Konzeption ist einzigartig auf allen Konsolen: Zumindest ein paar Proberunden sollte jeder Renn-Freak auf dem Reflections-Parcours absolvieren: Wer anderen Verkehrsteilnehmern gegenüber Haßgefühle pflegt, muß den Titel haben. Ende des Jahres kollidierten dann zwei Super-Hits auf dem 32-Bit-Markt: Namcos langerwarteter Hit-Nachfolger

„RIDGE RACER REVOLUTION“ sollte der zweiten Sega-Rennspiel-Generation den Wind aus den Segeln nehmen: **„SEGA RALLY“**, dem „Daytona USA“-Nachfolger. Der Rally-Automat



Im grafisch aufgepeppten Tunnel dröhnen die Motoren, während Euch hektische Techno-Beats anfeuern.

Im Herbst 1995 schob sich **„DESTRUCTION DERBY“** in den Mittelpunkt des Renninteresses. Psygnosis konzentrierte sich auf die akkurate Simulation amerikanischer Schrotttrennen. Neben überzeugenden, partikelsprühenden Crashes wurde aber auch der reine Rennaspekt in Gestalt des "Stock-Car-Modus" nicht vergessen. Ersteres gelang, zweiteres nicht: Der technisch makellose Brachialrenner bringt das Zerstörungselement hervorragend auf die Mattscheibe, läßt dem Spieler aber keinen Raum für fahrerische Glanzleistungen. Somit bleibt ein episches Zerstörungs-Werk: Ein verrücktes Dutzend keilt sich auf fünf Rundkursen



Dreher: Ihr schiebt einen Konkurrenten vor Euch her und versucht, noch einen Schubs anzubringen.

glänzt mit realistischem Fahrverhalten, sinnvoller Beifahrer-Sprachausgabe, drei bis in's kleinste Detail perfektionierten Strecken und überragender Grafik, war jedoch als Automat nicht so erfolgreich wie der simplere Vorgänger. Der Saturn



Rauch und Trümmer: In spektakulären Bremsmanövern schützt Ihr die empfindliche Motorhaube (links) und Eure Flanke (rechts). Effiziente Verschrotter rammen die Gegner, während sie in die Kurve einbiegen.

32

Rennspielführer



Der Automat zuhause: Überlegene Technik und viele Optionen sorgen für das beste Rennspiel.



Vom Sande verweht: Berücksichtigt stets den Straßenbelag, um nicht zu weit abzudriften.

erschien Rennspiel-Fans mit einem Mal in einem völlig anderen Licht: Mit 25 fps, überraschend detaillierter Grafik ohne peinliche „Pop-Ups“ und einer vertrackten Bonus-Strecke hatte Sega diesmal die Hausaufgaben gemacht. Die Langzeitmotivation lag den Sega-Designern besonders am Herzen: Mit witziger Tuning-Option, Championship-Modus, Bonuskurs und verstecktem „Stratos“-Flitzer konnte Sega mit dem gelungenen „**SEGA RALLY**“ das bis dahin beste Heimspiel anbieten. Gefühlvoll-herausfordernde Drift- und Steuer-



„Sega Rally“: Der Beifahrer kündigt Kurven mit akustischer und optischer Warnung an.

manöver machen den Titel zum Hardware-Seller, selbst Playstation-Fans zollen der Umsetzung Beifall. Namco hingegen mußte kleinere Brötchen backen: Aufgrund der technischen Brillanz von „Ridge Racer“ kann „RRR“ grafisch im Vergleich zum berühmten Vorgänger nicht signifikant zulegen. Wieder gab's nur eine Strecke in drei Ausbaustufen: Mit anspruchsvollerem Kursdesign und schnelleren Gegnern war lediglich ein Update, aber kein wirklich neuer Titel erschie-



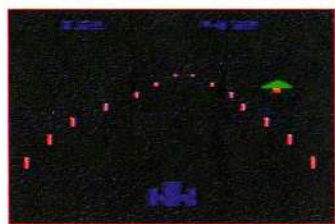
„Virtua Racing“ erhielt nur ein quantitatives Lifting, die Grafik muß ohne Texturen auskommen: Links der Boxenstop, in der Mitte fährt Ihr am Vergnügungspark vorbei.



Fader Formel-Titel: Mit etwas mehr Mühe hätte Sega einen ansprechenden Raser-Zirkus im Angebot gehabt.

nen. Mit NegCon fahren Freaks noch ein paar Streckenrekorde mehr ein als beim Vorgänger: Die filigranere Drift-Technik verlangt absolute Präzision mit dem Standard-Pad, die analoge Peripherie ist hier besonders zu empfehlen. Weiter gings in der Königsklasse: Der Sega-Formel 1-Titel „**F1 CHALLENGE**“ (eine Umsetzung des japanischen „F1 Live Information“), entpuppte sich als Schmalspur-Projekt. Zwar bemühte sich Sega um eine Lizenz der FOCA (Formula One Constructor's Association), ansonsten war von Ehrgeiz nichts zu spüren. Von den sechs Strecken sind nur drei, nämlich Hockenheim, Monaco und Suzuka, echten Formel-1-Schauplätzen nachgebildet. Auch die kümmerliche Fahrerauswahl (lediglich Schumacher, Alesi, Hill, Hakkinen und Katayama lassen sich in der Sega-WM blicken) enttäuscht Formel-Fans. Mit der Heimversion von „**VIRTUA RACING**“ wurden Saturn-Besitzer dann erneut enttäuscht: Weder hatte der Polygon-

VETERANEN.



Rennspiel 1978: „Night Driver“ auf dem Atari VCS.

Die Spielhalle war der Geburtsort des modernen Rennspiels. MAN!AC dreht für Euch die Zeit zurück und stellt Euch einige der innovativsten Klassiker vor.

Ausschließlich erfolgreiche Arcade-Konzepte brachten Bewegung in den virtuellen Rennzirkus: Ohne die PS-Veteranen von Atari, Sega und Namco würdet Ihr heute auf Eurer Konsole nur selten Gas geben. Wer 1996 in die 32-Bit-Karosse steigt, rechnet selbstverständlich mit 3D-Darstellung und Polygon-Overkill. Doch vor 20 Jahren war die gängige Darstellung zweidimensional von oben: In Klassikern wie

„Street Racer“ steuerte der Spielhallen-Fan ein klotziges Auto durch den Gegenverkehr. Als Atari „**NIGHT DRIVER**“ (1976) vorstellte, stand die Spiel-Welt kopf: Der 3D-Pionier konstruiert eine simple Ego-Perspektive mit hellen Leitplanken, die die einzige Orientierung in der rabenschwarzen Nacht bilden. Mit Lenkrad und Pedalen steuerten fortschrittliche Fahrer dicht am hupenden



„Pole Position“: Mit Qualifikations-Innovation.

Gegenverkehr vorbei und genossen das damals einzigartige Geschwindigkeitsgefühl. Die Atari-VCS-Variante ist nur mit den analogen Drehreglern steuerbar und ein Beispiel für die her-

vorragende Qualität einiger Atari-Heimversionen. Mit der Atari/Namco-Coproduktion „**POLE POSITION**“ (1982) nahmen wir erstmals bei Tage an einem 3D-Grand Prix teil. Vor dem Start kämpft Ihr im „Qualify“ um die Startposition: Veteranen erinnern sich noch an das nuschlige, damals beeindruckende „Prepare to Qualify“-Sprach-Sample und die spektakulären Crashes, bei denen Euch



Veteran flüssigere oder detailliertere Grafik (auch hier gibt's keine Texturen), noch erreichte man das hervorragende Handling der 32X-Version. Nur die auf-gebohrte Streckenwahl (zwölf Kurse) und fünf verschiedene Fahrzeugtypen wie Karts und Stock-Cars lassen auf gewissen programmiererischen Ehrgeiz schließen: Gerade dieser Titel zeigt, wie schnell ehemalige Rennspiel-Superhits von der technischen und spielerischen Entwicklung überholt werden.

Die Electronic Arts-Veröffentlichung **„THE NEED FOR SPEED“** wendet sich an Realismus-Fanatiker. In acht Luxus-Flitzern wie dem höllischen Lamborghini Diabolo oder dem Kraftmeier Dodge Viper mußten sich Videospiele an einen gewagten Realitätsgrad gewöhnen. Vorbei die Zeiten spektakulärer Drifts: Mit Fingerspitzengefühl manövriert Ihr Euch durch scheinbar harmlose Biegungen, mit manueller Schaltung erforscht Ihr



In geraden Abschnitten erreicht Ihr Spitzengeschwindigkeiten von etwa 300 km/h.



Mörderische Positionskämpfe, rockiger Sound: Spielt Ihr "Burning Road" im Heimkino, geht die Post ab.

vorsichtig die Ideallinie und die maximale Geschwindigkeit. Action-Spielern wird das mühselige Arbeiten mit Gas und Getriebe bald zu anstrengend, doch der Fahreindruck und die aufwendige Gestaltung (informative Auto-Schaufenster mit Kommentar auf Deutsch, Bonusauto und -strecken, Rally-Modus, Gewicht- und Maschinengewehr-Cheats) sorgen für Endlos-Motivation bei Führerschein-Profis. Nur lange Ladezeiten und die leicht stotternde Grafik der Playstation-Version bremsen den PS-Rausch.

„BURNING ROAD“ wendet sich der Adrenalin-Seite des Rennspiels zu: Die spektakuläre, „Daytona“-inspirierte Gewaltfahrt durch drei aufwendige Kurse treibt selbst abgebrühten Action-Spezialisten



Vorbildlich: "Need for Speed" ist Link-kompatibel und bietet auch eine Split-Screen-Option.



Plötzlicher Wetterumschwung: Innerhalb weniger Sekunden bricht ein Schneetreiben los, Ihr kämpft gegen Drift und skrupellose Gegner.

Schweißperlen auf die Stirn. Mit halsbrecherischen Sprüngen, aufpeitschender Musik und spektakulären Drifts bemerkt Ihr den Grafikaufbau kaum. Nur selten berühren die Räder im Gebirgs-Abschnitt den Boden länger als ein paar Meter. Auf jeder Strecke müßt Ihr mit vielen verschiedenen Untergründen fertigwerden: Die Drifttechnik bei Schlamm unterscheidet sich deutlich von der Schneepassage ein paar Meter weiter, prasselnder Regen vereitelt eine Kurventechnik, die im Tunnel vorher noch funktionierte. Leider hält sich der Action-Kracher bei der Langzeitmotivation dezent zurück: Ihr müßt auf Tuning und Geheimkurse verzichten. An vier bulligen Kutschen, darunter ein



Ähnlichkeiten mit "Daytona USA" sind keinesfalls zufällig: "Burning Road".

GALERIE:

Einzelteile der Karosserie um die Ohren flogen. Mit „Pole Position 2“ erweiterte Namco 1983 das Streckenspektrum auf vier Kurse.



"Out Run": Die Mega-Drive-Version enttäuschte.

Auch der "Ridge Racer"-Vorläufer **„OUT RUN“** (1986) ist ein Meilenstein des Automaten-Rennspiels: Der auch als aufwendige Hydraulik-Kabinett-Version ausgelieferte Klassiker setzt Euch ins Ferrari-Cabrio und bietet einen umfangreichen Streckenbaum, auf dem Ihr Eure Route selbstständig wählt. Mit unterschiedlicher Strecken-Grafik und ewig nörgelnder Beifahrer-Blondine war der Spaß-Raser ein überragen-



MD-"Monaco": Leider nur vor der Stadt.

der Erfolg für Sega. 1994 erinnerte man an den Klassiker und veröffentlichte mit „Out Runners“ einen Nachfolger: Im Kabinett liefern sich zwei Spieler heiße Duelle.

Für den Formel 1-inspirierten **„SUPER MONACO GRAND PRIX“** (1989) war Sega ein konventionelles Monitor-Bild zu einschränkend: Mittels einer gigantischen Vergrößerungs-Linse erschien das Bild etwa einen Quadratmeter groß und ermöglichte dem Spieler zusammen mit dem gewaltigen Stereo-Motorgedröhne die Illusion, durch die ungewöhnlichste Rennstrecke der Welt zu rasen. Da die Rechenlei-

stung damals noch keine Polygon-Bauwerke ermöglichte, bestehen die Häuser, Paläste und Casinos aus einer Unmenge heran-zoomender Bitmap-Objekte. Die Heimversionen (u.a. für Master System und Mega Drive) können die Faszination nicht vermitteln: Wie bei den „Pole Position“-Hintergründen fährt Ihr nur vor der Szenerie, Ihr habt keine Möglichkeit, Euch den Bauten zu nähern.



Nadelöhre gibt's in Monaco zuhauf: Selbst überlegenen Fahrern bieten sich nur wenige Möglichkeiten, an schwächeren Piloten vorbeizurasen.

KABINETTSTÜCKE - ARCADE-RENNSPIELE HEUTE



"Cruisin' USA": Spaß auch im Omnibus.



"Daytona USA": Mit großem Monitor ein Erlebnis.



Namcos "Dirt Dash": Bald für die Playstation?



Sega's-"Indy 500": Rasende Action im 16:9 Format.

Grafik-Puristen, die sich mit Textur-Verzerrung und „Pop-Up“-Grafik nicht abfinden wollen, pilgern in die Spielhalle. Mit Riesenscreens und Raumklang-Sound, Hydraulik-Rütteln und Force-Feedback (das Lenkrad entwickelt ein Eigenleben, wenn Ihr vom Asphalt ins Grüne rutscht) präsentieren die Top-Entwickler Sega und Namco Ihre hochgezüchteten Grafik-Giganten in angemessenem Ambiente. Mit pompöser Zwei-, Vier- oder Acht-Spieler-Vernetzung entbrennt in der Spielhalle ein gnadenloser Kampf um den Sieg: Werft mit uns einen Blick auf eine Auswahl der schönsten und spektakulärsten Automaten-Renner.



"Victory Lap": Nachfolger von "Ace Driver".



Konami-Klassiker: Im hydraulischen Kabinett-Wägelchen dreht Ihr bei "Wec Le Mans" Eure Runden.



Nach verpatzter Qualifikation sucht Ihr den Weg durch das Startfeld: Vorsicht vor unbedachten Manövern.



Nur durch ständiges konzentriertes Fahren bleibt Ihr der Spitzengruppe auf den Fersen.

Pick-Up mit überdimensionierten Reifen und ein „Daytona“-Tourenwagen, müßt Ihr Euren Teufelsfahrer-Instinkt beweisen. Einem Action-Erlebnis wie diesem kann sich kein Action-Freund entziehen: Sony-Besitzer steigen ein und erleben das wildeste Adrenalin-Rennen, das bis jetzt auf 32-Bit-Konsolen inszeniert wurde.

Zurück in die Formel 1: Mit dem langerwarteten Playstation-Titel „FORMEL 1“ zeigt Psygnosis, wie eine optimal genutzte Lizenz auf der Playstation aussieht. Mit allen Strecken, allen Rennställen und allen Fahrern ging man angemessen an das Projekt heran. Doch erst die vielseitigen Optionen mit verschiedenen Rennstrecken, Spielmodi und Einstellmöglichkeiten holen das faszinierende Ambiente nach Hause: Sowohl

Automatik-Anfänger als auch Schalt-Genies finden hier das Spiel der Spiele, die schiere Fülle an Details begeistert auch hartgesottene Schumacher-Ignoranten. Auch ein vereinfachter „Arcade“-Modus wurde nicht vergessen, doch vor allem die simulierte WM hält Euch monatelang bei Laune – von allen Rennspielen bietet „Formel 1“ die bisher beste Langzeitmotivation. Mit störrischen Kontrahenten muß der „Formel 1“-Pilot genauso fertigwerden wie mit unvorhergesehenen Karosseriedefekten und Sprit-Knappheit. Grafisch reißt die Simulation durch das leidige „Pop-Up“-Problem und gelegentliche Bugs keine Bäume aus, doch wird dieses Manko durch Strecken-authentizität und aufwendige Wagen-Details wettgemacht: Das ambitionierte „ANDRETTI RACING '97“ beeindruckt Rennspieler kaum weniger als das Psygnosis-Produkt. Erstmals versucht Ihr Euch in einem Rennspiel am Aufbau einer virtuellen Karriere als Pilot. Wer sich an Interviews mit Renn-Opa Mario Andretti (Formel-1-Weltmeister 1978) sattgesehen und sich alle Rasertips von Jeff und Michael Andretti gemerkt hat, fährt auf insgesamt 16 Strecken mörderische Duelle gegen Dutzende von CPU-Kontrahenten. Komplet mit Split-Screen-Modus (ein Feature, auf das „Formel 1“-Fans verzichten mußten) und Link-Unterstützung demolieren sich bis zu vier Sony-Raser gleichzeitig die Kotflü-



Split-Screen-Action: Bei "Andretti" entscheidet Ihr zwischen Link- oder Split-Zweispielermodus.



Die "NASCAR"-Flitzer schlingern und driften deutlich stärker als ihre "Indy"-Pendants (unten).



Drei "Indy"-Impressionen: Die "Andretti"-Steuerung ist etwas leichter zu lernen als das anspruchsvolle "Formel 1"-Handling.



A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



06131/23 04 92

PLAYSTATION SATURN

Table listing games for PlayStation and Saturn, including titles like Formula One, Time Commando, Burning Road, Tekken 2, and Story of Thor 2.

1. Oktoberwoche: NINTENDO 64 US VERSION
VORRAUSSICHTLICH ZUM START: MARIO 64, PILOTWINGS 64, TUROK: DINOSAUR HUNTER

ZAPP GOES INTERNET: HTTP://WWW.ZAPPGAMES.COM

LINE EDITION

Table listing Sony Playstation, Sega Saturn, Nintendo 64, and PC CD-ROM games with prices.

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
07033 / 80237 • Fax 07033 / 7933

2ND2NONE Fon: 07171-81515 Fax: 07171-81554

2nd2none - Inh. Greter/Stubenvoll-Heubacherstr.44 - 73529 Schwäb. Gmünd

Table listing Saturn and Nintendo 64 games and accessories, including Alien Trilogy, Beyond the Beyond, and various cables.

Kostenlose Preisliste anfordern

GAME EXPRESS

action & price power

Super NES

Table listing Super NES games like Breath of Fire 2, Donald in Maui Mallia, and NHL Hockey 96.

Sonderangebote

Table listing special offers for Super NES, including Beavis and Butthead, Star Trek: Deep Space, and Zero the Kamikaze.

Zubehör

Table listing accessories for Super NES, such as 6 Spieler Adapter, Action Replay Pro 3, and Super Key Adapter.

Gameboy

Table listing Gameboy games like Battle Tshinden, Donkey Kong Land, and Earth Worm Jim.

Sonderangebote

Table listing special offers for Gameboy, including Adventure Island 1, Alleyway, and PGA European Golf.

Mega Drive

Table listing Mega Drive games like Animaniacs 2, Earth Worm Jim 2, and FIFA Soccer 96.

Sonderangebote

Table listing special offers for Mega Drive, including Earth Defense, Funny World/Bal Boy, and NHL Hockey 96.

Table listing Shaq-Fu + Musik CD, Stargate, Tiny Toon 2, and Whac-A-Critter.

Zubehör

Table listing Mega Drive o. Spiel.

Saturn

Table listing Saturn games like Alien Trilogy, Alien Trilogy 2, and Darius Gaiden.

Table listing Saturn games like Street Racer, Streetfighter Alpha, and Thunderhawk 2.

Sonderangebote

Table listing special offers for Saturn, including Baku Baku Animal, Clockwork Knight 2, and NHL Allstar Hockey.

Zubehör

Table listing accessories for Saturn, such as 6 Spieler Adapter, 8 Meg Memory Card, and Joypad Saturn.

Sony PSX

Table listing Sony PSX games like A-Train, Adidas PS Soccer, and Alien Trilogy.

Table listing Sony PSX games like Descent, Die Hard Trilogy, and Dr. Need for Speed.

Sonderangebote

Table listing special offers for Sony PSX, including F1, FIFA Soccer 96, and Gunship 2000.

Zubehör

Table listing accessories for Sony PSX, such as John Madden 97, Konami Open Golf, and Crazy Ivan.

Table listing Sony PSX games like Wing Commander 3, Wipe Out 2097, and X-Men: Children o.t.A.

Sonderangebote

Table listing special offers for Sony PSX, including Air Combat, Battle A. Tshinden 1, and Cyberspeed.

Zubehör

Table listing accessories for Sony PSX, such as 8 Meg Memory Card, ASCII Joypad PSX, and Joypad Sony PSX.

3-DO

Table listing 3-DO games like Gridders, 3-Do Sampler, and Deathkeep.

Zubehör














Table listing accessories for 3-DO, including Goldstar 3DO+Fifa Soccer and Panasonic 3DO+Starblade.

Versandadresse: GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München

089/580 60 55 Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen.

GENTLEMEN, START Y

TITEL	ERST VÖ	SYSTEM	HERSTELLER	ZUSÄTZL. CONTROLLER	KURSE & FAHRZEUGE	TUNING	LINK, SPLIT
 Ridge Racer	1994	PS	Namco	MadCatz NeGcon	3* 12 (2)	Nein	Nein Nein
 Daytona USA	1995	Sat	Sega	Arcade Racer	3 ca. 12	Ja	Nein Nein
 Destruction Derby	1995	PS	Psygnosis	Nein	ca. 10 3	Nein	Ja Nein
 F1 Challenge	1995	Sat	Sega	Nein	6 5	Ja	Nein Nein
 Virtua Racing	1995	Sat	Time Warner	Nein	10 16 Teams, 5 Typen	Nein	Nein Nein
 Need for Speed	1996	PS/Sat	EA	MadCatz NeGcon	7 (1) 8 (1)	Nein	Ja Ja
 Sega Rally	1995	Sat	Sega	Arcade Racer	3 (1) 2 (1)	Ja	Nein Ja
 Ridge Racer Revolution	1996	PS	Namco	MadCatz NeGcon	3* 12	Nein	Ja Nein
 Burning Road	1996	PS	Funsoft	MadCatz NeGcon	3* 4	Nein	Ja Nein
 Formel 1	1996	PS	Psygnosis	MadCatz NeGcon	17 13 Teams	Ja	Ja Nein
 Andretti Racing	1996	PS	EA	MadCatz NeGcon	16 2 Typen	Ja	Ja Ja
 NASCAR '96 Racing	1996	PS	Sierra	k.A.	16	Ja	k.A.
 Destruction Derby 2	1996	PS	Psygnosis	MadCatz NeGcon	k.A.	Nein	Ja Nein

Zahlen in Klammern: versteckte Kurse bzw. Fahrzeuge

*: Mirror-Modi nicht berücksichtigt!

gel, verlorene Spoiler werden von der aufmerksamen Boxen-Mannschaft (hoffentlich schnell genug) repariert. Im Vergleich zum „Formel 1“-Konkurrenten sind die „Andretti“-Kurse detaillierter und abwechslungsreicher, die Steuerung ist von Asphalt-Greenhorns etwas einfacher zu bewältigen. Noch nicht fertig, aber ebenfalls erste

Wahl für Freunde realistischer Simulationen ist das im Spätherbst erscheinende „NASCAR RACING '96“. Mit extremer Detailverliebtheit wurde jede Kleinigkeit im harten „NASCAR“-Rennzirkus berücksichtigt. So spielt Ihr Mechaniker für das eigene Fahrzeug und verstellt ein halbes Dutzend Komponenten, um den entscheidenden Vorteil vor der Konkurrenz zu haben. Auf 16 Liga-typischen Rundkursen rast Ihr, be-

drohlich nahe, auf der Innenbahn an kompromißlosen Gegnern vorbei. Selbst das Cockpit wurde mit allen Anzeigen getreu auf den Monitor gebracht, eine Vielzahl wichtiger Informationen wie Drehzahl, Sprit und Kühlwasser-Temperatur muß berücksichtigt werden. Zwar sorgen Konsolen-Zugeständnisse wie Fahrhilfen, Fantasy-Strecken und ein Arcade-Modus für eine erweiterte Zielgruppe, richtig glücklich werden aber nur



In der Cockpit-Perspektive habt Ihr sämtliche Statusanzeigen im Blick. Im Bild einer der beiden fiktiven "NASCAR"-Kurse.



Die "NASCAR '96"-Oberfläche: Links ein Strecken-Info. Ihr verstellt Wagen-Spezifikationen (Mitte) und Spielmodus (rechts) in optisch schmucken Menüs.

OUR ENGINES!

REALISMUS	ACTION	WERKSTATT-NOTIZEN
★★	★★★★	Grafisch edler Action-Klassiker mit mit Dauerbrenner-Qualitäten aber ohne Zwei-Spieler-Modus.
★★	★★★★	Grafisch mäßige Arcade-Umsetzung mit Rabatt vom 95er-Listenpreis Spielerisch top. Nachfolger kommt.
★★	★★★★	Wilde Crashorgie ohne fahrerische Kniffe. Das Nachfolgemodell ist bereits bestellt.
★★	★★	Formel 1-Simulation ohne besondere Feature-Ambitionen: Steht im MANIAC-Abstellraum hinten links.
★★	★★	Dürftige Umsetzung des Oldie-Modells, trotz umfangreichem Heimtuning nicht in der Qualifikation.
★★★★	★★	Akkurate Nobel-Simulation: Grafik-Gags werden durch sehr gute Motor/Getriebe-Abstimmung kompensiert.
★★★★	★★★★	Gelungene Heimversion des Arcade-Hits: Mit neuer Strecke und Tuning Bonus. Ein Top-Modell.
★★	★★★★	Folgemodell des Klassikers. Top-Zustand, durchzugsstarker High-End Motor. Leider kleine Grafik-Kratzer.
★★	★★★★	Bulliges Modell mit harter Federung und brachialem Kurs-Pensum: Nur für schüttelfeste Piloten geeignet.
★★★★★	★★★★	Aufwendige Formel-1-Simulation, bei der selbst der elektronische Motor-tester nichts zu beanstanden hatte.
★★★★★	★★★★	Umfangreiche Indy/Stock-Car-Simulation mit Action-Abstimmung: Top-Lizenz mit sorgfältiger Verarbeitung.
★★★★★	★★	Penible Simulation der amerikanischen Stock-Car-Liga. Ab Ende des Jahres lieferbar.
k.A.	k.A.	Lieferbar Ende 1996.

Unsere Chefmechaniker schraubten bis in die Nacht, den Testpiloten brummt schon der Schädel: Hautnah aus der MANIAC-Boxengasse präsentieren wir Euch alle Details der 32-Bit-Renner.

Die Crash-Fahrt führt Euch diesmal auch durch Tunnels und über Sprungschanzen, in den vom Vorgänger bekannten Kreuzungen verhaken sich wieder Dutzende von Wracks. Mit der technischen und spielerischen Generalüberholung ist Psygnosis jedoch voraussichtlich erst Ende Oktober fertig. Mit „DAYTONA REMIX“ (Arbeitstitel) startet Sega die technisch erstklassige Fortsetzung des „Daytona USA“-Phänomens. Mit Split-Screen-Zweispiele-Modus, mindestens fünf Kursen und höherer Grafikauflösung will Sega beweisen, daß die schwache technische Qualität nur ein Ausrutscher der ersten Saturn-Generation war. Weitere Details und Grafiken konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen, ein Prototyp wird jedoch in den nächsten Wochen auf Getriebe und Kolben untersucht. MANIAC-Mechaniker zücken schon den Schlag-schrauber, die Testfahrer zurren den Helm fest: Wir hoffen auf einen der besten Flitzer des Jahres. *cb*



„Destruction Derby 2“: Mit verbeulter Karosse müht Ihr Euch vor Nobel-Fassaden ab, den Vorsprung in's Ziel zu retten.

Video-Fahrer, die auf „Ridge Racer“-Effekte guten Gewissens verzichten können. Bei der „**DESTRUCTION DERBY 2**“-Veranstaltung (die im Spätherbst 1996

stattfindet) legen die Organisatoren Wert auf fahrerische Aspekte, ohne die spektakulären Crashes zu vernachlässigen: Je nach Laune brilliert Ihr im aufgebohrten „Stock Car“-Modus, wenn Ihr den Konkurrenten das Fliegen

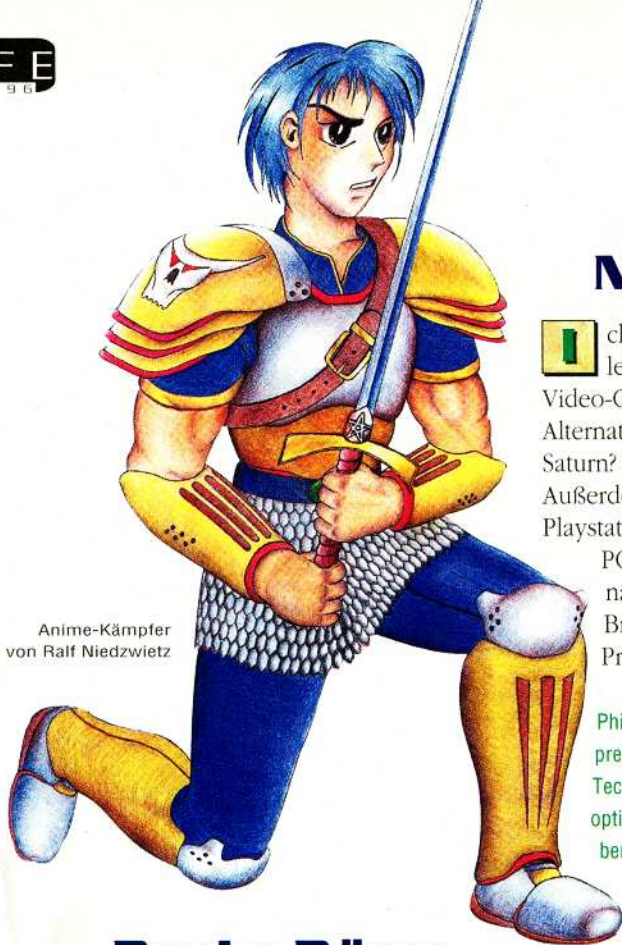
beibringen wollt, tobt Ihr im „Wreckin' Racing“ herum. Mit komplett neuen Grafikroutinen, aufwendigen 360°-Crashes und abwechslungsreicheren Strecken (darunter vier verschiedene Arenen) lösen sich auch Besucher der ersten Reflections-Show sofort eine zweite Karte.



Dreher auf der Geraden: Beim Wendeversuch rauscht die Konkurrenz vorbei.



Packende Duelle im Steilwandmotodrom: Bei „Destruction Derby 2“ wurde mehr Wert auf fahrerische Details gelegt, die Crash-Komponente bleibt aber erhalten.



Anime-Kämpfer
von Ralf Niedzwietz

Preis-Rüge

Als 39-jähriger Besitzer von Mega Drive, Super NES und Playstation ist es mir egal, auf welcher Konsole ich spiele – Hauptsache das Preis/Leistungsverhältnis der Software stimmt. Mittlerweile überschlägt sich die Fachpresse mit N64-Superlativen, doch das Interesse wurde nicht mit der Hardware, sondern mit "Mario 64" geweckt. An der technischen Überlegenheit gibt's keinen Zweifel und daß man für den erfolgreichen Release einen Hammertitel braucht, ist auch klar. Aber wenn ein Spiel derartigen Entwicklungsaufwand birgt, darf man schließlich auch einen Top-Titel erwarten. Wie schon in Eurem Editorial von MANIAC 8/96 erwähnt, wird es verdammt schwer, das hohe "Mario 64"-Niveau zu halten. Spätestens wenn sich auch für das N64 mittelmäßige Software häuft, vergleicht der Käufer, die N64-Preise mit der Konkurrenz: 150 Mark für ein Modul gegenüber den 70 bis 120 Mark billigen Konkurrenz-CDs sind indiskutabel. Ich frage mich, welche Zielgruppe Nintendo ansprechen will. Nintendos Stamm, die sechs- bis 14-jährigen Käufer können sich höchstens alle drei Monate ein neues Spiel leisten. Ich für meinen Teil werde kaum mehr als 120 Mark für ein Spiel ausgeben, auch die 100er Grenze überwinde ich nur selten. Ulrich Stechel, Hamburg

Alte Hasen sind gewöhnt, die Spreu vom Weizen zu trennen, denn die Software-Bibliothek eines Systems enthält in der Regel viel Mittelmaß und wenige Perlen. Wer also nur die Top-Titel für ein System herauspicks, kommt ohnehin auf kaum mehr als sechs Titel im Jahr. Außerdem sind die Fertigungskosten für CDs lächerlich gering, die Diskrepanz zwischen Herstellungskosten und Verkaufspreis ist im Playstation- und Saturn-Lager noch größer als bei den Nintendo-Modulen.

Nachzügler

Ich besitze eine Playstation, aber leider spielt mein Gerät keine Video-CDs ab. Was für MPEG-Alternativen gibt's abgesehen vom Saturn? Denn der ist mir zu teuer. Außerdem: Warum sinken die Preise für Playstation- und Saturn-CDs so langsam? PC-Titel bekommt man bereits nach einem halben Jahr für einen Bruchteil des ursprünglichen Preises.

Christoph Husfeldt

Philips' CDi und das mittlerweile auf Spottpreisen gesenkte 3DO lassen sich mit MPEG-Technik aufrüsten: Die Videokarte ist jeweils optional erhältlich, beim CDi-Modell 550 bereits integriert. Extra für Video-CDs in

neue Hardware zu investieren, lohnt allerdings kaum, denn die MPEG-Technik gilt mittlerweile als überholt. Film-Freaks investieren lieber in einen Laserdisc-Player, legen sich einen anständigen VHS-Rekorder zu oder warten auf das neue Digital-Video-Disc-Format ("DVD", ab Winter 96/97).

Die Sonderangebote werden kein Privileg der PC-Spieler bleiben: Sega und Sony planen Budget-Serien mit preisgünstigen 32-Bit-Klassikern wie "Daytona", "Panzer Dragoon" oder "Virtua Fighter Remix".

Anschluß gesucht

Ich, 18 Jahre jung und treuer MANIAC-Leser, habe folgende Fragen zum Nintendo 64:
– In MANIAC 4/96 berichtet Ihr über den Geschwindigkeitsverlust von PAL-Umsetzungen bei Saturn und Playstation. Leidet das N64 unter demselben Problem?
– Kann man ein NTSC-N64 mittels AV-Kabel an einen PAL-TV anschließen oder braucht man ein Multinorm-Gerät?
– Lohnt der N64-Kauf, oder soll ich vorerst bei meiner Playstation bleiben?

Thorsten Winter, Augsburg

Daß sich Nintendo um vollwertige PAL-Anpassungen bemüht, ist wahrscheinlich. Der japanischen Version des N64 liegen keine Anschlußkabel bei: Zum Betrieb an einen Multinorm-Fernseher benutzt Du ein Super-Nintendo-AV-Kabel, die beste Bildqualität genießt Du nach einem RGB-Umbau. Mit Deiner 32-Bit-Konsole bist Du vorerst gut beraten: Bis das erschwingerliche PAL-Nintendo-64 erscheint, kannst Du in aller Ruhe die Software-Entwicklung verfolgen.

Mario-Muffel

Nach mehrstündigem "Mario 64"-Spielen halte ich die 97% aus MANIAC 8/96 für übertrieben. Zum einen verschwinden beim Wechsel der Kameraeinstellung ganze Wände oder

schieben sich zwischen Mario und den Betrachter. Die Optik mag "einzigartig" sein – fehlerfrei ist sie nicht! Das Spieldesign ist mit traditionellen Jump'n'Run-Elementen keine Revolution. "Innovationen" wie Kanonenflüge, 3D-Rutschen und Hangeleinlagen ergeben sich zwangsläufig aus dem konkurrenzlosen Hardware-Potential. Trotz neuartigem Spielgefühl und Komplexität empfand ich weder Euphorie, noch fühlte ich mich in den Bildschirm gesogen. Eine angemessene Wertung sollte die 90%-Marke nicht überschreiten! Aufgrund meiner "Mario 64"-Eindrücke und der japanischen Texte werde ich den US-Release der Nintendo-Hardware abwarten.

Florian Brich, Bensheim

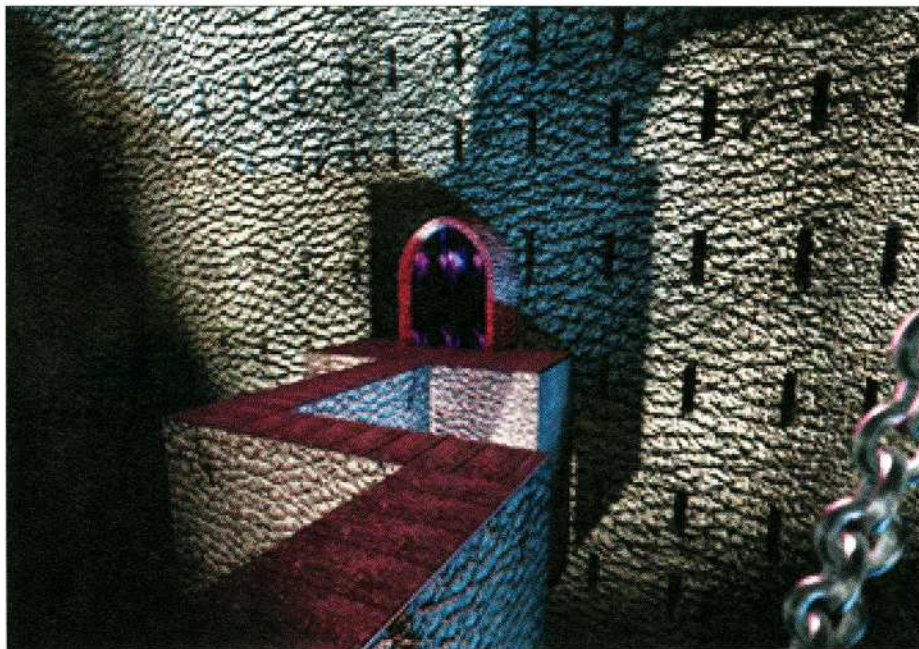
Klar, daß man über jedes Spiel unterschiedlicher Ansicht sein kann, doch die Meinung der Redaktion hat sich auch nach dem Test nicht verändert. Wir halten "Super Mario 64" für einen Meilenstein der Spieleprogrammierung, der auch nach dem Jahr 2000 Bestand haben wird. Spieltiefe und Motivationsgrad sind momentan konkurrenzlos: Nach 15 Jahren 2D-Entwicklung konnte sich Miyamotos Design-Genie in der komplexen 3D-Welt ungehemmt austoben.

Hellseher

Meine abwehrende Haltung gegenüber Mario habe ich gründlich geändert. Nach Frust-Reaktionen auf die 32-Bit-Generation ("Wo bleiben die Hits?") durfte ich unlängst das N64 bewundern. Eine nebenan laufende Demonstration von Segas "Nights" nahm sich gegenüber dem Nintendo-Klempner recht mager aus. Während die Kühlrippen des Saturns zum Grillrost mutierten, düste Nights über den Bildschirm und trudelte hektisch durch "Sonic"-Ringe: Der Saturn an der Grenze seiner Hardware-Kapazität! Ein Blick nach links, und ich genoß mit gedämpften Farbtönen und pixelfreier Landschaft die überlegene "Mario 64"-Präsentation – eine technische Leistung, die ich bereits von den 32-Bitern erhofft hatte. Der neue Mario hat nichts mehr mit Nintendos Kinderhüpfereien zu schaffen! Außer Arcade-Maschinen muß das N64 kaum einen Konkurrenten fürchten. Falls nun noch Matsushita und SNK ihre neue Hardware veröffentlichen, sind Sony und Sega bald verschwunden! Jan Robert Fischer

Deine N64-Euphorie führt Dich zu einem ungerechten Urteil: Weder kannst Du "Nights" mit "Mario" vergleichen, noch haben die 32-Bitter ihre Grenzen erreicht. Major Player wie Sony und Sega werden auf absehbare Zeit nicht verschwinden: Segas Standbein sind u.a. Spielautomaten und Sonys Finanzreserven können selbst den Nintendo-Geldern Paroli bieten.





Oliver Mähler, Duisburg

Sony-Schwemme

In der letzten Zeit betreibt Ihr starke Playstation-Propaganda! In der Ausgabe 7/96 standen 16 Playstation-gegen mickrige drei Saturn-Tips. Auch der Test-Teil wird von der Sony-Hardware dominiert! Außer der Kritik noch ein paar Fragen:

- Wird "Ridge Racer 3" für den Saturn erscheinen?
- Wieso hat das Nintendo 64 eine so hohe Rechenleistung? Ohne CDs fehlt es doch ohnehin an der nötigen Speicherkapazität.

David Isaia, Brombachtal

Wir testen alles, was wir in die Finger bekommen, unabhängig von System oder Nationalität: Die Systemverteilung wird nicht von persönlichen Vorlieben, sondern dem Angebot bestimmt.

Zu einer künftigen Zusammenarbeit von Namco und Sega gibt es noch keine Stellungnahme. Zum Nintendo 64: 3D-Routinen finden auch auf dem Modul Platz, den fehlenden Speicherplatz für Texturen-Vielfalt macht das N64 durch seine Shading- und Mapping-Tricks wett. Außerdem würden einige der besten 32-Bit-Titel auf ein N64-Modul passen – ohne Musik belegt Namcos "Ridge Racer" gerade mal vier MByte!

Modulmonster

Unlängst habe ich einen hochinteressanten Artikel über Modul-Entwicklung gelesen: Angeblich ist es unmöglich, einen 2D-Titel wie das Mega-Drive-"Aladdin" auf eine CD-Konsole umzusetzen. Der Grund: Auf der Cartridge stehen alle Animationsphasen und Routinen direkt zur Verfügung, die CD-Daten müssen erst zeitaufwendig in den Arbeitsspeicher (RAM) geschaufelt werden.

Carl Zimmermann

Aufgemotzte 16-Bit-Umsetzungen wie "Earthworm Jim" belehren Dich eines Besseren. Auch wenn die Modul-Ladezeiten kürzer sind: Die Daten müssen trotzdem ins RAM geschaufelt werden, Programm-routinen und Grafiken können nicht stückweise vom Modul geholt werden. Hier haben die 32-Bitter mit größerem RAM die Nase vorn. Das Nintendo-64 prahlt trotz Modul-Medium mit dem größten Arbeitsspeicher.

MAN!AC-Manie

Ich halte Euer Magazin für die beste Videospielezeitschrift, habe allerdings noch einige Verbesserungsvorschläge:

- Aus Euren Previews ist oft nicht oder schlecht ersichtlich, für welches System



„Preisfrust“

Sega und Sony senken die Preise und Nintendo steht plötzlich mit der teuersten Hardware da. Darüberhinaus setzt Nintendo mit dem Modul auch auf die teuerste Speichertechnologie. Doch statt mit konkurrenzlos günstigen CD-Titeln aufzutumpfen, verlangen auch Sony und Sega hohe Preise: Die angekündigten Budget-Serien sind ein Trostpflaster, können allerdings die Neuheiten-gierige Spielerschar kaum befriedigen. Schreibt Eure Meinung zum Thema Preisgefecht: Überspannen die Firmen den Preisbogen oder berappt Ihr die teuren Silberlinge ohne Murren?

ein Titel erscheint.

- Das Inhaltsverzeichnis wäre ohne Bildschirmfotos übersichtlicher.
- Eine Liste der monatlich indizierten Videospiele wäre schick.
- Haut "Laser Cinema" raus. Ich kenne niemanden, der die Rubrik liest!

Matthias Röder, Nürnberg

Wir haben das Preview-Problem erkannt und in der vorliegenden MANIAC ausgemerzt. Zum Inhalt: Die Titel sind alphabetisch geordnet, die Screenshots sollen zusätzliche Übersichtlichkeit garantieren. Mit "Laser Cinema" trösten Martin, Tobias, Robert und Winnie sich und andere Film-Freaks – das Cineasten-Medium Laserdisc wird von anderen Fachzeitschriften weitgehend ignoriert.

Ihr seid mal wieder im "Mario"-Rausch? Martin Gaksch hat sich in den letzten sechs Jahren überhaupt nicht verändert! Ansonsten ein fettes Lob an Euer Heft. Das neue Cover-Design sieht einfach nobel aus – dankeschön! Nichtsdestotrotz solltet Ihr Eure Bildunterschriften nicht in die Screenshots setzen und die oft sehr klein geratenen Bildchen dahinter verstecken! Übrigens: Angeblich erscheint "Virtua Fighter 3" mit Hardware-Erweiterung und darf obendrein auch eine 90er-Wertung kassieren – sogar ohne Nintendos "Seal of Quality"! Daniel Kamm

Wie Du an dem neuen Layout in dieser Ausgabe siehst, haben wir auch intern über die Bildunterschriften diskutiert und dieses Problem gelöst. Ab sofort verdeckt kein Text mehr unsere schönen Bilder.

Natürlich hat jedes Spiel die Chance, über die 90-Prozent-Marke zu gelangen, wie zum Beispiel der "Formel 1"-Test für die Playstation in der letzten Ausgabe beweist. Uns interessiert nicht das "Nintendo Seal of Quality", sondern der pure Spielspaß abseits von Giganto-Konzernen und Marketing-Strategen. "Virtua Fighter 3" ist ein ernsthafter Anwärter auf diesen Zirkel von Elite-Titeln, da ja schon der Vorgänger mit 88% Spielspaß eine phänomenale Wertung kassierte. Wir lassen uns von Segas Design-Talent überraschen.



Oliver Mähler, Duisburg

Nach etlichen Anfragen ausgehungerter Trading-Card-Spieler hier nochmal unsere Stellungnahme zu einer Brettspiel- und Kartenspiel-Kolumne: Berichte über Sammelkartenspiele wie "Magic" haben mit modernen Medien herzlich wenig zu tun, detaillierte Infos hierüber findet Ihr in Fachmagazinen wie "Nautilus". Einzige Ausnahme: In der nächsten Ausgabe stellen wir Euch im Rahmen von "Asian Cinema" ein vergleichbares Kartenspiel mit populären Anime-Charakteren vor.

POPKOMM. 96

MUSIK AUS DEM WWW

Nach CD-ROM-Hysterie 1994 und Internet-Aufbruch im letzten Jahr kehrt die Musikmesse Popkomm. zum Stammgeschäft zurück. Im Bereich Kundenservice und PR haben sich Online-Dienste als fester Faktor etabliert.



Musik zum Selbermachen: Sowohl "Love Vision" (oben) als auch "Radar" enthalten virtuelle Studios für die Produktion eigener Elektronik-Tracks. Ernsthafte Sound-Tüftler werden diesem Gimmick wenig abgewinnen.

Ähnlich der Popkomm. wird Köln einmal im Jahr zum Mekka der Tonträger-Branche. Diese ist gegenüber technologischen Trends traditionell aufgeschlossen: Vor zwei Jahren sprach jeder von der CD-ROM, die mit Audio- und Videoschnipseln gefüllt neue Absatzchancen versprach. Die Silberlinge waren ein Jahr später nahezu vergessen, als der Begriff Internet die Branche beherrschte. In diesem Jahr (die Messe war mit 585 Ausstellern größer als je zuvor) gab's keinen neuen Hype, von den Multimedia-Visionen der letzten Jahren sind nur Bruchstücke geblieben. "Es wird eine Weiterentwicklung geben, aber nicht mehr so überhitzt," erklärte BMG-Geschäftsführer Thomas Stein gegenüber der "Musik Woche". Auch wenn das WWW zur alternativen Einkommensquelle noch nicht taugt, bleiben CD-Majors und unabhängige Labels dran. Als Präsentationsfenster und vernetzter Katalog hat das Internet die Manager überzeugt.

Sony Music hat eine Firmen-Restrukturierung hinter sich: Aus dem Tonträger-Giganten wurden drei selbständige Repertoire-Gesellschaften, Columbia, Epic und Sonic Music Media. Von diesen drei Divisions unabhängig operiert "Sony New Media" mit ihren Online-Aktivitäten und der Produktpalette "CD Extra". Die ehemals als "CD Plus" vermarktete Audio/ROM-Mixtur enthält zum Preis einer herkömmlichen Audio-CD Musik-Tracks (die auf jedem CD-Spieler abgehört werden), sowie verwaschene Videoschnipsel, Textdokumentationen



"Online wird auch in Deutschland das Thema", vermutet Sony New Medias Nico Köpke. Die Sony-Abteilung kümmert sich um CD-Extra- und alle Online-Aktivitäten des Konzerns und präsentierte auf der Popkomm. ihre europäischen Web-Sites.



Zielgruppengerechte Optik, aber diffuser Inhalt: "Rader" (großes Bild) ist ein Lifestyle-Periodikum mit viel digitaler Werbung, "Love Vision" eine Tekno-CD-ROM von Philips. (Bilder: Inhaltsmenüs).



und Multimedia-Spielereien. "Einige zehntausend CD Extras" seien in Deutschland abgesetzt, genug um die Produktpalette weiter auszubauen. Interessanter sind Sonys Online-Aktivitäten: Server in jedem europäischen Land (z.B. www.sonymusic.de) enthalten lokale Informationen, aber auch Links zu Sonys Euro-Homepage. Neben PR-Informationen und Charts können hier "RealAudio"-Tracks downgeloadet werden – Hörproben via Internet. Darüber hinaus erhaltet Ihr kostenlosen Zugriff auf Sonys Online-Show "NetNoise". Laut Sonys Nico Köpke sieht man das Online-Engagement als Bestandteil des Kerngeschäfts. Nicht nur Musik-Profis bevölkerten die Popkomm: Nachdem die "Perry Rhodan"-Heftchen jeden Leserekord gebrochen haben, sollen zum 35sten Geburtstag des Sternenhelden die PC-Freaks in das wildwuchernde Rhodan-Universum eingeweiht werden. Wer die



35 Jahre und kein bißchen Weise: "Perry Rhodan" tummelt sich im Netz und ab '97 auch auf CD-ROM.

Internet-Site besucht hat (www.vpm.Perry Rhodan), greift ab 1997 zu zwei CD-ROMs: Das PC-Spiel "Unternehmen Eastside" behandelt strategische Konflikte und wird unter Leitung der Rollenspielprofis FanPro bis Februar 97 fertiggestellt.

Kurz drauf erscheint eine weitere CD mit Hintergrundmaterial zur Megaserie. Außerdem arbeitet der Filmmusiker Christopher Franke (Ex-Tangerine Dream) an einer Rhodan-Oper. CD Extra hin, Perry-Rhodan-ROM her: Jenseits der Computerspiele hat Euch das Medium nicht viel zu bieten. Die Popkomm. zeigt, daß auch aus dem Musikbereich keine neuen CD-ROM-Impulse zu erwarten sind: Neukonzeptionen wie das Techno-Potpourrie "Rave Shuttle" (vom Pro 7/Burda-Joint Venture Navigo) sind selten, andere Scheiben wie "Total Distortion" entpuppen sich als steinalte Hüte, deren Deutschland-Release sich aufgrund schnarchiger Lokalisierungs politik bis heute verzögerte. *wi*

ERLEBEN!

INFORMIEREN!

KAUFEN!

» Eine der erfolgreichsten
Computer-Messen Europas «



Computer
Online
Multimedia
Entertainment

WILLKOMMEN!!!
15. - 17. NOVEMBER '96
MESSEGELÄNDE KÖLN, HALLE 10+12



INFOHOTLINE TEL: 08642/899953

HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:



ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstraße 3
85591 Vaterstetten/München
Fax 08 106 / 34 238



Gesellschaft für Veranstaltungen
und Marketing mbH
Kemnader Straße 52
44795 Bochum
Fax 02 34 / 94 688-44

EINTRITTSKARTENSERVICE

___ Karten für Erwachsene à 23 DM ___ DM

___ Karten für Schüler/Studenten à 18 DM ___ DM

(inklusive Vorverkaufsgebühr von 1 DM/Karte)

GESAMTPREIS ___ DM

Lieferung erfolgt nur gegen Vorkasse. Bitte Euroscheck beilegen.

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Unterschrift:

Telefon (für Rückfragen):

Bestelladresse: ICP, Eintrittskartenservice Computer '96,
Innere-Kramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg



Destruction Derby mit Force-Feedback? Nach einem Frontal-Crash mit 100 Sachen erweckte Ollie im Krankenhaus, auf zwölf Knochenbrüche hätte unser Second-Hand-Spezialist gerne verzichtet. Als die Hiobsbotschaft MANIAC-Oberhaupt Martin erreichte, konterte dieser terminbewußt mit einer sachlichen Frage: "Wer macht jetzt die Kleinanzeigen?". Da Tobias mit M@NIAC Online laut Chefriege nicht ausgelastet ist, wurde der verdutzte "Webmaster" (im Bild noch guter Dinge mit PC-Xtreme-Redakteur Tobias Schweikl) zu dieser Doppelseite Second Hand verdonnert.

SUCHE

NINTENDO

NES-Spiel **North and South**, zahle Neupreis, Tel. 06386/7636 (Andreas)

Suche Nintendo-Jünger, die Interesse haben, mit uns, den **Nintendo Warriors**, zu kommunizieren. Briefwechsel oder Treffen im Raum Mannheim. Kostenlos! An: Michael Kemper, Rastenburgstr. 48, 68307 Mannheim

Final Fantasy 1-3. Lufia, Mega Man X3, Ogre Battle, Ogre Tactics, Romancing Saga 3, Mario RPG, Breath of Fire 1-2, 7th Saga, Lufia 2, R-Type 3, Secret of the Stars!!! 04421/26414 Alex

Dringend gesucht! Für Super NES: GP-1. Zahle gut. Außerdem: Exhausted Heat 2, Shadowrun; Gameboy: Winter Gold; PSX: Extreme Games, Rock'n'Roll Racing 2. Tel.: 030/4128173

Kaufe Geräte+komplette Modulsammlungen für SNES, NES, GB+MD. Suche auch Sony PSX (PAL)+Saturn mit Spielen. Tel.: 0641-970436 Monika

Shanghai II Dragons Eye für Super Nintendo, 1992, Tel. 02832-404227

Kaufe Modulsammlungen+Konsolen für SNES, MD, GB etc. Suche auch Saturn und Sony PSX mit Spielen, Tel: 0641-970436 Monika

SNES, NES, GB+Spiele, tausche auch gegen PSX mit Spielen, auch einzeln. Suche auch Spiele für MD+Lynx, für PSX Lemmings, Rayman, Jumping Flash, Pinball, 05561/3094 Dieter

SEGA

Kaufe Spiele f. Saturn+PSX, Suche Neuheiten, auch Samml. Suche f. SNES Strategie+Rollenspiele, auch Tausch. Tel.: 04774-991104 Rainer

PLAYSTATION

(Ver)kaufe & Tausche PS- & PC-Games. **Suche Spielerkontakte** zwecks gem. Spielens, etc. (auch Sega-Freaks). Donald Appel, Brunnlesweg 16, 77654 Offenburg. Tel. 0781/475250 (Mo-Do 20-21 Uhr)

Tausche PS-Games! Habe: Warhawk, ein Prügelspiel, Thunderhawk 2, Ridge Racer, Crazy Ivan, RRR, Wipeout, WC3, Suche: Tekken 2, Descent, Space Hulk, Gunship, Return Fire, FTB usw. Nur PAL! 034206/78259 nach 18h Thomas

Tausche: Habe ein Strategiespiel und vieles mehr. Suche Sim City, Theme Park, Pro Pinball - The Web oder andere Flipper-Spiele, meldet Euch bei Philip Licht, Tel.: 02166-57742

Kaufe/tausche PSX Games, gerne auch Importe - gilt auch noch später. Tel: 04153/4735 (ab 19.30 Uhr), Reiko

Theme Park, tausche gegen Magic Carpet, Discworld, Rayman oder Wing Commander 3. Verkaufe auch **Mega CD mit Thunderhawk 120DM** & weitere MD & SN-Spiele zwischen 15-50DM. Tel: 0201/511799 Anrufbeantworter

Tausche Spiele für PSX, suche Resident Evil (PAL), Myst (kompl. dt), verkaufe günstig 3DO-Spiele (Wing Commander 3), Road Rash, Return Fire usw. Tel: 08821/71473

Resident Evil, Alien Trilogy, Space Hulk, alle dt, Sebastian Gronauer, Wilhelmstr. 69, 63741 Aschaffenburg

Suche für PSX folgende japanische Spiele: **Bio Hazard**, Policenauts, Face of Death und Space Griffon VF9. Bitte meldet Euch unter 02051-23757 zwischen 19.00-20.00 Uhr

Suche Space Hulk, Road Rash, WC3, Resident Evil und Magic Carpet, habe Warhawk, Starblade Alpha, Toshinden 2, Hi-Octane, Rayman, D.Derby, Alien Trilogy und Tekken (alles PAL). Tel: 03731-72710 ab 18 Uhr

Castlemania, WC3, D, Parodius, Cyberia, Descent. Habe Tekken, RR, Extreme Games, Wipeout und PC-Spiele (alles CD), PSX-Games bitte alle PAL! Ruft schnell an! Tel: 03731/245170 ab 18 Uhr (Sören)

Verkaufe oder tausche PSX: z.B. Rayman, Gex, True Pinball, Tekken, Adidas P. Soccer. Suche Motor Toon G. Prix, Tekken 2 auch jp. oder USA. Tel: 06022-21558

1 Interton war die einzige deutsche Firma, die im frühen Videospiele-Business mit eigener Hardware mitmischte: Das Kölner Familienunternehmen war auf Hörgeräte spezialisiert, bevor es bereits 1974 den Trend erkannte und Spielkonsolen fertigte. Weltweit war Interton das nach Atari zweite Unternehmen, das eine Telespiel-Lizenz bei der Erfinder Ralph Bears bzw. der Philips-Tochter Magnavox beantragte. Während das relativ leistungsfähige Interton VC 4000 bei eisernen MANIACs bis heute in Betrieb ist, kennen wir das angebotene 2000er-System nicht so gut. Nach unseren Recherchen mußte es irgendwann vor 1978 vom Band gelaufen sein - ein Mega-Oldtimer!

Tausche Alien Trilogy (PAL) gegen Motor Toon GP2, Darkstalkers, RRR, Pro Pinball, Track&Field, Adidas Power Soccer, FIFA Soccer 96 (PAL) oder DKC2 (SNES). Tel: 0271-86265 (Bernd, ab 17 Uhr)

Suche NBA Live '96 und RRR für PSX oder tausche gegen Total NBA oder Alien Trilogy, suche auch Chrono Trigger (SNES). Tel: 08081/1288 (Lorenzo)

Suche Konsolen+Sammlungen+Neuheiten für Sony PSX, Saturn, SNES, MD, GB usw. Bitte meldet Euch, Tel: 0641-970424, Kirsten

Suche dringend für PSX Top-Sp. wie Shellshock, Resident Evil, Return Fire, Sidewinder u.v.a. die **mehr als 80% Spielspaß** haben. Zahle wenn guter Zustand bis 80 DM, nur PAL! Ruft an: 02801/4071 (Nils)

Suche die Ausgaben 1-6 des **Official UK Playstation Magazine** mit Original Cover-CD's! Bin auch an einzelnen Ausgaben interessiert - zahle bis zu 160 DM!!! Tel.: 07541-4981-nach Jens fragen!

Suche Tauschpartner für PS-Spiele! Habe RRR, WC3, Worms, Shockwave, Twisted Metal, Kileak t. Blood (jp) usw., suche Tilt!, F1, R. Evil usw. Verk. Zeitschriften, nur komplett oder gegen PS-Spiele! Tel: 07354/1487 ab 17 Uhr

3DO

Modul zum Abspielen von Video-CD's für Goldstar 3DO gesucht. Außerdem Sportspiele, keine Horrorpreise! Angebote an: Peter Kramer, Bodelschwingweg 11, 32278 Kirchlengern

EXOTEN

Kaufe Neo Geo CD-Titel Samurai Shodown III, Blues Journey, Shinoken, Metal Slug, King o. Fighters 95, Pulstar, Magician Lord, für die neuen Spiele zahle ich mind. bis 60 DM. Tel: 0641/54730

Neo Geo CD, tausche od. kaufe Spiele. Habe KoF 95, 3Count Bout, Pulstar, T. Hunter, Suche: Sam. Shodown 2, Street Hoop, Ninja Commando, Windjammer usw. Tel: 0241-537260 ab 18 Uhr

VERKAUFE

NINTENDO

NES mit 6 Spielen, 2 Controllern für DM 400 DM, GB 4 Spiele Schutzhülle DM 210, oder tausche gegen PS mit 1 Controller und 1 Spiel, Raum Westerwald, Tel: 02626/70328 ab 13.30 Uhr

Super NES+2 Pads+22 Spiele (Yoshi's Island, DKC, Batman Forever, Secret of Evermore), alles für 950 DM, Tel: 07702/ 1828 Christian

Suche Turbo Duo mit mind. 20 Spielen. Biete dafür Saturn mit Sega Rally, Viruta Fighter 2, Panzer Dragoon 2, (alles PAL) und Nights (jp); Adapter und 2-tes Pad. Gianni Tel: 0451/475362 (nach 17 Uhr)

OLDIES

VECTREX: Suche Spiele mit Folie+Anl. in O-Verp. z.B. Web Warp+Cosmic Chasm. Suche auch Zubehör+Anleitung f. Konsole! **COLECO-VISION:** Suche Konsole, Spiele+Zubeh. i.O-Verp. Ruft an! 05151(16136)

Suche **Master System-Spiele+Zub.** (**3D-Brille, Pistole**). Keine überbeurteilten Angebote! 040-7434628

Atari 7800, Jaguar, Lynx, Vectrex, Colecovision, Intellivision, kaufe Module, CD, Zubehör, Cheats und Fanzines. Liste an Oliver Seide, Am Südfriedhof 8, 59423 Unna, 02303-86905, Alles anbieten!

Suche dringend Final Fantasy 1-3 für jap. Famicom (8-Bit). Bitte nur mit Packung und Anleitung. Tel: 07021-58084

SONSTIGES

Suche alles für: SNES, NES, GB, MD, MS, GG, Sat., PSX, PC-Engine, Lynx, Jaguar, CD-32 und Oldie-Systeme. Verkaufe auch 3DO-Spiele für je 35 DM, Tel: 07151-562506

Kaufe fast alles: Sat., PS und 3DO-Spiele. Suche z. B.: WC3, R. Evil, VF 2, RRR, Fade To Black, Panzer Dragoon 2, Myst, Tekken 2 und viele andere, Tel: 04832/3615 ab 19 Uhr

Tausche PS, Sat, PC, NES+MD Games. Habe: Descent, RRR, V.Cop, S.Rally, VF 2, Nights, Wipeout, P.Dragoon, Daytona etc. Tel: 04963-990143 ab 19 Uhr Bernd Oberländer, Burgstr. 225, 26892 Dörpen

Hilfe!! Wer hat **Ys 4** für die PC-Engine durchgespielt und kann mir helfen? Hat sonst jemand **Komplettlösungen** zu jp. Rollenspielen? Habt Mitleid. Tel: 0251/794935

Kaufe GB für 40 DM, SNES-, GB- und MD-Spiele, auch ganze Sammlungen. Nur mit Verpackung und Anleitung! Tel: 03634-8495, Peter nicht nach 20 Uhr anrufen!

(Ver)kaufe alles für Playstation/ Saturn/Ultra 64/SNES Konsolen & Spiele, habe auch exotische Spiele, korrekt & seriös. Tel: 09321/24941 von 12 Uhr bis 18 Uhr Christian

Super NES mit 15 Spielen und 3 Pads für 550 DM, Tel: 0551-42382

Verkaufe: SNES mit 4 Joypads, US-Adapter, Top-Spielen (Civilization (US), Final Fantasy 3 usw.) für 600 DM, kein Einzelverkauf, tausche auch gegen PSX mit Spielen. Ruft an! 07131/89317 Björn verlangen

SNES+2 Pads+10 Spielen (u.a. DKC 1+2, Alien 3, Yoshi's Island, Blackhawk, Lost Vikings etc.). Nur komplett 850 DM VHB. Tel: 06151-781150 AB, rufe gerne zurück.

SNES, 2 Monate alt, 1 Pad, 3 Spiele: FIFA International Soccer, Nigel Mansel's Championship, Super Metroid mit Berater. 200 DM! Nur komplett! Tel: 0221/687145 Andrea



SNES+2 Pads+9 Spiele (NBA Live 96, WWF Raw) für 85 DM. Tel: 02183698

Verkaufe/Tausche/Kaufe SNES-Spiele. Habe: Hagane, Earthworm Jim, Bomberman, Return of the Jedi, Stunt Race, Mario Allstars, Suche: Theme Park, Kirby, FF 3, Chrono T., P. Bobble usw. Auch GB-Games (VB). Tel: 07505/764 Markus

SNES+2Pads+Maus+Verlängerung+Adapter+10 Spiele: NBA Live 96, Alien 3, Syndicate, Mario Paint, SMA, Metal Marines, Super Turrican, S. Shodown, Starwing, Mechw. (us). Neues Netz. 700 DM. Tel: 05721/6938

Verk. SNES, zwei Pads, AR2 **Tribal Tab** und 16 Spiele z. B. Yoshi's Island, SoE, Illusion of T., Theme Park, Jimmy Conner's, DKC usw. für 900 DM (NP 2200 DM), außerdem 3 interessante Beat'em-Ups (call) Tel: 09081/87603

SNES+2 Pads+6 Player-Adapter+12 Spiele wie Stunt Race, Yoshi's Island, etc. VB 650 DM. Verkauft auch PS-Spiele. Tel: 05725/7488

Verkaufe SNES+4Pads+Adapter u. 12 Spiele (u.a. Theme Park, ISS Del., ein Prügelspiel u. Secret of Evermore) Preis nach Vereinb. Habe auch Super-Gameboy+15 Spiele. Tel: 03578/303511 Jörnd

Erhaltet die 16-Bit-Generation: SNES Club, Tauschbasar, Modul-Einkaufsmöglichkeit, Cheats zu den Modulen, Info gegen 1 DM Rückporto bei Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt

Verkaufe SNES+24 Spiele+2 Joypads, VHB 1000 DM + Sega Master System mit 6 Spielen gratis. Tel: 0771/7692

SNES-Spiele: Pitfall 40 DM, Act-raiser 2 50 DM, Rise Of The Robots 40 DM, Alien 3 35 DM, usw., alle Spiele sind wie neu und in der Originalverpackung. Preise+Porto (Einschreiben). Maik Schwitalski, Imhoffweg 40A, 45309 Essen

SNES+2 Pads+5 Spiele (z.B. Mario, Unirally, Stunt Race, Pitfall, Super Mario Kart) für 180 DM (Spiele auch einzeln zu verkaufen, jedes Spiel kostet 30 DM). Stephen Kuhl, Preinstraße 15b, 59192 Bergkamen

Verkaufe: Toy Story für 50 DM und Kick Off 3, FIFA Soccer 95 und 96. Tel: 09131/303359

Super-Nintendo-Spiel: **WWF Raw 40 DM,** Tel: 030/3043103 Olaf. Original-Verpackung

SEGA

Ca. **150 MD + 20 MCD + 20 Sat-Spiele** + Zub.!! Suche PC 486 + Farbmon. + CD-ROM + 3, 5 + 5, 25 LW, Min. 400 MB-FP, + Softw., im Tausch gegen Saturn mit verschied. Spielen + z.B. VB.!! Ruft an & fragt nach! Tel./Fax: 02421/770061

MD2 + MCD2 + 14 Spiele und ein Prügelspiel (z.B. Dune 2, Pitfall, General Chaos usw.) + Game Boy mit Action-Replay für zusammen 899 DM plus Tips & Trick-Buch. Ruft an unter 0201/282780

Saturn Games z.B. Panzer Dragoon 2, Daytona, Shinobi X (alle jp.). Evtl. Tausch, suche auch **Mangas.** Ruft an 24h. Tel.: 0044/71/688/65/32 (Schweiz)

Wipeout, Thunderhawk 2, Mystaria, VF, Bug, Robotica, US/JP-Adapter, Preis VB. Tel: 0731-9267734, Bernd, US-Cheat-Book (Funktioniert auch bei PAL-Versionen)

Tausche MD+MCD+2 Joypads + 6 Module + 8 CDs + Buch gegen Multi-Mega oder SN, PSX usw. Verkauft das ganze auch: Spiele ca. 25 DM, MD: 65, MCD: 85 DM. Komplet: 350 - 450 DM. Telefon: 03681-62584 (Timo - ab 18. - 21. Uhr)

Japan-Saturn weiß, 2 Pads, 10 Spiele 650 DM, PAL-Saturn, 2 Pads, 7 Spiele, 550 DM. Tel. 02208/5981 (Ugur)

Verkaufe Saturn-Spiele ab 35 DM, Kaufe auch selbst (z.B. Hang On '95 usw.). Verkauft außerdem noch MD2 + MCD 2 + RGB-Kabel + 6-Button-Pad + 11 Spiele für 440 DM inkl. Porto und per NN, Tel. 04931/15648, ab 14.00 Uhr (Holger)

Sega Saturn neuwertig (6 Monate alt) für 350 DM + 2 Spiele zu je 50 DM (D und Daytona USA), Jürgen Urban, Johann-Dietl.-Str. 34, 92660 Neustadt/WN

MD + 18 Spiele für VB. 700 DM sowie PS-Spiele. Tel. 05725-7488

MD 1, 50/60-HZ-Umbau für US- und jap. Module, **2 IR-Joypads,** mit 7 Modulen (z.B. Sonic 2, Sonic & Knuckles, EWJ, Jungle Strike usw.) Komplett 200 DM. Alexander, Tel.: 02602/70826, ab 17.30 Uhr

Verkaufe **Sega Game Gear,** dazugehörige Spiele, Haus- und Autoadapt., Melden bei: Tobias Maul, Tel. 05373/2657, ab 18.00 Uhr

Verk. **MD 2** mit 2 Pads + 6-Button-pad+Universal-Adapter u. ca. 30 Spiele, u.a.: Populous 1 u. 2, Syndicate, Dune 2, Powermonger, Mega-Lomania, Soleil, Micro Machines, Shining Force 2, Desert Strike, Tel.: 034978/22107, ab 18 Uhr


Indy 500 (alle Strecken), F. Vipers (mehrere Stages), Manxx TT, Virtual On, Namco und vieles mehr **35 min. Video in Hifi** für nur 29,90 DM + Porto u. Vers. Alle reden davon, ihr könnt es haben. Tel. 09931-71114

Verkaufe **28 Mega-Drive-Spiele** für 800 DM, Verkauft auch einzelne Spiele zwischen 20 und 80 DM. Habe z.B. Earthworm Jim, NBA Live '95 und '96 und viele andere. Ruft an unter 05341/338883

MD2, MCD2, 32X, 2 Sega 6-Infrarot-pads, alles in Originalverpackung, 1A-Zustand. 12 MD-Module, 8 32X Spiele, 8 MCD-Spiele. 3 Segabücher + Komplettlösungen, zusammen für 1200 DM. Tel. 038724/20444, ab 18.00 Uhr! Harcks!

Sega Saturn + 2 Pads + Virtua Stick + Lenkrad inkl. Thunderhawk 2 + VF2 + Fifa Soccer + Sega Rally + NBA Jam TE + **Photo-CD-System,** komplett für 700 DM, Tel. 0211-6412838

Sega Saturn, 2 Pads, Stick, 2 Lenkräder, Action Replay, 8 MEG Speicherkarte, Spieleadapter, ca. 15 Spiele: Rayman, Sega Rally, VF2, VF Remix, Shellshock usw. Auch einzeln und Tausch möglich/VB./Tel. 030/7725127, 1150 DM

 Trip Hawkins spendierte seinem 300-Multiplayer die **Photo-CD-Software** serienmäßig. Auf dem Saturn benötigt ihr das "Photo CD Operating System". um digitalisierte Fotos in Kodaks Spezialformat am Fernseher zu betrachten. Die Sega-Software ist luxuriöser ausgestattet als das 300-Pendant: Ihr könnt die Fotos nicht nur drehen, spiegeln und zoomen, auch Kugel-Projektionen sind möglich. Außerdem lassen sich z.B. bei der Dia-Show verschiedene Effekte beim Umschalten der Bilder einstellen.

PLAYSTATION

PS, 2 Pads, Scart- + Antennenstecker, Memory Card inkl. 9 Spielen z. B. ein Prügelspiel, Rayman, uvm. nur komplett abzugeben VB. 850 DM. Tel. 08326/7056 (Stefan)

Alone in the Dark 2 für 80 DM. Tel. 06151/781150 AB, rufe zurück.

Verkaufe Resident Evil US 130 DM, Theme Park dt. 70 DM, Destruction Derby dt. 70 DM. **Suche:** Deutsche Beschreibung von Motor Toon GP 2. Von 19.00 Uhr bis 21.30 anrufen. Tel. 07755650

Resident Evil (US), Motor Toon GP 2 zusammen (160 DM) oder einzeln (Resident Evil 70 DM, Motor Toon GP 90 DM). Verkauft auch **Manga-Video "Monster City"** 10 DM. Tel. 0231/233803 (Scharnhorst)

Verkaufe PSX-Spiele: Wing Commander 3, Rayman, Thunderhawk 2, Wipe Out zu je 50 DM (zusammen 180). Bernhard, Tel. 09246/515, tägl. ab 17.30 Uhr

Verkaufe PS-Spiele: NHL Face Off, Ridge Racer, nicht einzeln, für 140 DM. Tel. 02931/13350

Verk. Need for Speed + Ridge Racer Rev., beide PAL für 95 DM + Porto, Tel. 030/2423696

Alle **PAL, 100% ok:** NHL Face Off, NBA Live '96 je 50 DM, Fifa Soccer '96, DDerby je 40 DM, WWF 30 DM, M-Card 20 DM (Preis + Versandk.). Tel. 02562/26897 (Sven)

Verkaufe Spiele für PSX US, jap., dt. sowie Spiele für Jaguar. Tel. 0871-79877

Tausche und verkaufe Spiele für PSX + Sat. Habe z.B. RRR, Virtua Cop + Gun, Alien Trilogy, Johnny Bazoikatone, Resident Evil (US). Suche z.B. Darsta (Kers, Vampire Hunter, Bug, X-Men, Clockwork Knight). Tel. 05251/370380

EXOTEN

Hu-Cards jp+US+CDs jap+US ca. 85 Stck. zu verkaufen oder tauschen gegen Sony PSX/ Sega Saturn. Ab 18.00 Uhr Tel./Fax 0212/208689

Jede Menge Spiele für **MAK/TV-Automaten:** R-Type, Lady Bug, Nemesis, Amidar uvm. Auch Konsolenbausätze. Sehr günstig abzugeben. K. Ezcan, Tel. 06181/20739, Fax 06181/20840. Liste anfordern!

Jaguar + CD-Aufsatz+9 Spiele (AVP, Dragon, Sensible Soccer, Cybermorph, Iron Soldier, White Men Can't Jump, Blue Lightning + Vid Grid) + 2 Joysticks + 4-Spieler-Adapter, NP1200. DM für einmalige 699 DM Tel. 03994/222541

OLDIES

Philips Videopac G7400 + 2 Joysticks + 8 Module (Terrahawks, Cosmic Conflict usw.). Preis VB. Alexander Jung, Tel. 02602/70826 nach 17.30 Uhr.

Du liebst es! Miese Grafik, Dödel-Sound und viel Spaß dabei. **70 Atari-VCS-Mega-Klassiker+Konsole.** Die besten Module einer Sammlung schweren Herzens zu verkaufen. Tel.040/864495 (Christian)

Verkaufe/tausche Konsolen & Zubehör & Spiele für **Atari 2600, 7800, Vectrex, Coleco** (VCS-Adapter, Roller C. Cockpit), **Intellivision, Saba, Interton, XE, TII.** Stephan 08142-49146 (Auch Nintendo G&W)

 **Verkaufe absolute Rarität: Interton Video 2000.** Mit Batteriebetrieb, 4 Module mit Anleitung, gegen Gebot. Sehr guter Zustand, sehr selten. Tel. 089-841545

SONSTIGES

24 Animes, einzeln je 15-20 DM, zus. für nur 350 DM. Achtung, **Raritäten:** Jackie Chan's New Fist of Fury und Snake Fist Fighter, beide im Originalformat! Suche: Arislan 3 u. Patlabor 1 & 2. Tel. 07191/85398

Nintendo 64 NTSC, komplett mit Mario 64, Netzteil & Stromumwandler und Scart-Kabel (original verpackt). Fast wie neu. Preis: 999 DM. Ruft an unter: Tel. 040/6315581 (Andre)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten **MANIACs** den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

SUCHE: Nintendo Sega Playstation 3DO andere Konsolen & Exoten Oldies & Klassiker Sonstiges

VERKAUFE: Nintendo Sega Playstation 3DO andere Konsolen & Exoten Oldies & Klassiker Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

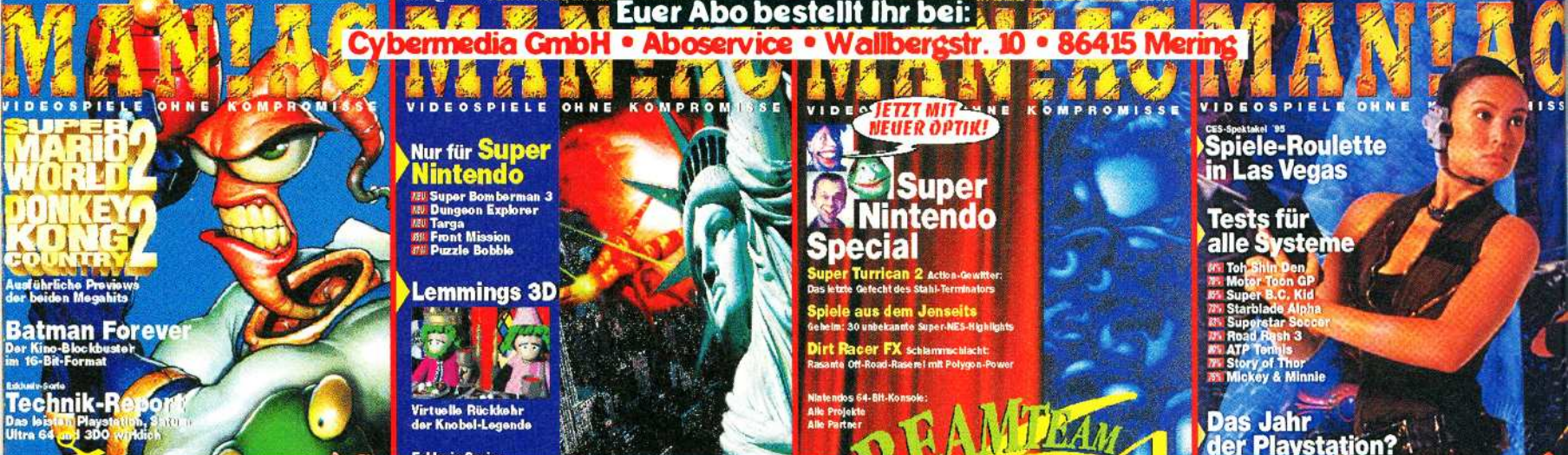
Name, Vorname _____ **Straße, Nr.** _____ **PLZ, Ort** _____
Ort _____ **Datum** _____ **Unterschrift** _____



GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

mit dem **MANIAC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MANIAC**-Abo kauft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei: **Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**



MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MANIAC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe /96 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: Bequem per Bankeinzug gegen Rechnung

Konto-Nr:

Bankleitzahl:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift *

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
* (damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

11/93 3/94 5/94 8/94 10/94 12/94 1/95 2/95

3/95 4/95 6/95 8/95 9/95 10/95 11/95 1/96

2/96 3/96 6/96 7/96 8/96 9/96



Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

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

STREET FIGHTER ZERO 2

DS Zwei Cheats, die Arcade-Spezialisten bereits von der Automatenversion des neusten "Street Fighter" kennen, funktionieren auch beim Japan-Import.

Um mit einer klassischen Ausgabe von Chun-Li anzutreten, wählt Ihr im Charakter-Anwahlbildschirm Chun-Li an und haltet den START-Knopf für vier Sekunden gedrückt. Bestätigt die Wahl per Feuerknopf und laßt START los. Chun-Li hat jetzt ein grünes Kostüm an und spielt sich wie im letzten "Super Street Fighter 2 Turbo".

Eine geheime Stage versteckt sich hinter dem Portrait von Oberfiesling M. Bison (in Japan als Vega bekannt). Sobald der Figuren-Auswahlschirm erscheint, haltet Ihr START gedrückt, bewegt den Cursor direkt zu Bison und wartet vier Sekunden. Wählt ihn an und laßt den START-Knopf wieder los. Das folgende Match findet vor einem Wasserfall statt, der entfernt an den aus "King of Fighters '95" erinnert.



Wählt Chun-Li an, indem Ihr im Auswahlmü vier Sekunden lang START gedrückt haltet und danach einen Feuerknopf betätigt



Chun-Li erscheint in neuem Dress und spielt sich wie in "Super Street Fighter 2 Turbo"



Haltet START gedrückt und bewegt den Cursor auf Bison. Wartet vier Sekunden, ehe Ihr ihn per Knopfdruck anwählt.



Als Schauplatz dient ein tosender Wasserfall (wie bei "King of Fighters '95")

X-MEN

SA Im Titelbild wählt Ihr das Optionsmenü an und sucht Euch einen Schwierigkeitsgrad aus. Drückt jetzt solange \blacktriangle und \blacktriangledown , bis eine neue Option erscheint. Die "Screen Width" erlaubt Euch das Umschalten zwischen Saturn- und Automaten-Bildformat.

\blacktriangle \blacktriangledown

COLLEGE SLAM

SA Wer sich einen unüberwindbaren Spieler erschaffen will, wählt Spielmodus und Team und läßt im "Today's Match Up"-Bildschirm das Richtungskreuz fünf Sekunden lang im Uhrzeigersinn kreisen. Danach drückt Ihr irgendeinen Knopf. Zum Spielbeginn habt Ihr einen Sportler, der wie ein Wirbelwind über das Parkett flitzt.

Power Dunks funktionieren ähnlich: Im "Today's Match Up"-Screen drückt Ihr etwa fünf Sekunden lang \blacktriangle und \blacktriangledown , bis Ihr den Cheat mit irgendeinem Button bestätigen könnt.

PANZER DRAGOON 2

SA Anti-Cheat: Um den Panzerdrachen mitten im Level vom Himmel zu holen, haltet Ihr L und R gedrückt und betätigt A, B und C gleichzeitig. Das Bild färbt sich nun rot und Eure Spielfigur hat ein Leben verloren.

L + R, A + B + C

BAKU BAKU ANIMAL

SA Christoph Noll aus Jüchen hat uns einen brandaktuellen Cheat zu diesem seltenen Japan-Import geschickt. Während in dem von Blättern behangenen Hintergrund zahllose Tieraugen blinzeln, gebt Ihr die Tastenkombination B, A, C, \blacktriangle , B, A, C, \blacktriangle und START. Im Hauptmenü erscheint nun die zusätzliche Option "League Mode", in der Ihr Euch mit anderen Baku-Spielern messen könnt. Eure Ergebnisse werden im internen RAM abgelegt.

B A C \blacktriangle B A C \blacktriangle START



TIME COMMANDO

PS Hersteller Electronic Arts hat uns netterweise verraten, wie Ihr in einen geheimen Level einsteigt. Dazu gebt Ihr im Paßwort-Screen "COMMANDO" ein.

DARIUS 2

SA Carsten Wiessenberg aus Greven hat uns verraten, wie Ihr das schwierige Ballerspiel wenigstens etwas vereinfachen könnt. Dazu müßt Ihr im Hauptmenü die folgenden Codes eingeben:

Zone Select: Z \blacktriangledown L \blacktriangle

Neue Schwierigkeitsgrade: L \blacktriangledown \blacktriangledown \blacktriangledown \blacktriangledown

5 Credits: C R \blacktriangledown \blacktriangledown

Dauerfeuer: B \blacktriangle L \blacktriangledown

BURNING ROAD

PS Um alle Strecken rückwärts zu fahren, startet Ihr im "Practice Mode" wie beim großen Vorbild "Ridge Racer". Beschleunigt und dreht sofort nach dem Start um. Fahrt zurück über die Startlinie – schon geht das Rennen rückwärts.

NEED FOR SPEED

PS Wenn Ihr die gegnerischen Fahrzeuge mit einem Maschinengewehr aus dem Weg räumen wollt, haltet Ihr folgende Kombination gedrückt, nachdem Ihr im Duell-Modus Euren Kontrahenten ausgewählt habt:

L1 \bullet \blacksquare \blacktriangleright

Um an das versteckte Superauto "Warrior" zu kommen, gebt Ihr als Paßcode "TSYBNS" ein und haltet im "Car Select"-Bildschirm die Tasten L1 und R1 gedrückt.

Einen Arcade-Modus haben die Designer für "Ridge Racer"-Fanatiker implementiert. Gebt "TSYBNS" als Paßcode ein und haltet im "Segment View" die Tasten L1 und R1 gedrückt, damit der Modus erscheint.

WRESTLEMANIA

PS Vier unterschiedliche Cheats könnt Ihr jederzeit im Pause-Modus eingeben. Funktionierte die Eingabe, blinkt der Bildschirm kurz auf.

Unverwundbar: \times \blacktriangle R2 \blacktriangle

Timer-Stop: \times \blacktriangle R2 \blacktriangledown

Superkraft: \times \blacktriangle L2 \blacktriangledown

Schwacher Gegner: \times \blacktriangle L2 \blacktriangledown

GUARDIAN HEROES

SA Wenn Ihr das Debugging-Menü aufrufen wollt, drückt Ihr im Optionsmenü A, Y, C und geht ins Setup. Dort könnt Ihr jetzt verschiedene Parameter verstellen und gegen jeden der Charaktere im VS-Mode antreten.

A Y C

MAGIC CARPET

PS Im Option-Modus gebt Ihr die Kombination \blacktriangle , \blacktriangle , \bullet , \blacksquare , \blacktriangle , \bullet , \blacktriangle , \blacksquare . Beginnt das Spiel und schaltet in den Pause-Modus. Jetzt könnt Ihr den Level überspringen, indem Ihr L1, L2, R1 und R2 gleichzeitig drückt.

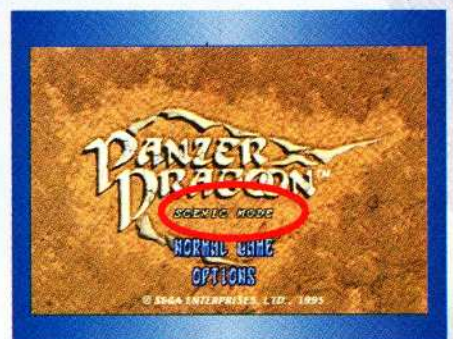
\blacktriangle \blacktriangle \bullet \blacksquare \blacktriangle \bullet \blacktriangle \blacksquare

L1 + L2 + R1 + R2

PANZER DRAGOON

SA Um in den geheimen "Scenic Mode" zu gelangen, in dem Euer Drache unbesiegbar ist, gebt Ihr im Auswahlbildschirm die folgende Tastenkombination ein:

L L R R \blacktriangle \blacktriangledown \blacktriangledown \blacktriangledown





BUST A MOVE 2

DS Wer nicht mehr mit dem netten grünen Dinosaurier Bub antreten will, startet den "Puzzle Game Mode" und drückt bei der Übersichtskarte $\leftarrow, \rightarrow, \uparrow, \downarrow$ auf dem Richtungskreuz und dann die Buttons L1, L2, R1 und R2 gleichzeitig. Nun erscheint ein "Charakter Select"-Screen, in dem Ihr Euch mit dem Joypad eine neue Spielfigur auswählt. Auf der Karte erscheint immer noch Oldie Bub – erst im Spiel arbeitet die Figur Eurer Wahl an der Bubble-Kanone.

$\leftarrow, \rightarrow, \uparrow, \downarrow$, L1 + L2 + R1 + R2

Um zusätzliche Credits einzusacken, wählt Ihr "Options" und gebt $\leftarrow, \rightarrow, R1, R2, L2, L1, \uparrow, \downarrow$ ein. Oben rechts erscheint ein 30-Sekunden-Timer. Wählt nun "Credits" an – je schneller Ihr hintereinander Button X drückt, desto mehr Credits spendiert Euch das Spiel.

$\leftarrow, \rightarrow, R1, R2, L2, L1, \uparrow, \downarrow$

PHANTOM 2040

MD Die Paßwörter zur Mega-Drive-Version von "Phantom 2040" haben wir per e-Mail erhalten. Leider ist uns der Name des Absenders verlorengegangen.

Level 1

* * * F D T
* * * * * T
* * 7 * K *
1 F 7 * L ?

Level 2

C * * Y D T
* T B * F P
* L 7 P 7 *
Y K F T U S

Level 3

C * * Y X T
B Y Z R F Q
* L 7 4 B *
R T N * U 6

Level 4

C * * Y 6 Y
B 9 Z S 7 P
P L 7 U 9 C
M Y L T W 1

Level 5

C * F Y 6 Z
G 9 Z S 7 P
J Q 8 R R C
C 7 B T 6 3

Level 6

D F F 7 6 Z
G 9 Z S 7 P
F Q 8 C C C
L * B U D B

Der Resident Evil

Cheat aus der letzten MANIAC hat uns schlaflose Nächte und wochenlangen Telefon-Terror beschert. Leider funktioniert er nicht so wie abgedruckt, sondern anders – aber wie? Wenn irgendeiner von Euch den richtigen Cheat kennt, um an alle Schußwaffen und den Flammenwerfer zu kommen – bitte, bitte, verrätet ihn uns. Ewiger Dank ist Euch sicher!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th),
Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (kim)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-47
eMail: ManiacTobi@aol.com / M@NIAC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle,
Winnie Forster, Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Tekken 2", © Namco/Sony
Illustrationen: Roger Horvath

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, keine Kleinanzeigen) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in 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 Verlagsgesellschaft mbH,
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 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 des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

2nd2none	71
AB Games	11
aRJay Games	41
Dynatex	71
Electronic Arts	100
Flying Arts	67
Freak's Shop	21
Game Express	61
Game Castle	25
Gamestore	53
Grobis Gameshop	49
ICP	83
Jöllenberg	57
Line Edition	71
M.C. Game	49
Maro	17
Metropolis	39
Mystic Games	63
Psygnosis	2, 3
Test & Take	69
Theo Kranz Versand	30, 31
Tradelink	71
UFO Games	71
Video & Game	37
Virtual World	63
Zapp Games	71

MANIAC

BIG MOUTH

Ein internes Capcom-Video bestätigt die Existenz von "Resident Evil 2"! Der Vorgänger entwickelte sich mit über einer Million verkaufter Einheiten zur Killer Application für die Playstation und ist Capcoms größter Hit seit "Street Fighter 2". Das erste "Resident Evil" gibt's nur für die Sony-Konsole, doch Insider flüstern von einer Saturn-Konvertierung der Fortsetzung --- Gehen den 32-Bit-Entwicklern die Ideen aus? In Japan ergießt sich eine Flut von Oldie-Updates über Playstation und Saturn: Ataris "Tempest 2000" kommt für Saturn, ein 1:1-Remake von Sid Meiers "Civilization" erscheint für die Playstation. Das Erotik-RPG "Dragon Knight 4" und das Isometrik-Strategiespiel "Ogre Battle" werden sowohl für Playstation als auch Saturn umgesetzt.

erscheint am 9. Oktober...

...und lockt Capcoms ausgelassene **STAR GLADIATORS** auf den Testprüfstand. In japanischen Spielhallen wird die Weltraum-Schlägerei dank High-End-Spezialeffekten und komplexem Move-System (siehe japanischer Flyer rechts) bereits jetzt als drei-



dimensionaler "Street Fighter"-Nachfolger gehandelt. Wir erwarten die deutsche Playstation-Version, die voraussichtlich mit dem Saturn-Konkurrenten **FIGHTING VIPERS** zusammentrifft. Ein Duell in Spielspaß-Prozenten: Möge der Bessere gewinnen! Während die MAN!AC-Messecrew sich auf der ECTS in London nach Neuheiten umsieht und sich auf der ersten Ausgabe der **CEBIT HOME** in Hannover vergnügt, jettet Christian nach Kanada: Dort residiert das legendäre **EA SPORTS**-Entwicklerteam, die Köpfe hinter Hits wie "NHL Hockey" und "FIFA Soccer". Wir sprachen mit den Chefprogrammierern über ihre Geheimprojekte, das Nintendo 64 und die Zukunft der besten Sportspiel-Serie der Welt.



JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

- 1** Decathlete (Athlete Kings) Sport erschienen
- 2** Popolocrois (Sony) Rollenspiel nicht geplant
- 3** Nights (Sega) Action erschienen
- 4** Super Mario 64 (Nintendo) Jump'n Run Ende 1996
- 5** Hyper Olympics (Konami) Sport erschienen
- 6** Bio Hazard (Resident Evil) (Capcom) Action-Adventure erschienen
- 7** Total NBA 96 (Sony) Sport erschienen
- 8** Tekken 2 (Namco) Beat'em-Up erschienen
- 9** Pocket Monster (Nintendo) Rollenspiel nicht geplant
- 10** Aquazone 9003 Ink (Simulation) nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der "Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.



Torsten Oppermann (Spieleveteran und Marketing Manager bei Hasbro Interactive)

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. Super Mario 64 (Nintendo, 1996):

„...weil es ohne jeden Zweifel das beste Jump'n Run aller Zeiten ist (außer man hat alle 120 Sterne – dann wird's langweilig).“

2. Virtua Fighter 2 (Sega, 1995):

„...oder besser gleich Teil 3, der dürfte bis zum Weltuntergang fertig sein. Das beste Fighting-Spiel aller Zeiten! Kein Konkurrent kommt annähernd an das intelligent designte Special-Move-System und die hervorragende KI der Computer-Gegner heran!“

3. Tetris (diverse Hersteller, ab 1985):

„Weniger ist mehr! Zeitloser Spielspaß ganz ohne Polygon-Schnickschnack und Surround-Gedudel.“

die kreativsten SPIELEHERSTELLER

Hersteller	erstes Spiel	Original-Land	konzepte
Sega	1979	400	Japan
Konami	1977	250	Japan
Taito	1974	250	Japan
Atari	1972	250	USA
Electronic Arts	1983	220	USA
Namco	1979	210	Japan
SSI	1980	180	USA
Activision	1982	140	USA
Sierra	1980	130	USA
Nintendo	1978	130	Japan
Virgin	1983	120	GB
Capcom	1984	120	Japan

DIE WELT DES VIDEO-SPIELS IN ZAHLEN:

Jeden Monat präsentieren wir Euch eine Statistik aus der Welt der Spiele – mal informativ, mal kurios. Der Statistik

liegt eine Datenbank mit 9.000 Videospiel-, Computer- und Automaten-Entwicklungen sowie 20.000 Umsetzungen zugrunde – mit rund 90% aller jemals entwickelten Spiele ist die MAN!AC-Datenbank das weltweit größte Nachschlagewerk zu Eurem Hobby. In diesem Monat verraten wir Euch, welchen Herstellern Ihr die größte Anzahl an Spielen verdankt. Gezählt wurden Originalentwicklungen – die zahllosen Umsetzungen sind nicht mitgerechnet.

PC-PROFIS GESUCHT!

Du liebst Deinen PC mehr als Deine Freundin,
schläfst zwischen ISDN-Modem und Force-Feedback-Joystick
und willst Dein Hobby endlich zum Beruf machen?
Wenn's um Chips & Software geht, kennst Du kein zurück mehr.
Du bist belastbar, zuverlässig
und scheust auch vor PC-Überstunden nicht zurück?

Dann würden wir Dich gerne kennenlernen
und Dich vor Ort auf Deine Tauglichkeit prüfen.
Denn für Konzeption und monatliche Redaktion
eines neuen Zeitschriften-Objekts suchen wir

REDAKTEUR (IN) ZUR FESTEN ANSTELLUNG

Eine spannende Schreibe und einen unbestechlichen Blick für Trends
und Veränderungen auf dem hektischen PC- und Spielmarkt sind ebenso
Voraussetzung wie jahrelange Spielerfahrung und Know-How im Umgang
mit Modem, Internet und kommerziellen Online-Diensten.

Sind wir von Dir ebenso begeistert wie Du von uns, gehörst Du bald
zum Gründungsteam eines Fachmagazins, das die PC-Szene revolutionieren
wird. Du testest Software, betreust Rubriken und Autoren. Regelmäßige
Messen- und Firmenbesuche in Deutschland, dem europäischen
Umland und den USA gehören ebenso in Dein Aufgabengebiet wie Kontakt-
pflege mit Entwicklern, Herstellern und Vertrieben via Telefon, Fax
und eMail. Gute Englischkenntnisse, hundertprozentige Zuverlässigkeit
und sicheres Auftreten setzen wir voraus.

Eine abgeschlossene Ausbildung in den Bereichen Informatik, Marketing
oder Kommunikationswissenschaften ist von Vorteil, jedoch kein Muß.

Schickt Eure Bewerbungsunterlagen (tabellarischer Lebenslauf,
Zeugnisse, Lichtbild und Probeartikel) an folgende Adresse.

Wir warten ungeduldig auf Eure Briefe!

Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH
PC-Stellenanzeige
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

EA SPORTS und das EA-SPORTS-Logo sind Warenzeichen, und "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle gesponserten Produkte und Firmennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. RC ist ein eingetragenes Warenzeichen von Royal Crown Company, Inc.



**Einige behaupten, Autorennen
sei die berauschendste
Sportart auf Erden.**

**Beweisen
Sie es.**



Setzen Sie sich ans Steuer bei Andretti Racing, und drehen Sie in der Rennszene richtig auf mit dem einmaligen EA-SPORTS-Karriere-Modus. Zeigen Sie Ihr Können in Indy- und Stock-Car-Rennen gegen echte Fahrer, damit Sie am Ende der Saison von einem besseren Rennstall unter Vertrag genommen werden.

Aber wenn knallharter Wettkampf mehr Ihr Stil ist, schalten Sie in ein Kopf-an-Kopf Rennen mit bis zu drei anderen Spielern über geteilten Bildschirm oder Link-Verbindung. Also, steigen Sie ein und steigern Sie Ihren Adrenalin-Spiegel bis ans Äußerste.

Aber vergessen Sie nicht: Bei Andretti Racing überleben nur die Schnellsten.



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

**ANDRETTI
RACING**