

# MANIAC

## VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

### UNBESTECHLICHE TESTS

**90%** Castlevania X  
**88%** Bushido Blade  
**84%** Soul Blade

**Doom 64 88%**  
**Blast Corps 88%**  
**ISS 64 91%**

### BRANDHEISSE PREVIEWS

**Tekken 3**  
 Mittendrin statt nur dabei

**Wild Nines**  
 Alle Neune für David Perry

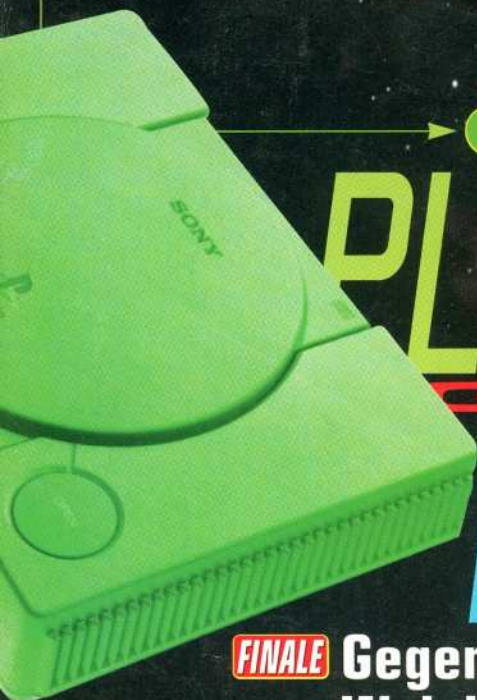
**Forsaken**  
 Licht, Kamera, 3D-Action!

**Starfox 64**  
 Vier Pforten für ein Halleluja

**Zelda 64**  
 Link mit dem Zaunpfahl

**San Francisco Rush**  
 Freie Fahrt für freie Bürger

### DUELL DER KONSOLEN



# PLAYSTATION GEGEN NINTENDO 64

**FINALE** Gegenwart und Zukunft der Konsolen:  
Welches System hat die besseren Spiele?



# Heiße Spritztouren gefällig?

Mit deutschem Bildschirmtext



## WAVE RACE

™ Kristallklare Wellen.  
Glühende Sonne. Vollgas.

Du fliegst davon. Magic Moves. 360°. Super Turns. Laß die Gegner  
hinter dir. Runde für Runde. Den Sieg vor Augen. Rasendes  
Rennen. Wahnsinns-Wellen. Wave Race 64™ mit 2-Spieler-  
Modus. Exklusiv für Nintendo® 64.

**Nintendo**

NINTENDO 64



# The New Dimension of Fun

TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1996 Nintendo Co., Ltd. This product made in cooperation with Kawasaki Heavy Industries, Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo.



## VORTEIL KONSOLE!

Im Rahmen unseres Vergleichs zwischen Playstation und Nintendo 64 zollen wir den beiden Giganten nicht nur Lob, sondern bemängeln logischerweise auch bestimmte Vorgänge. Hier gibt's an der zögerlichen Preispolitik was auszusetzen, dort an der nicht ganz perfekten PAL-Anpassung von Spitzenspielen. Wie professionell jedoch beide Firmen ihre Produkte im großen und ganzen vermarkten, wird erst dann deutlich, wenn man sich in anderen Bereichen der Unterhaltungselektronik umschaut. Da labern doch ein paar Dutzend Soft- und Hardware-Anbieter jahrelang über den DVD-Standard – Kinofilme in optimaler Bildqualität samt Digital-Surround-Klang zu einem richtig guten Preis. Der Erfolg war vorprogrammiert, schließlich ist das DVD-Konzept durchgehend schlüssig.



Ende Februar wurden dann auch von der Firma Panasonic die ersten DVD-Player ausgeliefert – nur hat leider niemand an die Software gedacht. Mit "12 Monkeys" erscheint lediglich ein Film zum Start, die nächsten Titel sollen erst zur herbstlichen Internationalen Funkausstellung in Berlin auf den Markt kommen. Wer trifft da eigentlich die Entscheidungen? Man stelle sich vor, Nintendo liefert am 1. März das N64 mit "Super Mario 64" aus und verspricht das nächste Spiel für den 30. September! Als wäre die Software-Situation nicht lachhaft genug, geht mit der Firma Philips ein Mitglied des DVD-Konsortiums gegen die Veröffentlichung dieser wehrlosen "12 Monkeys"-DVD rechtlich vor – irgendwann hätte man schließlich vereinbart, daß man als Digital-Surround-Ton nicht den weltweiten Standard Dolby-AC-3, sondern MPEG-Audio (für das es bislang keinen einzigen Decoder gibt!) benutzt. So kann man ein preiswertes, technisch hochkarätiges Speichermedium für Filme und auch Musik schon kurz nach der Geburt einschläfern.

In diesem Sinne bedanken wir uns bei allen Konsolen-Anbietern, die selbst in den schwierigsten Situationen nicht annähernd so hilflos agieren wie momentan die meisten Mitglieder des DVD-Konsortiums.

**DVD-Technik:** Nicht nur Hoffnungsträger aller Film-Freaks, die ihre Lieblingsstreifen zu Hause in Kino-Qualität erleben wollen, sondern auch das potentielle Speichermedium der nächsten Konsolen-Generation. Im Bild seht Ihr den ersten deutschen DVD-Player von Panasonic – die Software folgt im Herbst!



# MAN!AC

## NEWS

8

### Forsaken: Höllenfeuer

Brandheiß: Probe arbeitet an einem 360-Grad-Inferno, das Eure Playstation zum Kochen bringt!

### 6 Abe's Oddworld Odyssey

Ein Playstation-Alien flieht aus dem Knast: Bombt, pfeift und singt Euch Euren Weg in die Freiheit!

### 10 Wild Nines: Teenager-Trek

Shiny's abgedrehtes Playstation-Jump'n'Run

### 12 Tekken 3: Ein Schläger kommt selten allein

Griff nach der Prügelspiel-Krone: Freut Euch auf vier neue Spielfiguren, coole Combos und flotte 3D-Hintergründe.

### 14 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiele

32

**Raupiloten atmen tief durch:** "Starfox 64", die N64-exklusive Jagd durch fremde Galaxien, wagt den Jungferflug.

37

**Das erste Nintendo-Spiel des amerikanischen Traditionsherstellers Atari:** "San Francisco Rush Extreme Racing" schüttelt Euch kräftig durch.

12

**Mit stahlharter Faust: Höllendämon Ogre erwartet Euch beim dritten Schlagabtausch der erfolgreichen "Tekken"-Serie.**

10

**Ein Jüngling kommt selten allein: Neben dem Erdling Wex bestehen acht andere Kämpfer ihre galaktische Feuertaufe. Der Name ist Programm: "Wild Nines!"**

## FEATURES

18

### Großes Finale: Kampf der Konsolen-Giganten

Unserem Hardware-Vergleich (MAN!AC 5/95) folgt der verschärfte Blick auf alle Spiele für Nintendo 64 und Playstation: Auf welcher Konsole gibt's die bessere Auswahl? Wie sieht's mit dem Software-Nachschub aus?

28

### Gesamtwertung: Ausführliche Abschlußtafel

32

### Großes N64-Preview-Special

Exklusive Infos und neueste Bilder der 64-Bit-Highlights

### 32 Starfox 64: Fox McCloud im Raketenhagel

Analog, vibrierend und ohne Atempause auf Corneria

### 36 Zelda 64: A Link to the Third Dimension

Sensationelle Bilder des ultimativen Action-Adventures

### 37 San Francisco Rush Extreme Racing

Dröhnende PS-Gefechte in den Straßen von San Francisco

### 38 Earthbound 64: Terra Incognita

64-Bit-Rollenspiel-Revolution mit selbständiger 3D-Welt

### 40 Extreme G: Schubkraft-Show

Wipeout goes N64: Acclaim's Gleiter heben ab!

### 41 Modul-Futter: Weitere N64-Entwicklungen

## RUBRIKEN

95

### Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospiele

3 Editorial

90 Know-How

86 Wettbewerb: Turok

91 Abo-Anzeige

88 Leserbrief

92 Kleinanzeigen

89 Impressum/Inserenten

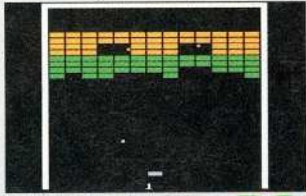
98 Vorschau

# PRESENTS

## TESTS



80 **Allied General**



73 **Arcade-Hits Atari Col.1**



70 **Battle Stations**



81 **Dragonheart**



83 **Independence Day**



76 **ISS 64**



83 **NBA Live 97**



72 **Need for Speed 2**



74 **Overblood**



75 **Pandemonium**



71 **Shining the Holy Ark**



68 **Soul Blade**



78 **Super Pang Collection**



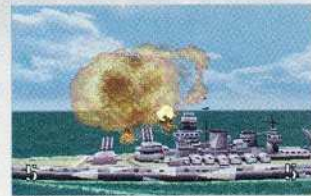
82 **Testdrive Offroad**



84 **Tigershark**



## IMPORT-TESTS



66 **Advanced World War**



60 **Ballblazer Champions**



46 **Blast Corps**



54 **Bushido Blade**



52 **Castlemania X**



62 **Cyberdolls**



42 **Doom 64**



50 **Doraemon**



48 **Human GP**



63 **Metal Slug**



63 **Ragnagard**



59 **Raiden DX**



59 **NCAA Final Four**



64 **Puzzle Bobble 3**



56 **Xevious 3D/G+**



# Alien-Odyssee

Die Rupture-Fleischfabriken bergen ein schreckliches Geheimnis. Helft dem Alien Abe, auf der Playstation dem Inferno zu entfliehen!



Geht Abe durch das Tor, verfolgt Ihr eine nahtlos in das Spielgeschehen eingebettete FMV-Sequenz.

**W**ir befinden uns in einer entfernten Ecke der Galaxis. Die verklavten Kreaturen in den Rupture-Fleischfabriken führen ein grausames Dasein: Mit versiegelten Lippen bewältigen sie monotone Arbeiten für die herrschenden Sligs und Glukkons: Fleischdosen verschließen, diese mit Aufklebern versehen, Brei zusammenrühren. Doch als unser Held Abe durch Zufall die Wahrheit über seine Rasse erfährt, ist's vorbei mit der untertänigen Zu-



Gerade noch rechtzeitig die Ebene gewechselt: Abe hat einen der Wächter geweckt!

rückhaltung gegenüber den schwerbewaffneten Slig-Wachen: Die arbeitenden Mudokons werden selbst zu Brei gerührt, allen Fronarbeitern droht der baldige Tod! Doch das ist nicht alles, was Abe von einem weisen Schamanen erfährt:

Früher nämlich war Abes Volk überaus respektiert in seinem Heimatquadranten. So hatten die Vorfahren eine wunderbare Gabe für melodiose, zugleich aber – wenn nötig – furchteinflößende Gesänge. Doch auch für ihre freundliche, liebevolle Art der Kommunikation waren die Mudokons bekannt. Jetzt ist die Zeit für Abe gekommen: Sowohl sich

selbst, als auch seine Artgenossen aus der Gefangenschaft zu befreien und der Gewaltherrschaft ein Ende zu bereiten. Mit Geschick, Mut und seiner neu entdeckten, noch nicht sehr ausgeprägten Fähigkeit, sich zu

artikulieren, macht sich Abe auf den Weg zu einer Odyssee... "Abe's Odyssee"! Das Geschehen in den düsteren Rupture-Fabriken verfolgt Ihr von der Seite, statt Scrolling „blättert“ das Spiel auf die nächste Szene, wenn Abe den Bildrand erreicht. Die vielfältigen Fähigkeiten des Aliens



Kontaktaufnahme: Nach einer schüchternen Begrüßung bringt Ihr Euren Artgenossen dazu, sich von der Fallgrube zu entfernen.

erschließen sich Euch erst nach einiger Spielzeit. Neben dem üblichen Können eines Videospielden, springen, ducken und kurzzeitig sprinten, muß Abe vor allem kommunikativ vorgehen, um seinen Freunden zu helfen. Anstatt an Euren putzenden Leidensgenossen einfach vorüberzuschreiten,

macht Ihr sie mit einem schüchternen „Hallo“ auf Euch aufmerksam. Nach der Erwidierung Eures Grußes schließt Ihr durch vielfältige



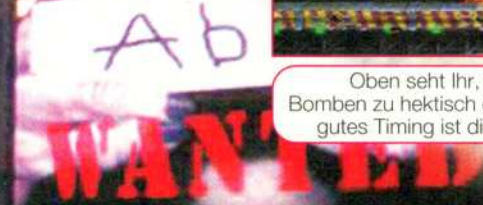
Nach einem Sprung über eine Mine zieht sich Abe nach oben: Einer seiner Freunde will gerettet werden!



Konzentration: Die Bombe blinkt noch!



Oben seht Ihr, was passiert, wenn Abe Bomben zu hektisch entschärfen will. Rechts: Durch gutes Timing ist die Gefahr endlich deaktiviert.





Hektik am Bomben-Automaten: Während die wild schießenden Wachen anrücken, muß Abe sich eine Granate schnappen und diese auf die Schurken werfen. Hier mißlingt's jedoch...



Die dritte Dimension: Abe wechselt mit Hilfe von Teleporter-Türen zwischen Vordergrund- und Hintergrundebene. Rechts: Auch aus dem Hinterland legen die Monster auf Euch an.

Sprach-, Furz- und Pfeifgeräusche provisorische, aber um so herzlichere Freundschaft zu anderen Mudokons. Danach versucht Ihr, durch Umlegen von Schaltern, Täuschen von bedrohlichen und schnell schießenden Wachsoldaten und gelegentlichen Gesprächen, die armen Kerle zu Dimensionstoren zu geleiten, mit deren Hilfe sie dem Alptraum auf Rupture entkommen können.

Während dieser Aktionen interagiert die gesamte Umgebung mit Euch: Durch Geräusche



Eine typische Situation: Ihr "unterhaltet" Euch mit einem Leidensgenossen.

aufgewachte Monster wittern den Geruch Eurer Körpergase, hören Eure Schritte und versuchen, Euch mit Blei vollzupumpen. Deshalb solltet Ihr Gespräche nur in abgelegenen Ecken führen, in der Gegenwart von Feinden auf Zehenspitzen vorbeihuschen und unter Beschuß schnellstens zum nächsten Vorsprung hechten. Mit

dieser als „Story-Dwelling“ bezeichneten Interaktion entwickelt sich dann auch ein deutlich intensiveres Spielgeschehen als bei gewöhnlichen Jump'n'Runs. Wer nicht ständig mitdenkt und voll konzentriert vorausplant, verbaut sowohl seinen Schutzbefohlenen als auch sich selber den Weg aus dem Gefängnis. Übrigens: Um Frust zu vermeiden, kommt „Abe's Odysee“ völlig ohne Zeit- oder



Hier erkennt Ihr eines der vielen Flucht-Tore: Ein Mann mehr ist gerettet!



Aufgepaßt: Der Schalter aktiviert die Fallgrube unten. Laßt unbedingt Euren Kollegen arbeiten...

...denn wenn Ihr ihn ruft, wird er exekutiert. Durch Pfeifen nervt Ihr den Wächter und laßt ihn dann nach unten fallen.



Exaktes Timing erforderlich: Beim Schrott-Hagel (ganz oben) und im Bomben-Lager (oben) geht's um Sekunden!

## Multitalent Abe - oder wie man auf Mudos spricht!

Mit einer vielfältigen Anzahl von Bewegungen, Geräuschen und Stimmungen kommuniziert Abe während seiner Flucht mit der Umwelt. Betätigt Ihr die L1 oder L2-Taste, stehen Euch jeweils vier Befehle zur Verfügung. Abes natürliche Fähigkeit zu singen (L1 und L2-Taste zugleich drücken), nutzt Ihr zu zwei wichtigen Aktionen: Zum einen verwandelt Ihr die aus Vögeln bestehenden Ringe in Dimensionstore, durch die Eure Freunde fliehen. Zum anderen werden anwesende Wächter von Eurer Melodie fast in den Wahnsinn getrieben, und dank dieser Aggressivität machen die Schurken auch mal Fehler - durch Schalter aktivierte Fallgruben erweisen sich hier oft als hilfreich.



Hallo, ich bin Abe: Hier studiert Ihr die verkümmerten Kommunikationsfähigkeiten des Helden. Ausprobieren ist erwünscht!

Lebensbegrenzung aus. Lediglich die Motivation, möglichst viele Eurer Freunde zu retten, führt Euch wieder an den Anfang Eures Abenteuers zurück. Das innovative "Talk'n'Run"-Geschehen verlangt nach Köpfchen und schnellen Reaktionen, belohnt Euch dafür aber auch mit spannender, sympathischer und nicht zuletzt professionell inszenierter Unterhaltung. *cb*



Per Aufzug lernt Ihr tiefergelegene Kerker der Fleischfabrik kennen und erkundet neue Fluchtmöglichkeiten

**TITEL**  
Abe's Odysee  
**HERSTELLER**  
GT  
**SYSTEM**  
Playstation  
**BRO.-RELEASE**  
Herbst

**FAZIT**  
Phantasievoll-faszinierendes Alien-Abenteuer, das mit Sprung-, Action- und Adventure-Elementen glänzt. Edle Technik ergänzt das gelungene Spieldesign.

**WORK  
IN PROGRESS**

# Höllengefeuer



Leuchtende Energiefelder schützen Euren Piloten, jedes heranrasende Projektil illuminiert die Gänge: Eine Grafik-Orgie!

Auf einer verwüsteten Erde zählt nur noch das bloße Überleben. Erkundet mit schwerbewaffneten Gleitern die Gangsysteme von "Forsaken" und macht Eure Sony- und Nintendo-Konsolen bereit für ein ultra-schnelles Gefecht ohne Gnade!

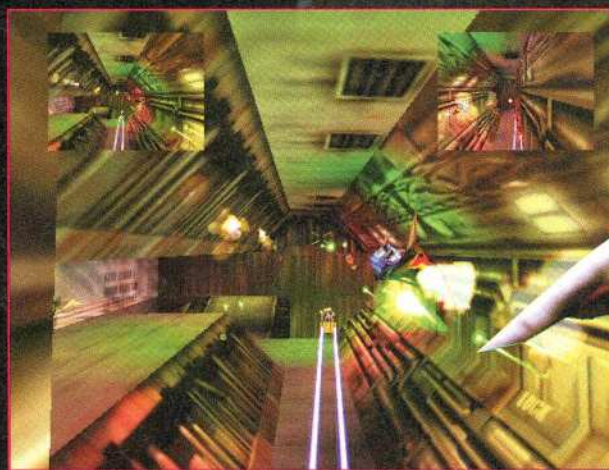
**V**olle Bewegungsfreiheit ist das herausragende Merkmal von „Forsaken“, das zur Zeit in den englischen „Probe“-Studios entwickelt wird. Doch statt einer langsamen, grafisch verhältnismäßig eintönigen Gang-Expedition wie in „Descent“ zaubern die Engländer ein fulminantes 3D-Spektakel, das Eure RAM-schwache Konsole bis zum letzten fordert. Während Probe zur Stunde an der künstlichen Intelligenz der Playstation-CPU-Gegner feilt und den furchterregenden Bossmonstern Leben einhaucht, macht sich das englische Iguana-Team an den Bau der Gang-Architektur auf dem Nintendo 64.



Was erwartet Euch in den gespenstisch ausgeleuchteten Höhlen und Gewölben von „Forsaken“? Im verzweifelten Kampf um eine Zukunft für die dezimierte Menschheit versucht Ihr mit Hilfe eines waffenstarrenden Gleiters die aktiven Verteidigungsanlagen komplexer Untergrundanlagen zu deaktivieren.

Dabei steht Euch wie in „Descent“ volle 360-Grad-Manövrierbarkeit zur Verfügung: Mit den L/R-Tasten rollt Ihr Euer Gefährt um die eigene Achse, und auch Eure Feinde rauschen gelegentlich kopfüber an Euch vorbei. Doch im Gegensatz zum Vorbild gibt es in den „Forsaken“-Schächten sowohl eine Euch wieder in die Ausgangslage zurückführende

Schwerkraft (die Euch bei der Orientierung hilft), als auch abwechslungsreiche Texturen und Polygon-Installationen, die Euch bei nochmaligem Durchfliegen eines bekannten Ganges ein sofortiges Deja-Vu-Erlebnis vermitteln. Denn statt langwieriger Orientierungsarbeit geht bei diesem Titel die Post ab: Schnelle, harte Baller-Action wird mit leistungsfähigen Waffen-Extras (siehe Kästen) und spektakulärer Technik kom-



Ob die zwei Zusatz-Sichtschirme (oben) auch in den Konsolenversionen enthalten sein werden, ist noch unklar.

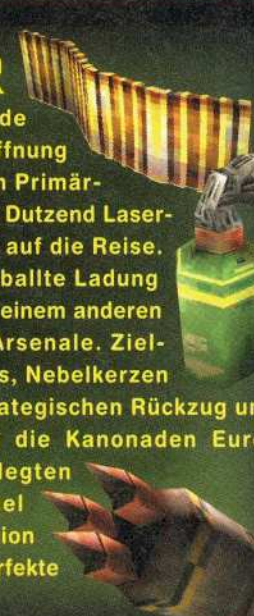
binert. Trotz der Komplexität der Level-Konstruktionen rieb sich MANIAC beim Vor-Ort-Termin in London verwundert die Augen ob der

## LASER-POWER

Während Ihr mit Strafe- und Rollfunktion vorsichtig durch die Gänge manövriert, solltet Ihr auch Ausschau nach dringend benötigten Extras halten. Mit Eurer anfänglichen Zwillings-Laserkanone richtet Ihr nämlich im Kampf gegen schildbestückte Gleiter wenig aus. Der Einfallsreichtum der Designer kennt hier glücklicherweise kaum Grenzen. Magazine stocken Eure Energieladung auf, Nitros ermöglichen schnelle Fluchtmanöver bei von hinten auftauchenden Feinden, und vor allem Waffen-Extras lassen Eure Lebenserwartung steigen: Mit Sidekick-Kapseln und Zielsuch-Lasern verwandelt

Ihr Euch in eine fliegende Festung, bei guter Bewaffnung schießt ein Druck auf den Primärwaffenknopf bis zu einem Dutzend Laser- und Plasma-Projektile auf die Reise. Genügt Euch diese geballte Ladung nicht, aktiviert Ihr mit einem anderen Knopf Eure Zusatz-Arsenale. Zielsuchraketen jagen los, Nebelkerzen helfen Euch beim strategischen Rückzug und Täuschziele wehren die Kanonaden Eurer Gegner ab: Selten legt der Designer soviel Wert auf pure Action und deren grafisch perfekte Darstellung.

rasanten Verfolgungsjagden und der faszinierenden Lichteffekte. Laser-Salven beleuchten gleißend schimmerige Gänge, Dauerfeuer-Salven lassen die Position eines hochgerüsteten Mutanten-Bikers erahnen: Hinter jeder Ecke kann ein waffenstarrer Jäger losfeuern! Leider können wir Euch im Rahmen dieses brandheißen Berichts noch keine Playstation-Bilder anbieten, diese werden wir Euch jedoch umge-







Multiplayer-Versammlung in der Halle des ersten Abschnitts: Alle Spielbilder stammen noch von der PC-Version.



Treffer: Einer der Kontrahenten trudelt aus der Bahn. Im Einzelspieler-Modus erwarten Euch neben Bikes auch Monster!



Mit dem Objekt-Editor werden die einzelnen Gleiter in den Gängen verteilt und das Design getestet.



Die Probe-Büros in London: Hier arbeiten die Entwickler von "Forsaken" momentan am Design des Einzelspielermodus.

hend nachliefern. Dafür dürft Ihr Euch mit Hilfe der SVGA-PC-Screenshots schon ein Bild von „Forsaken“ machen. Keine Angst: Trotz geringerer Auflösung und dem fehlenden Netzwerk-Modus (am PC ziehen bis zu 12 Biker in die Schlacht) macht die Sony-Variante bereits jetzt einen famosen Eindruck. Stellt Euch die Lichteffekte eines „Tunnel B1“ und die Beweglichkeit eines „Descent“ kombiniert mit flüssiger Grafik vor, und Ihr könnt erahnen, wie leistungsfähig die 3D-Engine ausgefallen ist. Leider fällt der anfangs geplante Link-Modus flach: Da laut Acclaim das Sony-Link-Kabel eine zu geringe Übertragungs-Bandbreite besitzt, können zwei Spieler nur über einen Split-Screen antreten. Doch auch in die-

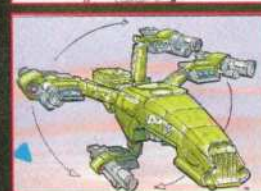


sem Modus überzeugte die sehr frühe Version schon mit technischer Leistung. Die Playstation-Fassung soll zusammen mit dem PC-„Forsaken“

im Spätherbst veröffentlicht werden, die Nintendo-64-Version legt erst im Frühjahr '98 los. *cb*

## Design-Kunst

In der Art-Abteilung von Acclaim leisten die Zeichner Überstunden: Neben einem kompletten Storyboard, das u.a. FMV-Sequenzen illustriert, werkeln die eifrigen Mitarbeiter an Design und Waffen-Ausstattung Eurer ärgsten Feinde. Umfangreiche Bilder-Mappen liegen auf den Schreibtischen, vollgestopft mit hochwertigen Zeichnungen: Jeder der mit verschiedenen Fähigkeiten versehenen Spielcharaktere erhält eine grafisch eigenständige Identität, vom ekligen Atom-Monster bis zum außer Kontrolle geratenen Ladekran werden Texturierung, Größe und Position bestimmt. Dabei kommen die von den Spieldesignern festgelegten Schacht-Routen zum Einsatz: Nur in enger Zusammenarbeit der Level-Editoren mit den Künstlern entsteht ein stimmiges grafisches Konzept und durchdachtes Spieldesign. Übrigens: In der monatelangen Planungsphase werkelten die Designer noch unter dem Arbeitstitel „Condemned“, inzwischen bekam das Projekt den finalen Namen „Forsaken“.



TITEL	Forsaken
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation, N64
BRD-RELEASE	4. Quartal

FAZIT

Flüssig geht die Welt zugrunde: Atemberaubende Laserschichten in düsteren 360-Grad-Korridoren. Maximale Hardware-Auslastung garantiert!



Work in Progress: Aufgrund intensiver Multiplayer-Sessions wird die Level-Architektur optimiert.



Der etwas lahme Bau-Gleiter in Aktion: Alle Objekte sind als Polygon-Konstrukte dargestellt!

# TEENAGER-TREK

**WORKS IN PROGRESS**

Wenn die "Earthworm Jim"-Entwickler ihr erstes Playstation-Jump'n'Shoot skizzieren, halten die Fans den Atem an. Geballte Kreativität und 32-Bit-Power treffen aufeinander...

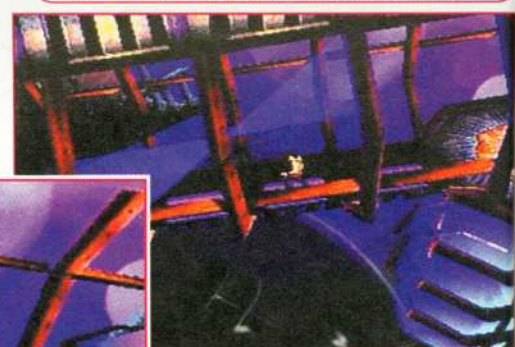
**D**ie US-Entwickler von Shiny kümmern sich neben dem Actiontitel „MDK“ (das PC-Original wurde kürzlich ausgeliefert) um ihr erstes echtes 32-Bit-Spiel: In „Wild Nines“ steuert Ihr Held Wex durch zoomende Polygon-Landschaften und beweist Euer Können in aberwitzigen Kämpfen gegen fantasievolle Kreaturen, die im Dienste des bösen Karn stehen. Dieses quadrat-kilometergroße sprechende Deckenfresko beherrscht mit seiner „Zero Cannon“ (schießt 500 Meilen weit) den halben Annapolis-Cluster. Doch der Reihe nach: Jüngling Wex, aufgrund eines Raum-Unfalls seiner Eltern beraubt, sieht sich nach Aufsetzen seiner Rettungskapsel auf Annapolis alleine den Herausforderungen des Überlebens gegenübergestellt. Als er inmitten von Altmüll und Dreck einen Handschuh aufstöbert und forsch anprobiert, erlebt unser Held die größte Überraschung seines 25jährigen Lebens: Als er spaßeshalber auf einen Fels zeigt, fährt ein hochexploriver Laserstrahl aus dem unscheinbaren Fäustling und läßt den Stein in hunderte kleiner Brocken zerspringen! Doch Wex findet noch mehr her-



Laserintensiver Ausflug durch den verglasten Aussichtskorridor einer Raumstation: Wex schießt scharf!



Dank Polygondarstellung zoomt die Kamera auch bei Wex' wildem Raumflug punktgenau.



„B-Angus“, einem sympathischen Fledermaushund, der es sich in Wex' metallischer Schultertasche wohnlich einrichtet, macht sich unser Held auf, den Diktator Karn zu besseren Taten zu „überreden“ und dabei vielleicht auch seine

Eltern wiederzufinden... Doch halt: Was hat es nun mit den „Wild Nines“ auf sich? Die Lösung findet sich in einer verfallenen Hütte in den Bergen von Annapolis. Von dort aus dringen Schreie und Explosionen nach draußen. Wex hört die sonderbaren Geräusche und findet acht junge Alien-Teenager im Kampf mit brutalen Soldaten-Schergen des Karn. Dank seines Handschuhs räumt Wex ordentlich unter den Fieslingen auf. Und siehe da: Die geknechteten Alien-Teenager, schwer beeindruckt von Wex' Kräften,



aus: Je nach Handhaltung verändert sich die Zusammensetzung der Energieladung: Von gleißenden Lichtwellen bis zu Dauerfeuer-Serien hat Wex die Macht, alles um sich herum in Stücke zu schießen. Die Intensität der Entladungen nimmt sogar noch zu, wenn Wex eine stählerne Schultertasche benutzt. Zusammen mit seinem Verbündeten und neugewonnenen Freund



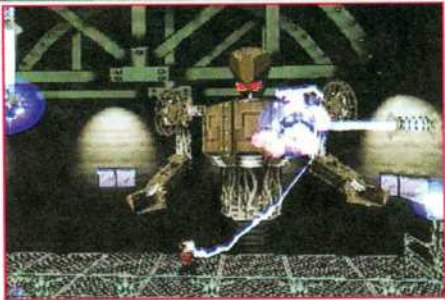
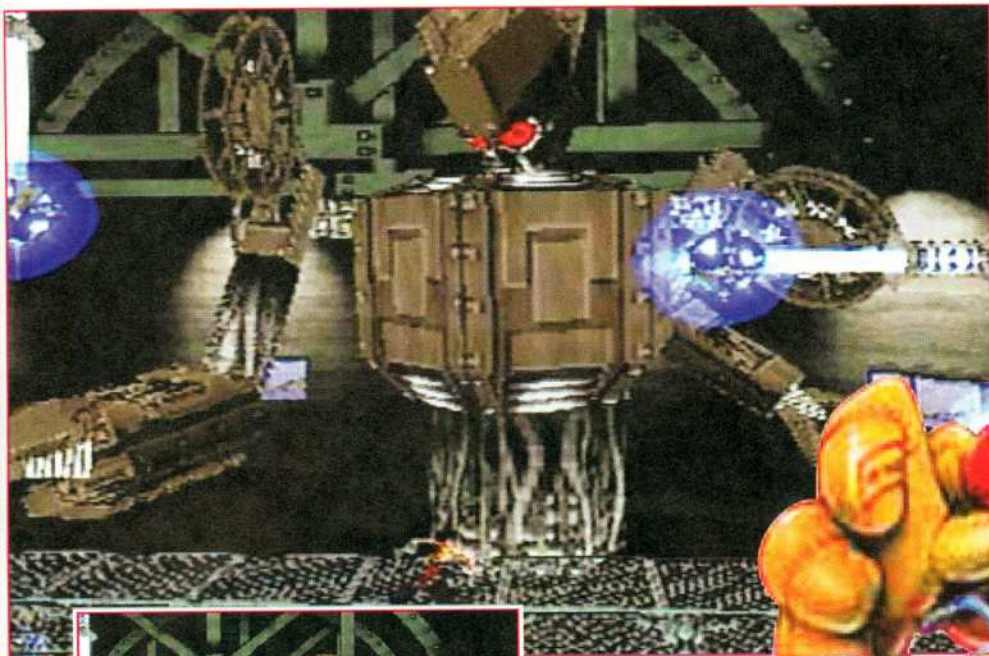
Schweißtreibender Kisten-Marathon in der Annapolis-Lagerhalle: Die Kamera dreht sich mit.



Im Blitzlicht-Lasergewitter wird der hünenhafte Wachroboter bald durchgeschmort sein...

**FAZIT**  
**TITEL** Wild Nines  
**HERSTELLER** Shiny  
**SYSTEM** Playstation  
**BRD-RELEASE** 3. Quartal  
**Abgedrehtes Polygon-Jump'n'Shoot, das mit interessanten Story-Wendungen und ehrgeizigem Polygon-Design glänzt.**





Hartes Laserduell gegen den Roboter-Riesen: Funkensprühende Effekte!

schließen sich dem neuen Freund umgehend an. Von nun an erzittern die bösen Mächte vor den legendären Fähigkeiten der Rächer: Die „Wild Nines“ befinden sich nämlich bereits auf dem Weg zum Palast des Karn...

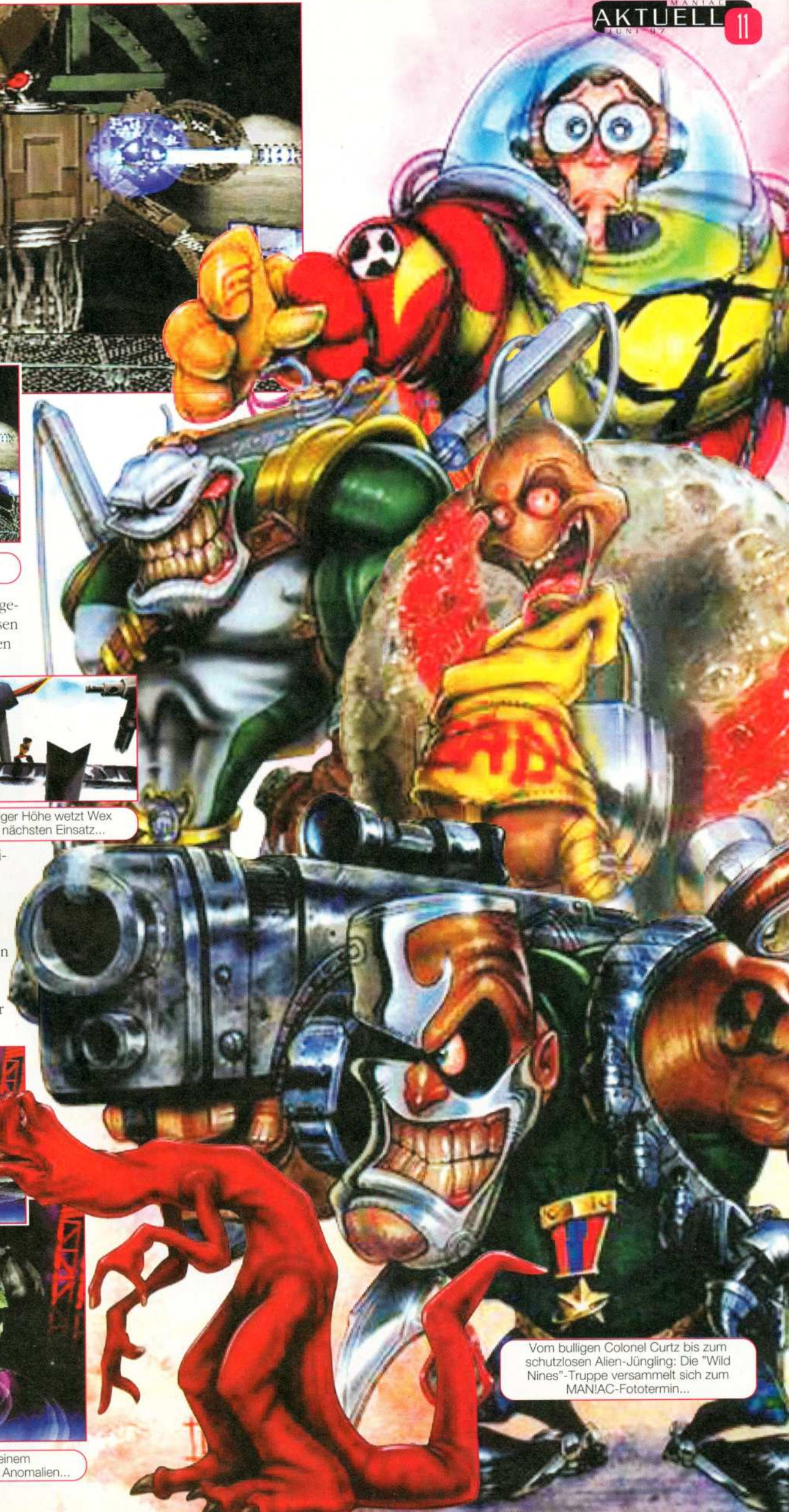
Auf dieser Doppelseite seht Ihr neben den aberwitzigen Artworks der „Wild Nines“-Protagonisten auch einige frühe Bildschirmfotos. Mit interaktiver Umwelt und vielen gagreichen Mini-Spielchen innerhalb der Hauptstory ist das Shiny-Spiel einer der vielversprechendsten Ansätze für das Jump'n'Shoot-Genre: Wenn genausoviel Esprit und Professionalität in die technische Gestaltung wie in die Story und das Charakterdesign eingeht, dann haben wir allen Grund zur Vorfreude! *cb*



In luftiger Höhe wetzt Wex zum nächsten Einsatz...



Pause für schwierige Heldenfüße: Mit einem feilschnellen Gleiter düst Wex in gefährliche Anomalien...

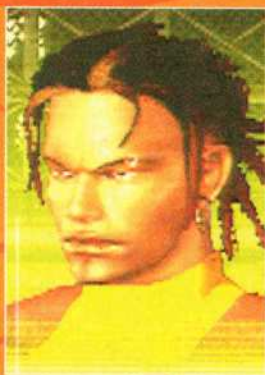


Vom bulligen Colonel Curtz bis zum schutzlosen Alien-Jüngling: Die "Wild Nines"-Truppe versammelt sich zum MANIAC-Fototermin...

# EIN SCHLÄGER SELTEN

Während Squares "Bushido Blade" Prügelfans mit traditionellen Schwertkämpfen lockt, kontert Namco mit dem brandneuen "Tekken 3"-Automat: MANIAC hat auf der Playstation-ähnlichen Hardware probegespielt.

## Der Tänzer aus dem Dschungel



Selbst unter Kampfsportlern war bis vor kurzem Eddys brasilianische Kampftechnik Capoeira nur wenigen bekannt: Die auf Rhythmus basierende Technik wurde in Zeiten der Unterdrückung als Tanz getarnt, Kampfsportfans kennen den Stil aus dem Film „Only the Strong“. Rastaman Eddy beherrscht eine Anzahl von spektakulären Sprungkicks, die auch gegen einen liegenden Gegner angewendet werden können. Besonders beeindruckend ist jedoch sein Unblockable-Move: Um den Feind mit einer gesprungenen Schraube in die Ecke zu klatschen, drückt Ihr das Steuerkreuz nach hinten/unten und betätigt gleichzeitig beide Kick-Buttons.

**W**ährend "Killer Instinct"-Fans auf satte Combos und blutige Finishing-Moves setzen, steht in "Tekken" seit jeher die Kampftechnik im Vordergrund: Sieger ist nicht der schnellste Dauerfeuerdaumen, sondern derjenige Krieger, der seine Special-Moves und Abwehrgriffe zum richtigen Zeitpunkt einzusetzen weiß. Besonders wichtig ist dies in Spezialsituationen eines Kampfes: Steht Ihr z.B. mit dem Rücken zum Gegner oder windet Euch schmerzgepeinigt am Boden, entscheidet die richtige Tastenkombination, ob Ihr den Kampf zum Guten wendet. Wer schon die erfolgrei-

**TITEL**  
Tekken 3  
**HERSTELLER**  
Namco  
**SYSTEM**  
Arcade  
**BRO.-RELEASE**  
unbekannt

**Flotte Polygonprügelei mit unzähligen Spezielschlägen und ausgeklügelten Kampfsportcharakteren: Prügelfans freuen sich auf Capoeira-Kämpfer Eddy.**

FAZIT



Auch ein FMV-Vorspann hat auf der Automatenplatte Platz: Für die Abspanne erwarten wir bei der Playstation ebenfalls Filmschnipsel.

chen Vorgänger von Namcos Prügeltrilogie kennt, findet sich in „Tekken 3“ sofort zurecht: Neben Kung-Fu-Bulle Lei und Löwenschläger King finden sich auch Hong-Kong-Cop Lei, Samurai-Krieger Yoshimitsu, Nahkampfexpertin Nina, Rocker Paul und Altmeister

Heihachi wieder zum Turnier ein – wobei Heihachi diesmal die Tür zum Endgegner bewacht und nicht angewählt werden kann. In der geplanten Playstation-Version werdet Ihr ihn jedoch mit großer Wahrscheinlichkeit auch selbst spielen können. Alle Kampfsportler haben einige neue Tricks auf Lager, die gewohnte Steuerung blieb jedoch erhalten: Während Euch Samurai-Ritter Yoshimitsu sein Laserschwert um die Ohren haut und mit seiner Handstandatacke auf dem Säbel um Euch herumhüpft, beeindruckt Motorradrocker Paul mit neuen Faust- und Ellenbogentricks. Auch Law begeistert seine Fans mit unbekanntem Bodenrutschern und Kick-Kombinationen; Cop Lei hat einige spektakuläre Sprünge in seinen schwungvollen Trunkenstil eingebaut. Gastgeber der dritten Schlacht ist der widerliche Dämon Ogre, der Euch mit seinem höllischen Feuerhauch zu Tode brutzeln möchte. Das hat er sich zwar schön ausgemalt, jedoch nicht mit den neuen Kriegern gerechnet: Kickboxer Jin vereinigt die gefährlichen Uppercuts von Kazuja sowie die kraftvollen Fußtechniken von Jun, Shaolinkämpferin Xiaoyu überrascht mit komplizierten Ausfallschritten und vielfältig kombinierbaren Handkantenschlägen. Wer im Vorgänger mit Vorliebe die wendige Jun anwählte, kann schon mal Cola und Pizza für langwierige Trainingsstunden bereitstellen. Für flotte Kick-Techniken sorgt Straßenkämpfer Hwoarang, der Euch mit den Trittkombos von Baek und Kazujas Wirbelatacken eindeckt. Letzter und



Mit der Wurfkombination führt Ihr nicht nur Griffe, sondern auch krachende Kombos aus.



Gegen Eddys spektakuläre Capoeira-Technik hat selbst Orge keine Chance: Flottes Kombinieren führt zum Erfolg.

interessantester Neuzugang ist Capoeira-Tänzer Eddy, der mit seiner brasilianischen Kampftechnik zu akrobatischen Höchstleistungen anspornet. Besonders eindrucksvoll ist sein Unblockable-Move, bei dem er zum



## Der Mann aus der Gasse

Kickspezialist Hwoarang hat seine Kampftechnik nicht in einem Dojo gelernt, sondern in den Straßen der Großstadt. Dementsprechend hart sind auch seine Kickkombinationen, die Ihr wie bei Baek abwechselnd zur Brust und zum Knie ansetzen könnt. Auch vor seinen gefürchteten Oben/unten-Wirbelatacken solltet Ihr Euch in Acht nehmen. Seine spektakulärste

Aktion ist jedoch der Dreifachkick in der Luft: Lenkt nach vorne/oben und drückt linker Kick, rechter Kick und wieder linker Kick.



# KOMMT ALLEIN



Schlagvielfalt pur: Nach einem Sprint könnt Ihr mit Bodenrutscher, Kick, Remppler oder Spezialgriff angreifen.



Das geht auf die Bandscheiben: Heihachis Powerbombe blieb auch im dritten "Tekken"-Turnier erhalten.

Schwungholen dreimal um die eigene Achse tänzelt, um den Gegner anschließend mit einer gesprungenen Schraube in die Ferne zu schleudern. Wie in den Vorgängern wurde jedem Arm und Bein eine Feuertaste zugeordnet, Würfe führt Ihr mit einer Kombination aus Schlag- und Kickbuttons aus. Auch die eindrucksvollen Abwehrwürfe blieben erhalten: Mit schwungvollen Ju-

Jutsu- und Aikido-Griffen verbinden die Fighter Block und Gegenangriff zu einer spektakulären Konterattacke. Obendrein gibt es auch die Möglichkeit, den Feind zu Boden zu werfen und sitzend auf der Brust eine krachende Schlagserie zu landen – die der Gegner selbstverständlich mit dem passenden Kontermove in einen schmerzhaften Armbieger verwandeln kann. "Tekken"-Fans schätzen das Kampfsystem wegen seiner unzähligen Spezialmanöver, die Ihr nur in bestimmten Situationen anwenden könnt: Allein aus dem Sprint heraus sind je nach Anlauf bis zu fünf Rempel-, Bodenrutscher- und Sprungkick-Attacken möglich. Einzelne Kampfsituationen wurden im Vergleich zum Vorgänger verfeinert: Will der Gegner z.B. über Euch trampeln, während Ihr am Boden liegt, könnt Ihr im neusten "Tekken"-Turnier mit einer Strampelattacke kontern und dem Feind gegen das Schienbein treten. Doch nicht nur das Kampfsystem wurde erweitert, auch die neuen 3D-Hintergründe können sich sehen lassen: Statt der Bitmap-Tapeten der Vorgänger findet Ihr nun Polygonwälder, düstere Burgen, Tempelsäule und palmenbewachsene Südseeinseln vor. Dem Hintergrund nähern könnt Ihr Euch jedoch nicht, wie im Vorgänger erscheint der Untergrund als Endlosfläche. Die Playstation-Umsetzung von "Tekken 3" erwarten wir noch in diesem Jahr. oe



Im Gegensatz zu den Vorgängern wird in "Tekken 3" mit Special-FX nicht gespart: Nach jedem Wurf landet Ihr krachend in einer Staubwolke.

## Traditionelles Schattenboxen mit Xiaoyu

Die präzise Handkantentechnik von Xiaoyu kennt Ihr bereits aus unzähligen Kung-Fu-Filmen: Der Kampfstil der Shaolin ist leicht an den schwungvollen Rundumschlägen mit gestreckten Armen zu erkennen. Ebenso geschmeidig wie ihre glatzköpfigen Lehrmeister schlängelt sich Xiaoyu mit irritierenden Ausfallschritten an Euren Angriffen vorbei und hält unerfahrene Gegner für Minuten zum Narren. Das Geheimnis ihrer Kampfkünste sind jedoch die unberechenbaren Handkantenkombinationen, die sie meist mit einem herzhaften Tritt abschließt.



Hobby-Doktor bei der Arbeit: Heihachi verpaßt Law eine schmerzhafte Rückenmassage.



Laws Saltkick ist auch im dritten Teil das bestimmende Element seiner Technik.

## Frisch von der Kickboxschule



Der gelenkige und blitzschnelle Jin hat sich die bildhübsche Jun als Vorbild genommen, die in den Vorgängern die Fäuste schwang. Besonders gefährlich ist sein überraschender Doppelkick, der zuerst das Knie und dann das Kinn trifft. Wendet Ihr einen seiner Würfe an, beeindruckt Jin mit akrobatischen Sprüngen. Auch von Kazuja hat der anmutige Muskelmann gelernt: Bleibt lieber außerhalb der Reichweite seiner krachenden Uppercuts!

...Erstes DVD-Spiel von Access noch 1997: Der US-Spielerhersteller Access ("Links") will noch in diesem Jahr ein DVD-exklusives Grafikadventure fertigstellen und vermarkten. "Poisoned Pawn" ist ein FMV-Abenteuer mit Michael York in der Hauptrolle. Neben der Kinogerechten Bildqualität der "Digital Versatile Disk" (DVD) soll der Titel auch die Audiofähigkeiten des neuen Mediums nutzen und AC-3-Raumklang-Soundeffekte und Musik enthalten.

## Electronic Arts unterstützt das Nintendo 64

**Electronic Arts wird einem Abkommen mit Nintendo zufolge seine "EA Sports"-Reihe für das N64 veröffentlichen.**

Die ersten Spiele werden voraussichtlich Anfang 1998 erscheinen. Ausnahme bildete das enttäuschende "FIFA 64", das bereits Ende März in Deutschland ausgeliefert wurde. Larry Probst, Chairman von EA: "Das Nintendo64 verfügt über eine großartige Technologie, die unseren Programmierern eine ganze Reihe neuer Möglichkeiten in der Spiele-Entwicklung bietet." Hiroshi Yamauchi, Präsident von Nintendo Co. Ltd. erklärte dazu: "Qualitativ hochwertige Software ist die treibende Kraft, die hinter den verschiedenen Hardware-Systemen steht. Deshalb freuen wir uns, dieses Abkommen mit EA geschlossen zu haben, dem weltweit führenden unabhängigen Hersteller von Videospiele. Electronic Arts unterstützt das N64 mit einer Reihe von Sportspielen aus der bekannten EA Sports-Serie."



Der (mißglückte) Beginn einer langen Partnerschaft: "FIFA 64" hält nicht, was der Name verspricht.

## Farbige Controller-Paks

**Passend zu den in Kürze erhältlichen Nintendo64-Joypads gibt es jetzt auch bunte Controller-Paks.**

Die "Innovation"-Paks haben wie die Original-Nintendo-Karten eine Speicherkapazität von 1 MBit. Im Redaktions-Dauertest funktionierten sie (im Gegensatz zu einigen Multi-Paks) einwandfrei. Die in sechs Farben (von Controller-grau bis zu peppigem gelb und rot) lieferbaren Karten erhält Ihr für knapp 40 Mark von Grobi's Game-shop, Tel.: 05522/73477.



## Playstation-Gerüchteküche: Weder 4-fach CD-ROM noch Speicher-Add-On

**Hartnäckig halten sich Gerüchte um eine neue Version der Playstation mit geänderten Leistungsdaten und schnellerem CD-Laufwerk.**

War wird mit der "Playstation C" tatsächlich eine neue Revision der Hardware in Serie gehen, doch beschränkt sich diese Modifikation auf den internen Aufbau. Dadurch ergibt sich für die Funktionsweise selbst jedoch keine Änderung. Gerüchte über schnellere CD-Laufwerke und zusätzliche Speicher-Erweiterungen sind somit rein spekulativ: Sony weist solche Mutmaßungen zurück. Sollte für "Tekken 3", das auf einer im Vergleich zur Playstation leistungsfähigeren Hardware beruht ("System 12"), eine Speichererweiterung o.ä. geplant sein, ist dies eine Überlegung von Namco und keine generelle Planung, die Playstation zu modifizieren.



Playstation: Die grundlegenden Hardware-Leistungsdaten bleiben auch mit der "Playstation C"-Version erhalten.

## Feuer frei: 10 Laser-Lichtpistolen für die Playstation zu gewinnen!

**Zubehör-Spezialist "Just!" stellt mit der Sony-Lichtpistole mit aufsteckbarer "Red Sight"-Lasereinheit eine echte Innovation vor.**

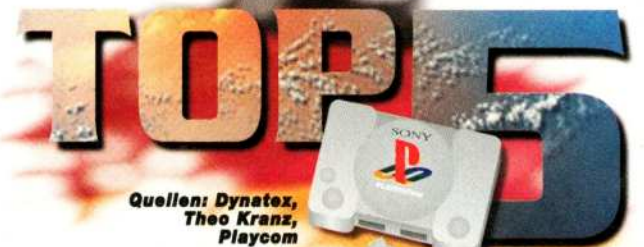
Mit dem Aufsatz, der über Kontaktpunkte der Pistole mit Strom versorgt wird, braucht Ihr Euch nicht mehr nur über Kimme und Korn an Eure Bildschirm-Ziele heranzutasten. Der "Red Sight"-Aufsatz markiert deutlich die Trefferfläche Eurer Pistole auf dem Bildschirm und erleichtert damit das Zielen. Die Reichweite des Lichtpunktes beträgt mehr als fünf Meter – genug, um auch in größeren Räumen bequem vom Sofa aus seiner Leidenschaft nachzugehen. Um die Höhe des Lichtpunktes zu verstellen, dreht Ihr einfach ein Rändelrad an der Unterseite des Aufsatzes. Das Design ist an Konami's "Hyperblaster" angelehnt, aufgrund eines breiteren Abzugs ist das Just!-Modell jedoch besser zu handhaben.



In Zusammenarbeit mit "Just!" verlost MAN!AC zehn der originalen Zubehör-Teile. Schreibt uns einfach eine Postkarte, auf der drei Playstation-Spiele vermerkt sind, die mit Lichtpistole zu spielen sind. Ein Tip: Es zählen auch Import-Spiele!

Die Adresse: Cybermedia GmbH, Stichwort "Just!-Terminator", Wallbergstraße 10, 86415 Mering.

Wollt Ihr Euch nicht auf Euer Glück verlassen, könnt Ihr die innovative Lichtpistole auch im Fachhandel erwerben. Die Pistole alleine kostet knapp 80 Mark, das Modell mit Laserpointer ist für ca. 130 Mark zu haben.



Quellen: Dynatec, Theo Kranz, Playcom

- 1 - **Porsche Challenge** **Sony**  
Kühler Fahrtwind, heiße Drifts: Das hochwertige Zuffenhausen-Rennspiel aus England fährt garantiert nicht in den Gräben.
- 2 - **Legacy of Kain** **BMG**  
Käsig im Gesicht: Helft dem fanatischen Blutfan Kain, mal 'was anständiges zu trinken zu bekommen...
- 3 - **Excalibur 2555 AD** **Telstar**  
Das kann doch eine Heldin nicht erschüttern: Trotz leichten Programm-Problemen (siehe rechts) verkauft sich Merlin's Nichte sehr gut.
- 4 - **ISS Deluxe** **Konami**  
Fußball total: Neben DFB-Pokal und Liga-Finish findet der aufrechte Sony-Fan auch noch Zeit für Pad-Pässe und Knopf-Kopfbälle.
- 5 - **Command & Conquer** **Virgin**  
Laß' krachen, Kumpel: Spaß und Spannung mit den Winz-Heroen aus den ganz und gar nicht witzigen GDI-NOD-Streitereien.



## Playstation-Peripherie

Mit zwei empfehlenswerten Playstation-Artikeln vergrößert Zubehör-Hersteller Interact sein Programm.

Mit dem hervorragend in der Hand liegenden "PS-ProgramPad" könnt Ihr nach Herzenslust Special-Moves und Kombinationen auf die eingebaute Batterie abspeichern. Waren bei bisherigen programmierbaren Pads die Funktionen nicht variabel, (z.T. wurden eingegebene Kombinationen von pingeligen Spielen nicht erkannt) sorgt dieses Pad mit ausgefeiltem Komfort (Pieps-Sound und LED) und einstellbaren Ruhe-Intervallen für die totale Kontrolle. Doch selbst wenn Ihr die Programm-Funktion nicht nutzt, ist das knapp 60 Mark teure Pad durch seine gute Verarbeitung und Ergonomie ein echter Tip. Ebenfalls empfehlenswert ist das Interact-Joyboard "PS Arcade" zum Preis von knapp 100 Mark. Mit leichtgängigem Mikroschalter-Stick und großen Tasten lässt sich das massive



Board sehr gut bedienen. Auch für die linke Hand ist genügend Auflagefläche vorhanden. Hätten auch die Knöpfe Mikroschalter spendiert bekommen, wäre dieses Board noch ein Quentchen besser ausgefallen. Eine zweistufige Dauerfeuer-Funktion

(mit LED-Anzeigen für jeden Knopf) und eine Zeitlupenfunktion runden die Features ab. Geeignet ist das Joyboard zwar (wie alle Sticks) nur für weniger Knopf-intensive Action-Spiele und Beat'em-Ups (Ihr bedient alle Tasten mit der rechten Hand), doch die Verarbeitung wird dem Namen gerecht. Beide Produkte erhaltet Ihr im Fachhandel.

## S-Video-Kabel für das N64 erhältlich

Mit dem S-Video-Kabel verbessert sich das Bild des N64 im Vergleich zum Video-Signal deutlich.

Das S-Video-Kabel ist in zwei Varianten erhältlich: Entweder mit der kleinen Hosiden-Rundbuchse, oder mit einem Scart-Stecker. Das resultierende N64-Bild ist sowohl kontrastreicher als auch schärfer als die normale Video-Darstellung. Der Preis für die Kabel beträgt knapp 50 Mark, sie sind bei Wolfsoft, Tel.: 02622/83517, erhältlich.

## Jetzt definitiv: Playstation-Link bleibt!

Nach monatelangen Überlegungen hat Sony entschieden, die Link-Buchse der Playstation nicht zu kappen.

Das Rätselraten hatte Sony mit einer Entwickler-Order aufgelöst, den Link-Modus der Konsole nicht mehr zu unterstützen. Opfer dieser Richtlinie waren u.a. die Titel "Rage Racer" und "Ballblazer Champions". Inzwischen wurde die Order außer Kraft gesetzt: In Zukunft werden also wieder vermehrt link-fähige Spiele erscheinen. Die Überlegung von Sony wurde durch die geringe Software-Unterstützung des Link-Modus und mangelhafte Link-Kabel-Verkäufe ausgelöst.

## Zukünftige Capcom-Spiele mit Q-Sound

Das Software-basierte Raumkang-Verfahren "QSound" wird von Capcom bereits seit zwei Jahren in Spielautomaten verwendet.

Durch ein Lizenz-Abkommen darf der japanische Spielehersteller die QSound-Technologie jetzt in allen zukünftigen Automaten-, Computer- und Videospielen verwenden. Offiziell angekündigt wurde bisher das Action-Adventure "Resident Evil 2", dessen audiovisuelle Wirkung durch QSound-Effekte verstärkt werden soll.

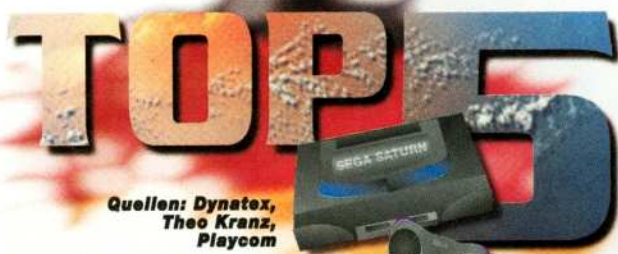


"Resident Evil 2": Gruselschauer-Bonus durch unheimliche "QSound"-Effekte.

## Gremlin übernimmt DMA Design

Die in Entwicklung befindlichen DMA-Projekte werden wie geplant fertiggestellt und noch unter dem BMG-Interactive-Label veröffentlicht.

Dazu zählt u.a. auch das Actionspiel "Grand Theft Auto", das für beide 32-Bitter geplant ist. Voraussichtlich ab Anfang 1998 jedoch erfolgt die Entwicklung ausschließlich für Gremlin Interactive, dessen letzte Titel das Rennspiel "Hardcore 4x4" und "Reloaded" waren. "Lemmings"-Erfinder DMA Design wird mit seinem Manager David Jones in der Führungsspitze von Gremlin als "Creative Director" vertreten sein und eine gewisse Eigenständigkeit der Gesellschaft wahren. DMA ist einer der wenigen englischen Hersteller mit Nintendo-64-Lizenz- und voll integrierter N64-Entwicklungsumgebung. Welche Nintendo-Spiele (z.B. "Silicon Valley") noch über den bisherigen Publishing-Partner BMG Interactive erscheinen und welche bereits von Gremlin vermarktet werden, ist noch nicht bekannt. In Deutschland werden Gremlin-Titel von Softgold vertrieben, während in den USA die Distribution über Interplay erfolgt.



Quellen: Dynatec, Theo Kranz, Playcom

- 1/2 **Manx TT Superbike** **Sega**  
Das größte Glück der Erde liegt auf dem Sattel der Hondas: Eine kleine idyllische Insel voller lärmender Bikes.
- 2/4 **Die Hard Arcade** **Sega**  
Bedrohlich kurz: Wer die Tochter des Präsidenten kidnappt, hat von Sega's Bruce Willis dem II. keine Gnade zu erwarten.
- 3/- **FIFA Soccer '97** **Electronic Arts**  
Kicker-Kulmination: Die offiziellen Bayern-Cracks sind nur im EA-Turnier aufgeboten, Ippisch und Bannert spielen dagegen bei "Worldwide Soccer".
- 4/1 **Soviet Strike** **Electronic Arts**  
Neulich, im Süden Rußlands: Panzer aus dem dem Ruckel-Land schießen, Rotor-Agenten sterben einsam.
- 5/- **NHL Hockey '97** **Electronic Arts**  
So schmeckt der Winter: Wenn der Puck durch's Stadion saust, der User schnell zum Joypad braust.



SAVING

...Pixar schließt seine "Interactive"-Abteilung; Der US-Grafikspezialist Pixar ("Toy Story") beendet sein Engagement auf dem Spiele- und Multimedia-Markt. In dieser Sparte Beschäftigte, die bislang CD-ROMs entwickelten, werden in andere Abteilungen verschoben. Auch Pixar-Partner Disney baut seine Spiele-abteilung ab. Knapp 200 Kreative von Disney Interactive werden in den nächsten Wochen ihre Arbeit verlieren.

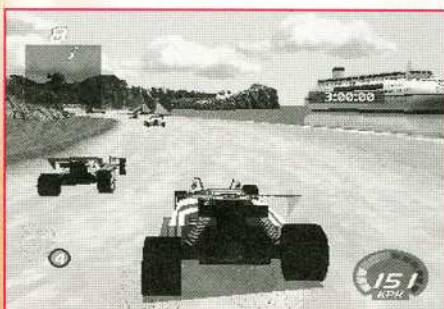
## Total Drivin'

Ocean für Playstation, ab Sommer in Deutschland

**DS** Darf's noch mehr Realität sein? Beim "Total Drivin'"-Wettbewerb modellieren die Designer authentisches Fahrverhalten von 40 verschiedenen Fahrzeugen. Entwickler Eutechnyx macht dabei aber nicht den Fehler, auf schnelle Action zu verzichten: Rasante Drifts und Vielfalt sind hier Trumpf. Auf Stadtkursen heizt Ihr mit "Ridge Racer"-Karossen durch Tunnelabschnitte, im hohen Norden schlidder Ihr mit Geländewagen durch einen Eiskanal und bei der Strandrallye erkundet Ihr frei von Straßenzwängen mögliche Abkürzungen im Dune-Buggy.



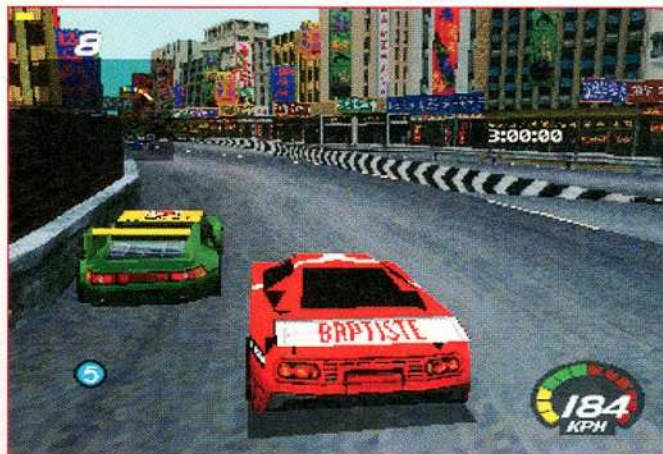
Oweia, eine der Kurven erweist sich als heimtückisch!



Strandspaß: Erkundet mögliche Abkürzungen, aber steuert nicht zu nahe an's Wasser!

Sogar in Formel-1- und Indy-Modelle dürft Ihr einsteigen! In der Endversion sollen 30 Strecken auf fünf Kontinenten für Abwechslung bei den Rennspielfans sorgen – damit kämpft "Total Drivin'" gegen das französische "V-Rally" um den 32-Bit-Streckenrekord. Andrew Richards, Designer der Mega-Drive-

Version von "Pete Sampras Tennis", feilt zur Zeit noch eifrig an der 3D-Engine des Fahr-spektakels: Bisher läuft das Geschehen zwar flüssig ab, nur das Verhalten der Renner in Extremsituationen läßt noch zu wünschen übrig:



Hoppla, das hier kenn ich doch? Ähnlichkeiten zu bekannten Namco-Flitzern sind nur grafischer Art.

Beim Abflug in die Böschung bewegt sich die Frontpartie noch recht unnatürlich wie ein Kreisel. Als Multiplayer-Schmankerl ist neben dem Zweispieler-Modus auch eine Quartett-Rallye mit vier Teilnehmern



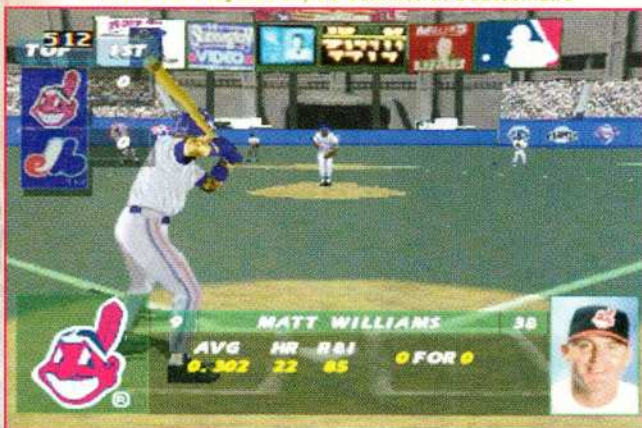
Schmuckloser Drift-Marathon in der Eisbahn: Hier arbeitet Ihr exzessiv mit Bremse und Getriebe.

(Link und Splitscreen zugleich) möglich. Das Rennen beobachtet Ihr aus einer von vier Perspektiven, die Außenansicht läßt sich schon jetzt prima steuern. Mit einer Fern-Ansicht wie in "Speedster" habt Ihr dagegen die maximale Übersicht.



## Allstar Baseball

Acclaim für Playstation, ab Sommer in Deutschland



Pitcher & Batter: Baseball-Fans freuen sich auf eine liebevolle und professionelle Acclaim-Interpretation.

**DS** Acclaim setzt die hauseigene Baseball-Serie mit Namensgeber Frank "Big Hurt" Thomas fort: Bei Iguana ("Turok", "NBA Jam") entsteht im Moment die Playstation-Fassung des 97er "Allstar Baseball – Featuring Frank Thomas". Im Hauptmenü wählt Ihr aus den Standard-Optionen, inklusive reichhaltigem Statistik-Reservoir der Original-Cracks. Die ausgefeilte Steuerung sucht den Kompromiß aus anspruchsvoller Simulation und zugänglichem



Dank mehreren Blickwinkeln ist Übersicht Trumpf

Mainstream-Sportspiel. Trainingseinheiten verbessern Euer Spiel ebenso wie ausgefeilte Taktiken. Ob das Ganze auch Baseball-Frischlinge anspricht, klären wir in Kürze.



## Battlesports

Acclaim für Playstation, ab Juni in Deutschland



So ein Schelm: Euer Kontrahent sichert sich fragwürdige Feldvorteile durch Dauerfeuer-Kanonaden.

**DS** Ave Cäsar, die Gladiatoren der "Battlesports"-Liga grüßen dich! Stellt Euch vor, in ferner Zukunft in einer schmucklosen Arena gegen einen zu allem entschlossenen Haudegen anzutreten – in einem Ballspiel! Doch statt Hackentrick und Steilpaß versucht Ihr Euer Glück mit Laserfeuer und Drängel-Manövern. Euer Gleiter heftet sich bei Kontakt einen Energie-Ball an die Flügel, per Knopfdruck schießt Ihr die



Welchen Gleiter können Sie sich leisten, werter Sportler?

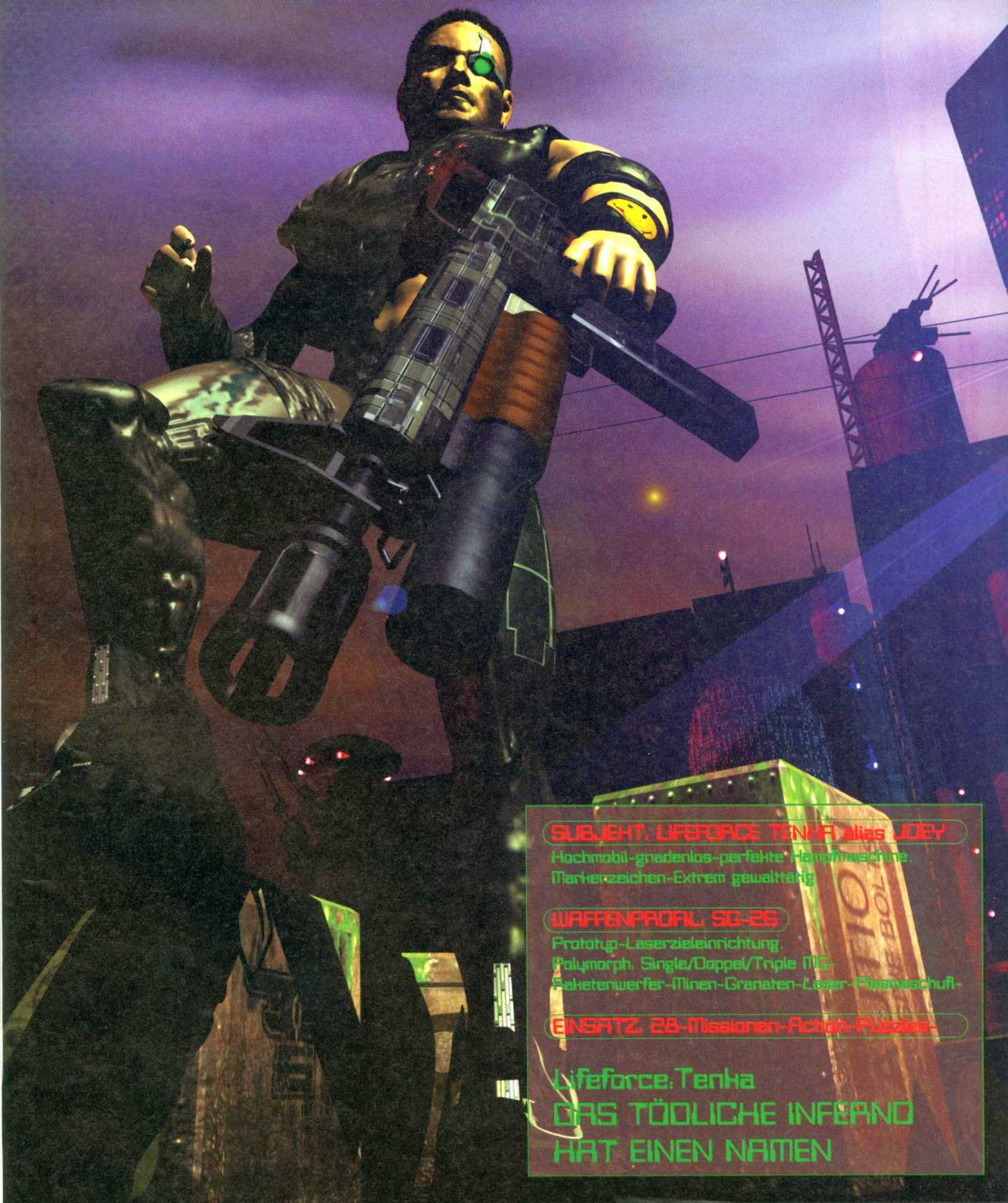
Ladung ins Schwarze und kassiert Tore, Geld und Groupies. Die Umsetzung der 3DO-Veranstaltung präsentiert sich im leicht aufgepeppten Grafik-Gewand – mal sehen, ob auch der Spielspaß erhöht wurde.



...In unserem "V-Rally"-Bericht in MANIAC 5/97 hat sich ein falsches Release-Datum eingeschlichen: Stéphane's Team hat die französische Playstation-Rally bereits zu 70% fertiggestellt – bis spätestens Ende Juni soll der Silberling in den Regalen liegen.







**SUBJEKT: LIFEFORCE TENKA alias JOEY**

Hochmobil-gnadenlos-perfekte Kampfmaschine.  
Markenzeichen-Extrem gewalttätig

**WAFFENPROFIL: SG-26**

Prototyp-Laserzieleinrichtung.  
Polymorph, Single/Doppel/Triple MG-  
Paketwerfer-Minen-Granaten-Laser-Plasmascuff-

**EINSATZ: 28-Missionen-Action-Puzzles**

Liferforce: Tenka  
DAS TÖDLICHE INFERNO  
HAT EINEN NAMEN

"...nicht gerade friedfertig...gehört in jede gut sortierte Spielesammlung"

PlayStation Magazin 4/97, Wertung: 1,9

"...gnadenlos drückende Atmosphäre...brillante Optik...intelligente Rätsel"

Next Level 4/97, Wertung: 85%

"Respekt, Respekt! Empfehlenswert für echte Einzelkämpfer..."

MegaFun 4/97, Wertung: 85%

"...absolut Top"

Fun Generation 4/97, Wertung: 9 von 10



PS and "PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. Liferforce Tenka, Psychosis and the Psychosis logo are trade marks or registered trade marks of Psychosis Limited. ©1997. ALL RIGHTS RESERVED.

LIFEFORCE  
**TENKA**



# KAMPF KONSOLEN



## 50

20 von 100 Punkten sind noch übrig: Während wir in der ersten Runde des „Kampf der Konsolen-Giganten“ für Grundausstattung und Lieferumfang, Hardware-Leistung und Zubehör maximal 80 Punkte vergaben, sind uns das Spieleangebot und die Software-Perspektiven die restlichen 20 Zähler wert. Wer glaubt, nur die Spiele sind wichtig, Chips, Buchsen und Pads hingegen egal, der ignoriert die Startfolge in MAN!AC 5/96 und findet auf den kommenden Seiten eine klare Antwort auf die Frage: „Welches Gerät hat die meisten und besten Spiele?“ Für alle anderen erschließt sich der Sieger aus der Kombination

# OF DER -GIGANTEN

Software verkauft Hardware: Zum Finale unseres zweiteiligen Konsolen-Vergleichs untersuchen wir das Spieleangebot für Playstation und Nintendo 64 und blicken in die Software-Zukunft: Mit welchem Gerät habt Ihr bis zur Jahrtausendwende Euren Spass?

## WERTEN WIR

von Hardware und Software. Bisher steht's haarscharf 67% zu 63% (von 80%) für das neue Nintendo 64. Um eine Entscheidung zu fällen und die Gesamtwertung (maximal 100%) zu füllen, haben wir die restlichen 20 Zähler auf fünf Wertungskategorien verteilt. In jeder Kategorie gibt's folglich maximal vier Punkte:  
Eigenentwicklungen: Kümmern sich die Gerätebauer Sony und Nintendo selbst um ihre Konsole oder überlassen sie das Software-Geschäft den zahllosen Fremdherstellern in Europa, den USA und Japan? In dieser Kategorie bewerten wir das Inhouse-Engagement der bei-

den Videospiele-Giganten, also Quantität und Qualität der Spiele von Sony und Nintendo. Anzahl der erhältlichen Spiele: Wieviele Spiele (egal von welchen Herstellern) sind für das jeweilige System erhältlich, wie groß ist das Angebot, aus dem Ihr momentan wählen könnt. Qualität der erhältlichen Spiele: Statt Masse vergleichen wir in dieser Kategorie die Qualität der erhältlichen Spiele für die Playstation bzw. das Nintendo 64. Werdet Ihr mit Schrott und Mittelmaß überhäuft oder findet Ihr für Eure Konsole in jedem Bereich hochwertige Titel? Software-Perspektive: Was bringt die Zukunft? Geht die Software-

Lawine für die Playstation zuende, werden für das N64 bald genauso viele Spiele erscheinen? Wir vergleichen die weltweiten Herstellerversprechen für beide Systeme. Deutsche Spiele & deutsche Preise: Schließlich wirft MANIAC einen konkreten Blick auf die Situation in Deutschland, denn nicht jedes Japano-Rollenspiel und nicht jedes Sportspiel "Made in USA" wird auch in Deutschland ordentlich vermarktet. Qualität und Quantität der Übersetzung und PAL-Anpassung für N64 und Playstation werden in dieser Kategorie verglichen, außerdem fließt auch die lokale Preispolitik mit ein. *wi*



## EIGENE ENTWICKLUNGEN VON SONY...



Sony entwickelt mit mehreren Teams in Japan (unten: „Motor Toon GP 2“), in den USA („Jet Moto“) und in England (ganz oben: „Porsche Challenge“ von SCE London).

Am Anfang standen die MSX-Heimcomputer – und seit den frühen 80er-Jahren ließ der Elektronikkonzern Sony den Videospiegelmarkt nicht mehr aus den



**SONY**



**COMPUTER ENTERTAINMENT**

Augen. Eigene Videospiegel-Software wurde von Sony dennoch nur sporadisch entwickelt und veröffentlicht. Erst Anfang der 90er Jahre, in der Hochphase des Super Nintendo, verstärkte der Elektronik-Multi sein Engagement, Konzern-Töchter in den USA und in Japan verwurschtelten hauseigene Filmlicenzen wie „Last Action Hero“ und „Cliffhanger“, konzipierten aber auch wirtschaftliche Flops wie den Interactive Movie „Ground Zero Texas“ für das glücklose Mega-CD.

Zur Einführung der Playstation wurden sowohl in Japan als auch in den USA und Europa Sony-eigene Teams mit der Spieleentwicklung beauftragt, wobei sich das frisch eingekaufte Software-Haus Psygnosis als der zuverlässigste und beste Playstation-Spielieferant entpuppte. Die Programmier-Teams und Inhouse-Entwickler in den USA und in Japan (Sony Interactive Studios und die Entertainment-Abteilung von Sony Music) kommen mit ihren Spielen bis heute nicht an die englischen Entwicklungen heran, doch vor allem die japanischen Sony-Entwickler sorgen mit originellen Titeln wie „Jumping Flash“ und „Motor Toon GP“ für frischen Wind und neue Ideen. Das neben Psygnosis aggressivste Sony-Team sitzt jedoch in London und hat soeben den Rennspiel-Knüller „Porsche Challenge“ fertiggestellt. Auch ohne Psygnosis ist Sony zu einem wichtigen Spielehersteller herangewachsen, der die eigene Hardware zuverlässig mit überdurchschnittlichen Spielen versorgt. Zählt man Psygnosis dazu (siehe Kasten rechts), haben die Playstation-Käufer keinen Grund, über mangelnden Software-Nachschub von Sony selbst zu schimpfen.

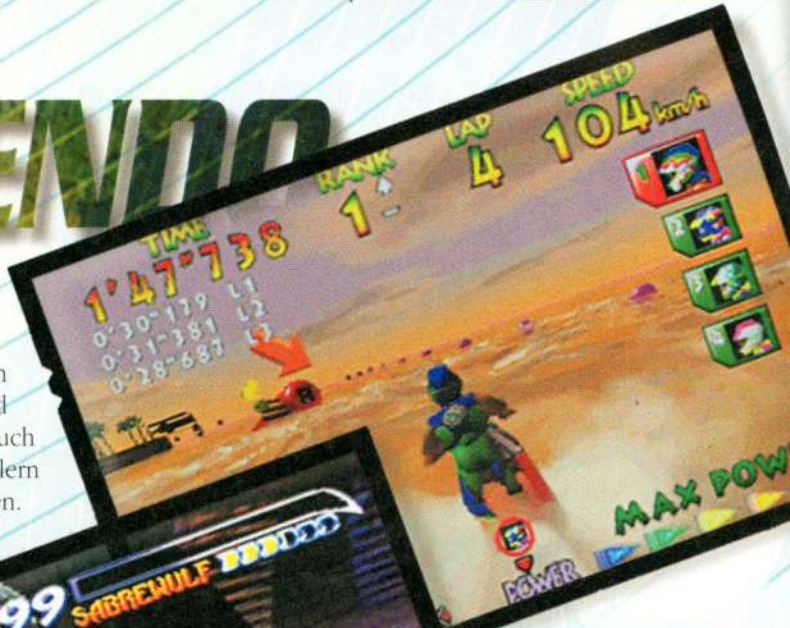
<b>SONY</b>
Spielentwicklung seit
1983
Spiele insgesamt
85
Spiele für Playstation
50
Durchschnitts-Wertung
73%

## ...UND NINTENDO

<b>NINTENDO</b>
Spielentwicklung seit
1978
Spiele insgesamt
130
Spiele für das N64
7
Durchschnitts-Wertung
86%

Nintendo ist von jeher eine Firma mit Schwerpunkt auf der Entwicklung und Vermarktung nicht nur von Hardware, sondern auch der dazugehörigen Software. Mitte der 80er Jahre gab Nintendo (im Gegensatz zum damaligen Erzkonkurrenten Sega) sogar das gesamte Automatengeschäft auf, um sich besser auf den boomenden Heimmarkt zu konzentrieren. Seitdem kommen die besten Spiele für Nintendo-Konsolen (egal, ob Game

Boy, NES oder N64), von Nintendo selber, die mit neuartigen Technologien und Spielkonzepten auch den Fremdherstellern neue Wege weisen. Zwei bis fünf Spiele



Nintendo setzt vor allem auf seine begabten japanischen Designer (Bild: „Wave Race 64“), aber auch auf die englische Firmtochter Rare („KI Gold“)...



...und amerikanisches 3D- und Simulations-Know-How („Pilotwings“ von Paradigm).

veröffentlicht Nintendo im Schnitt pro Jahr für eigene Konsolen, ausnahmslos Titel der

## Nintendo

Spitzenklasse. Auch nach dem Kauf zusätzlicher Programmier-Ressourcen (der englische „Donkey Kong Country“-Entwickler Rare wurde 1993 komplett übernommen) und der engen Zusammenarbeit mit amerikanischen 3D-Spezialisten (z.B. Paradigm), ließ die Entwicklungsorgane nicht nach: Auf Nintendo-eigene N64-Spiele könnt Ihr Euch blind verlassen.

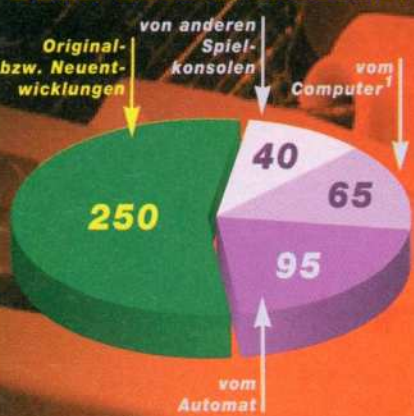
## EIGENENTWICKLUNGEN VON SONY UND NINTENDO

Statt Fremdherstellern die Spieleentwicklung zu überlassen, kümmern sich sowohl Sony als auch Nintendo um die eigene Konsole. Während Nintendo bedingungslos auf Qualität setzt und eine kleine, aber feine Auswahl von Nintendo-64-Spielen veröffentlicht, läßt Sony auf drei Kontinenten gleichzeitig neue Playstation-CDs entwickeln. Die Sony-eigene Spielepalette ist größer, enthält aber auch einige herbe Spielspaß-Ausrutscher nach unten.

PLAYSTATION NINTENDO 64  
★★★★★

# ANZAHL UND QUALITÄT DER ERHÄLTLICHEN SPIELE

## PLAYSTATION-SPIELE: NEUENTWICKLUNGEN ODER OLLE KAMELEN?



**PS** Auf dieser Grafik seht Ihr, bei wievielen der insgesamt 450 weltweit erschienenen Playstation-CDs es sich um Neuentwicklungen speziell für die Sony-Konsole handelt, und wie groß der Anteil an Umsetzungen (von Automaten, PC-Spielen und anderen Konsolen) ist.

<sup>1</sup> zum Großteil DOS- und Windows-PC, incl. Macintosh-, Amiga-, PC-98- und FM-Towns-Umsetzungen

## BEAT'EM UP

Wer auf Prügelspiele steht, der kauft sich eine Playstation, daran kann auch Nintendos hervorragendes „KI Gold“ nichts ändern. Denn für die Sony-Konsole sind

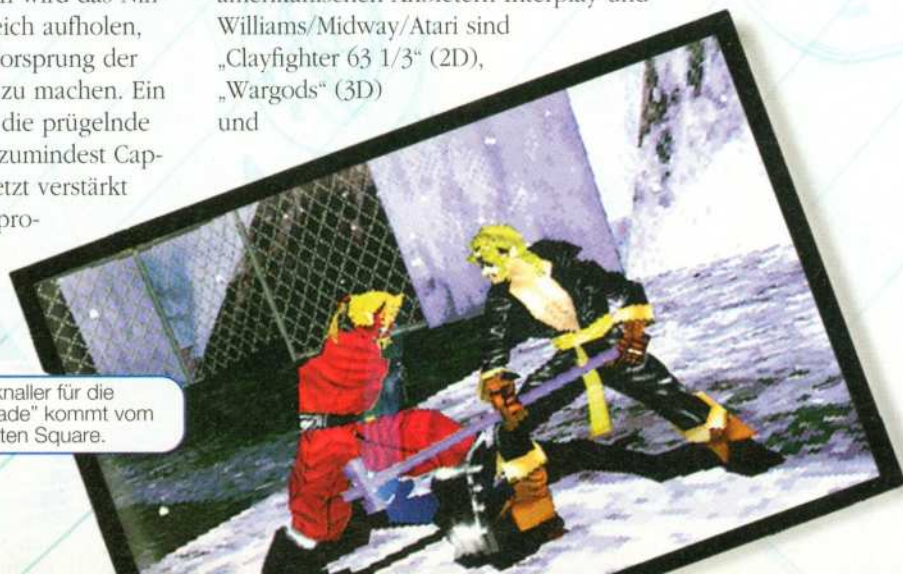
## SPIELE

einige der besten Prügelspiele aller Zeiten erhältlich (zum Beispiel die „Tekken“-Serie – ernsthafte Duell-Titel („Bushido Blade“), aber auch fantastische Science-fiction-Bolzereien mit hohem Schauwert (z.B. „Star Gladiator“). Neben diesen wegweisenden Polygon- bzw. 3D-Beat'em-Ups wurden auch fast alle 2D-Klassiker für die Playstation umgesetzt. Darunter die wichtigsten Teile der „Street Fighter“-Serie und der gelungene Marvel-Automat „X-Men“. Wer auf skurrile Comic-Charaktere steht, wird außerdem mit Capcoms „Vampire/Darkstalker“-Zweiteiler bedient oder greift zu den Automatenumsetzungen von SNK („King of Fighters“, „Samurai Shodown“). In den nächsten Monaten wird das Nintendo 64 in diesem Bereich aufholen, ohne den Beat'em-Up-Vorsprung der Playstation je ganz wett zu machen. Ein Hoffnungsschimmer für die prügelnde Nintendo-Gemeinde ist zumindest Capcoms Versprechen, ab jetzt verstärkt für das Nintendo 64 zu programmieren. Wahrscheinlich wird mit einer Umsetzung



Einsames Highlight für prügelnde Nintendo-64-Fans: „Killer Instinct Gold“ holt das Maximum aus der 2D-Spielmechanik heraus.

des brandneuen „Street Fighter Ex“ das erste reinrassige Polygon-Prügelspiel für das Nintendo 64 erscheinen. Von den amerikanischen Anbietern Interplay und Williams/Midway/Atari sind „Clayfighter 63 1/3“ (2D), „Wargods“ (3D) und



Der neueste Prügelknaller für die Playstation: „Bushido Blade“ kommt vom Rollenspielspezialisten Square.



Cartoon-Gekloppe aus Amerika: Mit "ClayFighter" verspricht Interplay, die N64-Prügelfront zu stärken.



Von der Spielhalle auf das Nintendo 64: Der neue Atari-Automat "Mace" soll in wenigen Wochen für das N64 erscheinen.

„Mace: Dark Ages“ (3D) angekündigt, eine Originalentwicklung und zwei Automatenumsetzungen, über deren Qualität sich momentan aber kaum etwas sagen läßt.

## TOP 5 BEAT'EM UP

In unserer aktuellen Prügel-Hitliste beschränken wir uns auf reinrassige 32- bzw. 64-Bit-Titel. Die altmodischen (aber noch immer glänzend spielbaren) 2D-Prügeleien der „Street Fighter“-Serie, die wir mit rund 90% bewerteten, haben wir in der Top 5 nicht berücksichtigt. Von den beiden bisher erschienenen N64-Prügelspielen ist eines in Deutschland indiziert und wird in diesem Artikel nicht weiter erwähnt.

1. <b>Bushido Blade</b> Square	Playstation	88%
2. <b>Kl Gold</b> Nintendo	N 64	88%
3. <b>Tekken 2</b> Namco	Playstation	87%
4. <b>Tobal No.1</b> Square	Playstation	85%
5. <b>Star Gladiator</b> Capcom	Playstation	85%

Anzahl der Prügelspiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
20	2
kommende Highlights	
Tekken 3 (Bild), Tobal No. 2	Street Fighter Ex (Bild), Mace, Wargods

## SHOOT'EM UP

Im Shoot'em-Up-Bereich (egal, ob bei den gruftigen Ego-Shootern oder unter den effektgespickten Weltraumballereien) hat das Nintendo 64 in kürzester Zeit aufgeholt: Wer ballern möchte und weder vor schwindelerregender Geschwindigkeit, noch vor derber Gewalt zurückschreckt, der darf zum neuen Nintendo greifen. Das Action-Angebot auf der Playstation ist zwar gewaltig, qualitativ aber durchwachsen. Den Ego-Shootern „Exhumed“ (MANIAC-Wertung: 85%), „Disruptor“ (79%) und „Tenka“ (60%) stellen N64-Entwickler die grafisch bombastischen 3D-Metzeleien „Doom 64“ (88%)



Die schönsten Animationen der 3D-Shooter-Welt bietet Acclaim exklusiv für das N 64: "Turok - Dinosaur Hunter".

und „Turok“ (85%) gegenüber. Außerdem ist die ballerlastige 007-Umsetzung „Golden Eye“ für das N64 angekündigt. Auch bei den Jet- und Hubschrauberspielen erwartet die Sony-Fans harte Konkurrenz aus dem Nintendo-Lager: Mit „Starfox 64“ fliegt Nintendo in eine völlig neue Science-fiction-Dimension; ob es Setas „Wild Choppers“ mit Playstation-Widersachern wie „Gunship“ oder „Thunderhawk 2“ aufnehmen kann, wird sich zeigen.

Nur im Bereich traditioneller 2D-Scroller kann das Nintendo 64 der Playstation auch langfristig nicht das Wasser reichen. Von Klassikern wie „Gradius“, „Parodius“ und „Twin Cobra“ bis zu 2D-Neuheiten wie „Raiden DX“ gibt's für die Sony-Konsole eine Menge lohnenswerte Automatenumsetzungen, den Nintendo-Fans ist bislang lediglich ein „Sonic Wings“-Update versprochen, das sich auf dem Nintendo 64 wahrscheinlich vom 2D-Shooter zur 3D-Ballerei wandelt.

## TOP 5 SHOOT'EM UP

1. <b>Doom 64</b> Williams	N 64	88%
2. <b>Blast Corps</b> Nintendo	N 64	88%
3. <b>Turok</b> Acclaim	N 64	85%
4. <b>Exhumed</b> BMG	Playstation	85%
5. <b>Magic Carpet</b> Electronic Arts	Playstation	85%

Anzahl der Ballerspiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
30	4
kommende Highlights	
Mass Destruction (Bild: Saturn-Version), Time Crisis	Starfox 64, Wild Choppers (Bild), Sonic Wings Assault, Golden Eye, Blade & Barrel

## JUMP'N RUN

Hüpfspiele, teils mit leichten Action- oder Adventure-Elementen, sind von jeher eine Domäne von Nintendo und seinen Partnern. Allein „Mario 64“ recht-



Ungewöhnliches 3D-Hüpfspiel mit hohem Nährwert: Der kommerzielle Erfolg blieb "Jumping Flash 2" leider versagt.

den Kauf der Konsole, in Japan wurschteln bereits zahlreiche Hersteller an ähnlichen Jump'n'Run-Eskapaden. Nintendo selbst verspricht mit einem neuen „Yoshi's Island“ eine farbenprächtige Mischung aus traditionellem 2D-Hüpfvergnügen und neuartigen 3D-Effekten – bis Ende des Jahres werdet Ihr davon aber noch nichts sehen.

Trotz der Geburt des Playstation-exklusiven Jump'n'Run-Helden „Crash Bandicoot“ hat Sony in diesem Sektor nicht viel zu melden. Mehr Aufmerksamkeit hätten zumindest die beiden japanischen „Jumping Flash“-Spiele verdient, die mit 360°-Spielmechanik und tadellosem Level-Design zu den besten 3D-Hüpfereien zählen, von deutschen Spielern aber vollkommen übersehen wurden. Immer noch ganz witzig, aber technisch kaum auf 32-Bit-Niveau sind die beiden Super-Nintendo-Umsetzungen „Earthworm Jim“ und „Mickey Mania“ für die Playstation, die brav scrollend an alte 2D-Zeiten erinnern.

## TOP 5 JUMP'N'RUN

1. Super Mario 64	Nintendo	N 64	96%
2. Rayman	Ubi-Soft	Playstation	86%
3. Pandemonium	Crystal Dynamics	Playstation	85%
4. Jumping Flash 2	Sony	Playstation	84%
5. Crash Bandicoot	Sony	Playstation	80%
Anzahl der Hüpfspiele bisher		PLAYSTATION	NINTENDO
		12	2

### kommende Highlights



Pitfall 3D (Bild), Pandemonium 2  
Yoshi's Island (Bild), Chameleon Kid, Twist

## SPORT

In diesem Bereich erwarten wir ein hartes Duell der beiden Spielkonsolen: Momentan existiert eine unübersehbare Menge von Sportspielen für die Playstation, doch bereits die ersten entsprechenden Titel für das Nintendo 64 lassen den Sony-Vorsprung in Hinsicht auf die Qualität arg zusammenschmelzen. Electronic Arts' Engagement für das Nintendo 64 spielt dabei noch gar keine Rolle, denn das 64-Bit-FIFA Soccer entpuppte sich als herbe Enttäuschung. Dafür ist auf andere Hersteller Verlaß: Konami verblüffte uns mit „International Superstar Soccer 64“, dem bislang besten Konsolen-Fußball, aus Amerika kam das fetzige Eishockey-Gebolze „Wayne Gretzky 3D“ von Midway. In Japan sind bereits zwei überdurchschnittliche Baseball-Simulationen erschienen,

Das beste Konsolenfußball gibt's bereits jetzt für das Nintendo 64: "ISS 64" von Konami

Midways Action-Basketball „NBA Hangtime“ muß sich allerdings hinter der NBA-Konkurrenz auf der Playstation verstecken. Unterm Strich wählen Sport-Fans die Playstation, wenn sie bereits jetzt in allen Disziplinen ihren Spaß haben wollen. Wer auf Fußball oder Eishockey steht und auf weitere Sporttitel gerne noch ein paar Monate wartet, sollte das Nintendo 64 in Betracht ziehen: Bis 1998 zeichnen sich einige hervorragende Sport-Module ab.

## TOP 5 SPORTSPIELE

1. ISS 64	Konami	N64	91%
2. Wayne Gretzky 3D	Williams	N64	87%
3. NHL Powerplay Hockey	Virgin	Playstation	87%
4. ISS Deluxe	Konami	Playstation	84%
5. Total NBA 97	Sony	Playstation	82%
Anzahl der Sportspiele bisher		PLAYSTATION	NINTENDO
		35	7

jährliche Updates aller Sportspiel-Serien		NBA In the Zone, weitere EA-Titel
---	--	-----------------------------------

Für Nintendo 64 und Playstation haben wir uns in der Sport-Hitliste auf je einen Titel pro Disziplin beschränkt so daß z.B. das hervorragende „NHL 97“ von EA (87%), Sonys „NHL Faceoff“ (83%) oder Konamis tolles „NBA In the Zone 2“ (alle Playstation) hier nicht berücksichtigt sind. Ebenfalls aus der Liste verbannt haben wir „King of Pro Baseball“, eine exzellente Baseball-Simulation exklusiv für das N64 - deutsche Spieler läßt dieser Hit kalt.

## RENNSPIEL

Mit „Ridge Racer“ begann für PS-Fetischisten das goldene 32-Bit-Zeitalter, seitdem vergeht kein Monat ohne neue 3D-Raserei. Playstation-Besitzer wännen sich im Paradies, denn für ihre Konsole gibt's gute Rennspiele jeder Klasse: Mit „Porsche Challenge“ hat Namcos „Ridge Racer“-Zyklus hochkarätige Konkurrenz erhalten, wer die asphaltierten Pfade der Zivilisation verlassen möchte, der spielt „Rally Cross“, „Monster Trucks“ oder „Hardcore 4x4“. Rennsport-Freaks, die sich für Serien-Coupés und ihre Rally-Modifikationen nicht erwärmen, werden mit Psygnosis' „Formel 1“-Simulation bedient oder wagen mit „Andretti Racing“ und „Nascar Racing“

Braucht die starke Playstation-Konkurrenz nicht zu fürchten: "Wayne Gretzky" für das N64.

Einer der Gründe, wieso die Playstation die momentan beste Rennspielkonsole ist: "Rage Racer"



Hat gegen "Rage Racer" & Co. keine Chance: N64-Sportwagen-Spektakel "Cruis'n USA"

einen dramatischen Ausflug in amerikanische Asphalt-Arenen. Auch futuristische Rennspiele mit Ballereinschlag („Wipe Out“), Crash- („Destruction Derby“) und Cartoon-Rasereien („Motor Toon GP“) findet Ihr auf der Playstation.

Gegen dieses Überangebot an gelungenen Fahrspielen ist das Nintendo 64 auch langfristig machtlos. Die Automatenumsetzung „Cruis'n USA“ wirkt gegen „Ridge Racer“ & Co. matt, Humans neues „Grand Prix“ hat wiederum gegen das Playstation-F1-Spiel von Psygnosis keine Chance. Das turbulente „Mario Kart 64“ bietet Euch zwar grandiosen Multi-Player-Spaß auf Vierfach-Spli-

Screen), aber weder authentische

Boliden noch an die Realität angelehnte Rally- oder Formel-1-Karosserien. Dennoch gibt's das beste Wasser-Rennspiel momentan exklusiv für die neue Nintendo-Konsole: Das Wellen- und Windspektakel „Wave Race 64“ ist nicht nur rasanter und schöner als der direkte Sony-Konkurrent „Jet Moto“, sondern bringt auch mehr physikalischen Realismus als alle Konkurrenten auf vier Rädern. Eine Ende des Rennspiel-Booms ist





Tourenwagenhoffung für das N64: Setas "Rev Limit" ist umfangreicher als die "Ridge Racer"-Serie.

nicht abzusehen, wobei nicht nur für die Playstation weitere Rally- und Tourenwagen-Ren-

nen erscheinen, sondern auch das Nintendo 64 mit Pferdestärken reichlich versorgt wird. In Japan schickt sich „Rev Limit“ an, „Ridge Racer“ und „Porsche Challenge“ auf dem Asphalt zu schlagen, gleichzeitig entsteht bei Kemco in den USA „Top Gear Rally“: Die Nintendo-64-Exklusiventwicklung protzt mit authentischen Fahrzeugen von Porsche, Ford und Toyota unterschiedlichen Wetterbedingungen (die hat auch „Rev Limit“), Arcade- und Meisterschafts-Modi. Voraussichtlich Ende des Jahres sind die beiden Rennspiele für das N64 verfügbar – dann ist die Nintendo-Konsole ein ernsthafter Rennspiel-Gegenspieler für die Playstation.

Anzahl der Rennspiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
30	3
kommende Highlights	
V-Rally (Bild), Formel 1 '97	Rev Limit, Top Gear (Bild)



Umfangreich und charmant, aber technisch kaum auf 32-Bit-Niveau: Konamis "Suikoden"-Epos.

## ROLLEN-SPIELE UND ADVENTURES

Wer gerne durch fantastische Welten stöbert oder sich mit Fantasy-Monstern Datengefächte liefert, ist mit dem N64 bis zum Release des 64-DD-Mediums schlecht beraten: Außer einer "Zelda"-Fortsetzung (siehe "Action-Adventure") sind keine Abenteuer-Titel angekündigt, sogar für das 64DD steht bislang nur das kinderfreundliche Edel-Rollenspiel "Mother" alias "Earthbound" auf der Veröffentlichungsliste. Denn die langjährigen Nintendo-Rollenspielpartner Square und Enix haben auf die Playstation umgesattelt. Zudem sind wegen den geringeren CD-Fertigungskosten Umsetzungen für den westlichen Markt erschwinglicher und

wahrscheinlicher als für Modul-Abenteuer. Auch wenn das Rollenspiel- und Adventure-Genre auf der Sony-Hardware nicht so florieren wie auf den 16-Bit-Ahnen oder dem PC, sind einige Top-Titel auf dem Markt: Neben klassischen Point'n'Click-Adventures ("Baphomets Fluch", "Discworld") vor allem Action-Adventures, auf die wir



3D-Spielwelt mit interaktivem Ökosystem: "Earthbound 64" erscheint erst mit dem 64DD-Medium.

### TOP 5 RENNspiele

1. <b>Rage Racer</b>	Namco	Playstation	90%
2. <b>Formel 1</b>	Psygnosis	Playstation	90%
3. <b>Porsche Challenge</b>	Sony	Playstation	89%
4. <b>Wave Race 64</b>	Nintendo	N64	88%
5. <b>Andretti Racing</b>	Electronic Arts	Playstation	86%



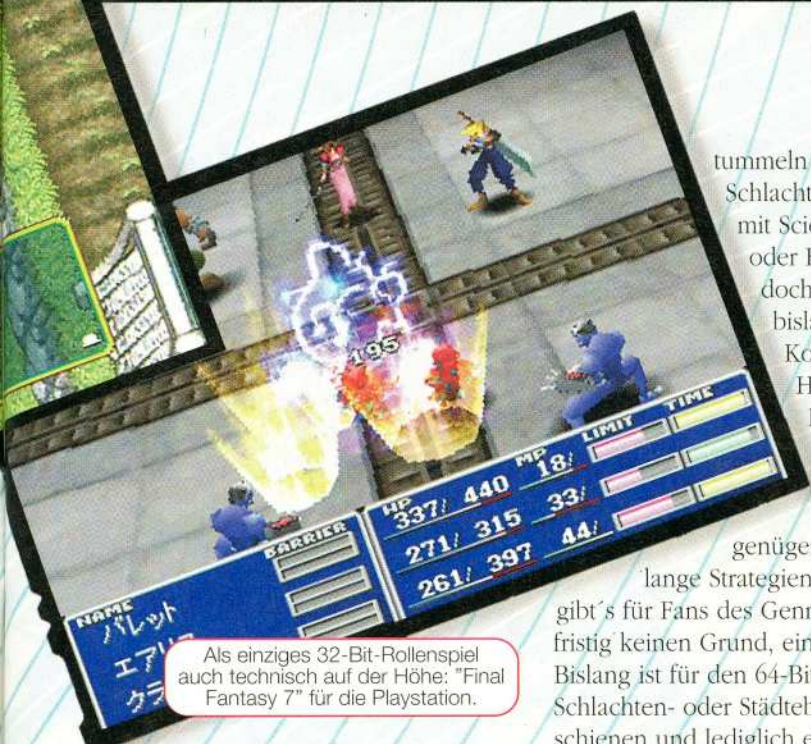
## ALLE ERHÄLTlichen NINTENDO 64-SPIELE

Während eine Aufzählung aller 450 Playstation-Spiele mehrere Seiten füllen würde, lassen sich die erhältlichen Nintendo-64-Titel noch locker in eine Tabelle packen: Hier seht Ihr Namen und Genre, Wertung und Deutschland-Release aller weltweit veröffentlichten Nintendo-64-Spiele auf einem Blick.

TITEL	GENRE	WERTUNG	DEUTSCHLAND-RELEASE
St. Andrews Golf	Sport	nicht bewertet	bislang nur Japan
Blast Corps	Action	88%	Herbst
Cruis'n USA	Rennspiel	70%	Herbst
Doom 64	Action	88%	Herbst
Doraemon	Jump'n'Run	66%	bislang nur Japan
FIFA Soccer 64	Sport	69%	bereits erschienen
Human 6P	Rennspiel	61%	Herbst
International Superstar Soccer 64	Sport	91%	bereits erschienen
Kl Gold	Beat'em-Up	88%	bislang nur USA
King of Pro Baseball	Sport	87%	bislang nur Japan
Mario Kart 64	Rennspiel	82%	Sommer
NBA Hangtime	Sport	77%	Sommer
Pilotwings 64	Flugsimulation	85%	bereits erschienen
Shadows of the Empire	Simulation	77%	bereits erschienen
Shogi	Brettspiel	nicht bewertet	nur Japan
Super Mario 64	Jump'n'Run	96%	bereits erschienen
Turok	Action	85%	bereits erschienen
Wave Race 64	Rennspiel	88%	bereits erschienen
Wayne Gretzky Hockey	Sport	87%	Sommer
Wonderproject J2	Adventure	nicht bewertet	bislang nur Japan

auf der nächsten Seite näher eingehen. Traditionsbewußte Rollenspielhelden lassen sich allerdings auch auf der Playstation nur selten blicken: Außer mäßigen Dungeon-Metzeleien wie "King's Field 2" schlagen lediglich das skurrile "Persona" und Konamis "Suikoden" in die RPG-Nische. Tatsächlich krabbelt das Genre nur zögerlich aus den 16-Bit-Kinderstiefeln: Die meisten Entwicklungen werden technisch sogar von antiquierter Super-NES-Software übertrumpft. Rollenspieler, die mehr Technik und Spielumfang als vor vier Jahren erwarten, hoffen auf die Umsetzungen von "Final Fantasy 7" (soll gegen Jahresende erscheinen) und Sonys "Wild Arms" (US-Veröffentlichung im Mai). PC-Umsetzungen machen sich ebenfalls rar: Auch im Computer-Bereich ist der RPG-Markt deutlich zurückgegangen, vereinzelte Perlen wie das seit Urzeiten erwartete "Lands of Lore 2" von Westwood werden bislang nicht für die





Als einziges 32-Bit-Rollenspiel auch technisch auf der Höhe: "Final Fantasy 7" für die Playstation.

Konsolen erwartet. Fazit: Sowohl N64-Fans als auch die besser gestellten Playstation-Rollenspieler hoffen auf ruhmreichere Zeiten...

## TOP 5: ROLLEN-SPIEL & ADVENTURE

1. Baphomets Fluch	Sony	Playstation	83%
2. Blazing Dragons	Crystal Dynamics	Playstation	78%
3. Suikoden	Konami	Playstation	74%
4. Persona	Atlus	Playstation	74%
5. King's Field 2	Sony	Playstation	64%

Anzahl der Spiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
10	—

**kommende Highlights**

Final Fantasy 7 (deutsch), Wild Arms (deutsch, Bild)	El Tale (Bild), Earthbound 64
--	-------------------------------

Selbst mit viel gutem Willen ließen sich keine fünf englisch- oder deutschsprachigen Rollenspiele oder Adventures für Playstation und Nintendo 64 finden. Deshalb haben wir die beiden Genres unter einer Überschrift zusammengefaßt. Die ersten beiden Titel sind reinrassige Grafik-Abenteuer, die drei letztgenannten Top-5-Spiele hingegen Rollenspiele. Action-Elemente enthält keiner der fünf Titel – die findet Ihr bei den "Action-Adventures".

## STRATEGIE-SPIELE

Von den zahlreichen PC-Umsetzungen profitieren die Strategiespiel-Fans unter den Playstation-Besitzern: Mit „Command & Conquer“, „Sim City 2000“ und dem neuesten „A-Train“ sind drei der besten Strategietitel der Welt schon seit einigen Monaten für die Sony-Konsole (und sogar auf deutsch) erhältlich. In Japan



tummeln sich noch mehr Schlachtensimulationen mit Science-Fiction- oder Fantasy-Szenario, doch leider wurde bislang lediglich Konamis „Vandal Hearts“ auch ins Deutsche übertragen.

Während Playstation-Fans genügend Software für lange Strategienächte haben, gibt's für Fans des Genres auch langfristig keinen Grund, ein N64 zu kaufen. Bislang ist für den 64-Bitter noch keine Schlachten- oder Städtebausimulation erschienen und lediglich ein entsprechender Titel ist für die nächsten zwölf Monate angekündigt: Glaubt man einer amerikanischen Verlautbarung, wird früher oder später ein neues „Sim City“ auch für das Nintendo 64 erscheinen. Absolut in den Sternen steht der Deutschland-Release der in Japan heiß erwarteten N64-Umsetzung von "Fire Emblem", einem märchenhaften Fantasy-Titel, dessen NES- und Super NES-Versionen in Europa leider nicht erschienen.



## TOP 5: ACTION-ADVENTURES

1. Tomb Raider	Core	Playstation	89%
2. Blood Omen	Crystal Dynamics	Playstation	86%
3. Resident Evil	Capcom	Playstation	83%
4. Hexen	GT	Playstation	80%
5. Excalibur	Telstar	Playstation	78%

Anzahl der Action-Adventures bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
10	—

**kommende Highlights**

Resident Evil 2 (Bild)	Zelda 64 (Bild), Goemon
------------------------	-------------------------

## ACTION-ADVENTURES

Während sich die Nintendo-64-Fans mit einer Vorliebe für ausladende Action-Adventures noch auf zahlreiche Versprechen verlassen müssen, schöpfen Playstation-Spieler bereits aus dem Vollen. Entdecker und Abenteurer wählen zwischen gruseligen Fantasy-Epen („Blood Omen“ und „Hexen“), blutigen

...und amerikanischen 3D- und Simulations-Know-How („Pilotwings“ von Paradigm).

Horror-Schinken („Resident Evil“ – die Fortsetzung ist bereits in der Mache) und der Indiana-Jones-inspirierten Ruinen-Wanderung „Tomb Raider“. Auf Dauer wird sich der Action-Adventure-Vorsprung der Playstation nicht halten lassen, doch mindestens bis zum Ende dieses Jahres ist hier die Playstation eure erste Wahl.

## ANZAHL DER ERHÄLTlichen SPIELE

Keine Frage: Geht es um die pure Masse an erhältlichen Spielen, ist die Playstation die führende Konsole. Rund 450 CDs jeder Spielegattung sind bislang für die Sony-Konsole erschienen, rund die Hälfte davon auch in einer deutschen PAL-Version. Die knapp 20 Nintendo-64-Titel nehmen sich dagegen sehr mickrig aus – zumindest gibt's bereits jetzt für fast jedes Genre (Action, Sport, Rennspiel...) schon einen brauchbaren Vertreter.

PLAYSTATION NINTENDO 64  
★★★★★

## QUALITÄT DER ERHÄLTlichen SPIELE

Während sich für das Nintendo 64 fast jedes Spiel als Knüller oder zumindest als überdurchschnittlicher Titel erwies und sich absoluter Software-Müll bislang nicht auf der 64-Bit-Konsole zeigte, gibt's für die Playstation über hundert CDs, die Ihr getrost vergessen könnt. Qualitativ ist die N64-Spielepalette ganz klar „sauberer“ als das Playstation-Spieleangebot – vor herben Fehlkäufen sind die Nintendo-Fans (noch) sicher.

PLAYSTATION NINTENDO 64  
★★★★★

# DEUTSCHE & DEUTSCHE

Was weltweit an Spielen für Playstation und N64 abgeht, habt Ihr jetzt erfahren – doch wie sieht's exakt in Deutschland aus? In der abschließenden Wertungskategorie beleuchten wir sowohl die Lokalisierung (Übersetzung und PAL-Anpassung) der erhältlichen Spiele als auch die Preispolitik von Nintendo, Sony und ihren Third-Party-Herstellern.

Wer dicke PAL-Balken haßt und auf verlangsamte 50-Hz-Action pfeift, dem bleiben Enttäuschungen durch schlammige Konvertierungen auf beiden Hardware-Formaten nicht erspart. Schlimmer erwischt es die Nintendo-Fans: Die bisherigen Europa-Versionen für das N64 wirken aufgrund des Termindrucks etwas lieblos, nicht einmal Vorzeigeheld Mario darf sich in der Originalgeschwindigkeit austoben. Spiele, die bereits in der NTSC-Version mit Balken (zur Geschwindigkeitsoptimierung) ausgeliefert werden, fallen im PAL-Format übel aus: Die Top-Spiele "Pilotwings 64" und "Wave Race" erscheinen auf deutschen Fernsehern fast im 16:9-Format, lediglich das "Star Wars"-Spiel "Shadows of the Empire" wurde anständig auf ein Vollbild-Format konvertiert. Dafür legt Nintendo Wert auf deutsche Bildschirmtexthe: Bisher spendierte man jedem Titel volle Übersetzung. Sony ist sich der Bedeutung anständiger PAL-Versionen bewußt und setzt auf vorbildliche PAL-Fassungen ihrer Top-Titel ("Wipeout", "Crash Bandicoot"). Lediglich bei den meisten Drittanbietern und Entwickler Namco ("Tekken", "Ridge Racer"-Serie) nerven den Freak ein schmaler Rand, verlangsamte Geschwindigkeit und einige Monate Wartezeit: In der Regel machen sich auch hier nur wenige Hersteller die Mühe, eine angepaßte Version zu schneiden.

Stichwort Software-Preise: Wer auf die Playstation setzt, wählt mit der CD einen Spiele-Speicher, der extrem kostengünstig zu fertigen ist und bei sorgfältiger Handhabung problemlos jahrelan-

ge Benutzung übersteht. Befürchtungen, CDs würden schnell verkratzen und damit unlesbar werden, gelten nur bei notorischen Chaos-Spielern. Sony hingegen gibt den Preisvorteil nur zögernd an den Endverbraucher weiter: Bis vor kurzem war der Playstation-User mit dem CD-Kauf knapp hundert Mark los, lediglich Preissenkungen einzelner Händler durchbrachen diese Marke. Offenbar mußte Sony erst durch Markteinsteiger Nintendo an den Spielraum erinnert werden, den das CD-Medium preislich bietet. Die 50-Mark-"Platinum"-Reihe und die neue 90-Mark-Vollpreisgrenze entspannt die Finanzlage der Sony-Fans ein wenig: Das ist angesichts der puren Menge hochwertiger Playstation-Spiele auch bitter nötig. Vergleicht man die Software-Preise allerdings mit der PC-Marktentwicklung, bleiben nach wie vor Spielräume, denn dort pendelten sich die Preise klar unter der 90-Mark-Grenze ein.

Nintendo hat im Gegensatz dazu wenig Möglichkeiten, über den Preis aggressiv Spiele anzubieten: Module sinken kaum in ihren Herstellungskosten, die Qualität bleibt der einzige große Marketing-Bonus des Modul-Konzepts, denn nur wenige hauseigene Spitzentitel wie "Mario 64" kommen für knapp hundert Mark in die Läden – die meisten Neuerscheinungen kosten ganz klar mehr. Zumindest sind ordentliche Übersetzungen bei Nintendo garantiert, statt amerikanischer

## FAZIT: SOFTWARE-PERSPEKTIVEN

Nintendo 64-Käufer brauchen sich um den Spielenachschub zwar nicht zu sorgen, sollten aber so schnell noch keine Software-Lawine wie bei der Playstation erhoffen. Bis Weihnachten '97 werden neben Nintendo-eigenen Knüllern („Starfox 64“, „Zelda“) auch rund zwei Dutzend Third-Party-Module erscheinen. Einige der wichtigsten Spielehersteller sitzen bereits seit Monaten an ersten Nintendo-64-Titeln (z.B. Capcom, Hudson und Ocean), andere Firmen warten noch ab und werden wohl frühestens 1998 ein Nintendo-Modul veröffentlichen.

Dagegen wird so gut wie jede Firma in den USA, Japan und Europa der Playstation die Treue halten. Daß die Playstation bei den Herstellern die beliebteste Konsole bleibt, hat für Nintendo-64-Fans auch einen Vorteil: Spielspaß-Müll bleibt bis ins nächste Jahr selten, auf fünf Nintendo-64-Titel kommt schätzungsweise nur eine Niete.

## SOFTWARE-PERSPEKTIVE

Weder Playstation- noch N64-Fans müssen sich um die Software-Zukunft sorgen: Für beide Geräte werden auch 1998 massenweise Spiele erscheinen, wobei der momentan kümmerliche N64-Ausstoß ab Ende des Jahres deutlich zunimmt, der beachtliche Playstation-Nachschub (monatlich bis zu 20 neue Titel) konstant bleibt. Vor Spielspaß-Nieten (an die sich Playstation-Besitzer längst gewöhnten), bleibt auch das N64 mittelfristig nicht verschont.

PLAYSTATION NINTENDO 64  
★★★★★



# SPIELE PREISE

oder gar japanischer Schrift und Sprache enthalten N64-Spiele ordentliche deutsche Texte.

Trotz aller Nintendo-Versprechen lassen wir das angekündigte, in der Herstellung billigere 64DD-Medium nicht in unsere Preiskritik einfließen: Wann das Laufwerk in Deutschland erscheint, weiß keiner, ob je ordentliche Spiele dafür kom-



Der stolze Preis und die fehlende PAL-Anpassung trüben den Spaß an hervorragenden N64-Titeln wie "ISS 64" von Konami.

men, kann ebenfalls noch niemand sagen. Außerdem bleicht Ihr schon vor dem ersten Spiel mehrere

hundert Mark für das Laufwerk – von Preisbonus keine Spur, punkten kann das 64DD deshalb nur in der Rubrik „Hardware-Erweiterung und -Perspektiven“ (MANIAC 5/97), wo Nintendo mit 5:2 klar gewann.

## PREIS-KNÜLLER ODER TEURER SPASS ?

DIE EMPFOHLENE VERKAUFSPREISE DER DEUTSCHEN SOFTWARE FÜR NINTENDO 64 UND PLAYSTATION

SYSTEM	ART DES SPIELS	EMPF. PREIS
Playstation	Platinum Range	50 Mark
Playstation	Neuheiten (Sony)	90 Mark
Playstation	Neuheiten (Fremdhersteller)	ab 100 Mark
Nintendo 64	Modul (Nintendo)	100 bis 150 Mark
Nintendo 64	Module (Fremdhersteller)	150 Mark

## ALLE ERHÄLTlichen PLATINUM-SPIELE

TITEL	GENRE	WERTUNG
Air Combat	Action	75%
Alien Trilogy	Action	80%
Bust a Move 2	Denkspiel	87%
Destruction Derby	Rennspiel	78%
Ridge Racer	Rennspiel	86%
Tekken	Beat'em-Up	76%
Toshinden	Beat'em-Up	84%
Wipe Out	Rennspiel	85%

Der größte Vorteil der Playstation: Im Preisduell hat das Nintendo-Modul gegen die CD schon jetzt verloren. Gleichzeitig mit der Preissenkung für wichtige Neuheiten auf 90 Mark präsentiert Sony die „Platinum“-Range, Neuauflagen bewährter Klassiker. Preis pro CD: 50 Mark. Unsere Wertungen liegen z.T. schon mehr als zwei Jahre zurück: Bei Oldies wie „Toshinden“, „Destruction Derby“ und „Air Combat“ dürft Ihr ruhigen Gewissens ein paar Prozentchen abziehen.



### DEUTSCHE SPIELE & DEUTSCHE PREISE

Mit relativ raschen, bei Top-Titeln gut konvertierten PAL-Versionen freuen sich Playstation-User über ein großes Angebot, allerdings mit vielen Spielspaß-Nieten. Nintendo-Fans klagen über wenige, nur sprachlich sauber portierte Module: Ein teures, meist aber qualitativ hervorragendes PAL-Vergnügen.

PLAYSTATION NINTENDO 64  
★★★★★



### PLAYSTATION GEGEN NINTENDO 64: DAS FAZIT

Die "Hier und jetzt"-Konsole ist sicherlich die Playstation von Sony, die mit einer konkurrenzlosen Spielebibliothek das N64 übertrumpft, durch massig Zubehör unterstützt wird und auch in Zukunft keinen Spielermangel befürchten muß. Bis die technischen Vorteile des Nintendo 64 (MANIAC 5/97) flächendeckend greifen, vergehen Monate, wenn nicht gar Jahre – Sony hat den Zeitvorsprung konsequent genutzt und flirtet jetzt auch durch unwiderstehliche Hard- und Software-Preise mit dem Kunden. Für Spieler, die nicht jeden Tag fünf Stunden vor der Konsole hocken und denen es nicht alle zwei Tage nach neuen Spielen verlangt, ist hingegen das N64 das bessere Gerät: Trotz unverständlicher Versäumnisse bei der Deutschland-Vermarktung (kein RGB-Ausgang am Gerät, nicht perfekt angepaßte PAL-Software), bietet der 64-Bitter schon jetzt Spielerlebnisse, die auf der Playstation unmöglich sind. "Mario" und "Doom 64", "Wave Race" und "ISS 64" – in Verbindung mit Nintendos traumhaftem Joypad und der überlegenen Grafik ist das N64 das ideale Gerät für Genießer.

## HARDWARE, LIEFER- UMFANG UND ZUBEHÖR

(1 BIS 5 STERNE, SIEHE MANIAC 5/97)

	PLAYSTATION	NINTENDO 64
CPU & GESCHWINDIGKEIT (x3)	★★★★★ 12 Punkte	★★★★★★ 15 Punkte
GRAFIKFÄHIGKEITEN (x3)	★★★★★ 12 Punkte	★★★★★★ 15 Punkte
AUDIO-FÄHIGKEITEN (x2)	★★★★★★ 10 Punkte	★★★★ 6 Punkte
ANSCHLÜSSE & AUSGÄNGE	★★★★★★ 5 Punkte	★★ 2 Punkte
JOYPAD (x2)	★★★★★ 8 Punkte	★★★★★★ 10 Punkte
PREIS-LEISTUNGS- VERHÄLTNIS	★★★★★ 4 Punkte	★★★★★ 4 Punkte
ZUBEHÖR (x2)	★★★★★ 8 Punkte	★★ 4 Punkte
ZUBEHÖR- PERSPEKTIVEN	★★ 2 Punkte	★★★★★ 4 Punkte
HARDWARE-Persp. UND -ERWEITERUNGEN	★★ 2 Punkte	★★★★★ 5 Punkte
<b>ZWISCHENWERTUNG:</b>	<b>63%</b>	<b>65%</b>

## SOFTWARE

(1 BIS 4 STERNE)

	PLAYSTATION	NINTENDO 64
EIGENE ENTWICKLUNGEN	★★★	★★★★★
ERHÄLTICHE SPIELE (ANZAHL)	★★★★★	★
ERHÄLTICHE SPIELE (QUALITÄT)	★★★	★★★★★
SOFTWARE-PERSPEKTIVE	★★★	★★★★★
DEUTSCHE SPIELE & DEUTSCHE PREISE	★★★★★	★★
<b>ZWISCHENWERTUNG:</b>	<b>17%</b>	<b>15%</b>

	PLAYSTATION	NINTENDO 64
<b>ENDERGEBNIS</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>

**GESAMTWERTUNG**



PlayStation

BEREITEN SIE IHRE

PLAYSTATION

AUF DEN

ZWEITEN

ANGRIFF VOR

# STAR WARS™ REBEL ASSAULT II™ THE HIDDEN EMPIRE™

FÜR PC UND MAC-CD-ROM UND SONY PLAYSTATION™

**KOMPLETT  
DEUTSCH**



demnächst erhältlich für PC CD-ROM

STAR WARS™  
**REBELLION™**

STAR WARS™  
**X-WING™ VS.  
TIE FIGHTER™**

STAR WARS™  
**JEDI KNIGHT™**

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

TM and © 1997 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.



**DEER DEUTSCHE  
VERSANDSPEZIALIST\***



\* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIELE-  
SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER ESN-MESSE IN NÜRNBERG

# THEO KRANZ VERSAND

Laden  
94032 Passau  
Bahnhofstraße 28

Laden  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11

& LÄDEN

## ANGEBOTE DES MONATS



**Fighting Vipers (SA) 49,-**



**Alien Trilogy (SA 59,-) (PS 49,-)**



**Fighters Megamix (SA) 99,-**



**Soul Blade (PS) 99,-**

**Sega Saturn  
Actionpack  
inkl. Sega Rally &  
- WW Soccer 97  
429,-**

**SONDERAKTION  
SATURN-Geräte liefern  
wir portofrei**

### THEO-KRANZ-VERSAND- SEGA-FINANZIERUNG

#### BEISPIEL

SEGA SATURN ACTION PACK, INKL.  
SEGA RALLY UND WORLDWIDE  
SOCCER '97  
+ CHRISTMAS NIGHTS  
+ SEGA Flash 3+4 Demo CDs  
**GRUNDPREIS: DM 429,-**

**DM 37,82  
PRO MONAT\***

**TEILZAHLUNGSPREIS: 453,80 DM**  
**EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%**  
\*LAUFZEIT 12 MONATE, VORBE-  
HALTICH VOLLJÄHRIGKEIT, VER-  
DIENSTNACHWEIS UND BONITÄTS-  
PRÜFUNG DER FINANZIERENDEN  
BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE  
SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN.  
DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINAN-  
ZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.

SEGA SATURN	339,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, CHRISTMAS NIGHTS UND SEGA FLASH VOL. 3+4 DEMO-CDs	
SEGA SATURN ACTION PACK	429,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY UND WORLD WIDE SOCCER '97	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	384,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
SEGA SATURN WW.SOCCER SET	394,-
WIE OBEN, INKL. WW.SOCCER '97	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
CONT. PAD INFRAR. 2 STCK. OR.	114,-
EXPLORER PAD	19,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER	89,-

COMMAND & CONQUER	99,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRYPT KILLER	99,-
DARK SAVIOR	89,-
DARKLIGHT CONFLICT (JUN.)	89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	99,-
DESTRUCTION DERBY	89,-
DIE HARD ARCADE	94,-
EXHUMED	94,-
FIFA SOCCER 97	89,-
FIGHTERS MEGAMIX (JUN.)	99,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEART OF DARKNESS (MAI)	99,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY (MAI)	89,-
IRON & BLOOD (MAI)	89,-
KRAZY IVAN (MAI)	89,-
LOST VIKINGS 2 (MAI)	89,-
MAGIC THE GATHERING (MAI)	89,-

**ZUSATZ  
0180 5**

MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
4-4-2 FUSSBALL	89,-
ADIDAS POWER SOCCER (MAI)	79,-
AMOK	89,-
ANDRETTI RACING	89,-
ASSAULT RIGS (MAI)	69,-
ATHLETE KINGS	89,-
BATTLE SPORT (MAI)	84,-
BATTLE STATIONS (MAI)	89,-
BEDLAM (MAI)	99,-
BLACK DAWN	89,-
BOMBERMAN (MAI)	99,-
BROKEN HELIX (JUN.)	99,-
BUG TOO !!	89,-

MASS DESTRUCTION	89,-
MANIC KARTS	89,-
MANX II SUPER BIKE	99,-
MECHWARRIOR 2 (MAI)	99,-
MEGA MAN X3	89,-
MR. BONES	89,-
NBA LIVE 97	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 97	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
PANZER DRAGON 2	94,-
PSYCHIC FORCE (MAI)	84,-
RELOADED (MAI)	89,-
RETURN FIRE	89,-
SCORCHER	89,-
SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE	89,-

# 0931 /

## NINTENDO 64



<b>NINTENDO 64</b> DT., CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER	<b>399,-</b>
CONTROL PAD - GRAU	54,-
CONTROL PAD - GRÜN (MAI)	59,-
CONTROL PAD - GELB (MAI)	59,-
CONTROL PAD - ROT (MAI)	59,-
CONTROL PAD - BLAU (MAI)	59,-
CONTROL PAD - SCHWARZ (MAI)	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
GAME BUSTER (MAI)	99,-
GAME KILLER	69,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	39,-
MEMORY CARD 1 MEG	64,-
MEMORY CARD 5 MEG	89,-

ANTENNENKABEL	49,-
S-VIDEO-KABEL	34,-
FIFA SOCCER 64	114,-
<b>INT. SUPERST. SOCCER 64 (MAI)</b>	<b>139,-</b>
NBA HANG TIME (JUL.)	139,-
PILOTWINGS 64	119,-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	134,-
SUPER MARIO 64	89,-
MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
<b>SUPER MARIO KART 64 (JUN.)</b>	<b>89,-</b>
TUROK DINOSAUR HUNTER	134,-
<b>WAVERACE 64</b>	<b>99,-</b>
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY (JUL.)	139,-



Intern. Super.

SIM CITY 2000	99,-
SKY TARGET (JUN.)	99,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	94,-
SONIC THE FIGHTERS (MAI)	89,-
SOVIET STRIKE	89,-
STORY OF THOR 2	89,-
S. MOTOCROSS	89,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
TEMPEST 2000	89,-
THREE DIRTY DWARVES	89,-
TOMB RAIDER	94,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TORICO	89,-
VARUNA'S FORCES	99,-
VIRTUA COP 2	99,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	89,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	94,-
X2 (JUN.)	99,-

DARKLIGHT CONFLICT (JUN.)	89,-
DESCENT 2	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN	89,-
EPIDEMIC	85,-
EXCALIBUR 2555 AD	99,-
EXHUMED	89,-
FANTASTIC 4 (MAI)	89,-
FIFA SOCCER 97	89,-
FORMEL 1	109,-
GRID RUN	89,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEAVEN'S GATE (JUN.)	89,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY (MAI)	89,-
INT. MOTO-X	84,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.	89,-
JET RIDER	85,-
KING OF FIGHTERS	85,-
KING'S FIELD	85,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LIFEFORCE TENKA (MAI)	99,-
LITTLE BIG ADVENTURE	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MAGIC THE GATHERING (MAI)	89,-
MANIC KARTS	84,-
MASS DESTRUCTION (JUN.)	89,-
MECHWARRIOR 2	89,-
MEGA MAN 8 (MAI)	99,-
MEGA MAN X3	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (MAI)	99,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MIDNIGHT RUN	99,-
MONSTER TRUCK (MAI)	99,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3	85,-
NANOTEK WARRIOR (MAI)	89,-
NBA HANGTIME (MAI)	99,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA LIVE 97	89,-
NECRODROME	94,-
NEED FOR SPEED 2 (MAI)	89,-
NHL 97	89,-
NHL FACE OFF '97	85,-
OVERBLOOD (MAI)	89,-
PANDEMONIUM	79,-
PERFECT WEAPON (MAI)	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE	85,-
POWER RANGERS PINBALL (MAI)	99,-
PSYCHIC FORCE (MAI)	84,-

## Playstation

SONY PLAYSTATION	299,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
CONTROL STATION PAD	29,-
STATION MASTER PAD	34,-
ALPS PAD	84,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
NAMCO ARCADE COMBAT STICK	89,-
ANALOG JOYSTICK	119,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
VRFT LENKRAD	109,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER	89,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG.	39,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	99,-
BAG BUNDLE, INKL. TASCHE,	
CONTROL PAD, MEMORY CARD	89,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES	85,-
4-4-2 FUSSBALL	89,-
A-TRAIN	99,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
ANDRETTI RACING	89,-

## HOTLINE

# 211844

ATARI ARCADE'S GREAT. (MAI)	74,-
BAPHOMET'S FLUCH	95,-
BATTLE SPORT (MAI)	84,-
BATTLE STATIONS	89,-
BEDLAM (MAI)	99,-
BROKEN HELIX (JUN.)	99,-
BUBBLE BOBBLE 2	79,-
BUBSY 3D (MAI)	99,-
CARNAGE HEART (MAI)	85,-
CHRONICLES OF THE SWORD	95,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CONTRA LEGACY OF WAR	95,-
COOL BOARDERS	95,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRYPT KILLER	99,-

RAGE RACER (MAI)	99,-
REBEL ASSAULT II	99,-
RESIDENT EVIL	89,-
RIOT (MAI)	95,-
ROAD RAGE	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SAMURAI SHODOWN III	85,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE (MAI)	99,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPACE JAM	79,-
SPEEDSTER (MAI)	95,-
SPIDER	84,-
STADT D. VERLOR. KINDER (MAI)	95,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	89,-
STREET RACER	89,-

# TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

## Sega Saturn

ALIEN TRILOGY	59,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	39,-
BLACKFIRE	49,-
D	49,-
DRAGONHEART	49,-
FIGHTING VIPERS	49,-
GEX	49,-
GRID RUN	59,-
HI-OCTANE	39,-
IRON MAN/XO MANOWAR	39,-
MYSTERY MANSION	39,-
NBA JAM EXTREME	59,-
NIGHTS - AUS SET	69,-
ROBO PIT	49,-
SEGA RALLY	49,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	69,-
THEME PARK	44,-
TUNNEL B1	69,-
VICTORY GOAL	29,-
WORLDWIDE SOCCER '97	59,-
WWF IN YOUR HOUSE	49,-

## Playstation

AIR COMBAT	49,-
ALIEN TRILOGY	49,-
AYRTON SENNA KART DUEL	69,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	49,-
BLAST CHAMBER	59,-
BREAKPOINT TENNIS	39,-
BUST-A-MOVE 2	49,-
DESCENT	49,-
DESTRUCTION DERBY	49,-
DISRUPTOR	59,-
EARTHWORM JIM 2	49,-
FADE TO BLACK	49,-
FIFA SOCCER 96	49,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
NBA JAM TOURNAMENT ED.	49,-
NEED FOR SPEED	49,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97	49,-
PGA TOUR 96	49,-
PRO PINBALL THE WEB	69,-
RIDGE RACER	49,-
ROAD RASH	49,-
STARWINDER	79,-
SUPERSONIC RACERS	49,-
TEKKEN	49,-
TEMPEST X3	79,-
VIEWPOINT	49,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	59,-
WIPEOUT	49,-
WWF IN YOUR HOUSE	79,-

SUIKODEN	89,-
S. MOTOCROSS	89,-
S. PANG COLLECTION (MAI)	99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SYNDICATE WARS (JUN.)	89,-
TEKKEN 2	109,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA '97	85,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
V-RALLY (JUN.)	89,-
VANDAL HEARTS (MAI)	99,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL POOL (MAI)	89,-
VIRTUAL TENNIS	84,-
WARHAMMER	89,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV (JUN.)	89,-
WING OVER (MAI)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WORMS	89,-
WRECKIN CREW (MAI)	99,-
X-COM 2 TERROR FR. THE DEEP	95,-
X-MEN CHILDREN ATOM (MAI)	84,-

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

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

VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT  
Fax 0931/571602

# 571601

ONLINE: [WWW.LOGON.DE/KRANZ](http://WWW.LOGON.DE/KRANZ)



Soccer 64 (N64) 139,-



Wave Race 64 (N64) 99,-



Mechwarrior 2 (PS 89,-) (SA 99,-)



Porsche Challenge (PS) 85,-

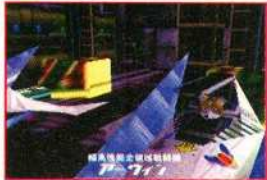


Rage Racer (PS) 99,-

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

# Star Fox 64

## FOX MCCLOUD IM RAKETENHAGEL



In die Cockpits: Das "Starfox"-Team hetzt zu den Maschinen und heizt die Triebwerke an...

Der Fuchs kehrt zurück: Im technisch runderneuertem Gleiter jagen die Freunde Falco, Peppy, Slippy und Fox in ein atemberaubendes Abenteuer. Die Zukunft des Corneria-Systems steht auf dem Spiel!

**D**er verrückte Wissenschaftler Andorf ist sauer: Seit Jahren ist er nun schon aus dem "Corneria"-System vertrieben. Doch der Imperator plant seine machtvolle Rückkehr als Chef des Planetensystems, und dieses Mal schickt er eine gigantische Armada, vor der jeder friedvolle Cornerianer zusammensinkt. Tausende von Jägern patrouillieren die einzelnen Planeten und Monde, furchterregende Metall-Monster sollen die Herrschaft des Schurken für immer und ewig festigen. Szenenwechsel: Mit dem grellen Aufleuchten der Alarm-Scheinwerfer ist's vorbei mit der Mittagspause von Fuchs, Vogel, Hase und Frosch.



Nach einem Volltreffer des Roboter-Walkers trudelt Euer Schiff aus der Anflugschneise...



In der Cockpit-Perspektive jagt Ihr über einen üppig bewaldeten Corneria-Planeten.



Schwarze Rauchschwaden kündigen von verglühten Metallteilen: Eine Durchsage Eures Kumpels klärt Euch auf.

In einer flüssig zoomenden 3D-Sequenz beobachtet Ihr, wie Fox McCloud, Falco, Peppy und Slippy hektisch zu ihren Räubern eilen. Ein Notfall, der keinen Aufschub duldet: Corneria ist in höchster Gefahr! Kaum angekommen, werdet Ihr Zeuge des Starts der "Starfox 64"-Staffel: Die vier ungewöhnlichen Jagdflieger stehen kurz vor dem Einsatz ihres Lebens. Fox kämpft nämlich nicht nur für seine

Heimat, sondern auch um seinen gefangenen Vater James! Mit der 64-Bit-Version des technisch revolutionären Super-NES-Titels "Starwing" versucht Nintendo, die Grenzen der Hardware auszuloten. Erst mit der RISC-Power des Nintendo 64 kann der Hersteller das 3D-Abenteuer technisch in



Impressionen mitten aus den Planeten-Abschnitten: Langgezogene Schienenkonstruktionen und bewegliche Gebäude werden umflogen.



Boss-Taktik: Wie im Vorgänger zielt Ihr auf die individuellen Schwachstellen der Metallhühner (die bei jedem Treffer aufleuchten) und leitet frühzeitig Ausweichmanöver ein.



ローリングを使い、敵のビームを弾くのだ

Nur nicht nervös werden: Im Anflug auf die fulminant mit Lasern hantierenden Bosse ist präzises Timing nötig.





Only For



Pyramiden-Planeten: Farbige Markierungen identifizieren Eure Ziele im aufladbaren "Beam"-Modus: Der Ziellaser jagt automatisch in's Schwarze.

einer Weise realisieren, die Designer Shigeru Miyamoto vorschwebte: Gefühlvolle Steuerung mit zusätzlichem Force-Feedback, fantasievolle Landschaften, die keine technische Restriktion beschneidet, und vor allem eine realistische Flug-Atmosphäre mit Funksprüchen und authentischen Soundeffekten.



Der wendige "Landmaster"-Panzer aus der Nähe und beim actiongeladenen Laser-Einsatz (ganz oben).

Konzeptionell hat sich im "Starfox"-Universum wenig getan: Sowohl die tierischen Protagonisten, als auch der Ort der Konfrontation blieben erhalten. Nach wie vor

jagt Ihr entweder aus der Außenperspektive oder im Cockpit durch Planetenlandschaften und Raumquadranten, feuert auf feindliche Installationen und Abwehrstaffeln und beweist Euer Können mit haarsträubenden fliegerischen Manövern, Loopings und Schrauben. Die Besonderheit dabei liegt im "Team"-Gedanken: Während der Einsätze begleiten Euch Eure Freunde und ballern eifrig mit. Alle drei haben eine stark ausgeprägte Persönlichkeit. Oft bringen sich die Hitzköpfe in verzwickte Situationen, aus denen sie sich selber nicht mehr befreien können. Die Folge sind verzweifelte Funksprüche nach Hilfe...

## Steuer-Finessen

Natürlich könnt Ihr es nicht mit einem angsteinflößenden Imperium aufnehmen, wenn Ihr nicht totale Kontrolle über Euren wendigen "Arwing"-Raumer oder den "Landmaster"-Tank erreicht. Mit dem Analog-Stick seid Ihr in der Lage, per Arwing "Afterburner"-ähnliche Drehungen,

schnelle Ausweichmanöver und Loopings zu fliegen und Euch selbst im Trommelfeuer der Bodenabwehr noch in eine günstige Schußposition zu bewegen. Mit dem Doppel-Visier legt Ihr punktgenau auf herumlungende Panzer und anfliegende Jägerstaffeln an: Diese Zielpunkte markieren die Flugbahn Eurer Raketen. Bleibt Ihr dagegen auf der Feuertaste, aktiviert Ihr den Zielsuchlaser, der sich selbsttätig an die Düse des Gegners heftet. Besonderen Wert legte man auf die gefühlvolle Steuerbarkeit der Gleiter, Tanks und Boote.

Vor Euch zuklappende Hindernisse durchfliegt Ihr um Haaresbreite: Mit dem "Turbo"-Booster macht Ihr Eurem Gefährt Beine, per Bremse verhindert Ihr Kollisionen in letzter Sekunde. Nimmt Stationsroboter "ROB64" dagegen mit Euch Kontakt auf, aktiviert Ihr mit einer der "C"-Tasten den Antwort-Modus: Achtet auf diese Tips, denn manchmal sorgt dieses Helferlein für dringend benötigte Nachschubcontainer!



Dramatischer Endkampf auf dem Wüstenplaneten: Durch schnelle Ausweichrollen entgeht Ihr den blitzschnell aktivierten Energiestrahlen des Untiers.



JETZT IST ER DA! DER MEGA-KNALLER FÜR BIS ZU 10 SPIELER...



Bitte gefühlvoll steuern: Die Raumstation fordert Eure Analog-Fähigkeiten.

So heißt Euch Imperator Andorf im Weltraum willkommen: Ein furchterregender Boss winkt Euch herbei...

Links und rechts erahnt Ihr die Intensität der Raumschlachten. In der Mitte erkennt Ihr eine Karte, auf der Ihr Euren Vormarsch plant.

sige Aktionen direkt vor Eurer Gleiternase den ärgsten Jägerverkehr vom Leibe hält und Euch den Weg zu verzweigten Extra-Routen aufzeigt. Verliert Ihr einen Eurer Kumpane, müßt Ihr im nächsten Level ohne ihn auskommen... Doch trotz dieser intensiven Speicher-Reservierung für Sprache kommt auch der Abwechslungsreichtum in den einzelnen Abschnitten nicht zu kurz. Insgesamt 15 phantasievolle Weltraumausflüge

und Planetenbesuche stehen auf dem Einsatzplan der ungewöhnlichen Fliegertruppe: Auf dem Wüstenplaneten werdet Ihr mit einem Düsen-Panzer auf die Reise gehen, denn im dichten Sandgestöber wäre ein Tiefflug mörderisch. Mit schnellen Flips wechselt Ihr die Marschrichtung, mächtige Lasersalven verglühen den Widerstand auf dem Weg zum Boss. Doch das ist noch nicht alles: Selbst in ein streng geheimes U-Boot dürft Ihr einsteigen und Euch mit Leuchtbomben einen Weg durch dunkle, tiefe Meeresgräben bahnen! Der grüne Sumpfplanet, die feurige Lava-Welt und der Flug durch eine monströs anmutende Raumstation zwingt Euch dagegen zurück in's "Arwing"-Cockpit. Dabei entscheidet sich der Fortgang Eures Abenteuers mit Euren Leistungen: Ihr lernt verschiedene Abschnitte von Corneria kennen und testet Euer fliegerisches Können auf unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Schafft Ihr es, durch genügend Feindabschüsse in jedem Abschnitt eine der

Die geschlossene Kuppel-Basis wehrt sich mit Rundumschlägen in Form von Laser-Gebrutzeln, Slippy erzählt Euch derweil Details über den Gegner.

## Die Weiten des Modul-Raumes

Mit einer Modulgröße von 96 MBit (entspricht 12 MByte) befindet sich "Starfox 64" an der oberen Ganze der bisher veröffentlichten N64-Module. Knapp 4 MByte davon wurden für die Sprachsamples reserviert – eine drastische Maßnahme, um für Authentizität und Spieltiefe zu sorgen.

Denn im Gegensatz zum Vorgänger werdet Ihr durch hilfreiche Funksprüche Eurer Staffel-Kollegen nicht nur mehr in's Spiel hineingezogen, sondern erhaltet auch eine Menge nützlicher Tips: Während Euch Peppy Hare, der Hase, Tips zum Meistern von Hindernissen gibt, analysiert Slippy Toad, der Frosch, Schwachstellen im Schild-System der

Mecha-Bosse und versorgt Euch mit der Endgegner-Energieleiste. Besonders hören solltet Ihr auf Hilferufe des kecken Falco Lombardi, der Euch durch waghaf-

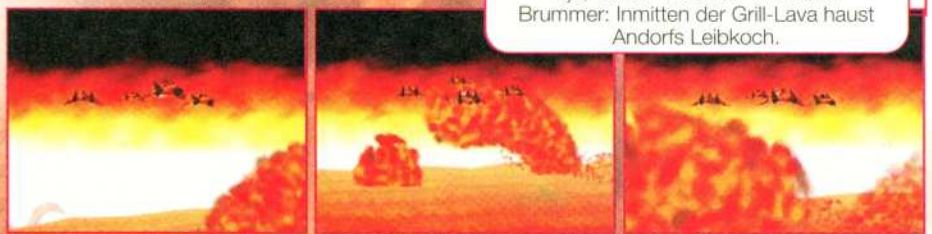


Füchse auf dem Gletscher: Die malerische Eiswelt erscheint hier noch ganz friedlich...

und Planetenbesuche stehen auf dem Einsatzplan der ungewöhnlichen Fliegertruppe: Auf dem Wüstenplaneten werdet Ihr mit einem Düsen-Panzer auf die Reise gehen, denn im dichten Sandgestöber wäre ein Tiefflug mörderisch. Mit schnellen Flips wechselt Ihr die Marschrichtung, mächtige Lasersalven verglühen den Widerstand auf dem Weg zum Boss.



Oje, schon wieder so ein dicker Brummer: Inmitten der Grill-Lava haust Andorfs Leibkoch.



Vorsicht beim Navigieren: Das Intro des Feuerplaneten macht Euch mit den gefährlichen Lava-Eruptionen bekannt.



Klimaanlage einschalten, Laser vorheizen: Neben pausenlos angreifenden Jägern engen die lodernen Feuersbrünste Euren Navigationspielraum ein.



Only For

## Vierspieler-Action

begehrten Medaillen zu erringen, dürft Ihr Euch auf einen der vielen Bonus-Level gefaßt machen. Je nach Level erkundet Ihr die "Corneria"-Weiten frei nach Belieben innerhalb eines festgelegten Gebietes ("All-Range-Modus"), oder folgt einer linear scrollenden Tour-de-force zum Endgegner ("3D-Scroll-Mode").

## Volltreffer-Rütteleien

Als erstes N64-Spiel unterstützt "Starfox 64" das Vibrations-Pack, das Ihr in den Memory-Pack-Einschub Eures Controllers stöpselt. Danach gewinnt Euer Flugeinsatz eine völlig neue Dimension: Schrammt eine Rakete an Eure Gleiterhülle, vibriert das Pad und vermittelt Euch somit eine leise Ahnung von den Zuständen im Cockpit von Fox. Doch nicht nur bei einem Treffer spürt Ihr das neue Extra: Auch beim Zünden des Turbo-Nachbrenners und beim Feuern einer Raketenserie spürt Ihr die Erschütterungen Eures "Rumble Pack" deutlich.

## N64-Technik-Kompetenz

Wenn gigantische Metall-Bosse ihre Greifarme ausfahren und donnernd riesige Trägerschiffe durch's Asteroidenfeld



Mehrere Spielmodi und gelungene technische Gestaltung machen den Multi-Modus zum Kracher!

Mehrere Spielmodi und gelungene technische Gestaltung machen den Multi-Modus zum Kracher! Die vier Freunde veranstalten einen zünftigen Luftkampf, wobei jeder der Helden in seinem eigenen Bildschirmviertel Loopings dreht und das Feuer auf die Kontrahenten eröffnet. Das Radar bleibt (wie im Einziespieler-Modus) für jeden Spieler verfügbar, eine Energieleiste zeigt Euch an, wann es besser ist, den Schleudersitz zu zünden! Nach einigen Proberunden kommt Ihr mit der Steuerung wunderbar leicht zurecht und vollführt die waghalsigsten Kunstflüge. Drei Spielmodi stehen zur Wahl: Im "Point Match" gewinnt der effektivste Schütze, beim "Battle Royal" bleibt nur ein Pilot übrig und das "Time Trial" zählt die Abschüsse innerhalb einer festgelegten Zeitspanne.



Ein gewagter Flug durch's Bonus-Tor (links unten)

jagen, braucht der wagemutige "Starfox 64"-Pilot sich keine technischen Sorgen zu machen. Selbst im dicksten Raketengetümmel bleiben Steuerung und Bildrate konstant und nerven nicht mit Rucklern. Um die Planetenlandschaften flüssig unter Eurem Arwing scrollen zu können, befindet sich vor Euch eine Nebelwand, aus der fließend Verteidigungsstellungen, Abwehrstaffeln und Gebäude auftauchen. Im Weltraum bleibt Euch dieses Wetter erspart: Mit filigraner Technik umschifft Ihr stufenlos näherzoomende Gesteinsbrocken und

lenkt scharf ein, um durch rotierende Bonustore zu düsen: Damit rüstet Ihr Euer Waffensystem vom Simpel-Strahler bis zum "Hyper Laser" auf! Beim Vierspieler-Kampf im Splitscreen überraschte uns die ebenfalls flüssige Grafikdarstellung. Hier bekriegt Ihr Eure drei Feinde zwar über dünnbesiedeltem Gelände und recht naher Nebelfront, doch eine weiterhin sensible Steuerung bildet zweifellos die Priorität.

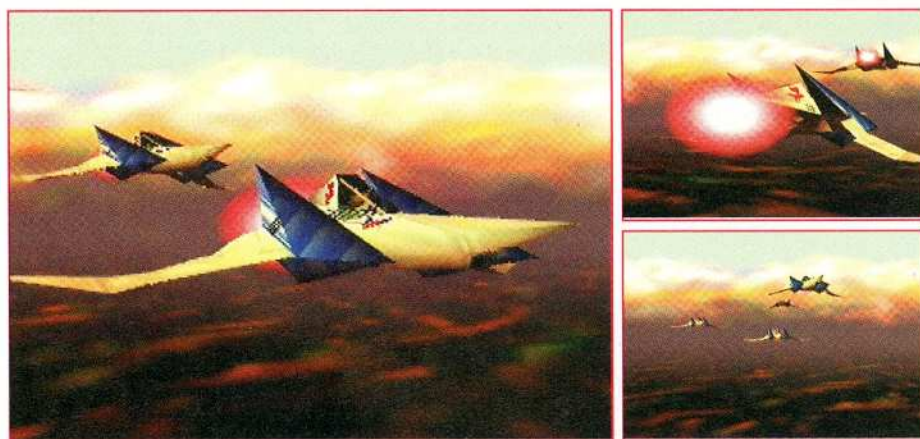
## Roter Alarm für das "Starfox"-Team!

Während Ihr diese Zeilen lest, führt das MAN!AC-Team schon vernichtende Schläge gegen Andorf: Ende April veröffentlichte Nintendo das 96-MBit-Monster in Japan. In den USA heben die Arwings erst im Juni ab, dafür werden die Funksprüche in verständlichem Englisch abgesetzt. Wann Ihr in die PAL-Cockpits einsteigen dürft, ist noch nicht definitiv entschieden, mit etwas Glück sollte der Einsatz allerdings im dritten Quartal anlaufen. *cb*

FAZIT

TITEL  
Starfox 64  
HERSTELLER  
Nintendo  
SYSTEM  
Nintendo 64  
BRO.-RELEASE  
4. Quartal

Einer der heißesten N64-Titel: Im Action-Overkill der Flugbrigade kommen auch Geheimnisse und Humor nicht zu kurz.



Impressionen aus dem "Corneria"-Sektor: Viele Zwischensequenzen informieren Euch über den Verlauf des Krieges und die Oberflächen des Kampfgebiets.



HUDSON

SATURN  
BOMBER-MAN

EXCLUSIV FÜR

SEGA  
SATURN

<http://www.sega-europe.com>



Only For

# The Legend of Zelda 64

## A LINK TO THE THIRD DIMENSION



Mit skeptischem Blick mustert Link die Umgebung; Bewegliche Gesichtspartien sorgen für ein ausgeprägtes Mienenspiel.



"Dungeonkeeper" Link: Euer Elfenkämpfer erforscht ein Labyrinth unter lichtbestrahlter Wolkendecke.

**FAZIT**

**TITEL**  
Zelda 64

**HERSTELLER**  
Nintendo

**SYSTEM**  
Nintendo 64

**BRD-RELEASE**  
1998

**Dreidimensionales Comeback des Sprite-Spitzohrs: Märchenhaftes Fantasy-Abenteuer mit naivem Nippon-Einschlag, Polygon-Monstern und magischem Light-Sourcing.**

Nach Mario traut sich auch Action-Adventure-Held Link in die dritte Dimension: Nintendo hat den Abenteuerernotstand eingeläutet und den 64DD-Seller "Legend of Zelda" auf Modulgröße zusammengestaucht.

**N**achdem die beiden erfolgreichen Rollenspiel-Entwickler Square und Enix ihre geplanten N64-Epen auf die Playstation umquartiert haben, bängen die N64-Spieler um den Abenteuerzuschub. Nintendo reagierte prompt und hat den potentiellen 64DD-Hit "Legend of Zelda" für einen Modul-Release vorverlegt, um Rollenspieler und Adventure-Fans nicht an die CD-Konkurrenz zu verlieren. Wie der 16-Bit-Vorgänger soll die N64-Episode um Spitzohr Link das Abenteuer-Ambiente revolutionieren – diesmal mit dreidimensionalem Fantasy-Szenario und cinematischen Kameraschwenks. Wo der freche Elf auf dem Super Nintendo Höhenunterschiede und Gewölbeausmaße oft nur mutmaßen konnte, sollen Ende '97 weitläufige 3D-Bauten Euren Forschertrieb wecken. Entgegen den „Mario 64“-Exkur-

sionen wird Euch der Blickwinkel vorgeschrieben: Schleicht Link durch düstere Polygon-Kavernen oder legt sich Euer Held mit einer knochenklappernden Skeletthorde an, wird die Szenerie von schräg oben aufgenommen. Wollt Ihr ins nächste Verlies wandern oder in einer schmucken 3D-Siedlung Eure Herz-Container auffüllen, orientiert Ihr Euch auf einer Landkarte: Hier nehmt Ihr aus der Vogel-



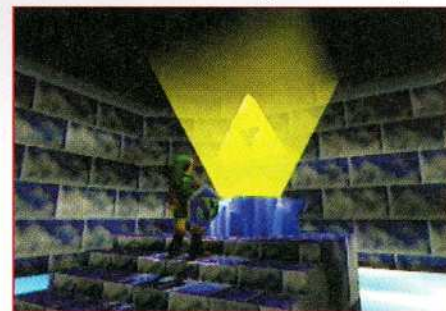
Klassischer Smalltalk: In den Siedlungen schäkert Euer Elf mit feschen Nippon-Mädels.

perspektive ganz Hyrule in Augenschein und schickt Link zum nächsten Schauplatz. Wer seine Widersacher bezwungen oder eine Spieletappe abgeschlossen hat, beobachtet sein dreidimensionales Alter-Ego aus kinoreifen Einstellungen. Link selber zeigt Euch mit detailgetreuer Mimik seinen Gemütszustand: Euer Held lächelt verschmitzt in die Kamera, hebt überrascht die Augenbrauen oder begutachtet mit erstaunter Miene ein Monument aus grauer Hyrule-Vorzeit. Wie Links Miene ist auch die Statur Eures Helden erwachsener geworden: Wo noch bis vor wenigen Jahren ein pausbäckiger Teenager mit naivem Kinderblick durch die „Zelda“-Welten preschte, schreitet heute ein ausgewachsenes Spitzohr mit verwegener Heldenviase und athletischem Robin-Hood-Körper einher.



Ihr führt Link in ein effektgeladenes Obermottduell: Die Rüstung des Goldritters ist mit Spiegeleffekten verziert.

Trotz neuer Grafikdimension wird Nintendo die bewährte Spielmechanik ohne einschneidende Veränderungen übernehmen: Link zieht seinen Widersachern auf Button-Druck einen Schwertscheitel oder mäht sich mit Machetenschlägen durch Extra-überladenes Gestrüpp. Neben dem Schwert-Knopf soll der Extra-Button belegt werden: Link kokelt die Gegner mit magi-



Magische Flutlichtanlage: Ihr habt sämtliche Dungeon-Puzzles geknackt und werdet mit einem Triforce-Stück belohnt.

schem Feuerwerk an oder plaziert vor porösem Mauerwerk und verschütteten Katakomben Sprengladungen. Ob Umfang und Geheimniskrämerei unter der Speicherkürzung (vom 64DD auf Modul) gelitten haben, erfahren wir frühestens Ende '97. Wer seinen Forscherdrang mit dem Modul noch nicht befriedigt hat, legt sich Ende '98 die aufgemotzte 64DD-Edition zu. *rb*



Kettenrasseln und Knochenknirschen: Euer Held zerlegt Skelette und Geister. Im fertigen Spiel sollen die Gefechte allerdings ausschließlich aus isometrischer Ansicht geknipst werden.



Only For

# Rush Extreme Racing

## DIE STRASSEN VON SAN FRANCISCO



Rabiat: Jeder Crash beschädigt Euren Wagen – irgendwann macht auch der robusteste Flitzer schlapp.



Auf und ab: Statt authentischem Rennsport bringt "San Francisco Rush" waghalsige Highspeed-Action auf den Bildschirm.



Mip Mapping, Alpha Blending & Co.: "San Francisco Rush" (Bild: Automaten-version) nützt alle bekannten 3D-Effekte

ib der Federung keine Chance: Die südkalifornische Metropole San Francisco ist berühmt und berüchtigt für ihr wildes Straßenbild, das jeden ungetübten Fahrer zur freiwilligen Abgabe seines Führerscheins treibt. Die gravierendsten Steigungen und härtesten Gefälle machen die City aber auch zum Traum für PS-Freaks, die etwas Abwechslung zur flachen Monotonie der umliegenden Highways suchen. Auf den radikalen Flair der Berg- und Tal-Straßenführung spekulierten die Designer von Atari, die mit "San Francisco Rush Extreme Racing" alle Eigenheiten der Gegend in ihr dreidimensionales Streckenmodell einbauten.



Drei unterschiedliche Strecken machen Euch mit der wilden Verkehrsführung der kalifornischen Metropole vertraut.

Der amerikanische Videospieldesigner Atari sagt "Ja" zum Nintendo 64: Mit "San Francisco Rush Extreme Racing" möchte der Arcade-Spezialist Ende '97 sein erstes Nintendo-Modul präsentieren.



Ähnlich wie bei "Cruis'n USA" arbeitet Midway an einer N64-Umsetzung, die sich kaum vom Automaten unterscheidet.

zum Standard-Repertoire der 3DFx-Chips – über ähnliche Fähigkeiten verfügt auch das N64. So lag der Gedanke nahe, den Spielautomaten nicht nur für 3D-beschleunigte PCs, sondern auch für das Nintendo-Flaggschiff umzusetzen – auf Saturn und Playstation wären viele der optischen Effekte kaum zu realisieren. Spielerisch setzt "San Francisco Rush" auf gnadenlose Action, PS-Realisten sind von der übertriebenen Raserei schockiert: Ihr überspringt ganze Häuserfronten, flitzt durch Abwässerkanäle und rammt die Konkurrenz ohne Hemmungen vom Asphalt. Ortskundige Fahrer verlassen die vorgegebenen Wege und foppen ihre Konkurrenten durch geheime Abkürzungen: Ihr durchbrecht Straßenabsperrungen, schlägt Euch ins Gebüsch und spart so wichtige Sekunden. Acht verschiedene Autos und drei Strecken ("Beginner", "Advanced" und "Extreme") enthält die Automatenfassung von "San Francisco Rush" – welche Gags die Designer speziell für die N64-Version austüfeln, ist noch nicht bekannt. *wi*

### WMS: DER SPIELHALLEN-MONOPOLIST

Anfang der 80er Jahre florierte in den USA das Spielautomatengeschäft. Damals arbeitete ein halbes Dutzend innovativer Firmen an revolutionären Automaten wie "Defender", "Tron", "Joust", "Star Wars" und "Q-Bert", mit denen amerikanische Designer der gewaltigen Japano-Konkurrenz trotzten. Von der Markenvielfalt des goldenen Spielautomatenzeitalters sind heute nur noch Labels übrig, hinter denen sich ein und derselbe Konzern verbirgt: WMS Industries. Die Flipper- und Videospielhersteller Bally ("Gorf", "Lazerian", "Seewolf") und Midway ("Spy Hunter", "Solar Fox") schlossen sich bereits in den 80er-Jahren zusammen und wurden wenig später vom gemeinsamen Mitbewerber Williams ("Defender", "Joust") übernommen. Damit waren drei der traditionsreichsten Firmen der Branche zu einem Hersteller zusammengefaßt. Atari Games blieb länger unabhängig, wurde jedoch 1993 von Time Warner gekauft. Doch schon nach drei Jahren hatte der Medienkonzern die Freude am Spiele-Business verloren und Atari Games stand zum Verkauf – als der einzige zahlungskräftige Arcade-Konzern erhielt WMS Industries den Zuschlag und konnte so den letzten Traditionshersteller in die eigene Firmengruppe eingliedern. Damit entstammt seit Anfang des Jahres jeder wichtige amerikanische Spielautomat der gleichen Firmenfamilie.

**FAZIT**

TITEL  
San Francisco Rush

HERSTELLER  
Atari, Midway

SYSTEM  
Nintendo 64

BRD-RELEASE  
1998

**PS-Protzerei ohne Realitätsanspruch, dafür aber mit Luxus-Grafik und ausgefeilten 3D-Effekten. Geheime Fahrzeuge und versteckte Abkürzungen sorgen für Langzeitmotivation.**



Only For

# Earthbound 64

## TERRA INCOGNITA

Die Spiel-Designer des japanischen Software-Hauses Hal wagen sich in unentdecktes 3D-Land. Das erfolgreiche "Mother"-Rollenspiel wechselt aufs N64 - mit Echtzeitakteuren und neuartiger Handlung.



Während sich RPG-Profis wie Square und Enix mit detailierten Anime-Welten, epischen Plots und CD-reifen Soundtracks überschlagen, konzentriert sich der japanische Nintendo-Partner Hal ("Kirby") auf ungewöhnliche Spielkonzepte: „Mother“ für das NES sowie der 16-Bit-Nachfolger hinkten der hochgezüchteten Konkurrenz technisch hinterher, trafen aber mit skurrilen Plots und verquerten Anspielungen auf die japanische Gesellschaft den fernöstlichen Rollenspielern. Im Westen dagegen zeigte die RPG-Gemeinde eher verhaltenes Interesse für den Nippon-Hit: „Mother 2“ für das Super NES erschien in den USA unter dem Titel „Earthbound“. Die Abenteuer um den japanischen Schuljungen Ness floppten trotz Einfallsreichtum und die geplante PAL-Version wurde auf Eis gelegt. Mit der N64-Fortsetzung „Mother 3“ will Entwickler Hal mit dem bislang größten Manko der Serie abschließen. Außer neuartigen Design-Konzepten soll das Mammut-Rollenspiel mit farbenfroher 3D-Optik glänzen und dem Sound im



Trotz technischem Spurt setzen die "Earthbound"-Entwickler nach wie vor auf bewährte Stärken: Skurrile Figuren und ungewöhnliches Charakter-Design.

Sound-Kulissen wie Tiergekreische und Schritte sollen nicht nur die Stimmung vertiefen, sondern auch taktische Tipps liefern. Dringt von rechts oder links ein herzhaftes Grollen aus dem Gebüsch,

nach, reagiert Euer Gegner friedlicher. Das massige Tier räumt nach ein paar lustlosen Angriffen das Feld oder trollt sich besänftigt ins Gestrüpp zurück. Ebenfalls neu ist Hals Kapitel-Unterteilung: Die Helden wechseln von Episode

zu Episode, können allerdings der Nachfolger-Party mit ein paar Kniffen auf die Sprünge helfen: Fleißige Rollenspielhelden hinterlassen der neuen Truppe eine monsterfreie Welt, stimmen wichtige Kontaktmänner zugänglich und legen versteckte Ausrüstungshorte an: Nach dem Kapitelwechsel stiefeln die Neulinge zum Versteck, wälzen einen Felsen zur Seite oder knacken eine magische



Ob Bitmap-Siedlung oder 3D-Rollenspiel - die Vorarbeit ist dieselbe: Vor der Computer-Konstruktion entstehen am Zeichentisch Skizzen und ausführliche Storyboards.

versiegelte Tür: Anschließend profitieren die Helden-Youngster vom Erfahrungsschatz ihrer Vorgänger, stopfen sich die Rucksäcke mit Schätzen voll und verstauen Waffen sowie Artefakte im Rucksack, die sonst nur alten Haudegen vorbehalten sind.

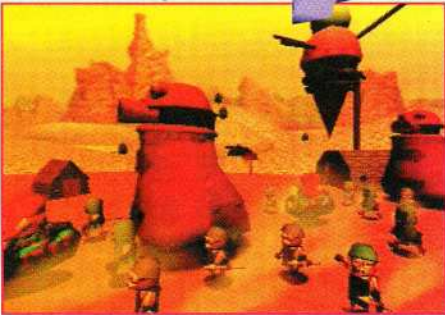
Nachdem „Zelda 64“ nun doch als Modul erscheinen soll, plant man "Mother 3" bzw. "Earthbound 64" als Start-Titel für das neue Speichermedium ein. Neben dem großzügigeren Speichervolumen soll die Beschreib-Option für eine interaktive Story-Line genutzt werden: Ob sich Eure Figur die Nase schneuzt oder einen feisten Obermütz auf's Kreuz legt - jede Aktion beeinflusst das Ökosystem sowie die Entwicklung von Spielwelt und Bewohnern. rb



**FAZIT**

TITEL	Earthbound 64
HERSTELLER	Hal
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	1998

**Neue Rollenspiel-Dimension für das 64DD: Dreidimensionales Cuty-Rollenspiel mit musikalischen Monstern und interaktivem Ökosystem.**



Verseuchter Industriestaat: Eure Charaktere können die transparenten Dämpfe nur mit einer Gasmasken atmen.



Friedliche 3D-Idylle: Die Taverne lädt mit sonnenbeschiedener Terrasse zum lauschigen RPG-Plausch ein.

RPG-Genre einen neuen Stellenwert einräumen: Egal, ob Euer pummiger Nippon-Held durch den Urwald streift oder sich durch eine Sandwüste schleppt - realistische

kann jeden Augenblick ein wütender Dickhäuter aus dem Unterholz brechen: Euer Charakter zückt vorsorglich ein magisches Musikinstrument - ahmt Ihr vor der Auseinandersetzung mit Rhinoceros oder Hippo die richtige Tierstimme



Eine saumäßige Show: Die Gauklerwagen werden von rundlichen Shading-Ferkeln in die nächste "Mother"-Siedlung gezogen.

# Kampf Den Verschwörern!

Illustration: Solingen

## VANDAL HEARTS™

Als ex-polizeihauptmann ash sollst  
du die von terror und gewalt ge-  
plagte republik ishtalia befreien.

STRATEGEN AN DIE FRONT  
du bist anführer einer ständig an-  
wachsenden truppe von ziemlich

schlagkräftigen gestalten, aber mit  
purer gewalt ist hier nichts zu  
reissen – dein hirn ist gefordert.

**Videogames, 5/97:**

"...eines der besten Strategiespiele für PlayStation"

Wertung **83%**

**Next Level, 5/97:**

"...ein Leckerbissen für jeden Strategie-Fan"

Wertung **80%**

**Mega Fun, 5/97:**

Wertung **81%**



WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

# Extreme G

## SCHUBKRAFT-SHOW

**WORLD**  
**IN PROGRESS**

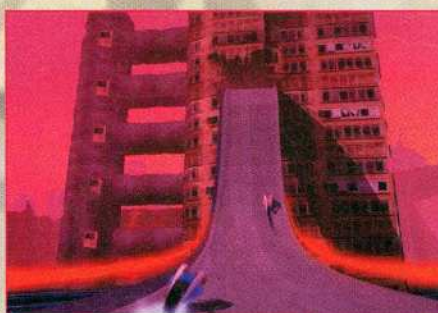


Jumpin' Jack Flash: Hier seht Ihr eine Render-Impression aus der Weltraum-Strecke.



Zersprungene Betonteile machen die Jagd durch die Lava-Katakomben zum Höllenritt.

Das englische Probe-Team arbeitet an einem extrem schnellen Rennspiel für das N64: Auf Hover-Bikes hetzt Ihr in ferner Zukunft durch apokalyptische Highways.



Aufzug defekt, aber mit dem Bike schafft Ihr den Weg in's 11. Stockwerk sowieso viel schneller....

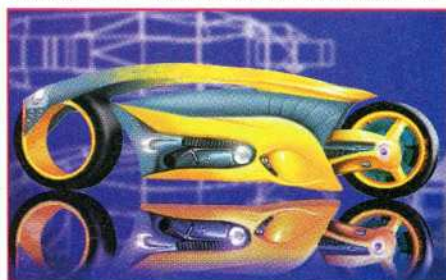
einem von acht Gleiter-Öfen müßt Ihr nicht nur in haarsträubender Geschwindigkeit durch einen von zwölf Kursen hetzen, sondern auch blitzschnell entscheiden, welche Abzweigungen Ihr nehmt. Außerdem jagen Euch die gegnerischen "Easy Rider" Raketen um die Ohren oder versuchen, Euch in die glühende Lava abzudrängen - mit "Extreme G" bastelt Probe an einer Mischung aus 3D-Rennen und tödlichem Action-Duell. Damit Ihr auf dem Höllenritt nicht vereinsamt, programmieren die Engländer auch einen Vier-Spieler-Modus: Im Splitscreen wagt sich das Spielerquartett in dunkle Minenschächte, rast durch vergessene Monumental-Pipelines und schießt fast senkrecht an Graffiti-verschmierten Häusermauern empor. Egal, wo Ihr Euch dem Rausch der Geschwindigkeit hingebt: Jeder Kurs fordert Euch mit Korkenzieher-Abschnitten, wilden Sprüngen und Achterbahn-ähnlichen, unter Euch wegbrechenden

Talfahrten. Gerade bei diesen atemberaubenden Schikanen lassen die Probe-Designer ihrem Spieltrieb freien Lauf, selbst Loopings mit integrierten Abzweigungen finden sich im Skizzenheft von "Extreme G". Als ob Ihr nicht schon volle Konzentration für die Streckenverläufe bräuchtet, fordern Euch zusätzlich noch Sandstürme, unvermittelt herabfallende Felsen und durchlöchernde Brücken. Die hier abgebildeten Render-Szenarios vermitteln Euch einen Eindruck von den Gefahren, die der Zweirad-Freak zu bestehen hat. In besonders kritischen Situationen aktiviert Ihr ob der Gefahr intuitiv Eure Schutzschilde und drückt das Gas bis zum Anschlag durch: Nur die Starken überleben! Im Moment grübeln die Designer noch über dem Waffenarsenal der Gleiter. Jedes der Fahrzeuge steht ein individuelles Repertoire an hochtechnischen Wummen zur Verfügung. Ob neben den Standard-Gerätschaften wie Zielsuchraketen auch innovative Gimmicks implementiert werden, verraten wir Euch demnächst. *cb*

- FAZIT**
- TITEL: Extreme G
  - HERSTELLER: Acclaim
  - SYSTEM: Nintendo 64
  - BRD-RELEASE: 4. Quartal

Der Name ist Programm: Pfeilschnelle Hovercraft-Gleiter bekriegen sich auf schwindelerregenden Achterbahn-Strecken.

**E**in Rennspiel für das N64 zu programmieren, ist nicht die originellste aller Spielideen. Dieser Tatsache bewußt, versuchte das englische Entwicklungs-Team Probe, mit "Extreme G" neue Akzente zu setzen: In



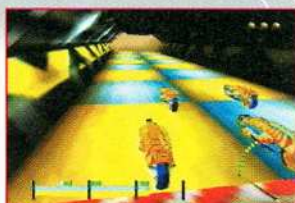
Vier von acht verfügbaren Gleiter-Bikes: Bis in's Extreme bestimmt die Aerodynamik die Silhouette der Fahrzeuge.



Ein wenig erinnert diese Tunnel-Einfahrt an "Wipeout": Was wird Euch im Dunklen wohl erwarten?



Leider können wir Euch vom Vier-Spieler-Modus noch keine Bilder präsentieren: Hier sind zwei Renner am Start.



Impressionen aus einer Teststrecke von "Extreme G": Die volle Ausnutzung der N64-Hardware beschert Euch aufwendige Grafikeffekte.





Only For

# Modul-Funfter

## NEUE N64-ENTWICKLUNGEN



Neue Perspektiven für Bomberman-Fans: Mit Isometrik-Ansicht und Polygon-Look auf der Suche nach Opfern.

### Bomberman 64

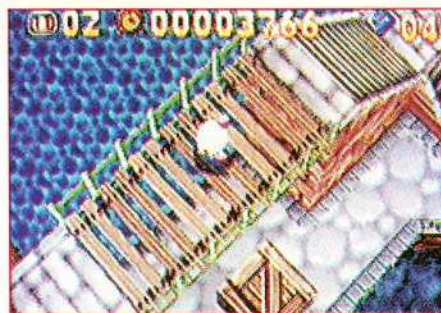
Mit überraschender Optik präsentiert sich Hudsons Vorzeigeheld und Garant spannender Multiplayer-Nächte: Der inzwischen zum Polygon-Werfer gereifte Luntens-Fan treibt sich in einer scrollenden 3D-Umgebung mit Treppen, Abgründen und Seen herum. Diese Erweiterungen machen den einst simplen Titel zum kniffligen Mix zwischen Action- und Strategie-



Verschiedene Landschaften (hier ein Lava-Level) fordern neue Taktiken!

<b>INFO</b>
<b>Titel</b>
<b>Bomberman 64</b>
<b>Entwickler</b>
<b>Hudson</b>
<b>Genre</b>
<b>Action</b>
<b>Erscheinungsdatum</b>
<b>Sommer (Japan)</b>

spiel: So sind Bomben-Explosionshöhe, Geländeauswirkungen und freizusprenge Wege zu berücksichtigen, außerdem wird der Spielverlauf durch teils bekannte Extras wie einen Wurfhandschuh erweitert. Ob auch der Multispieler-Modus in die dritte Dimension abhebt, will Hudson leider



Im Hängebrücken-Abschnitt (ganz oben) hetzt Bomberman zu einem Stein-Gebäude: Feuer frei, die Luntens brennen!

**KONAMI FORCIERT SEINE NINTENDO-64-ANSTRENGUNGEN:** Der japanische Hersteller wird seine „Castlevania“-Serie auf dem N64 fortsetzen und präsentiert dazu



bereits einige Bewegungsstudien der extrem frühen Version: Alle Charaktere stolzieren als Polygon-Figuren in einem 3D-Schloß - ein gegenüber den 2D-Versionen völlig neuer spielerischer Ansatz. Auch eine



Nintendo-64-Version ihres Korbleger-Spektakels „NBA In the Zone 2“ läßt Konami gerade entwickeln. Von diesem Projekt gibt es allerdings noch keine Bilder.

### „REV LIMIT“ UND „WILD CHOPPERS“ STEUERN EUROPA AN:

Die Vertriebsfrage für zwei heißersehnte N64-Entwicklungen ist (fast) geklärt: Die beiden Spiele des japanischen Entwicklers Seta werden in Europa wahrscheinlich von Ocean vertrieben, in Deutschland übernehme dann Laguna Distribution und Vermarktung.



Die ersten Animations-Studien von Konamis „Dracula 3D“ (Arbeitstitel) lassen die spielerischen Möglichkeiten der Polygon-Technik erahnen.

noch nicht verraten: Entweder alle Kämpen bekriegen sich in einer zoombaren Arena, oder das Geschehen wird im Split-Screen gezeigt.



Bomberman sprengt einen Häuser-Eingang frei: Lichteffekte, Rauchschwaden und ohrenbetäubender Lärm!

### Holy Magic

Neben den bei Nintendo in Entwicklung befindlichen Rollenspielen „Zelda“ und „Mother 3“ werbelt auch der japanische Hersteller Imagineer an einem RPG. Der männliche Held des Abenteurers schlägt sich im Laufe seiner Reisen durch vielerlei Abenteuer, die Ihr im Polygon-Look miterlebt. Gespräche mit den Einwohnern gehören ebenso zu Euren Aufgaben wie die Verwaltung des Inventar-



Am nebligen Hafen der Polygon-Dorfidylle.

<b>INFO</b>
<b>Titel</b>
<b>Holy Magic</b>
<b>Entwickler</b>
<b>Imagineer</b>
<b>Genre</b>
<b>Rollenspiel</b>
<b>Erscheinungsdatum</b>
<b>4. Quartal (Japan)</b>

Beutels und rundenbasierte Kämpfe mit scheußlichen Wesen. Um Euch auf dem laufenden zu halten, plaudert Ihr ausgiebig mit der Dorfbewölkerung. Bisher wirkt die Grafik etwas trist, allerdings ist diese Version im frühesten Entwicklungsstadium.

### Multiracing CS

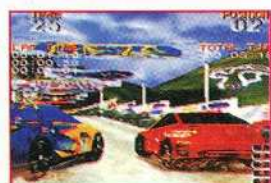
Abzweigungen, die Euch Zeitvorteile beschern oder zum Verlierer stempeln, mehrere verschiedene Zubehörteile,

<b>INFO</b>
<b>Titel</b>
<b>Multiracing CS</b>
<b>Entwickler</b>
<b>Genki/Imagineer</b>
<b>Genre</b>
<b>Rennspiel</b>
<b>Erscheinungsdatum</b>
<b>Juni (Japan)</b>

Getriebe und Reifentypen, die die Leistung drastisch steigern, und drei verschiedene Spielmodi (Grand Prix, Time Trial, Versus Mode): Der japanische Entwickler Genki gibt sich alle Mühe, genügend Features in sein Straßen-/Tourenwagen-Projekt einzubauen. Mit einem von acht Flitzern geht Ihr auf mehreren völlig unterschiedlichen Kursen an den Start, der Fahrbahnbelag spielt für die Wahl eine entscheidende Rolle.



Unsanfter Aufsetzer: Im Replay-Modus studiert Ihr Eure größten Fahrfehler in der Großaufnahme.



Impressionen aus der Gelände-Hölle: Ihr heizt u.a. an Wasserfällen vorbei.



# NINTENDO NATION



In luftiger Höhe: Bizarre Raumkonstruktionen provozieren Höhenangst und Panik. Kaum zu erkennen ist das für "Doom 64" leicht modifizierte "Pain Elemental" (rechts im Hintergrund).

## Doom 64



Als die amerikanischen Splatter-Programmierer von "id Software" vor Jahren ein Frühwerk eigenhändig für das Super Nintendo umsetzten, waren ihre Erfahrungen mit Nintendo so frustrierend, daß sie schworen, niemals mehr für den japanischen Spielekonzern zu arbeiten. Midway, die fast alle Lizenzen von id verwalten, kommandierten deshalb ihre eigenen Designer hinter die berühmte Spielmechanik. Es entstand "Doom 64", die bislang einzige Variante die von der Bundesprüfstelle noch nicht indiziert wurde. Midway hatte nicht im Sinn, ein vollkommen neues "Doom" zu schaffen, sondern entschied sich für die goldene Mitte aus bekannten Spielelementen und Monstern, neuem Level-Design und einer Prise technischer und grafischer Zusatzelemente. Das 64-MBit-Modul enthält rund 30 Levels, randvoll gefüllt mit blutrünstigen Bestien und Höllenfürsten, die Euch in schaurig beleuchteten Passagen und unterirdischen Hallen erwarten. Schockeffekte gibt's noch immer reichlich, satanische Symbole, gekreuzigte Folteropfer und Swastika-Architektur haben sich die Midway-Kreativen aber weitgehend gespart.

"Doom 64" macht Euch den Einstieg in die Hölle leicht: Es gibt nur einen Spielmodus (mutterseelenallein durch alle Levels), diesen jedoch in vier unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. "Doom"-Profis wählen "I own Doom", die zweitkniffligste Stufe, um sich die richtige Dosis aus Lust und Frust zu geben. Den ersten Level betretet Ihr mit einer jämmerlichen Automatik-Pistole in der schweißnassen Hand. Habt Ihr Euer Magazin leergeballert, boxt Ihr Euch mit der bloßen Faust durch die Monster-Legionen. Euer Ziel ist so einfach, daß Ihr es auch mit angeschossenem Kleinhirn noch kapiert: Versucht solange zu überleben, bis Ihr in einem abgelegenen Raum den Ausgang entdeckt. Doch jeder "Doom"-Level ist ein Gewirr aus Räumen, Treppen und Gängen. Einige Teile der Architektur verschieben sich sogar mit lautem Grollen, wenn Ihr einen geheimen Schalter betätigt. So werden neue Gänge und Räume freigelegt, Hebeplattformen knirschen ins nächste Stockwerk und schwere Mar-



Stärkere Waffen sind meist durch komplizierte Geheimmechanismen vor Eurem Zugriff geschützt. Ist diese frei liegende Chaingun eine Falle?

morgitter verschwinden auf Nimmerwiedersehen. Eine begehbare Auto-Map, wahlweise als simple Strichzeichnung oder als voll texturierter Grundriß, hilft Euch die Orientierung zu bewahren, zeigt Euch jedoch weder Monster noch Extras.

Sprechen wir zuerst über die erholsame Seite von "Doom 64", die Extra-, Power-Up- und Bonusgegenstände. In "Doom 64" wird Eure körperliche Verfassung in Prozent gemessen; 100% bedeutet "kerngesund", mit den richtigen Power-Ups erreicht Ihr aber auch locker 150 oder 200%. Daneben gibt es noch einen Rüstungs-Prozentwert und natürlich eine detaillierte Angabe, wieviel Munition Ihr noch im Gepäck habt. Überall im Doom-Komplex findet Ihr Rucksäcke, Magazine oder ganze Kurzstrecken-Raketen.



Holt Euch die blaue Heilgugel: Magische Sphären in vier verschiedenen Farben sind die wichtigsten "Doom"-Power-Ups.

Letztere könnt Ihr jederzeit aufsammeln, aber nur verballem, wenn Ihr davor den passenden Raketenwerfer aufgespürt und eingesackt habt. Neben den Nahkampfwaffen (Faust und Kettensäge) findet Ihr in Doom 64 acht verschiedene Wummen, von der Schrotflinte bis zum alles vernichtenden "BFG9000"-Geschütz.

Kommen wir zu den Gegnern: Während Euch anfangs nur untote Marines in zerschlagenem Kampfanzug auflauern, werdet Ihr bald auf harte Widersacher, Feuerball-schmeißende Imps und robuste Bull-Dämonen treffen. Viele Eurer Feinde halten schweigend Wache und werden erst durch eine unvorsichtige



Die Marine-Zombies der ersten Levels erlegen sparsame Helden mit der Pistole. Habt Ihr die "Chaingun" gefunden, hat die Handfeuerwaffe ausgedient.

Um Munition zu sparen, setzt Ihr gegen die "Bull"-Dämonen am besten die Kettensäge ein: Die Biester kommen nicht zum Schlag.



Auch die einläufige Schrotflinte ist eine Waffe für knausrige Kämpfer mit ruhiger Schußhand: Gegen Marines genügt eine einzige gut gezielte Salve

Bewegung oder einen versehentlich abgegebenen Schuß von Euch aufgeschreckt. Haben Euch die Monster erst einmal entdeckt, bricht die Hölle los – Eure Feinde geraten in einen solchen Blutausch, daß sie auch ihresgleichen nicht schonen.

Trotzdem erschrecken Euch einige Gegner mit ihrer Intelligenz. So verfolgen Euch die hünenhaften "Höllenritter" wenn's sein muß durch den ganzen Level. Einige Feinde können fliegen, andere sind unsichtbar oder öffnen selbständig Türen, um Euch den Garaus zu machen.

Wenn Ihr nicht gerade in verbissene Gefechte bis auf die letzte Patrone verstrickt seid, schleicht Ihr vorsichtig durchs Gemäuer, wobei ein gutes Gehör ebenso überlebenswichtig ist wie ein scharfes Auge. "Grunzt da nicht ein Monster hinter der nächsten Biegung?", "Hat sich da nicht gerade eine Steinplatte verschoben?" sind die sich ständig wiederholenden Grübelgedanken einer ausgedehnten "Doom"-Session. Die Stereo-Effekte sind vielfältig und so geschickt implementiert, daß sie sogar eine Distanzbestimmung zur Quelle zulassen. Faustregel: Ist das Monstergetöse zum ohrenbetäubenden Lärm angewachsen, erwartet Euch der Feind schon hinterm nächsten Eck.

Noch wichtiger als die Soundeffekte und die subtile Gruselmusik, die sich in den Waffenpausen in den Vordergrund säuselt, ist die 3D-Grafik von "Doom 64". Im Vergleich zu "Turok" werdet Ihr vom Nintendo-64-typischen Nebel-effekt weitgehend verschont, selbst große Hallen und offene Plätze überblickt Ihr ohne diese Einschränkung. Jeder Level enthält andere grafische Elemente, Marmor-monumente wechseln sich ab mit Stahlkammern, Holzbauten und Felsenhöhlen. Besonders vielfältig ist die Beleuchtung, diffuses Dämmerlicht,

Die doppelläufige Schrotflinte ist eine durchschlagkräftige Allround-Waffe mit langer Ladezeit. Geübte Kämpfer erlegen mit jedem Schuß zwei "Lost Souls"-Schädel.



Als kleine Brüder der Barone sind "Hell Knights" ernstzunehmende Gegner. Geübte Spieler erlegen sie dennoch mit drei Treffern aus der doppelläufigen Schrotflinte.

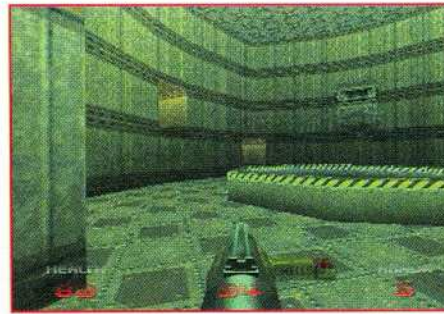
flackernde Fackeln oder grelle Neonstrahlen. Wie Teile der Architektur ändert sich auch die Beleuchtung teilweise durch Eure Aktionen: Stibzt Ihr in einem der ersten Level ein bestimmtes Extra, wechselt das sanfte Standby-Licht in den rot blitzenden Alarmmodus. Technisch ist "Doom 64" zwar nicht perfekt (teils blitzen Monstertexturen durch eigentlich massive Wände, auch einen Systemabsturz mußte die MANIAC-Testmannschaft erleben), aber besser als andere Varianten des Ego-Shooters. Da die Statusanzeigen transparent über die 3D-



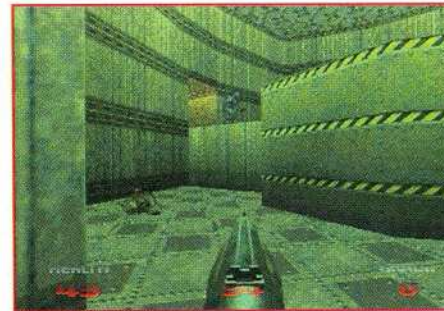
In diesem späten "Doom 64"-Level erwartet Euch eine ganze Armee raketenschleudernder Mancubus-Monster. Eine vernichtende Schlacht mit schwerer Artillerie entbrennt!



Der Raketenwerfer ist eine taktische Waffe für den Kampf gegen mächtige Feinde, Höllenritter und -barone. Für den Nahkampf ist er ungeeignet!



Die Betonwüste lebt: In "Doom 64" müßt Ihr auf plötzliche Verwandlungen der Architektur gefaßt sein. Betretet Ihr diese Halle...



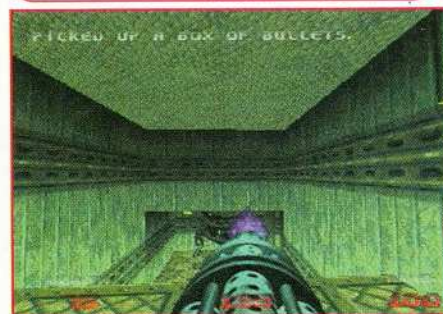
...erheben sich eine mächtige Plattform und drei Brücken aus dem Boden. Dazu öffnen sich fünf Türen und zwei geheime Passagen.



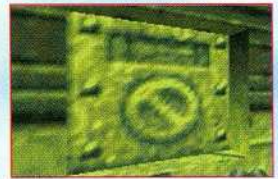
PICKED UP A BOX OF ROCKETS.



Die Chaingun eignet sich für Nahkampfgemetzel, aber auch für Duelle gegen fliegende "Cacodämonen", die durch Dauertreffer verteidigungsunfähig werden.



PICKED UP A BOX OF BULLETS.



## Als mechanische Wunderwelten

präsentieren sich die meisten "Doom 64"-Levels. Nur wer Teleporter aktiviert, Geheimtüren aufstößt und die Wechselwirkungen zwischen den unterschiedlichen Schaltern studiert, hat eine Chance, den Ausgang zu erreichen. Neben Bodenfließen, die bei Berührung eine Veränderung in der Architektur hervorrufen, solltet Ihr auf zwei unterschiedliche Schalter achten: Während eine Art – einmal umgelegt – einen permanenten Effekt erzielt, bleiben anderen Schalter nur für Sekunden in ihrer neuen Stellung bevor sie wieder zurückschnappen. In dieser Zeit müßt Ihr ein Hebegitter oder eine kurzzeitig geöffnete Geheimtür erreichen. Praktisch ist eine spielerische Neuerung der Midway-Designer. Die neben einigen Schaltern eingelassenen Monitore sind auf dem N64 mehr als ein bloßer Wand-schmuck. Sie gewähren Euch einen kurzen Blick in den Raum, auf den der betreffende Schalter eine Wirkung hatte.





# NINTENDO NATION



Gegenüber den indizierten PC-Versionen ist das Nintendo-"Doom" grafisch eleganter. Trotzdem waten erfolgreiche Spieler knöcheltief im Zombie-Blut.

Grafik gelegt ist, habt Ihr den ganzen Bildschirm zur Verfügung. Trotzdem bleibt die 3D-Darstellung von "Doom 64" auch dann noch flott und flüssig, wenn zwei Dutzend Monster vor Eurer Knarre herumtoben. Deutlich schwächer als im Ego-Konkurrenten "Turok" sind sowohl die Explosionseffekte als auch alle Monster-Animationen: Wer die geschmeidigen Polygon-Bewegungen der Acclaim-Dinosaurier erlebt hat, ist angesichts der etwas hampeligen und platten "Doom"-Animationen enttäuscht. Dafür geht in vielen "Doom 64"-Räumen mehr ab als in einem ganzen "Dinosaur Hunter"-Level.

Auch das Welten-Design läßt keinen Grund (und keine Zeit) für Nörgeleien. Spielerische Durststrecken und Durchhänger haben die Midway-Designer ebenso ausgemerzt wie frustrierende Passagen, durch die Ihr Euch immer wieder kämpfen müßt. "Doom 64" ist spannend vom ersten bis zum letzten Raum, wobei Ihr durch die gewagte Architektur mit spontanen Schocks (z.B. wenn ein Cyberdämon vor Euch auftaucht), Klaustrophobie und Höhenangst fertig werden müßt. Wie im friedlichen "Mario 64" entdeckt Ihr in Doom alle Geheimnisse erst nach mehrmaligem Durchspielen. Gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung: Obwohl Ihr im Gegensatz zu anderen

Ego-Shootern weder nach oben noch nach unten blickt (Eure Waffe justiert sich automatisch auf die richtige Schußhöhe), sind neben Steuerkreuz bzw. 3D-Stick neun Knöpfe und Taster belegt. Auch darüber hat sich Midway Gedanken gemacht und die Spurt-Funktion standardmäßig in die Analogsteuerung integriert. Nur wer mit dem Steuerkreuz spielt, muß in bestimmten Spielsituationen zusätzlich die Tempo-Taste gedrückt halten, um die maximale Geschwindigkeit zu erreichen. Doch die feinfühligere Analogsteuerung werdet Ihr schon nach dem ersten Höllen-Inferno nicht mehr missen wollen. *wi*

Erhältlich bei ECS,  
Tel.: 040/409179

Eine der stärksten Waffen ist die Plasmawumme, die sich sowohl im Nahkampfgemetzel als auch im Fernduell mit Höllenbaronen (Bild) bewährt.



Vernichtend: Die neue Laser-Waffe von "Doom 64" eignet sich für alle Zwecke, ist aber vor allem bei Scharfschützen und Taktikern beliebt.



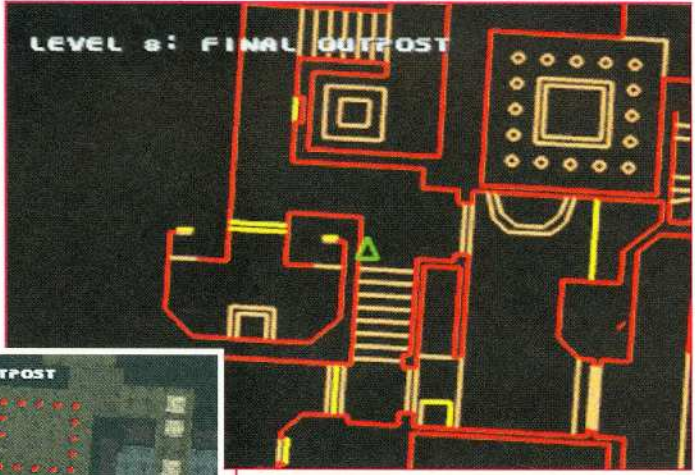
In den verwinkelten "Doom 64"-Levels sind rund dreißig verschiedene Artefakt- und Power-Up-Typen versteckt.



"Spectres" sind nahezu unsichtbar. Doch auch diese Verwandten des "Bull Demon" widerstehen Eurer Kettensäge nicht.



Anfangs fliegen "Lost Souls" eigenständig auf Euch zu - später lernt Ihr ihren mächtigen Papi, das "Pain Elemental" kennen!



Die zoom- und begehbare Automap von "Doom 64" betrachtet Ihr wahlweise als übersichtliche Vektordarstellung (oben) oder als voll texturierten Grundriß (Bild links).

88%

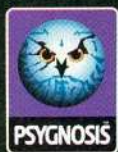
**HERSTELLER**  
Midway

**SYSTEM**  
Nintendo 64

**BRD - RELEASE**  
3. Quartal

**Alein in der Hölle: Die grafisch beste Version des berühmtesten Ego-Shooters - blutige Action ohne Verschnaufspause!**

18



**UGG**  
D.A. INTERNATIONAL

## Die Stadt der Verlorenen Kinder

*Eine Stadt mit einem düsteren Geheimnis. Die Kinder, die unbeschwert in den Straßen spielten, verschwinden...eines nach dem anderen. Und niemand weiß, wohin...*

*Vielleicht kam Miette, ein Kind der Straße, Licht ins Dunkel bringen. Aber da sind noch die teuflischen siamesischen*

*Schwestern. Und die Cyclopen, die nachts durch die Straßen schleichen. Und der geheimnisvolle Wissenschaftler Dr. Krank, der ein schauriges Geheimnis hütet.*

*Sind Sie bereit für das düster-faszinierende Abenteuer, das Miette in der Stadt der verlorenen Kinder erwartet?*

**Auch als Kaufvideo erhältlich.**

**PC  
CD  
ROM**





# NINTENDO NATION



Randale auf dem Bau: Mit dem Kran wuchtet Ihr Eure tonnenschweren Zerstörungsvehikel über Hindernisse wie Gräben und Absperrungen.

## Blastcorps



Wer schon immer mal mit Bulldozer, Mech oder Raketenmotorrad rücksichtslos durch die Landschaft wüten wollte, hat in "Blastcorps" (bzw. "Blastdozer" in Japan) die Gelegenheit: Ein gefährlicher Atomtransport bummelt durch gut 60 Hafen-, Stadt- und Landlevels, fleißige Spieler erkämpfen sich die geheimen Levels auf Mond, Mars und Jupiter. Als von der Regierung angeworbener Abrißspezialist ist es Eure Aufgabe, mit allen Mitteln den Weg für den unaufhaltsamen Atomtransporter freizuräumen und entführte Wissenschaftler abseits des Weges zu befreien. Nachdem Ihr wahlweise auf dem Modul oder einer Memory Card einen neuen Spielstand eröffnet habt, findet Ihr Euch auf einer Weltkarte wieder. Von dort aus gelangt Ihr zu den verschiedenen Szenarien, von denen Ihr am Anfang nur eines betreten könnt. Für jede erfolgreiche Mission bzw. gefundene Kommunikationseinheit erhaltet Ihr auf der Übersichtskarte einen Verbindungsstrich, der Euch zu einem neuen Level führt. Da später dank der dicken Knotenpunkte viele Levels zur Anwahl bereitstehen, seid Ihr nie auf die Bewältigung eines bestimmten Levels angewiesen. Nachdem Ihr eine Welt betre-

ten habt, kann die Zerstörung beginnen: Aus der Vogelperspektive startet Ihr je nach Szenario mit einem von fünfzehn Autos, Bauraupen, Mechs, Motorrädern oder gar Dieselnügen zum ultimativen Destruction-Derby. Mit den Perspektiventasten zoomt Ihr an Euer Fahrzeug heran oder weit weg, eine Satellitensicht auf den Atomtransporter könnt Ihr ebenfalls anwählen. Mit dem Analogstick lenkt Ihr Euer Gefährt durch Schlammlöcher, Bergpässe und Wasserkanäle, mit "A" und "B" beschleunigt Ihr vorwärts und rückwärts. Während Ihr mit dem Bulldozer durch herzhaftes Rammen Gebäude, Zäune und Grünanlagen umpflügt, gehört bei anderen Fortbewegungsmitteln etwas mehr Geschick dazu. Kompliziertere Steuer-Methoden nehmen den R-Button zuhilfe, mit dem Ihr aufgesammelte Raketen abfeuert, den Nachbrenner zündet oder gar zu einem quiet-schenden Rempel-Slide ansetzt. Wollt Ihr im Level Euer Fahrzeug wechseln, hüpfet Ihr mit dem "Z"-Knopf aus Eurem Gefährt und marschiert zu Fuß zur nächsten Crash-Kiste. Damit Ihr nicht ziellos durch die Gegend irrt, zeigt Euch ein Radarschirm die Position von Transporter und Zielort, Pfeile weisen Euch



Alptraum aller Castor-Gegner: Kollidiert der Atomtransporter mit Häusern, verglüht Ihr in einem gewaltigen Atompliz.



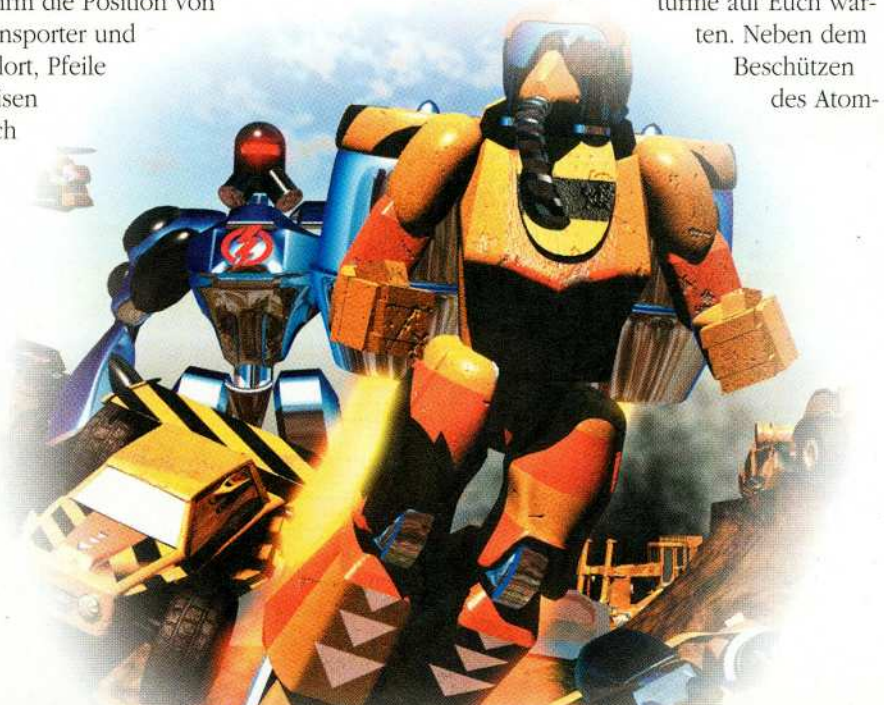
Geheimgang unter Wasser: Achtet auf farbliche Verfärbungen am Boden, um versteckte Schatzkammern zu finden.

den Weg zum nächsten Hindernis. Mit Vollgas brettet Ihr durch Häuser und Vorgärten, die in gewaltigen Explosionen in die Luft gehen. Selbstverständlich verwirren Euch die Kurse mit Gemeinheiten wie Umleitungen und Absperrungen, richtig fies wird's jedoch in den höheren Levels. Dort plagen Euch riesige Wolkenkratzer, die Ihr nur mit einem Mech oder einer herangeschobenen Kiste TNT auslöschten könnt, sowie wacklige Hängebrücken, unterirdische Geheimgänge und Felsenlabyrinth, die mit ihren Abmessungen jeweils auf bestimmte Fahrzeuge zugeschnitten sind. Erst das Kombinieren der verschiedenen Vehikel führt zum Erfolg, nützt Züge, Kräne und Schiffe als Transportmittel für die kleineren Fahrzeuge! Auch Berge und Täler stellen Euch vor Rätsel: Bestimmte Plattformen erreicht Ihr nur über einen engen Paß, Schluchten müßt Ihr oft bis zum Ausgang folgen. Mit einem fliegenden Mech erforscht Ihr außerdem versteckte Inseln auf dem Wasser, wo Bonusschätze und Leucht-

türme auf Euch warten. Neben dem Beschützen des Atom-

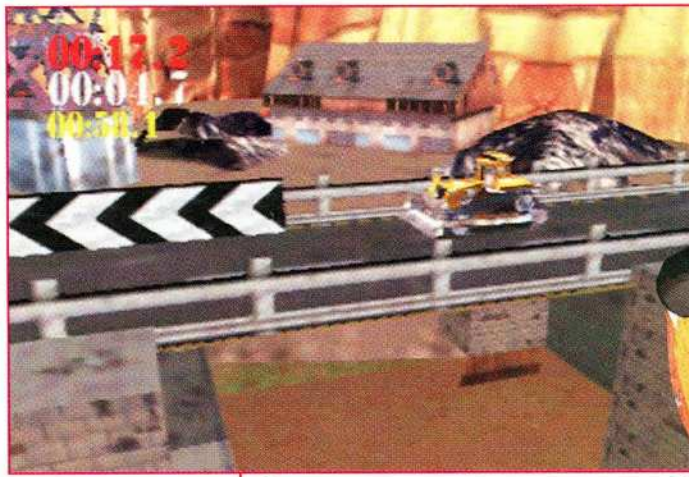


Mit den gelben Tasten wechselt Ihr in die Satellitenansicht, die Euch das nahe Umfeld des Atomtransporters zeigt.





Weil's einfach Spaß macht: Mit dem Bulldozer zerdeppert Ihr eine Hundertschaft Container.



Immer Vollgas: Abwechslung bieten etliche Bonusrennen, die Ihr unter Zeitdruck bewältigen müßt.

transports müßt Ihr in jedem Level weitere Teilmissionen erledigen: Nur wer alle Häuser niederwalzt, alle Gefangenen in den Gebäuden befreit, Professoren und Radarstationen abklappert und alle Wegmarkierungen eines Levels passiert, findet den Weg auf die anderen Planeten. Obendrein sammelt Ihr nicht nur harte Abrißdollar für gekonnte Crashes, sondern auch Gold-, Silber- und Bronze-medailen für flotte Siege und neue Zeitrekorde. Um Euch von der andauernden Zerstörung zu erholen, knattert Ihr in den Rennbahnlevels gegen die Zeit: Bis zu vier Runden müßt Ihr innerhalb des happigen Zeitlimits bewältigen, einige Strecken schafft Ihr nur mit gewitzten Abkürzungen – alles ist erlaubt! Dabei bleibt trotz der flotten Polygonoptik Ruckeln weitgehend aus, ein paar knackige Special FX mehr hätten jedoch



Auf der Weltkugel sind die einzelnen Szenarien mit kleinen und großen Kreisen gekennzeichnet.

nicht geschadet. Die Explosionswolken überblenden die verschwindenden Gebäude – ein besserer Einsturzeffekt, umherfliegende Polygonschränke oder Dachziegel wären sicher machbar gewesen. Dafür hat der englische Entwickler Rare sehr auf Spielführung geachtet, jedes neue Element wird Euch in einem Textkasten und mit Kamerafahrten durch das Gelände erklärt. Für massig Motivation sorgen die abwechslungsreichen

Rennbahn- und Niederwalzmissionen, die Euch mit ihren zahlreichen Zwischenspielen und Rätzeleinlagen immer wieder auf's neue reizen. Nur ein Manko gibt es an "Blastcorps" zu bemängeln: Gelegentlich schleichen sich kleine 3D-Fehler ein. So bleibt Ihr z.B. mit dem Endlosrempler bei unglücklichen Umständen zwischen zwei Ab-sperrungen hängen. Mit experimentellen Lenkmanövern könnt Ihr Euch jedoch meist nach kurzer Zeit befreien. Dafür entschädigt die vorbildliche Steuerung: Mit etwas Übung klappen bald waghalsige Slides und pixelgenaue Sprünge genauso wie haarscharfes Manövrieren. Die knatternden Digi-sounds und stampfenden Country-Techno-Mixes runden die Materialschlacht zu einem absoluten N64-Highlight ab. Endlich mal eine clever ausgeführte neue Spielidee mit überragender Langzeit-Motivation. Für unseren Test standen uns das japanische "Blastdozer" sowie die identische US-Version "Blastcorps" zur Verfügung. oe

Muster von Zapp Games, Tel. 06731/10845



Schiffe nutzt Ihr als Fortbewegungs- und Transportmittel: Betretet einfach das Brückenhäuschen.



Auch zu Fuß sprintet Ihr durch die verzwickten Levels – stets auf der Suche nach dem passenden Vehikel.



Mit dem goldenen Mech erreicht Ihr auch hohe Berge und zerstampft hüpfende Spiegelbälle über dem Wasser.

**Jedes** neue Fahrzeug wird Euch von der CPU vorgeführt und auf dem Schlachtfeld demonstriert. Dabei informiert Euch ein Joypadschema über Tastenbelegung und Spezialmanöver.



Der Tieflader fährt per Knopfdruck zwei seitliche Metallträger aus, die jedes Haus unweigerlich zermalmen. Links oben seht Ihr den Statusbildschirm für einen Level.

SPASS SPASS 88%

BIT 64

HERSTELLER Nintendo-Rare

SYSTEM Nintendo 64

BRD-RELEASE 3. Quartal

Atomtransport mit Langzeit-Spielspaß: Furiose Zerstörungsorgie mit über 60 Levels, vielen Fahrzeugen und cleveren Rätseln.





# NINTENDO NATION



Regen behindert Eure Sicht, kann den Grafikaufbau aber nicht ganz überdecken. Im Lauf des Rennens fallen übrigens einige Fahrer aufgrund technischer Defekte aus!

## Human Grand Prix

**N64** Die neue Generation der Formel-1-Simulationen auf dem N64? Der japanische Hersteller Human prescht vor und präsentiert eine auf Action ausgelegte Videospiel-Interpretation des F1-Zirkus. Alle 16 Grandprix-Strecken wurden nachgebildet, sogar verblüffend realistische Fahrerportraits dürfen angewählt werden. Leider gibt's einen Haken: Da die offizielle FIA-Lizenz den Japanern zu teuer war, setzen sich so bekannte Fahrer wie "S. Mihumacher", "F.F. Heintzen", "H. Dill" und der momentan in Topform befindliche "V. Jalleneuve" ans Steuer. Zwar können alle Fahreramen verändert und auf Controller-Pak gespeichert werden, doch ein wenig wurmt uns das B-Klassen-Ambiente (auch Original-Bandenwerbung fiel der Knauerei zum Opfer) trotzdem. Im "Machine

Setting"-Bildschirm bestimmt Ihr die Getriebe- und Reifenparameter und legt die Spritzladung fest: Solche Details bringen Euch den entscheidenden Vorteil auf der Strecke. Aus sechs verschiedenen Perspektiven bestreitet Ihr dann das Warm-Up, qualifiziert Euch möglichst weit vorne und kämpft schließlich in den Zehn-Runden-Rennen um Sieg oder Platzierung. Kleine Anzeigen halten Euch über den Zustand Eurer Systeme auf dem laufenden: Möchtet Ihr tanken oder neue Reifen aufziehen, kurvt Ihr in die Boxengasse und laßt Eure unsichtbare Mannschaft die erforderlichen Handgriffe ausführen. Nach dem Rennen studiert Ihr die aktuelle Punktetafel, speichert die Saison und geht beim nächsten Grand Prix auf die Jagd. Technisch läßt der erste N64-F1-Titel leider noch sehr zu wünschen übrig. Nicht nur, daß dicke Querbalken das Bild im Letterbox-Format zeigen, auch der recht kurze Horizont verwirrt den N64-Piloten:



Hautnah am Geschehen, doch keine Ahnung, wohin die Reise überhaupt geht: Eine der Nah-Ansichten.

Egal, ob Werbetafel oder Zuschauertribünen, sämtliches Strecken-Beiwerk wird rege während der Fahrt vor Euch mitgezeichnet. Merkwürdige Spiel-design-Patzer (sämtliche Kurven bestehen aus eckig angeordneten Geradenstücken) und teilweise deutliche Zeitlupen-Szenen trüben das Bild noch mehr. Immerhin müßt Ihr keine Verzerrungen und kaum Ausblendungen er-



Die mit "5hall"-Transparenten geschmückte Startgerade ist der grafisch aufwendigste Abschnitt des "Human GP"

### DRIVER CONTRACT

	S. RAHUMACHER GERMANY 1975 06/30	L. PEMY F. GISICHELLA B. LADDER M. ANTERMINI T. TORACI S. RAHUMACHER P. ARDOST W. HANSELL
	S. MIHUMACHER GERMANY 1969 01/03	
	I. ERVINE ENGLAND 1965 11/10	

THESE DRIVERS ARE FICTITIOUS AND

Im "Contract"-Bildschirm tauscht Ihr die Fahrer der Teams. Sogar ein Ralf S. ähnlicher Jüngling geht an den Start.

dulden: Die Grafik-Routinen arbeiten in dieser Hinsicht erfreulicherweise fast fehlerfrei. Spielerisch bietet "Human GP" Hausmannskost: Realistische Schleuder- und Driftphysik wurde nicht modelliert, die CPU-Fahrer ziehen stoisch ihre Bahnen ohne auf Eure Fahrmanöver zu reagieren. Insgesamt enttäuscht der Titel durch zuviele Schnitzer in technischer und spielerischer Hinsicht. Wer ein völlig unkompliziertes Rennspiel mit vielen Strecken und Nuancen von "Formel 1"-Appeal haben möchte, wird trotzdem einige Saisons absolvieren. UBI Soft als europäischer Vertrieber von "Human GP" verspricht übrigens deutliche Verbesserungen – warten wir's ab. *cb*  
Muster von ECS, Tel.: 040/409179

63%

**SPIELSPASS**

**HERSTELLER**  
Human

**SYSTEM**  
Nintendo 64

**BRD-RELEASE**  
3. Quartal

**Simpel-Formel-1 ohne besondere Stärken: Einfachste Steuerung und technische Makel trüben das Bild.**



Sechs verschiedene Perspektiven dürft Ihr während des Rennens einstellen. Am besten steuert es sich mit den versetzten Perspektiven (mittlere Bilder). Die Spoiler-Ansicht (ganz rechts) ist bestenfalls ein Gag und nicht spielbar.

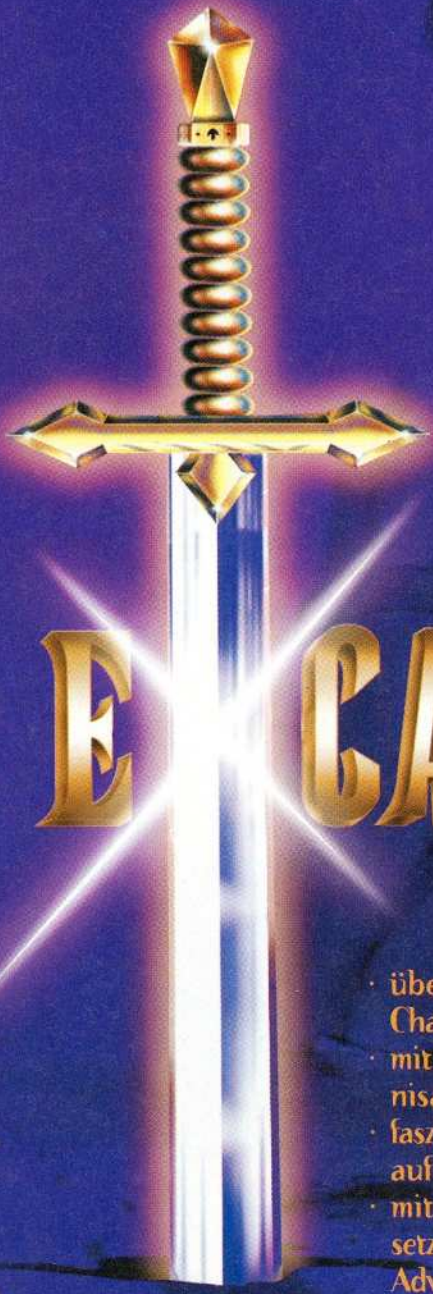


Excalibur © 1997 TeiStar Electronic Studios Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigt das Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Identität Solingen

# Das magische Schwert

Das legendäre Schwert Excalibur wurde gestohlen – eine Katastrophe droht. Als Zauberlehrling Beth begibst Du Dich in eine futuristische, geheimnisvolle Welt, um Excalibur zurückzugewinnen. Keine einfache Aufgabe, wie sich denken läßt...



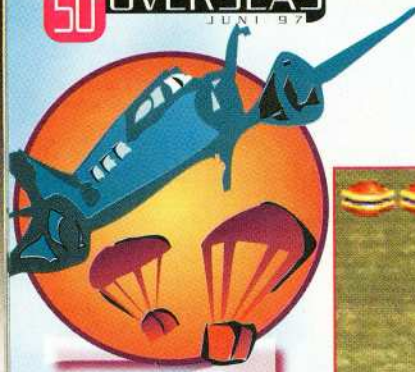
## EXCALIBUR 2555 AD

Atemberaubendes  
und fesselndes  
3D-Adventure.

- über 600 Räume und mehr als 80 verschiedene Charaktere
- mit deutscher Sprachausgabe und voller Synchronisation aller Spiel-Charaktere
- faszinierende Rätsel, die Geist und Kampfgeschick auf die Probe stellen
- mit Nahkämpfen, bewaffneten Auseinandersetzungen und viel Magie – ein absolut spannendes Adventure-Game



WWW.KONAMI.COM



# NINTENDO NATION



Die Insel der Abenteuer: Erforscht Abgründe und kleine Tümpel, um die begehrten Bonusgegenstände zu entdecken.

## Doraemon



Nach unzähligen Hüpfereien auf Mega Drive, Super Nintendo, PC-Engine und Playstation darf die blaue Manga-Katze Doraemon und ihre fünfköpfige Kinderclique auf dem Nintendo 64 ein knuddliges Abenteuer bestehen: Aus einem fernen Königreich herangereist, bittet Euch eine zierliche Prinzessin um Hilfe. Eine grimmige Bestie hat drei heilige Kristalle gestohlen, die das Land vor bösen Mächten schützen. Um ganz sicher zu gehen, teilte der Fiesling die Edelsteine in je drei Stücke und übergab diese finsternen Wächtern, die sich in tückischen Levels verschanzen. Eine mystische Inselgruppe fungiert als Oberwelt: Wahlweise als Doraemon oder einer seiner Kumpels hüpf, rennt, taucht und krabbelt Ihr mit bewährter Mario-Steuerung durch mit Moos überwachsene Gemäuer, hitzige Lavawelten, steinige Berglandschaften und sogar ein

vergammeltes Piratenschiff. Das erinnert an "Super Mario 64", wobei sich Doraemon nicht so präzise steuert wie sein Klempnerkollege, außerdem fehlen dem Kater die speziellen Sprungmanöver des Nintendo-Stars. Mit den gelben Richtungstasten dirigiert Ihr die imaginäre Kamera stufenweise um Doraemon, zoomt heran oder betrachtet das Geschehen aus sicherer Entfernung. Leider fehlt auch dem Opti-Management der Feinschliff: Alle paar Schritte ändert sich die Kameraperspektive von allein, so daß Eure eigenen Justierungen nur Arbeit machen, aber nicht von Bestand sind. Auf Eurem Weg über schmale Stege, bewegliche Plattformen und ausgedehnte Blumenwiesen fallen Euch Killerkaninchen, kreischende Geier, piek-sende Hornissen und Libellen an, die Ihr je nach Charakter per Schußextra, Schwanzschlag, heulenden Gesang oder durch einen herzhaften Hüpfen auf den Kopf unschädlich macht.



Der unterirdische Wasserkanal verbindet zwei mit Schätzen gespickte Seen: Achtet auf die fiesen Schwertfische.



Einen Kristall für den Gewinner: Auf dem Grund des Sees in der Oberwelt rast Ihr mit einem Torpedo um die Wette.



Eingefrorene Könige, traurige Insekten und versteckte Schätze: Klappert mit neuen Gegenständen Gesprächige Passanten an, die Euch unbekannte Wege eröffnen.



Singt jeden Gegner zu Tode: Dank Mikrophon gibt Euer Dickwanst grauenvolle Töne von sich.



Galoppiert Ihr im Beutel des roten Drachen, könnt Ihr Euer Reittier via "B"-Button zu einem Schwanzzieb motivieren.

Schmerzen Euch von der andauernden Rennerei die Füße, nehmt Ihr im Beutel eines Babydrachen oder hinter dem Steuer eines Unterwasserflitzers Platz. Nach fleißigem Extrasammeln gelangt Ihr schließlich zu den gewaltigen Endgegnern wie Waschbär, Killer-Vogel oder Werwolf, die Euch mit ihren gefährlichen Kampftechniken einheizen. Zehren die andauernden Attacken an Eurer Energie, helfen Euch die versteckten Energiecontainer und die zahlreichen Glocken, für die Ihr nützliche Extraleben eintauscht.

"Doraemon" ist ein kunterbuntes Hüpfspiel nach hierzulande unbekannter Manga-Vorlage, das mit seinem niedrigen Schwierigkeitsgrad und der ulkigen Optik junges Publikum anspricht. Leider behindern besonders in Höhlen zahlreiche Clipping-Fehler entspanntes Level-Erforschen; die tendenziell schwammige Steuerung sorgt bei eigentlich leichten Hüpfsequenzen für Frust. Dafür motivieren nette Zwischenspielchen sowie witzige Extras und lassen über die dudeligen Hintergrundmelodien hinwegsehen. Profis haben "Doraemon" in ein bis zwei Tagen durchgespielt. oe

Muster von Zapp Games, Tel. 06731/10845

66%

**SPIELSPASS**



**HERSTELLER**  
Epoch

**SYSTEM**  
Nintendo 64

**BRD-RELEASE**  
nicht geplant

Ausgeflippertes Kinder-Hüpfspiel mit ulkigen Extras und motivierenden Rätsleinlagen: Leider ist die Steuerung verwaschen.





Die "Royal Chapel" wird von verzauberten Schwertern bewacht: Der grüne Bihänder im Zentrum hält den Kreis zusammen.



Im Glockenturm zerlegt Alucard geflügelte Skelette: Ihr springt auf die Glocke, und ein Läuten dröhnt durch's Gemäuer.

## Castlevania X

**PS** Nachdem Konamis Belmont-Clan in etlichen 8- und 16-Bit-Episoden dem Vater aller

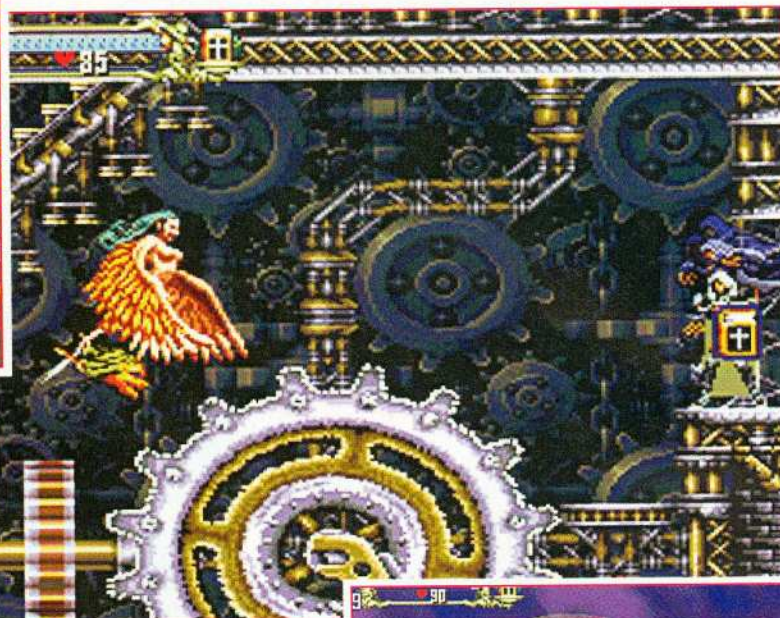
Vampire die Stirn geboten hat, ist ein neuer Jäger an der Reihe: Draculas Erzfeind Simon Belmont tritt in der PC-Engine-Folge "Dracula X" zum letzten Mal gegen den Höllenfürsten an. Um jungen Vampirhäschern den Story-Einstieg zu erleichtern, beginnt das erste Playstation-"Castlevania" mit dem epischen Engine-Finale: Ihr tretet ein letztes Mal mit dem peitschenschwingenden Richter Belmont gegen Erzfeind Dracula an – zu guter Letzt verwandelt sich der blau-blütige Blutsauger in einen Dämon und zerfällt vor kosmischer Kulisse zu Staub. Trotz Simons Triumph bleibt das übliche Happyend aus: Zusammen mit dem Urvater aller Vampir-Mythen ver-



Die Prunkgemächer werden von einem Greifen bewacht: Ihr erledigt das Federtier im Nahkampf.



Die meisten "Castlevania"-Flügel erreicht Ihr durch Geheimgänge oder Teleporter: Alucard schlittert durch einen Treppenaufgang (links) ins Kolosseum und entdeckt in den Folterkellern alte Bekannte wie den vermoderten "Dracula X"-Bullen (zweites Bild von rechts).



Feuertaufe im Glockenturm: Alucard kämpft sich zwischen Medusenköpfen und Harpyen durch den kniffligsten Schloßflügel.



Um über baufällige Brücken hinwegzusetzen, verwandelt Ihr Alucard mit dem R2-Button in einen Wolfshund.

schwindet auch der strahlende Held. Zeit für einen neuen Heroen, um in Simons Fußstapfen zu treten und der Höllenbrut die Hörner zu stutzen: Laut Legende hat der Count Alucard selber Vampirblut in den Adern – Grund genug für den schwertschwingenden Kampfmagier, um Draculas Sippe bis ins Mark zu hassen und mit wehender Zottelmähne die Pforten der "Castlevania"-Festung zu stürmen. Alucard hechtet selbstbewußt über die Zugbrücke und erledigt riesige Schattenwölfe mit einem beiläufigen Schwertstreich – wenige Bildschirme später stoppt ein alter Bekannter Euren Siegeszug: Der Sensenmann höchstpersönlich legt die bleiche Knochenhand auf Alucards Habe und fegt mit einer Geste Euren kompletten Status-Bildschirm leer. Zurück bleibt ein völlig unbedarfter und mittelalterlicher Alucard: Euer Held muß nochmal von vorn beginnen, das Gemäuer nach neuem Handwerkszeug durchstöbern und

Punkt für Punkt die gestohlene Erfahrung wieder wettmachen. Tatsächlich verläßt sich Euer Playstation-Krieger entgegen den



Abwärts: Um Alucard Treppensteinen zu ersparen, aktiviert Ihr den Motor für die Aufzugkabine.

traditionsreichen Jump'n'Run-Ahnen auf bewährte Adventure-Elemente wie Erfahrungsstufen und Charakterstatus: Ein Druck auf den Start-Button, und Ihr begutachtet Alucards kämpferische Qualitäten oder rüstet den Vampirjäger mit unterschiedlichen Waffen (z.B. Schwert, Florett, Kunchomer, Katana und Morgenstern) sowie Schilden aus. Mit Heiltinkturen, Wildbretkeulen und allerlei magischem Krimkrams im Handgepäck besteht Euer Held ein horizontales Hüpf-Abenteuer – samt gruftigem "Castlevania"-Ambiente und jede Menge Grubeleinlagen. Mal wird beim Szenenwechsel der Bildschirm umgeblättert, mal rücken flotte Scrolling-Routinen Euren Kämpfen ins rechte Licht – und das ohne jeden Ruckelstreß oder un-



Am Puls der Splatter-Zeit: Die Chaoskrieger verenden mit markerschütterndem Gekreische und meterhoher Blutfontäne.



Härter als der Vorläufer: Wenn Ihr die Feuerspeier erledigt, müßt Ihr den herunterpurzelnden Gebeinen ausweichen.



"Castlevania 2: Simon's Quest" (1987 für NES) ist das schwächste Glied im Belmont-Clan.

freiwillige Kaffeepausen. Springt Alucard zunächst nur müde von Plattform zu Plattform, entwickelt Euer Abenteurer mit zunehmendem Stufenaufstieg akrobatische Qualitäten: Euer Helden-Sprite springt von den Wänden ab, gleitet mit aufgeblähtem Umhang durch die Luft, durchlöchert seine Widersacher mit Beat'em-Up-Manövern und verwandelt sich in einen Wolfshund mit sprunghaftigen Hinterläufen.

Nicht nur Manöver- und Item-Repertoire Eures Helden sind seit dem letzten "Castlevania"-Trutzburg wurde tüchtig ausgebaut: Habt Ihr Euch bislang in üblicher Jump'n'Run-Manier von einem Level zum nächsten durchgeschlagen, könnt Ihr in der 32-Bit-Festung Euren Entdeckungsdrang frei ausleben. Unterschiedliche Schloßflügel wie Bibliothek, Glockenturm oder eine prunkvoll ausgeschmückte Kapelle sind durch Geheimgänge, Belüftungsschächte und Teleporter miteinander verbunden: Wer den richtigen Zugang findet, kann nach Belieben von einem Komplex zum anderen wechseln und in altbekannten Winkeln neue Talente erproben. Steht Euer Held nach Gefechten und Fehlsprüngen kurz vor dem Exitus, sucht Ihr Euer Heil in der nächsten Gruft: Alucard macht ein Nickerchen im Polygon-Sarg und verewigt sein Abenteuer auf Memory-Karte. Nach der Rast stürzt sich der elegante Streiter wieder ins umfangreichste "Castlevania"-Abenteuer: Keine andere



Niederschmetternde Fakten: In der Bibliothek flattern riesige Polygonschwarzen aus den Bücherregalen.

Episode der Klassiker-Reihe hat bisher mit ähnlicher Design-Phantasie, klügeren Puzzles oder mehr Charme überzeugt. Sogar der ehrwürdige Richter muß vor Alucard das Haupt beugen: Steuerung und Bewegungs-Vielfalt Eures Helden wurden bis zum letzten Pixel ausgefeilt und überraschen Euch ständig mit neuen Manöver-Varianten. "Castlevania X" verlangt als härteste Grusel-Episode zwar auch altgedienten Kämpfern das letzte bißchen Fingerschmalz ab, wird aber zu

keiner Sekunde unfair: Jeder Sprung und jeder Abstand wurde sorgfältig austangiert. Wenn Ihr ins Fluchen geratet, dann nur, weil Euch Konamis Meisterstück mehr mitreißt als jedes andere Hüpf-Abenteuer und Ihr jeden Schwerthieb spürt. Auch wenn die fast drei Jahre lange Entwicklungsphase auf Kosten der Technik ging, hat sich das Warten ausgezahlt: "Dracula X" ist mit traditioneller 2D-Kulisse ein Jump'n'Run/Adventure-Hybrid der alten Meisterschule – dynamisch, flott spielbar und bis in den staubigsten Schloßwinkel durchgestylt. Hier stimmt jeder Pad-Schlenker und ist jeder Gegner sorgfältig postiert: "Dracula X" ist über Effekthascherei und 3D-Orgien erhaben – ein zeitloser Geniestreich mit höchst aufwendigem Klassik-Soundtrack und zusätzlicher Musik-CD. *rb*

Erhältlich bei Zapp Games, Mainz. Tel.:06131/230492



1991 erschien mit "Super Castlevania 4" für das Super NES die erste und beste 16-Bit-Episode.



In "Dracula X" (1994 für die PC-Engine) konntet Ihr außer Richter Belmont ein süßes Mädel spielen.



Anime-Intro mit deutschem Sprecher und japanischem Untertitel auf der "Dracula X"-CD.



Farbarm, aber dynamisch: "Castlevania: New Generation" wurde 1994 für das Mega Drive publiziert.



"Castlevania 5" (1995) für das Super NES wurde von dem hochgelobten "Dracula X" inspiriert.

# Im Archiv

Wer sein Special-Repertoire auffüllen will, prügelt in alter "Castlevania"-Manier Kerzenhalter sowie Feuerschalen um und sammelt Herzchen. Schärfere Schwerter, feuerfeste Schilde und Heiltränke findet Ihr in den Taschen erschlagener Widersacher oder in tückisch getarnten Geheimwinkeln. Könnt Ihr aber den schlagkräftigen Morgenstern partout nicht finden oder sind Euch nach einem Obermottz-Duell die magischen Tinkturen ausgegangen, kämpft Ihr Euch durch Draculas Archiv und besucht zwischen haushohen Bücherregalen den Bibliothekar. Das Angebot des bärtigen Greises ist lückenlos. Neben magischen Prügeln und verstaubten Artefakten verschachert Euch der alte Knabe sogar Endgegner-Taktiken: Ihr studiert in einem kurzen Film die Bewegungen Eures Alter-Egos und kauft anschließend die passenden Gegenstände...

ピロ-ドのし	x 1	400
かわのぼうし	x 1	1000
サークレット	x 1	4000
てっこのお宝	x 1	1500
はがねのお宝	x 1	4000
ダイヤリスト	x 1	2000
リバーシブルマント	x 1	2000

物品購入

攻撃力 36 → 36  
防弾力 5 → 5  
INT 30 → 30  
GOLD 4819

ピロ-ドのし

Alucard stürmt über eine Brücke, im Hintergrund bewundert Ihr Draculas Wissensschatz.

Geduldsprobe: Bis Ihr das japanische Angebot versteht, müßt Ihr etliche Fehlgriffe in Kauf nehmen.

90%

SPIELER

Konami

SYSTEM

Playstation

BRD-RELEASE

3. Quartal

"Castlevania"-Höhepunkt: Gigantisches 2D-Jump'n'Run mit Adventure-Einschlag und perfektem Spieldesign.

AB 16



# 3D-DIMENSIONAL SAMURAI



Verfolgungsjagd im Dojo-Garten: Beide Widersacher sind auf die Mauer gesprungen und attackieren aus dem Lauf heraus.



Mit dem R1-Taster wechselt Ihr in eine von drei Grundstellungen: Die Position bestimmt die Schlagvarianten für Hiebe zum Kopf, Rumpf und den Beinen.

## Bushido Blade

**DS** Während die Beat'em-Up-Experten von Namco und Sega über neuen Spezialmanövern brüten und Kombo-Listen in Telefonbuchlänge ausarbeiten, folgt Square ("Final Fantasy") mit "Bushido Blade" dem entgegengesetzten Weg: Sechs durchtrainierte Samurai-Heroen rammen ihren Widersachern traditionsbewährte Nippon-Waffen wie Katana und Naginata durch die Rippen und machen dem Gegner mit plumpen Ritterschwertern den Garaus. Entgegen Fantasy-Schnitzereien wie Namcos "Soul Blade" haben sich Squares Designer an die blutige Realität alter Kampfsportstile gehalten: Wer eineinhalb Meter Stahl durch die Gedärme bekommt, hat weder



Euer Mädel hat einen Ausfallschritt gemacht (Doppel-Tap) und mit dem Kreis-Button ein "Do" geschlagen (Rumpf-Hieb).



Untergrund-Physik: Die Strömung des unterirdischen Flußlaufes spült die Gegner zum Ablaufgitter.



Kampf bei klirrender Kälte und Schneetreiben: Der transparente Schleier Eurer Samurai-Braut flattert im Wind.

Zeit für ausschweifende Abschiedsreden noch den Blick auf eine Energieleiste – in der Regel ist der Getroffene noch in derselben Sekunde mausetot. Squares Spiel-Interpretation ist ebenso simpel wie tödlich: Ein satter Treffer quer über Rumpf, Kehle oder Hüfte, und Euer Charakter sackt blutspuckend auf die texturierte Kampffläche. Nur wer wie die alten Samurais blitzschnell auf jede Finte reagiert, Attacken abwehrt oder mit einem akrobatischen Manöver außer Reichweite turnt, entgeht dem tödlichen Streich. Geschickte Kämpfer kontern jede Offensive mit der Parade-Taste und arbeiten sich langsam durch die gegnerische Deckung - weniger zuverlässig als

die aktive Abwehr sind die klassischen "Street Fighter"-Rückwärtsschritte. Hier sind zwar keine flinken Reflexe gefragt, dafür wird Euer Held stückweise auseinandergerissen: Der Gegner macht schneller Lücken in Eurer Deckung aus und immobilisiert mit gezielten Attacken Arme oder Beine. Nach einem Treffer baumeln die Gliedmaßen nutzlos am Polygon-Gelenk: Kämpfer mit lädiertem Arm müssen das Schwert mit einer Hand schwingen, eine klaffende Beinwunde zwingt Euren Streiter in die Knie und zum Kriechen. Wiegt Euer Selbsterhaltungstrieb schwerer als die Ehre, gebt Ihr klein bei: Ihr drückt den Select-Knopf, und Euer Samurai fällt vor seinem Bezwinger auf die Knie. Erst beim anschließenden Duell



Eure Kämpfer machen sogar im Sterben noch eine gute Figur: Angriff und Position bestimmen die Todes-Szene.



"Dishonorable Victory": Schlagt Ihr Euren Gegner während er hilflos über den Boden robbt, verliert Ihr Euer "Story Mode"-Duell.

sind sämtliche Körperteile wieder einsatzbereit, blutgetränkte Bandagen oder eine Augenbinde verdecken Eure Narben. Torkelt bereits nach zwei Kämpfen eine zerschundene Mumie durch das 3D-Gelände, wählt Ihr vor Eurem nächsten Gefecht eine andere Waffe: Jeder Samurai kann auf das



Duell am sturmgepeitschten Strand: Die Figuren hinterlassen je nach Schuhwerk unterschiedliche Spuren!



"Men": Ihr habt die Samurai-Schönheit am Kopf getroffen, eine Pixelfontäne signalisiert den Sieg.

volle Repertoire an Mordwerkzeugen zurückgreifen (siehe Kasten), allerdings legen Kraft und Behendigkeit Eurer Figur eine Wahl nahe. Auf dem Charakter-Bildschirm thronen linkerhand die flinksten Kämpfer (zwei drahtige Mädels mit knapper Kluft und muskelbepackten Oberschenkeln), weiter rechts weicht die Agilität mit jedem Charakter mehr der rohen Muskelkraft. Hier greifen grobschlächtinge Machos zu Schwergewichten wie Naginata und Kriegshammer oder sorgen mit einem massigen Breitschwert für besonders lautstarke Luftverdrängung. Zieht Ihr trotz ausgewogener Waffenwahl den kürzeren, strapaziert Ihr die Beinmuskulatur Eures Kämpen: Ihr rennt dem überlegenen Widersacher davon, manövriert mit 360-Grad Bewegungsfreiheit durch riesige 3D-Szenarien oder flüchtet auf erhöhte Positionen wie Mauern oder einen Rosenhain – gewandte Samurais rauschen meterhoch durch die Luft, träge Charaktere verzichten auf Sprungmanöver und klettern.



Wechsel in die Ego-Ansicht: Zu unübersichtlich für einen vollwertigen Spielmodus, aber technisch mankoefrei.

Tatsächlich überwiegen in Squares Genre-Innovation taktische Kniffe und Simulationseinschlag die bewährten Beat'em-Up-Rezepte: Anstatt die abgestandenen 3D-Kloppereien aufzukochen, hat Squares Team ein Festmenü mit eigenständigen Gerichten aufgetischt. Die Zutaten: Starkes Charakterdesign, konkurrenzlose Bewegungsphysik und die treffsicherste Joypad-Belegung im 32-Bit-Dojo. Die Garnierung: Ambiente-gerechter

SPIELSPASS 88%



**Square**  
SYSTEM  
**Playstation**  
BRD-RELEASE  
unbekannt

Mit Langschwert, Katana und realistischer Kampfphysik: Revolutionäre Samurai-Duelle in malerischer 360°-Kulisse.



Beliebte Hintergrundszenarie für japanische Schwertkämpfe: Die beiden Kämpfer zerschnippen Bambus-Stämme.



Rapier gegen Rapier: Die Charaktere nehmen klassische Fechter-Haltung anstatt Samurai-Stellungen ein.

Soundtrack, traumhafte Animationen und kerngesunde Akteure, die gegen den Fehlervirus nahezu immun sind. Wer sich nach anfänglicher Skepsis warmgespielt hat, lässt Kombo-Knaller und Manöver-Monster à la "Tekken 2" links liegen: "Bushido Blade" ist umfangreicher und intelligenter als die Konkurrenten, die Turnierplätze stellen mit Witterungsverhältnissen (Schnee, Regen, Wind) und effektvoller Lichteinstrahlung sogar die "Soul Blade"-Szenarien in den Schatten. Wer noch nicht von Special-Exzessen gelähmt ist und sich einer realitätsnahen Reaktions-Prüfung gewachsen fühlt, greift zu. Hier ist kein hektisches Herumgedrücke, sondern knallhartes Können gefragt: Ein Schlag entscheidet in "Bushido Blade" – wie im echten Leben. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel:0231/5575000



Mit dem Säbel wird gern zugestochen: Flinke Waffe für offensive Kämpfer.



Das traditionsreiche Samuraischwert Katana ist federleicht und flink zur Hand.



Das europäische Langschwert als handliche Idealwaffe für die Mädels.



Reichweite für Könner: Das Naginata ist lang, aber träge.



Schwergewicht: Nur Muskelmänner greifen zum schottischen Breitschwert.

# Waffen-Wahl

使用武器選択



<p><b>野太刀</b></p> <p>重量 1.9 kg 全長 119.0cm</p>	<p><b>打刀</b></p> <p>重量 1.5 kg 全長 92.0cm</p>
---	---

Die fesche Dienerin in der Bildmitte bietet Euch acht Waffen an: Schriftrollen listen Namen und Gewicht auf.

**Bereitschaftshaltung und Kampfstil Eures Charakters werden der Bewaffnung angepaßt: Während Eure Mädels beim Schwungholen zum Breitschwertstreich unbeholfen auf's Hüftgelenk plumpsen, sind die Samurai-Amazonen mit Katana, Rapier und Langschwert flink wie ein Wiesel. Der Nachteil der leichten Waffen: Naginata (Schwertstab), Breitschwert und Nodachi (beidhändiges, Katana-verwandtes Samurai-Schwert) sind länger, kräftige Burschen können ihre ungestümen Kolleginnen mit ein paar Stößen leicht auf Distanz halten. Der Haken: Mit Rapier und Katana könnt Ihr im engsten Winkel kämpfen, für Breitschwert und Naginata braucht ihr jede Menge Platz zum Ausholen.**



Raumflug: Erst im letzten Level hebt Ihr in den Weltraum ab. Davor habt Ihr sechs Metall-Landschaften durchflogen.

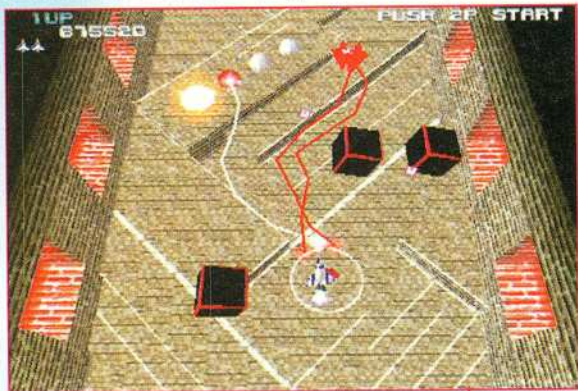


Reaktor-Showdown: Der pulsierende Endgegner des finalen siebten Abschnitts deckt Euch mit Plasma-Salven ein.

## Xevious 3D/G+

**PS** Der Urvater des modernen, vertikal scrollenden Ballerspiels wird wieder aufgewärmt: Neben insgesamt drei marginal unterschiedlichen Versionen des Klassikers (u.a. im Original-

chende Panzer-Konvois, doch neben dieser Ausstattung dürft Ihr mit Hilfe von Farbkapseln die Bewaffnung ändern: Die in speziellen Silos gehorteten Objekte montieren Euch entweder einen rötlich glimmenden Zielsuch-Laser oder breite, durchschlagskräftige Frontlaser ans Schiff. Nehmt Ihr zwei gleiche Symbole



Mit dem roten Laser-Extra in der Waffenbuchst könnt Ihr Euch ganz auf's Ausweichen konzentrieren.

hintereinander auf, verstärkt Ihr die Intensität der Waffensysteme: Mit Dreifach-Laser und ausladenden Suchstrahlen kommt Ihr auch den mächtigen Polygon-Raumern bei, die Euren Flug in's All vorzeitig abbrechen wollen.

Gehen zwei Spieler gleichzeitig auf die Reise, macht sich neben gelegentlichem Chaos auch das sonst vertretbare



Neben der "3D/G+"-Variante dürft Ihr auch alle drei älteren "Xevious"-Versionen u.a. im Originalformat spielen.

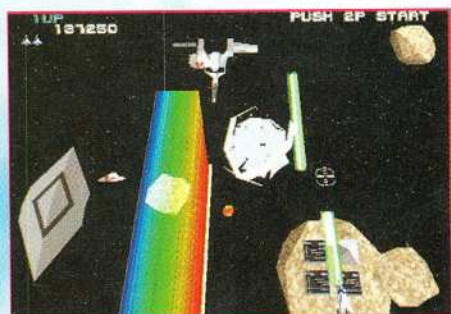
Hochkantformat spielbar) findet sich auch die Polygon-Variante "Xevious 3D/G+"-Variante auf der CD.

Ihr düst mit Eurem Solvalou-Jäger durch sieben vertikal scrollende Spielstufen, die mit dezenten Kameraschwenks und -zooms beste Sicht auf das Geballer erlauben. Allen Abschnitten gemeinsam ist der klinisch sterile Computer-Stil: Glänzende Metallwände, polierte Stahl-Raumer und kalt leuchtende Neon-Laser geben dem im gemäßigten Tempo ablaufenden Schieß-Spektakel einen individuellen Reiz. Anfangs feuert Ihr mit Bomben und Doppel-Laser auf heranfliegende Formationen und am Boden krie-



Beeindruckender Vorbeiflug des Polygon-Kampfschiffs: Gleich werdet Ihr zum Laser-Duell antreten!

Zeitlupeproblem verstärkt bemerkbar: Besonders aufwendige Szenen laufen aufgrund der hohen Rechenleistung etwas langsamer als der Rest des Spiels ab. Die Neuauflage von "Xevious" erfüllt die Erwartungen an ein furioses Adrenalin-Spektakel nicht ganz. Trotz des unbe-



Schädel-Alarm: Plötzlich herein-beamende Laserspucker fordern höchste Konzentration.



Stahl-Design: Die Grafiksets in "Xevious 3D/G+" sind nur in Metall-Lackierung erhältlich!

streitbaren Grafik-Charmes wirkt der Spielablauf etwas mager und zu träge. Namco hat sich eindeutig auf fehlerfreie Optik konzentriert und den Spielablauf vernachlässigt. Grafik-Puristen finden hier vielleicht ihr Lieblings-Ballerspiel: kalt, ästhetisch und unnahbar. Wer nach harter Arcade-Action sucht, ist mit Taito's "Raystorm" und dem actiongeladenem "Terra Diver" jedoch besser bedient. Für Klassiker-Sammler spielt allerdings auch der Oldie-Bonus eine wichtige Rolle: Die "Xevious"-Originalspiele sind eine willkommene Bereicherung und vereinfachen dem Sammler die Kaufentscheidung. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000

67%

S P I E L S P A S S



HERSTELLER  
Namco

SYSTEM  
Playstation

BRD-RELEASE  
3. Quartal

Nicht ganz geglückter Edel-Aufgub des Vertikal-Veteranen: Im sterilen Grafik-Wunderland lasert es sich träge.

AB 12







Pech gehabt: Liegt Ihr auf dem Dach, könnt Ihr den Sieg vergessen. Bis Ihr wieder flott seid, vergehen Sekunden.



Um die Perspektive zu wechseln, schaltet Ihr ins Pausenmenü: Hier eine der insgesamt vier Ansichten.

## Rally Cross

**PS** Querfeldein ist "in": Nach den "Monster Trucks" und der "Hardcore 4x4"-Rally geht Ihr in der Sony-USA-Entwicklung "Rally Cross" mit schnellen Geländebuggies an den Start. Anfangs dürft Ihr nur in die acht leichtgewichtigen Modelle einsteigen, die durch Kipp-Anfälligkeit und schwache Motorleistung auffallen. Doch habt Ihr Euch erstmal in der Anfänger-Liga zum Saison-Sieg gefahren, werden sowohl neue Strecken (insgesamt sechs) als auch neue, robuste Allradfahrzeuge und -trucks freigegeben. Üben dürft Ihr sowohl im Einzelrennen als auch im Feld gegen die harten CPU-Fahrer, sogar ein selbstmörderischer Geisterfahrer-Modus, indem Ihr frontal auf die drei Konkurrenten zurast, sorgt für Hektik in Sand, Schnee und Gebirge. Obwohl Ihr auch mit manuellem Getriebe fahren dürft und in der Böschung mit schnellem L/R-Tastengedrücke (zuständig für die Gänge) zurücksetzt, liegt der Schwerpunkt der sprungintensiven Wettbewerbe nicht im präzisen Schalten: Vielmehr gilt es, die Straßenführung mit Hilfe der Karte ge-



Im unübersichtlichen Dschungel öffnen sich bei späteren Rennen neue Pfade. Schlamm bremst Euch ab.



Dreck spritzt, Karossen verbeulen: Wer sich hier schnell an die Spitze setzt und scharfe Kurvenfahrten vermeidet, gewinnt Ihr mit hoher Wahrscheinlichkeit.

nau zu beachten, Schlaglöcher in Windeseile zu umfahren und gelegentliche Abkürzungen zu nutzen. Pariert Ihr auf das durch Unebenheiten wild schlingende Fahrzeug nicht mit rhythmischen Ausgleichsbewegungen und Gaszurücknahme, purzelt das Gefährt aufs Dach. Während das konzentriert fahrende Gegenfeld mit lautem Gedröhne an Euch vorbeizieht, pendelt Ihr mit den L2/R2-Tasten Eure verbeulte Karosse wieder



Netter Gag, aber viel zu rucklig, um die Karren wirklich zu beherrschen: Der Vier-Spieler-Modus von "Rally Cross".

auf die Reifen und versucht, den Rückstand durch noch wagemutigere Aktionen aufzuholen: Ihr benutzt Gas und Bremse gleichzeitig, um durch enge Urwaldkurven zu schlittern und drängt die Gegner an die felsige Steilwand, um sie ihrerseits zu kippen. Auf jedem Kurs dürfen nach Liga-Gewinn auch zwei weitere Varianten mit geänderter Trassenführung befahren werden. Im Multispieler-Modus balgen sich per



Unsanfter Aufsetzer nach einer Schanze: Geht vom Gas, damit das Chassis nicht in den Dreck kippt.

Multitap bis zu vier Spieler gleichzeitig um den Sieg: Während zu zweit nur die Steuerung etwas träger wirkt, geht der Playstation im Quartett die Luft aus: Die Grafik wird rucklig, auch die Übersicht leidet unter dem kleinen Bildausschnitt. Ligastand und Bestzeiten wandern auf die Memory Card, mit NeGcon und Lenkrad genießt Ihr analoge Steuerung. "Rally Cross" ist nicht voll gelungen: Nach der unbedingt erforderlichen Ein-

spielphase macht das Rennen Spaß und motiviert durch die erspielbaren Gimmicks zu ausgedehnten Sessions, zumal sich die Bonus-Fahrzeuge deutlich besser fahren als die im Standard-Repertoire. Oft genug entscheidet jedoch ein Fahrpatzer das gesamte Rennen: Manchmal werdet Ihr schuldlos von rasenden Gegnern in Situationen verstrickt, aus denen selbst ein Walter Röhrl keinen Sieg mehr 'rausfahren kann. Die flotte Grafik

und der passende Hardrock laden jedoch immer wieder zu einer Fahrt ein. Die deutsche Version wird übrigens verbessertes Fahrverhalten bieten: Die Autos steuern sich griffiger und kippen nur noch selten um. Näheres dazu im PAL-Test in der nächsten Ausgabe. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000

74%

SPIELSPASS

HERSTELLER  
Sony  
SYSTEM  
Playstation  
BRD-RELEASE  
2. Quartal

Flottes Hardcore-Geländerenren mit Vierspieler-Option:  
Langzeit-Motivation trotz häufigem Kippen der Fahrzeuge.

AB 6



Mäusejagd im Wohnzimmer: Trefft mit bunten Bällen in die Schalen der reihum wuselnden Maus-Familie.



In der Wiederholung seht Ihr Euch ein Dunking an. Besonders spektakulär sind die Slams allerdings nicht.



Lasergewitter im Normal-Modus: Leider beschneiden hier seitliche Balken das Spielfeld. Die Grafik ähnelt deutlich "Raiden 2".

## Mighty Hits

**DS** Da schau her: Auch auf der Playstation dürft Ihr jetzt mit Eurer Lichtpistole auf herumwuselnde Mäuse, aufziehbare Pferdchen, Blechdosen und drollige Hasen anlegen. "Mighty Hits" ist eine Ansammlung grafisch farbenfroher Geschicklichkeitsspielchen, deren Abwechslungsreichtum beeindruckt. Entweder Ihr zieht als einsamer Plastiknarren-Cowboy alleine los, um den Highscore in jedem Level zu knacken, oder Ihr feuert als dynamisches Duo gleichzeitig mit einem Kumpel um die Wette, wer in der Bar die nächste Brause zahlt: Aufgrund der heiteren, kindgerechten Thematik eignet sich der Titel vor allem für jüngere Gamegun-Fans, obwohl auch beinhardt "Crypt Killer" Spaß haben. Ist nämlich der erste Pinguin aus dem Eis-Gefängnis freigeschossen und die erste Melodie auf der Tonleiter richtig getroffen, kommt Laune auf. Grafik und Spieldesign sind etwas besser als auf dem Saturn, auch die Ladezeiten sind erfreulich kurz: Ein Spaß für Groß und Klein! *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

## NCAA Final Four 97

**DS** Die amerikanischen NBA-Stars kennt man auch in Deutschland, die zweite Garnitur an den Colleges dagegen interessiert nicht die Bohne. Kein Wunder, daß Mindscape ihr Jugend-Basketball nur in den USA veröffentlicht. Daß der Entwickler High Voltage auch im Rahmen eines Nachwuchsförderprogramms engagiert wurde, ist dagegen nur ein böses Gerücht. Allerdings haben sich die Code-Künstler kaum mit Ruhm bekleckert: Macht die Präsentation samt Menüführung und Optionsvielfalt noch einen guten Eindruck, schwindet dieser mit Betreten des Platzes. Trotz hochauflösender Interlace-Optik sehen die Spieler nicht besonders schick aus, auch der Court strahlt keine Eleganz aus. Außerdem ist der ganze Spielablauf etwas hölzern – schade um die vielen Features wie Achtspieler-Modus, 64 Teams, interessante Statistiken und viele Blickwinkel. *mg*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

## Raiden DX

**DS** Na ja, in der Spielhalle mag man ja noch eine Mark in die mittlerweile zwei Jahre alte "DX"-Variante des Vertikal-Ballerspiels "Raiden" werfen. Doch zum vollen Preis für zuhause macht diese marginal veränderte Version von "Raiden 2" wenig Sinn: Sowohl Grafik als auch Sound gleichen dem Vorläufer wie ein Ei dem anderen; lediglich drei verschiedene Schwierigkeitsgrade (mit unterschiedlichem Level-Ablauf) und ein Zeitbonus-System bringen ein wenig Innovation in's Laser-Gemetzel. Der Spielablauf glänzt wie gehabt mit harten Endgegner-Brocken und anspruchsvollen Flieger-Gefechten. Kauft lieber die alte "Raiden"-CD mit Teil 1 und 2! *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

## Unendliche

Geschichte Marke "Seibu Kaihatsu": Nach dem Überraschungserfolg "Raiden" (1990) schob man mit "Raiden 2" (1993) eine deutlich verbesserte Version nach. Doch anstatt sich 'mal moderne Grafik und frische Spielelemente einfallen zu lassen, kupferte man mit "Raiden DX" (1994) abermals bei sich selber ab. Ein Ende der Remake-Manie ist nicht in Sicht: Bereits seit einem halben Jahr erfreuen sich Spielhallenbesucher am brandneuen "Raiden Fighters"...



Mit gezielten Schüssen auf die klappenden Bildchen legt Ihr hier Euer Lichtpistolen-Arbeitspensum fest



College-Basketball ohne Höhepunkte: Die Spieler bewegen sich recht schlaksig über den Court.



Das große Gähnen beim großen Geher: Die stampfenden Riesen-Roboter kennt Ihr schon aus "Raiden 2".

**63%**

HERSTELLER  
Altron

SYSTEM  
Playstation

BRD-RELEASE  
Nicht geplant

Netter Lichtpistolen-Wettbewerb, der mit witzigen Spielchen und bunter Grafik auch für Kinder geeignet ist.

**58%**

HERSTELLER  
Mindscape

SYSTEM  
Playstation

BRD-RELEASE  
Nicht geplant

College-Basketball ohne NBA-Stars: Gute Menüführung, bescheidene Animationen, dezentes Ruckeln.

**64%**

HERSTELLER  
Seibu Kaihatsu

SYSTEM  
Playstation

BRD-RELEASE  
Nicht geplant

Uninspirierter Aufbau des Vertikal-Scrollers "Raiden 2" – bar jeglicher grafischer oder spielerischer Innovation.



# SONY DIMENSION

## Ballblazer Champions

**PS** Mit "Ballblazer", der Simulation einer futuristischen Sportart erfanden der "Star Wars"-Macher Lucasfilm 1984 erstmals ein Computer-Spiel. Wie ihre Filme gingen die Kalifornier auch diese Atari-Kooperation mit ungewöhnlicher Liebe zum Detail und maximalem technischen Aufwand an. Von den Modellen der "Ballblazer"-Gleiter, die Lucasfilm-Techniker in verschiedenen Maßstäben konstruierten, bekam der Spieler freilich nicht viel zu sehen, denn die Grafikfähigkeiten der damaligen 8-Bit-Spielgeräte waren bescheiden. Revolutionär hingegen die schnell zoomende 3D-Spielfläche: Obwohl kommerziell kein Erfolg, haben 8-Bit-Fans das Science-fiction-Ballspiel bis heute nicht vergessen. Jetzt, über zehn Jahre nach dem Debüt, setzt die jüngste Generation der LucasArts-Kreativen dem Klassiker ein zeitgerechtes Denkmal. Das deutsche Programmiererteam Factor 5, nach diversen LucasArts-Auftragsarbeiten in die Heimat ihrer prominenten Arbeitgeber ausgewandert, hat in zweijähriger Arbeit ein



Sieht man vom dreißigstelligen Paßwort ab, ist das "Ballblazer"-Drumherum gelungen: Hier der Einkauf- und Ausrüstungsbildschirm.

Remake fertiggestellt: Spielprinzip, Splitscreen und das Design des "Practice"-Vehikels erinnern an den Vorgänger – ansonsten ist "Ballblazer Champions" ein reinrassiges 32-Bit-Produkt. Zwei Spieler werden in sanft gleitenden Vehikeln in der Arena ausgesetzt, die an beiden Seiten von je einem Tor begrenzt sind. Ein magnetischer Spielball wird eingeworfen und die beiden Duellanten flitzen los, das "Plasmaorb" aufzufangen und an das eigene Bug zu heften. Dort



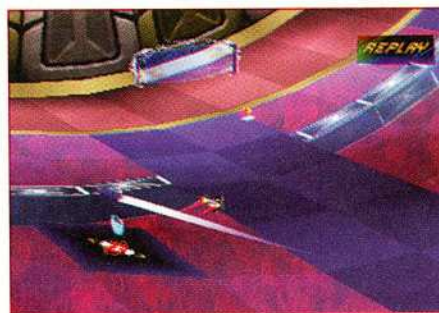
Die zwölf unterschiedlichen Arenen müßt Ihr Euch freispielen, bevor Ihr Sie (auf Card gespeichert) individuell anwählen könnt.

Spartanisch: Das Ur-"Ballblazer" war auf der 8-Bit-Hardware von Atari ein schnell zoomendes technisches Meisterstück.

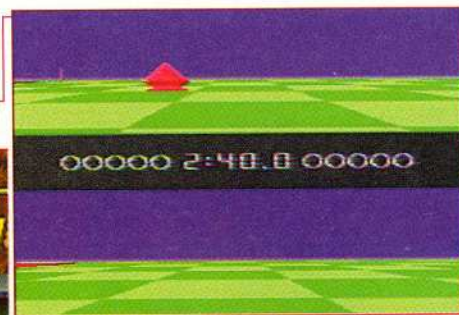


Auch im effektgespickten 90er-Jahre-"Ballblazer" entscheidet Eure "Dribble"-Technik über den Erfolg. Ihr legt den Spielball vor, setzt nach und hämmert in ins gegnerische Tor!

bleibt der Ball solange, bis Ihr in ihn durch Tastendruck nach vorne ballert – oder bis Euch der Gegner rammt bzw. Raketen auf die Karosserie feuert. Denn die Arena ist gefüllt mit Extrawaffen, Tarnkappen und Minen, die Ihr durch einfaches Überfahren installiert und mit einem zweiten Button aktiviert. Die simple Spielmechanik (fünf Torschüsse beenden eine Runde, zwei bis drei Runden bedeuten ein Match) wird gewürzt durch die individuelle Architektur der über zwölf Arenen. Vier verschiedene Grundformen fordern Euer Geschick und teils auch Euren Orientierungssinn, denn Sprungschancen, Unterführungen und Brücken sind im 90er-Jahre-"Ballblazer" keine Seltenheit. Im Vergleich zum Oldie wurde die Sportart kommerzialisiert, erfolgreichen Spielern winken Prämien die zwischen den Duellen in bessere Fahr- und Lenkeigenschaften angelegt werden. Eine zweite technische Revolution haben Factor 5 und LucasArts mit ihrem Remake nicht ausgelöst, dafür aber ein erfreulich sauberes und grafisch fehlerfreies Action-Spektakel mit vielen Explosions- und Transparenzeffekten insze-



Replay nach jedem Treffer: Die Wiederholung zeigt Euch deutlich die geschwungene Röhrenform dieser Arena.



niert. Das bizarre Layout einiger Arenen ermöglicht geübten Spielern den Einsatz ausgefeilter Taktiken, sorgt aber auch für Verwirrung, denn im Eifer des Gefechts verliert man das gegnerische Tor leicht aus den Augen. Ein kleiner Richtungspfeil versucht, diese Manko auszumerken, doch vor allem im Zweispieler-Modus herrscht zwischen Steilwänden,



Technisch tadellos, aber stellenweise unübersichtlich: Im Splitscreen kämpft Ihr gegen einen menschlichen Spieler.

Säulen und Schanzen ein heilloses Chaos. Das Spielgeschehen selbst ist sichtlich gealtert, fesselt aber durch einige dramatische Elemente: Zum Beispiel, wenn in der Verlängerung ein einziger Treffer entscheidet.

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

70%

SPIELSPASS

HERSTELLER  
LucasArts

SYSTEM  
Playstation

BRD - RELEASE  
3. Quartal

Kurzweiliges Action-Ballspiel mit Laser- und Rempfeinlagen. Geübte Spieler nützten das vielfältige Layout der Arenen.





Unterwasser-Duell: Euer "Talantura"-Mech fährt die Scherenarme aus und schleudert seinen Feind in den Schlamm.



Der massive Cyber-Ritter (rechts) ist ein Fertigprodukt: Ihr könnt weder Rumpf noch Waffenarme austauschen.



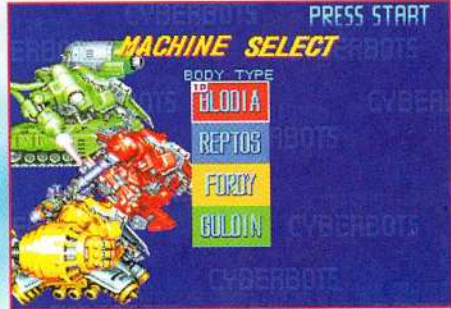
Scud gegen die Render-Horde: Die meisten Gegner wurden im fantasielosen Crash-Dummy-Look gehalten.

## Cyberbots

Zwei Jahre nach dem Automaten-Release setzt Capcom die 2D-Klopperei "Cyberbots" für den Saturn um: Specials und Sprite-Steuerung halten sich an Capcoms "Street Fighter"-Vorgaben, traditionsreiche Fingerübungen wie Dragon-Punch oder 90-Grad-Schlenker dominieren das klassisch präsentierte Beat'em-Up-Gerangel. Allerdings brüsten sich die "Cyberbots"-Charaktere im Gegensatz zu ihren Straßenkampfkollegen weder mit Struppel-Frisur noch mit schrillum Make-up: Anstatt sich die Hände schmutzig zu machen, zwingen sich alle Figuren in bunt lackierte Battlemechs und verschmurgeln die gegnerischen Stahlkolosse mit wuchtigem Hightech-Arsenal. Sieben von neun Helden kombinieren vor dem Duell fünf unterschiedliche Rumpf-, Glieder- und Hüft-Designs – während die Charakterwahl über Behendigkeit und Ausdauer des Kolosses bestimmt, geben die Bauteile Euch das Special-Repertoire vor:



Zum "Dash" führen Doppeltap in Blickrichtung und Angriffs-Button: Euer Stahlriese schlittert über den Boden.



Roboterwerkstatt: Nach der Charakterwahl klickt Ihr Euch durch die unterschiedlichen Mech-Modelle.

Euer Mech walzt seinen Widersacher mit rasselnden Ketten in den Boden, feuert Projektilsalven in den Bitmap-Himmel oder setzt mit ausfahrbaren Greifarmen zu klassischen Ringer-Manövern an. Haben Laser-Kanonen und Stahlbohrer Eure Panzerung geknackt, büßt Euer Vehikel Gliedmaßen ein. Allerdings kombinierten die japanischen Mech-Designer ihre Kolosse nach Plug'n'Play-Plänen – lösen sich Arme oder Waffenaufsätze aus der Verankerung, könnt Ihr die Einzelteile à la "Samurai Shodown" wie Handwaffen wieder aufsammeln. Weniger konstruktionsfreudig als ihre Widersacher sind zwei Haudegen im waffenstarrten Luxus-Mech: Die beiden Piloten dürfen keine Eigenkreationen basteln, sind aber wesentlich wendiger und schlagkräftiger als ihre Hals über Kopf zusammengeflickten Gegenspieler. Dem Beat'em-Up-Fan läßt das alles kalt, denn weder flottes Mech-Design noch hübsches Anime-Drumherum können die Kolosse aus dem Mittelmaß-Morast hieven: Steuerung und Spielbarkeit sind zwar aus gewohnten "Street Fighter"-Guß, aber unausgewogene Waffenreichweiten sowie unfaire Roboter verleiden Euch viele Mecha-Matches. "Cyberbots" ist ein routiniertes und solide präsentierte Capcom-Duell, das auch von verknarzten Sound-Samples getrübt wird – Eine Liebesbeziehung könnt Ihr zu den Stahlhühnen kaum aufbauen, die seichte Bastel-Option verwehrt Euch die Konzentration auf ein Lieblingsmodell. rb

Erhältlich bei Zapp Games. Tel: 06131/230492

## S.C.U.D.

Wer in Segasofts gerenderter Cartoon-Zukunft einen lästigen Gegenspieler ausboten will, latscht zum nächsten Killerautomaten und heuert einen "Scud" an: Einfach eine Münze in den Schlitz werfen, und schon marschiert ein schlacksiger Mordbube über tristen Render-Asphalt. Der Blech-Assassine meuchelt seine Opfer mit der Gamegun oder ballert sich durch gradlinige Hüpf-Einsätze. Wo in den Jump'n'Shoot-Aufträgen Euer Sprite Gegner wie stählerne Schaufensterpuppen über den Haufen schießt und vereinzelte Plattformen erklimmt, tumen Eure Gegner in den Gamegun-Missionen zwischen Schatzkisten umher – das Helden-Sprite weicht unterschiedlichen Fadenkreuzen für Streuschüsse oder einer großkalibrigen Automatik. Spielbar sind allerdings nur die ermüdenden Joypad-Einsätze: Die winzigen Gamegun-Gegner sind kaum zu treffen und gönnen Euch keine Zielpause. rb



Scud auf dem Schießplatz: Riesige Gegnerformationen und futzelige Sprites lassen Euch kaum Zeit zum Zielen.

**68%**

HERSTELLER  
Capcom

SYSTEM  
Saturn

BRD-RELEASE  
nicht geplant

Hektisches Roboter-Gekloppe mit simplem Konstruktions-Feature und Mainstream-Optik: Nur für Mecha-Fans attraktiv.

AE 12

**54%**

HERSTELLER  
Segasoft

SYSTEM  
Saturn

BRD-RELEASE  
nicht geplant

Action-Ambiente nach Wahl: Meuchel-Robot Scud greift zur Gamegun oder erledigt uninspirierte Jump'n'Shoot-Aufträge.

AE 12



Stabschwinger Gokuu tritt in der Hölle gegen Obermoltz Luzifer an: Der gefallene Engel setzt Euch mit Energiestürmen zu.



Klassisches Dragonpunch-Manöver: Hauptcharakter Susano prügelt seine Widersacher durch die Luft.

## Ragnagard

**SA** Nach gezeichneten Arcade-Kloppereien publiziert SNK Saurus' zweidimensionalen Renderprügler "Ragnagard". Die vorberechneten Charaktere fordern zwar keine RAM-Erweiterung, sind dafür aber weder so detailverliebt noch so flink wie ihre Automaten-Kollegen: Die Hintergrundoptiken sind einfalllose und schlampig zusammengestellte Digi-Collagen, die gerenderten Akteure allesamt farbarm und pixelig. Allerdings stimmen Charakter-Design und Animation nach dem ersten Schock gnädig: Eure Helden sausen mit wehender Struppelfrisur durch die Luft, vermöbeln ihre Gegenspieler mit blitzschnellen Angriffsserien und legen Euch in dynamischer Anime-Manier auf die Matte. Konventionelle Steuerkreuzschlenker sowie Button-Kombos gehen leicht von der Hand, ein bombastischer Soundtrack entschädigt für die magere Optik. Für Hardcore-Prügler ein Testspiel wert. *rb*  
Erhältlich bei Dynatex, Tel: 0231/5575000

**SPIELPASS 64%**

**HERSTELLER**  
Saurus

**SYSTEM**  
Saturn

**BRD-RELEASE**  
nicht geplant

Fantasievoll gestalteter Anime-Prügler mit farbarmem Render-Charakter: Routiniert und kurzweilig inszeniert.

**AB 18**



Massen-Massaker: Ihr seid in einen Panzer gekrabbelt und bombardiert eine feindliche Geschützstellung mit Granaten.

## Metal Slug

**SA** Ein Jahr nach dem Neo-Geo-Release setzt SNK das martialische Cartoon-Gemetzel "Metal Slug" für den Saturn um – entgegen den 16-Bit-Adaptionen wie "Fatal Fury" oder "Samurai Shodown" liegt allerdings keine RAM-Erweiterung bei. Wer nicht auf die RAM-Karte eines anderen Neo-Geo-Klassikers zurückgreifen kann, muß verzichten oder zunächst in SNKs Beat'em-Up-Lineup investieren – tatsächlich kommen Action-Haudegen mit einer Vorliebe für Militär-Persiflagen um die hochkarätige Spielspaß-Anlage nicht herum. Zwar können weder die hektische Jump'n'Shoot-Steuerung noch das Level-Design mit Klassikern wie "Super Probotector" mithalten, dafür verpflichtet Euch der Toon-Krieg mit entfesselter Action-Gewalt, jede Menge bissigem Charme und mehr optischen Details als jeder andere Genre-Vertreter. Bis sich Euer Comic-Söldner mit Maschinengewehr, Flammenwerfer und Jagdmesser durch die kreischenden Sprite-Soldaten metzelt, faszinieren Euch die Figuren mit humoristischem Eigenleben – während sich der eine Söldner über dem Lagerfeuer einen Lachs räuchert, lümmeln sich seine Kollegen auf Liegestühlen oder stützen sich müßig auf's Gewehr. Stört Euer Bitmap-Rambo die Idylle, setzen die 2D-Gegner erschrockene Mienen



Kaum durch eine Brücke gekracht und auf einem Geschützboot gelandet, klemmt sich Euer Sprite hinter die MG.



Euer Söldner hält mit der MG auf eine Häuserfront. Dahinter herrscht über einem Topf Suppe friedliche Eintracht.

auf und wuseln gleich in Heerscharen über den Bildschirm: Ihr schleudert Splittergranaten ins feindliche Feldlager, blast mit der Schrotflinte ganze Batallione auf einmal um und wälzt mit einem schrottreifen Miniatur-Panzer durch feindliche Grenzposten. Trotz Sprite-Inferno geht den Scrolling-Routinen zu keinem Zeitpunkt die Puste aus – auch wenn zwei Dutzend Soldaten den Bildschirm stürmen und kanonenstarrende Vehikel durch den Hintergrund krachen. Für Baller-Fans ohne Neo-Geo-"Metal Slug" ist der bössartige "Contra"-Clone ein Pflichtkauf. Das mit nur sechs Levels recht schmale Arcade-Arsenal ist kein Design-Höhenflug, dafür aber mit ausgewogener Spielbarkeit sowie einzigartigem Flair bestückt. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel:0231/5575000

**SPIELPASS 75%**

**HERSTELLER**  
SNK

**SYSTEM**  
Saturn

**BRD-RELEASE**  
nicht geplant

Knallhartes Cartoon-"Contra" mit einer gesalzenen Priese schwarzem Humor und brisanter Kriegs-Thematik.

**AB 18**

## Verglichen

mit den meisten 32-Bit-Ballereien ist "Metal Slug" ein technisches Glanzstück – trotzdem kann die Saturn-Umsetzung dem 16-Bit-Original nicht das Wasser



Ungeschlagen: SNK's "Metal Slug"-Modul erschien 1996 für das Neo Geo.

reichen. Die Neo-Geo-Söldner marschierten noch flüssiger und genossen farbenfrohere Hintergründe mit nebelverhangenem Parallax-Horizont. Wasserspiegelungen und Lichteffekten.



Mit köstlich anzusehenden Freudentänzen zelebriert unser Knuddel-Held Bub zerplatzende Blasen.



Auf der scrollenden Buchstaben-Karte wählt Ihr den nächsten Satz von Puzzle-Levels an: Wer schafft's bis nach oben?

### Puzzle Bobble 3

**S**A Eifrige Spielhallenbesucher haben den Nachfolger von "Bust a move", Taito's genialen Blasenpaß, bereits angetestet. Erstaunlich schnell erschien die Saturn-Version, eine Playstation-Fassung folgt in Kürze.

Wer wesentliche Neuerungen erwartet, wird enttäuscht: Nur zwei Innovationen spendierte man dem erfolgreichen Knobelspiel. Zum einen habt Ihr nun die Wahl unter acht verschiedenen Charakteren, zum anderen dürft Ihr die obere Bildschirmlinie in Eure Bandenschüsse einbeziehen. Vor allem in den Puzzle-Feldern, die neben dem Zweikampf gegen Mensch oder CPU-Spieler den Hauptbestandteil bilden, kommt diese Erweiterung dem Spiel zugute. Die Blasen hängen nun an festen Blöcken, die nach unten wandern. So kann es passieren, daß sich inmitten

des Feldes noch einige Blasen befinden, die Ihr mit gezielten Schüssen von oben zu einer farblich passenden Dreierkette verbindet und damit abräumt. Die verschiedenen Charaktere unterscheiden sich nur in der Art der zum Gegner geschickten Straf-Blasen: Der Harlekin etwa hantiert ausschließlich mit



Unterschiedliche Hintergründe, mehr Figuren, derselbe Blasenpaß: Der coole "Punching Man" hat gleich verloren.

Regenbogen-Blasen, die bei Kontakt mit benachbarten platzenden Ballons deren Farbe annehmen. Außerdem dürft Ihr unter hunderten einzeln anwählbarer, von Fans geschaffener Levels wählen. Witzige Arrangements bekannter Blasen-Melodien krönen die innovationsarme CD: Trotz der sinnvollen Ergänzungen habe ich mir mehr erhofft. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Charakter-Auswahl: Spielerisch unterscheiden sich die Figuren nicht, lediglich der Gegner erhält variierende Strafblasen.



Neuheit: Die Blasen kleben an Halteblöcken und nicht mehr am oberen Rand. Spielt über zwei Bänden!

# Terra Phantastica



Noch spuckt der einäugige Dämon große Töne: Die "Terra Phantastica"-Göttin zersägt die Bestie mit einem Streich.

Stilvoller und 32-Bit-gerechter als die meisten anderen Saturn-Rollenspiele wurde Segas "Terra Phantastica" inszeniert: Interface und Spieloptik des erfolgreichen Strategie/Rollenspiel-Hybriden ähnelt mit Iso-Optik und liebevoll gepinseltem Anime-Szenario den "Tactics Ogre"-Schlachten. Ihr sortiert von schräg oben Eure Truppenführer – bei Konflikten wird in den detaillierteren Kampfbildschirm geschaltet. Hier hetzt Ihr Eure Soldaten in "Dragonforce"-Manier auf die gegnerische Streitmacht, formiert Eure Mannen neu oder verbrutzelt den feindlichen Anführer mit effektgeladenen Kampfsprüchen.

Nach der Auseinandersetzung plaziert Ihr Eure Einheiten erneut: Begabte Offiziere können mit mächtigen Heilzaubern sogar weit entfernte Heereslager erreichen und angeschlagene Kameraden wieder zusammenflicken. Eine PAL-Umsetzung des märchenhaft präsentierten Titels ist unwahrscheinlich, aber noch in Diskussion. *rb*



Schlachtenübersicht: Nach der Taktikplanung auf der Menüleiste (rechts) werden Eure Kämpfer herangezoomt.

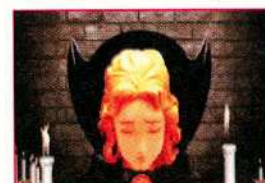
**SPIELSPASS 88%**

**HERSTELLER**  
Taito

**SYSTEM**  
Saturn

**BRD-RELEASE**  
4. Quartal

**Grafisch leicht aufgepeppter Nachfolger des Kult-Geschicklichkeitsspiels - echte Innovationen fehlen.**



Hübsch: Die Rendersequenzen sind mit gezeichneten Akteuren bevölkert.









# PLANET SATURN



Alle Waffentypen des zweiten Weltkriegs werden in "Advanced World War" simuliert. Die geränderten Kampfsequenzen sorgen dabei für nervige Ladezeiten – schaltet sie am besten aus.

## Advanced World War

Nachdem Sega 1995 die Systemsoft-Lizenz "Advanced Military Commander" als "World Military Commander" auf den Saturn übersetzte, erscheint jetzt eine Fortsetzung, die exklusiv auf die 32-Bit-Hardware zugeschnitten ist. Der umstrittene Hintergrund (signifikante Schlachten des zweiten Weltkriegs) wurde unverändert übernommen, Aufmachung und Steuerung dagegen sind neu. Im Gegensatz zu den Vorgängern stehen in "Advanced World War" die deutschen Generäle und Armeeführer im Vordergrund. Statt als gesichtsloser Kommandant betretet Ihr mit Porträt und Namen versehen den Boden der Geschichte, um an der Seite prominenter Offiziere die Großmachtträume des deutschen Reiches zu verwirklichen. Während Euch Euer Charakter bis zum Ende des Spiels erhalten bleibt, wechseln die Führer anderer Armeegruppen von Schauplatz zu Schauplatz, werden aber ebenfalls von Euch kontrolliert. So lenkt Ihr 1940 den Admiral einer italienischen Flotte und das Ass einer Fliegerstaffel durchs Mittelmeer, während Euer Hauptcharakter die Küstenbefestigung überwacht. Bis zu sieben historische Porträts pro Schlacht repräsentieren die von Euch kontrollierten Verbände. Jedem General unterstehen dabei bis zu acht Einheiten, Panzer,

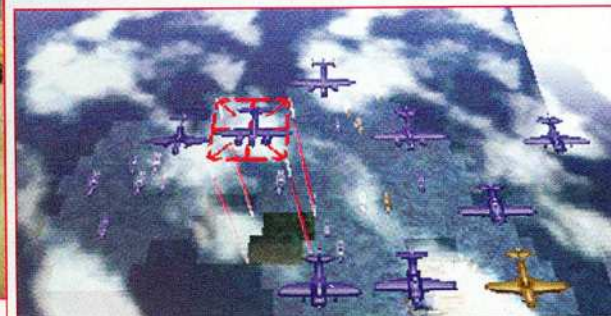
Artillerie oder Infanterie, Flieger, Panzerabwehr oder Flakstellungen. Wie in den Vorgängerspielen werden alle Vehikel und Waffentypen der Epoche simuliert. Mit jedem Monat stellt die Industrie neue Panzer und Flugzeuge vor – auch das kennen Veteranen aus dem "Advanced Military Commander". Neu ist u.a. die Darstellung des Schlachtfeldes, das sich leicht perspektivisch vor Euch erstreckt und auf die bewährten Hexfelder verzichtet. Statt eines Wabenmusters überblickt Ihr ein Areal aus versetzt angeordneten, rechteckigen Feldern. Drückt Ihr die A-Taste zeigt sich der wichtigste spielerische Einfall des "Advanced World War": Die Kamera zoomt nach oben über die Wolken. Statt wie der "Allied General" die Flieger auf Bodeneinheiten zu "stacken", hat Sega daß Luftkampf-Problem durch die Einführung einer zweiten Spielebene gelöst, von der aus Ihr auch auf den Boden balieren könnt. Diese elegante Innovation und die damit verbundenen grafischen Effekte (je nach Tageszeit und Witterung liegen dicke Wolkenfelder oder feine Nebelbänke zwischen Himmel und Erde) machen die etwas unübersichtliche Landkartendarstellung und die gegenüber dem Mega-Drive-Oldie kaum verbesserte Unit-Optik wieder wett. In freier Reihenfolge zieht Ihr alle Eure Truppen, attackiert feindliche Stellungen oder pfeift Flieger in den Hangar zurück.



Welt- und Europakarten zeigen die historischen Ereignisse bis 1945. Teils wählt Ihr selbst den weiteren Kriegsverlauf.



Nicht alle der umfangreichen Status- und Informationsbildschirme sind ohne Japanisch-Kenntnisse zu verstehen.



Übersicht dank zweiter Spielebene: Habt Ihr Eure Flotte (Bild oben) verschoben, zoomt Ihr mit dem A-Button über die Wolken um Eure Jagdstaffel zu dirigieren.

Habt Ihr alle Kampfgruppen verschoben, zieht der Gegner, und für ein paar Minuten blickt Ihr auf einen statischen Zwischenbildschirm, auf dem lediglich die Ergebnisse der feindlichen Attacken eingeblendet werden. Ebenfalls neu ist der "Force Power"-Wert (FPW) für jede Einheit: Eure FPW verändert sich mit jeder Bewegung sowie jeder Schlacht und bezeichnet die aktuelle Kampfkraft Eures Verbandes. Daneben spielt auch die Truppenstärke eine Rolle: Ein Wert von 5 verweist auf einen voll besetzten Verband, während angeschlagene Truppen mit einer Stärke von 1 oder 2 über die Landkarte humpeln. Während sich der FPW mit jeder Runde erholt, gibt es keine Möglichkeit, eine dezimierte Einheit wieder auf 5 zu füllen. Von der Militärakademie in Spanien (!) bis zum Schulterchluß mit Guderian, Rommel und dem Kurzzeit-Feldmarschall Paulus: Wer die kriegsverherrlichende Thematik verträgt und vor japanischen Menüs nicht zurückschreckt, findet im "Advanced WW" das komplexeste, dramatischste und ausgefeilteste Strategie-epos der 32-Bit-Welt. *wi*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel:0231/5575000

87%

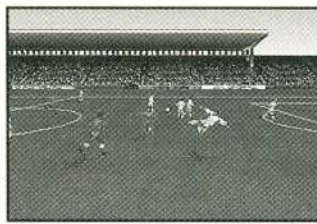
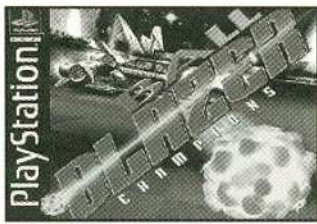
SPIELSPASS

HER  
Sega  
SYSTEM  
Saturn

BRD-RELEASE  
nicht geplant

Ultramilitaristischer Strategie-  
kolob mit neuartigen Features,  
überlegener Benutzerführung und  
viel historischem Drumherum.

AB 18



**NINTENDO 64**

Grundgerät dt	399.00
Importspielladapter	69.90
Antennenkabel	49.90
Game Killer dt	69.90
Jopyad (Nintendo)	59.90
Memory Card	39.90
Memory Card (1 Meg)	49.90
Memory Card (5 Meg)	89.90
Dark Rift us	189.90
Go-Troublemakers jp	199.90
Mario dt	89.90
Mario Kart dt	89.90
Pilotwings dt	119.90
Shadows of the E. dt	139.90
Sonic Wings Assault	199.90
Superstarsoccer dt	149.90

**NINTENDO 64**

Wargods us	189.90
Waverace dt	99.90
Wild Choppers jp	199.90
Turok dt/uk/us ab	139.90
KI Gold uk	149.90
Neuheiten bitte erfragen.	

**SUPER NES**

Lost Vikings dt	109.90
Lufia dt	119.90

**MAGAZINES/GUIDES**

EDGE uk	17.00
Official PSX Mag uk	25.00
N64 Guide us	39.90
Turok Guide us	39.90



**INTERNET**  
 Unser Service für Dich im Internet: News, Preislisten, Screenshots, Orderservice and more.  
<http://www.arjay-games.de>



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

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

**E-MAIL-ADRESSE**  
 info@arjay-games.de

**UNSER LADENLOKAL**  
**JUMP & RUN**  
 Fon: 0221-12 33 93  
 Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem \* sind Angebote und oder Restposten.



# ARJAY GET YOUR GAMES

## 0221-121067

**PLAYSTATION**

Grundgerät dt	288.00
Umbau für US/JP Importe durch eigene Werkstatt mit Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler (deutsche Anleitung)	59.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Joypad (Sony)	44.90
Joypad NeGcon	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card -Sony	39.90
Memory Card -8MEG	79.90
Memory Card -24MEG	119.90
Namco-Arcade-Stick	119.90
2Xtreme Games dt	79.90
4-4-2 dt	89.90
A.I.V Evolution Global	*79.90
Ace Combat II jp	149.90
Adidas-Soccer 2 Int.	99.90
Apocalypse dt	89.90

**PLAYSTATION**

Ballblazer Champ. us	109.90
Baphomets Fluch dt	89.90
Bedlam dt	89.90
Blast Chamber dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heat dt	89.90
Castlevania X jp	144.90
City of Lost Children	89.90
Command&Conquer	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Descent 2 dt	89.90
Destruction Derby II	99.90
Exhumed dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
G.T. - Max jp	139.90
Gun (Predator)	79.90
Gun mit Laserpointer	149.90
Hex Hex dt	89.90
Jet Rider dt	79.90
King of Fighters dt	84.90
Legacy of Kain dt	89.90
Little Big Adventu. dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Magic Gathering dt	89.90

**PLAYSTATION**

Mechwarrior 2 us	109.90
Megaman X3 dt	89.90
Micro Machines V3 dt	89.90
Monster Trucks dt	99.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
Need for Speed 2 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	84.90
NHL-Powerplay dt	89.90
Overblood dt	89.90
Porsche Challenge dt	79.90
Rage Racer us	119.90
Raystorm jp	149.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	89.90
Samurai Shodown3 dt	79.90
Sentient dt	99.90
Soul Blade us	109.90
Speedster dt	89.90
Spider dt	89.90
Suikoden dt	99.90
Super Pang Coll. dt	89.90

**PLAYSTATION**

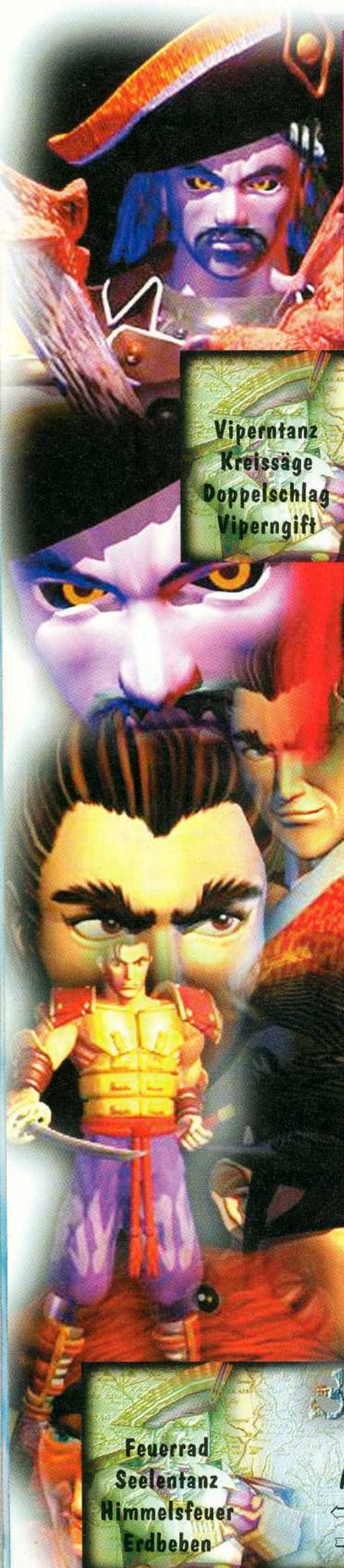
Tekken II dt	104.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis jp	149.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90
Total NBA 97 dt	79.90
Trash it! dt	89.90
Vandal Hearts dt	89.90
Wing Commander 4 d	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
<b>PLATINIUM RANGE</b>	
Air Combat dt	49.90
Destruction Derby dt	49.90
Fade to Black dt	49.90
FIFA 96 dt	49.90
Need for Speed dt	49.90
PGA-Golf 96 dt	49.90
Ridge Racer dt	49.90
Road Rash dt	49.90
Tekken dt	49.90
Toshinden dt	49.90
Wipe Out dt	49.90
<b>AUCH NEUHEITEN USA &amp; JP</b>	

**SATURN**

Grundgerät dt inkl. Sega als Action Pack dt	449.00
4-4-2 dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Bedlam dt	84.90
Bomberman dt	109.90
Dark Savior dt	89.90
Dragonforce us	129.90
Elevator Action Retu	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix	119.90
Grid Run dt	94.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hex Hex dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
Metal Slug jp	139.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Scorcher dt	89.90
<b>AUCH NEUHEITEN AUS USA</b>	



# Soul Blade



**Mitsurugi**

Sturm  
Donnerschlag  
Beinfeger

B, B, A, ↓, A  
⇒, ⇒, B  
↓, K, B



Li sammelt Energie für einen Nun-chako-Ausfall: Die Vorbereitung ist langwierig, das Special umso schmerzhafter.

**Li Long**

Viperntanz  
Kreissäge  
Doppelschlag  
Viperngift

⇒, A, A, ↓, K, B  
⇨, B+K  
↓, A, ↑, B  
⇒, B, B

Das magische Gemetzel zollt Tribut: Siegfrieds Burg steht lichterloh in Flammen.

Bewaffnete Prügelknaben stehen hoch im Kurs: Nachdem Capcoms Sternengladiatoren der Handkantenliga von "Tekken" und Co. Konkurrenz gemacht haben, schickt nun auch Namco eine eigene Schlitzer-Clique in den Ring. Entgegen den Capcom-Kämpfern massakrieren sich die "Soul Blade"-Krieger nicht vor futuristischen Hochglanzbauten sondern in mittelalterlicher Fantasy-Kulisse: Paladin Siegfried rammt Euch vor einer brennenden Polygon-Festung seinen Bihänder ins Brustbein, Feuersbrunst und energiegeladene Transparenz-Specials tauchen den Ring in Lichterspiele – mal knallbunt, mal schaurig und stimmungsgeladen. Neben der Trutzburg des deutschen Ritters wurden auch Hintergrundoptiken wie ein Kornfeld oder der himmlische Thronsaal von

Olymp-Kämpferin Sophitia aus 3D-Blöcken aufgeschichtet – nur wenige Polygon-Objekte der Automaten-Vorlage wurden gegen Bitmap-Flächen oder versetzt scrollende 2D-Ebenen ausgetauscht. Wo Ihr im Arcade-Original auf einem wackligen Holzfloß zwischen 3D-Klippen und Echtzeit-Massiven balanciert, rauscht Euer wackliger Untergrund auf der Playstation-CD zwischen zweidimensionalen Streifenfelsen hindurch: Allerdings wurden die Canyon-Klippen so geschickt arrangiert, daß Ihr den Trick in der Hitze des Gefechts kaum bemerkt. Denn Eure Gegner setzen Euch mit brachialer Manöverwut und magischen Special-Effects zu. Alle zehn Kämpfer reißen beim Schlag bunt schillernde Kondensstreifen durch die Luft oder versengen Euch mit magischen Kraftentladungen den Shading-Teint. Kampfstil, Kleidung und musikalische Untermalung sind der Nationalität des jeweiligen Kämpfers angepaßt: Der blonde Siegfried Schauffen stellt Euch im farbenprächtigen Gewand eines europäischen Junkers oder zwingt sich in einen auf Hochglanz polierten Plattenpanzer. Während Euch Siegfried mit seinem zweihändigen Schwert auf Distanz hält, wähen Euch europäische Kirchen-Choräle und Mönchsgesang in der deutschen Ritter-Ära. Kapitän Cervantes dagegen versetzt

**Rock**

Wolfsfieber  
Trunkenheit  
Firmamentriß  
Tornado

↓, ↓, ⇒, B+K  
⇨, B  
↓, A, B  
⇒, ⇒, A, B



Knallharte Specials sind rar, dafür aber umso fantasievoller: Für den Schwung macht Seung auf ihrem Naginata einen Handstand.

**Seung**

Feuerrad  
Seelentanz  
Himmelsfeuer  
Erdbeben

⇨, B+K  
A, ⇒, A, A, K  
⇨, B, ↓, A+B  
⇒, ⇒, K, K, K



Rock konzentriert sich mit wirbelnder Axt auf seinen Energiefokus und stürzt mit Urgeschrei auf Seung zu



Höllenvächter Voldo hat beim "Samurai Shodown"-Grünling Gen-An abgekupfert und pikst den Gegner mit seiner Klaue.

Euch in die Blütezeit der Piraterie: Anstatt Euch wie die anderen

Widersacher aus dem Ring zu drängen oder in einen bodenlosen Abgrund zu stürzen, spießt Euch der bulgische Seebär mit den berühmten "Soul Blade"-Klingen auf und schleudert Eure

Figur mit einem kehligen Urschrei ins Hafengewässer – direkt zwischen Polygon-Dreimaster und heruntergekommenen Piratenspelunken. Um schmerzhaft Bekanntschaft mit Mordwerkzeugen wie Cervantes' Schwertern oder Rocks klobiger Streitaxt zu vermeiden, beobachtet Ihr außer der Energieleiste Eures Kontrahenten auch dessen Kombo-Anzeige: Hat Euer Gegenspieler bis zum Ende seiner Ausfall-Serie tüchtig Energie gesammelt, fegt er Euch mit einem brutalen Monster-Manöver von der Kampffläche. Nur wer sorg-



### Taki

Windhauch  
Meuchelmord  
Triangeltritt  
Todesroulette

B, B, A, K  
⇨, ⇨, B  
⇩, B, B  
⇩, A+K

### Voldo

Blutspur  
Langhosen  
Ellen-Bogen  
Todesmaske

⇩, ⇩, A  
⇩, A+B  
⇨, ⇨, B  
A, ⇩, B

Endkampf vor kosmischer Kulisse: Taki besiegt Cervantes, anschließend verwandelt sich der Pirat in den Obermütz "Soul Blade".

fältig unsere Manöverkästen studiert, kann die harten Specials nicht nur ausführen, sondern den fatalsten Offensiven auch rechtzeitig ausweichen: Schwingt Rock die Axt über dem Schädel oder sammelt Nunchako-Meister Li Long zwischen seinen Handflächen knisternde Special-Energie, sind flinke Reaktionen gefragt: Wer nicht rechtzeitig zum Abwehrmanöver ansetzt oder mit einem Flic-Flac außer Reichweite turnt, hat ausgespielt: Je komplizierter ein Fingerbrecher, desto niederschmetternder die Folgen. Eine Sekunde kann über Gedeih und Verderb entscheiden. rb



Jeder Charakter hat drei unterschiedliche Garderoben im Kleiderschrank: Sophitia und Siegfried kämpfen in Zivil.



Kämpft für den griechischen Götterhimmel: Sophitia spurtet im Minirock und knappem Amazonenpanzer durch den Ring.

### Sophitia

Lichthüter  
Athenehaken  
Sonnenrad  
Engelsflug

⇨, ⇨, ⇨, A, B  
⇨, ⇩, ⇩, B  
A+K  
⇩, K, B

### Siegfried

Killer-Kick  
Schlächter  
Erdspalte  
Trümmerhieb

⇨, ⇨, K  
B, B, K  
⇩, ⇩, ⇨, B  
⇨, ⇨, A+B

**SPIELSPASS 84%**

## SOUL BLADE

ARC-ADE-MODI  
namco  
©1995-1996 NAMCO LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

HERSTELLER  
Namco

SYSTEM  
Playstation

ZIRKA-Preis  
100 Mark

GRAFIK SOUND  
89% 86%

Stimmungskanone: Bewaffnetes Beat'em-Up-Gemetzel mit eindrucksvollen Lichteffekten und tollem Charakter-Design.

AGE 16

Zwar entbehrt Namcos Waffenschmützkel die spielerische Vielfalt von "Tekken 2", dafür sticht "Soul Blade" die hauseigene Referenz-Klopperei mit bombastischen Effekten aus: Wenn Eure Figuren klinkend die Schwerter kreuzen und die Arena in ein magisches Lichterspiel tauchen, ist nicht nur der Spieler fasziniert – immer mehr Zuschauer sammeln sich um den Bildschirm und trällern die gigantisch arrangierten Digi-Tracks vor sich hin. Sind Arcade-Modus und Zweispieler-Gegner für Euch keine Herausforderung mehr, haltet Ihr Euch an den neuartigen "Master Mode" und prügelt Eurem Charakter neue Waffentechniken ein. Für Langzeitmotivation ist also trotz verhaltenem Special-Repertoire gesorgt. "Soul Blade" schlägt jeden Prügel-Fan mit zugänglichen Kontrollen und konkurrenzlosem Schauwert.



Robert Bannert

# Battle Stations

**Euer** "Battle Stations"-Kommandeur kann sich bequem zurücklehnen und sämtliche Feindaktivitäten auf der Scanner-Karte studieren, in echten Seeschlachten dagegen müssen die Informationen mühselig gesammelt werden: Aufklärer wie die in Pearl Harbor stationierte USS-Chosin sammeln mit unterschiedlichen Scanner-Apparaturen Daten über die Feindflotte – vor allem Anzahl, Position und Klassifizierung der Schiffe. Moderne Ortungsanlagen können bis zu mehrere hundert Ziele gleichzeitig erfassen. Zu Verteidigungszwecken ist die Chosin mit mit Deckgeschützen und Schnellfeuerwaffen bestückt, auch gegnerische Funksignale können gestört werden. Schwerere Kaliber werden von Hubschraubern und befreundeten Schiffen aufgeföhren: Die Chosin leitet die Zielkoordinaten weiter und gibt Feuerbefehl.



Der Kapitän des Transporters startet ein Suizid-Kommando und rammt das Schlachtschiff. Schadensreport: Kein Kratzer.

**DS** Entwickler Realtime kombiniert nautische Taktik mit klobiger Arcade-Action: Als Seebär im 3D-Ozean kommandiert Ihr neben den schweren "Battle Stations"-Patrouillenschiffen Unterseeboote und Truppentransporter. Während Eure Flotte durch eines von 45 unterschiedlichen Gewässern kreuzt, brütet Ihr in Eurer Kommandozentrale über der Scanner-Karte: Hier verfolgt Ihr die Manöver des feindlichen Admirals und dirigiert Eure Schiffe. Egal, ob Ihr die Sprite-Symbole durch tückische Untiefen lotst, in eine Meereseenge navigiert oder einen gegnerischen Flottenverband hetzt – die Echtzeit-Uhr tickt sogar, wenn Ihr zu den Optionen wechselt oder Menüs zur Flottenübersicht aufruft. Ihr werft gerade einen Blick auf Eure Reserven, und



Pech im ewigen Eis: Euer Widersacher ist zwischen den Schollen verkeilt, trotzdem könnt Ihr nicht flüchten.

Realtimes "Erfolgs"-Rezept: Man wirft etliche Genre-Gene in dieselbe Retorte, anschließend paart man die Mischung mit imposantem 3D-Gebolze und viel Kanonendonner. Allerdings leidet der Strategie/Action-Hybrid unter Kinderkrankheiten: Das Mischverhältnis ist unausgeglichen, die riesigen Polygon-Zerstörer für eine konventionelle Arcade-Belegung zu träge. "Wer bin ich und wohin gehe ich?" Wer nach etlichen Tobsuchtanfällen die Antwort weiß, scheitert an der undurchdringlichen Gegnerfront: Ihr könnt immer nur ein Schiff gleichzeitig in die 3D-Schlacht schicken. Clevere Strategien sind also hilflos – Ihr bleibt einfach auf Eurer Übermacht sitzen. Bringt Euch das effektgeladene Chaos im Zweispieler-Gefecht noch zum Lachen, herrscht in Einspieler-Gewässern Flaute – Frust und Meuterei sind vorprogrammiert.

Robert Bannert



Gegen einen von fünf Computer-Feinden oder im Zweispieler-Modus: Ihr dirigiert die Flottenverbände in Echtzeit.

sigen Seeungetüme sind bei Treffern auf ihre monströse Tonnage angewiesen, wendigere Schiffe (Patrouillenschiffe, U-Boote) können mit einem flinken Manöver sogar zielsuchenden Projektilen ausweichen. Liegt trotz taktischer Kniffe und Action-Geschick Eure Flotte auf dem Meeresgrund, fordert Ihr in Eurer Werft Nachschub an. Dabei bestellt Ihr, so lange der Menü-Vorrat reicht. Wer sich nicht mit Einzel-Kommandos aufhalten will, gruppiert die Neuerwerbungen zu Verbänden und lotst bis zu vier Schiffe auf einmal über die strategische Übersichtskarte, im Gefecht wird die Gruppe wieder getrennt. rb



"Alle Maschinen auf Tauchstation!": Unter Wasser kann Euer U-Boot nur von Torpedos erwischt werden.

schon hat Euch der Feind eingekesselt. Schippen zwei Widersacher in dasselbe Scanner-Feld, wird in den dreidimensionalen Gefechtsmodus gewechselt. Ihr manövriert Euer Polygonboot zwischen Gelände-Features wie Riffe und Eisschollen oder pflügt durch einen grünen Algentepich – Ruderausrichtung und Geschütze kontrolliert Ihr mit simpler Arcade-Belegung: Ob schwerer Schlachtkreuzer oder Flugzeugträger – Ihr steuert sogar die massigsten Monster wie ein Ballerspiel-Sprite. Geschütztürme, Torpedos und Raketen werden automatisch justiert – Ihr peilt einfach Euren Gegner an und drückt sämtliche Feuer-Buttons durch. Wer mit einem Miniaturboot gegen einen schweren Schlachtschiff oder einen Kreuzer antritt, nutzt seine überlegenen Manövrierfähigkeit: Die rie-



Gegnerische Stützpunkte macht Ihr mit Transportern nieder: Ihr feuert aus allen Rohren und landet vor der Küste Truppen.

**SPIELSPASS 50%**

**BATTLE STATIONS™**

HERSTELLER Electronic Arts SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 75% SOUND 77%

Unausgewogener Action/Strategie-Mix ohne Konzept und Speicher-Option. Nur Navy-Hymnen und Optik können überzeugen.

AB 16

Andere Versionen Eine Saturn-Version soll im Mai erscheinen.

# Shining the Holy Ark



Übersichtlich: Die Positionierung der Icons (unten) zeigt Euch auch im Kampf die jeweilige Steuerkreuz-Belegung.



Ninja Rodi verbrutzelt einen Untoten und zwei Fledermäuse mit Gruppenmagie: Jeder Gegner kassiert Treffer.

Galgenfrist: Bevor Euer Widersacher losschlägt, könnt Ihr ihm eine kleine Fee (unten rechts) auf's Gerippe hetzen.

**S**A Rund sechs Jahre nach der Mega-Drive-Veröffentlichung des Hack'n'Slay-Rollenspiels "Shining in the Darkness" bringt Sega die Saturn-Fortsetzung: Gezeichnete Gewölbe sind dreidimensionalen Echtzeit-Kavernen, die Comic-Sprites zeitgemäßen Render-Helden gewichen. Die altbewährte Spielmechanik wurde hingegen beibehalten: Anstatt wie im Playstation-Rollenspiel "King's Field" alle Gewölbe mit flottem 3D-Schritt nach magischen Artefakten zu durchsuchen und Euch nach Belieben in jede Blickrichtung zu wenden, bewegt sich Eure Gruppe etappenweise: Ihr wählt mit dem Steuerkreuz Drehung oder Schritt, und Eure Party marschiert aus der Ego-Perspektive ein paar Meter vorwärts. Damit Ihr keine Details wie Risse in der Decke überseht oder über verstreute Artefakte stolpert, justiert Ihr die Blickrichtung: Eure Helden werfen ihren Kopf in den Nacken, begutachten Fliesen und zugewucherte Waldwege. Was der Rollenspielheld zum Überleben und für

die Datenverwaltung braucht, findet Ihr in Fensterlisten mit austauschbarer Hintergrundtextur. Wie im 16-Bit-Vorläufer wechselt Ihr mit A- oder C-Button in den Menü-Modus, danach entscheidet Ihr Euch per Steuerkreuz für eine von vier Optionen: Ihr möbelt Eure Gefährten mit Heil-sprüchen auf, kramt ein Gegengift aus dem Rucksack, kombi-

niert unterschiedliche Rüstungselemente oder kämpft Euch im Taktik-Planner durch RPG-üblichen Datenwust (z.B. Status und Erfahrungsstufe). Wer sich im Gefecht nicht gerne mit Details aufhält, legt seine Strategien im voraus fest: Anstatt im Kampfgetümmel zwischen Defensive, Waffenangriff oder Zauberspruchlisten zu wählen, sortiert Ihr Eure Wunschaktionen in ein Diagramm. Das Resultat: Krabbeln auf Eurem nächsten Ausflug in traditioneller Metzger-Manier ein aufdringlicher Giftpilz aus dem Gestrüpp oder heftet sich ein Sensenmann an Eure Fersen, schlagen Eure Recken in Eigeninitiative los. Will Eure Gruppe nach dem Scharmützel entspannen, teleportiert Euch Party-Chef Arthur auf die Landkarte: Euer dreiköpfiges Team marschiert zur nächsten Ortschaft, berät sich mit den Reserve-Charakteren und legt in einer lauschigen Taverne die Füße hoch. rb

**1991** beglückte das Sonic-Team die Mega-Drive-Rollenspieler mit dem unverwüstlichen Hack'n'Slay-Klassiker "Shining in the Darkness". Obwohl das Monster-Verlies von Obermott Dark Sol ausschließlich aus 2D-Blöcken gemauert wurde, verblüffte der Titel



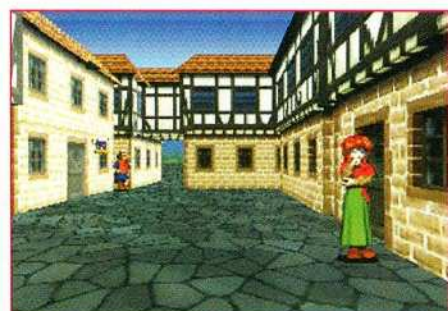
Parallax-Scrolling in der Abenteuerer-Stammkneipe: 1991 für Rollenspieler ein grafischer Leckerbissen.

beim Schrittwechsel mit sanftem Scrolling. Die Monster poppten nicht wie in den anderen Genre-Kollegen einfach ins Bild, sondern krabbelten hinter einer



Die "Shining in the Darkness"-Helden wurden mit dem gleichen Interface wie Segas Render-Party geführt.

Ecke hervor. Die nachfolgenden "Shining Force"-Titel von Climax knüpften an die Legende um Dark Sol und seinen Meister Dark Dragon an, hatten als Strategiespiele aber nichts mit dem "Shining in the Darkness"-Konzept gemein. Erst "Shining the Holy Ark" spinnt das Konzept des Mega-Drive-Titels weiter.



Einkaufsbummel in Enrich: Ihr bewundert mittelalterliche Fachwerkhäuser und frischt neben Vorräten auch Kontakte auf.



Riesige Monsterjagdgründe: Auf der Landkarte wurden zwei versetzt scrollende Playfields übereinander gelegt.

Der Zahn der Zeit hat bereits tüchtig am Hack'n'Slay-Konzept genagt, trotzdem ist Segas Sonic Team eine stilvolle Neuaufbereitung des Genres gelungen. Hier und dort stören zwar amateurhafte Monster-Optiken und schaurig schlechte Soundeffekte den Fantasy-Appeal, aber das Mischverhältnis zwischen Datenhaushalt und ausgeklügeltem Dungeon-Gestöbere ist wie beim Vorgänger gelungen. Die Automap läßt keine Wünsche offen und erspart Euch mit großzügiger Kartographierung pixelgenaues Herumgelatsche. Tatsächlich ist diese komfortable Neuerung für die komplexe Spielwelt ein Muß: Entgegen dem Vorläufer dürft Ihr etliche Dungeons durchforsten und spannenden Plot-Wendungen folgen. Fazit: Trotz Technikpatzer ein ausgewogenes Design-Schmuckstück mit passendem Ambiente-Soundtrack.

Robert Bannert

**SPIELSPASS 82%**

**SHINING the HOLY ARK**  
©SONIC 1996  
Licensed by SEGA ENTERPRISES, LTD.

**HERSTELLER**  
Sega

**SYSTEM**  
Saturn

**ZIRKA- PREIS**  
100 Mark

**GRAFIK** 67% **SOUND** 69%

**Hack'n'Slay leichtgemacht: Komfortabler Dungeon-Exkurs mit riesiger Monster-Fauna und gefährlichem Suchtfaktor.**

AE 16

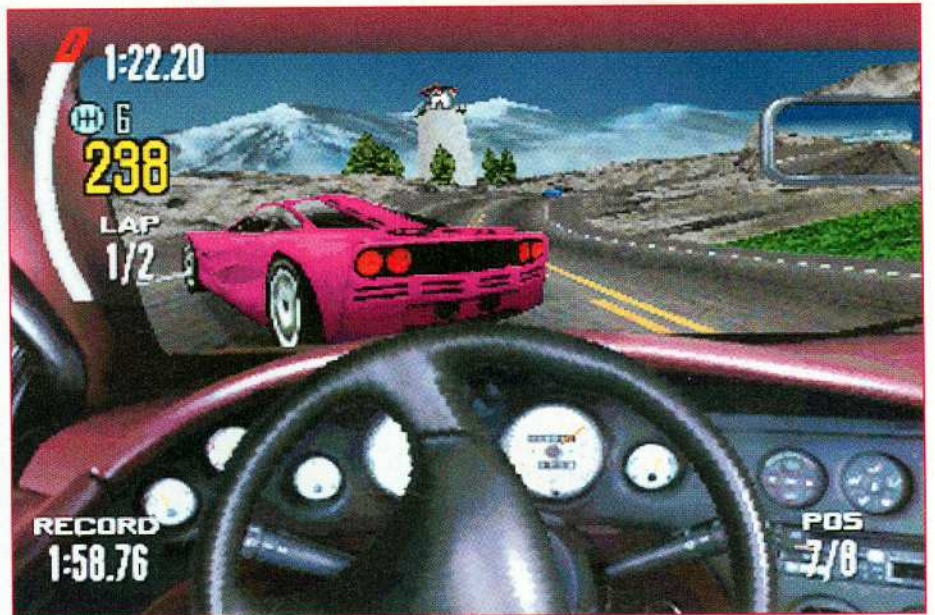
# Need for Speed 2



Anzeigen und Streckenverlauf lassen sich wie schon beim Vorgänger ausblenden.



Split-Screen: Die rucklige Grafik vermittelt wenig Geschwindigkeitsgefühl und vermiest Euch die Steuerung.



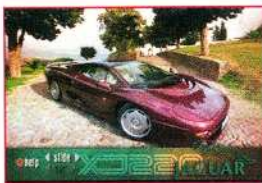
Schubser: Durch leichten Kontakt bei knapp 300 Sachen geraten Konkurrenten schon mal in's Schleudern!

**Wie kaum** ein anderer Titel hat sich "Need for Speed" seit seinen



Die gutbetuchten PS-Prolos lassen im FMV-Intro die Motoren röhren.

Anfängen gewandelt: War das 300-Original (1994) eine Reminiszenz an die Faszination Autofahren (mit langsamer Grafik und stilechtem Zivilverkehr), näherte sich EA mit den 32-Bit-Versionen den üblichen Action-Fitzern Marke "Ridge Racer". Damals noch exzes-



Nobles Design bei Menüführung und Auto-Schaufenster: Seit jeher Aushängeschild von "NFS".

siv berücksichtigter Realismus bei der Steuerung fliegt bei "NFS 2" kompromißlos über Bord – die völlig auf Action ausgelegte Spielmechanik hat mit den anderen Versionen nur mehr wenig gemeinsam.

**PS** Gut ein Jahr nach dem ersten "Need for Speed"-Wettbewerb auf der Playstation hat Electronic Arts erneut acht für Normalsterbliche unerschwingliche Sportwagen in einem Rennspiel nachgebildet. Dieses Mal ist die Auswahl noch exotischer geworden: Mc Laren F1, Ford GT90 oder Isdera Commendatore 112i kennen nur eingefleischte PS-Fanatiker. Nach einem edlen FMV-Intro wählt Ihr entweder Einzelrennen, Turnier- oder Knockout-Modus an. Beim Turnier müßt Ihr jedes der sechs Einzelrennen gewinnen, um eine geheime Strecke zu erspie-



Tunnelblick inklusive: Die extrem schnelle Grafik läßt Euch selbst fliegende Gegner kaum wahrnehmen.

len, beim Knockout wird nach dem Rennen das jeweilige Schlußlicht disqualifiziert. Ihr studiert für jedes Auto technische Details, Videos führen Euch realistisch die Beschleunigungsleistung der Nobel-Karosserien vor Augen. Durch eine neuentwickelte Grafik-Engine sind die Rennen jetzt noch schneller. Zwar dürft Ihr zwischen einfachem Arcade- und anspruchsvollerem Simulations-Fahrverhalten wählen, doch die rasend schnell vorbeiziehende Grafik läßt Euch nur wenig Zeit, filigrane Steuer- und Driftmanöver zu vollführen. Selbst nach einem der berühmten 360-Grad-Überschläge setzt Euch das Programm schnurstracks wieder in der passenden Richtung auf den Asphalt und Ihr verliert kaum Zeit. Vier

Perspektiven, darunter zwei aus dem Cockpit, lassen sich mit der Dreiecks-Taste durchschalten, doch nur mit einer erhöhten Ansicht könnt Ihr die Schärfe der Kurven rechtzeitig einschätzen. Um sich in der gnadenlos rasanten Jagd besser zurechtzufinden, darf der angehende KFZ-Mechaniker an Getriebe, Bremsen und Spoilern schrauben. Zwei

Spieler gleichzeitig toben sich im Split-Screen-Modus aus: Hier sind nur Einzel- und Knockout-Rennen erlaubt, außerdem fällt die Ansicht mit eingblendetem Cockpit weg. Die Grafik zuckelt jedoch relativ stark und läßt nur eingeschränkt direkte Fahrzeug-Kontrolle zu. Bestzeiten und erspielte Kurse bzw. Geheimautos speichert Ihr auf Karte oder hängt Euch einen Paßwort-Zettel an's Armaturenbrett. Analoge Pads und Lenkräder werden natürlich unterstützt, die Einstellungen ebenfalls gespeichert. *cb*  
US-Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Ego-Ansicht: Nett anzuschauen, doch die hektischen Bewegungen des Lenkrads verwirren Euch zu sehr.

Als erklärter Fan des ersten Teils bin ich enttäuscht. Die enorm schnelle Grafik zuckt beim Auftauchen gegnerischer Fahrzeuge und ist teils erschreckend schmucklos. Endlose Canyons, öde Waldgebiete und triste Stadtabschnitte dominieren das Bild. Mit dem nochmals drastisch gesteigerten Tempo reduziert sich der Titel zum actiongeladenen Reaktionsspiel, bei dem der Info-Teil mit technischen Beschreibungen völlig fehlt am Platze ist: Diese Fakten passen mit dem super-simplen Hochgeschwindigkeitsgerase einfach nicht zusammen. Gelungen ist wie immer die edle Präsentation und die Menüführung; Wäre die Grafik so flüssig und die Steuerung so ausgereift wie bei "Porsche Challenge", wäre "NFS 2" ein Knaller. So hinkt das Design dem der Konkurrenz um Jahre hinterher und wirkt mit Pseudo-Realitätsanspruch geradezu kindisch.

Christian Blendl

**SPIELSPASS 62%**

**NEED FOR SPEED 2**

© 1997 Electronic Arts. All rights reserved.

**HERSTELLER**  
Electronic Arts

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA- PREIS**  
100 Mark

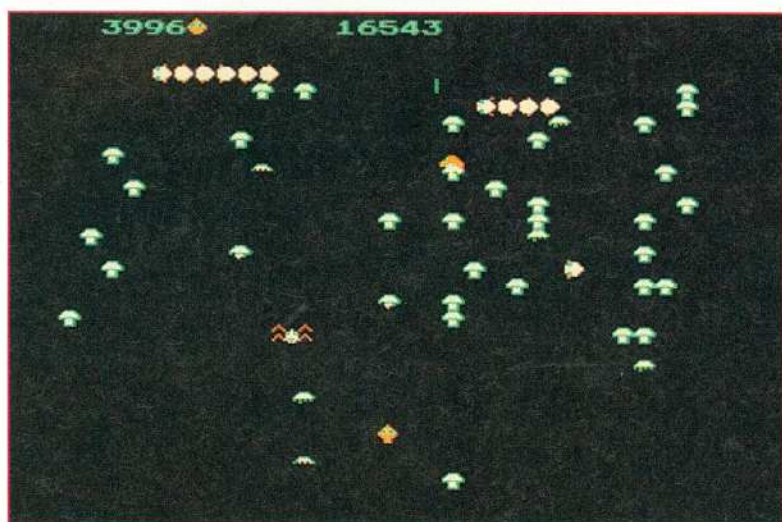
**GRAFIK** 59% **SOUND** 81%

Rasanter Nachfolger, dessen Handling und Grafik nicht mit der aktuellen Rennspiel-Elite mithalten kann.

**Andere Versionen**  
Eine Saturn-Umsetzung ist geplant.



# Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 1



**PS** Nach der Playstation-Wiedererweckung alter Williams-Automaten (Test in MAN!AC 1/97) wirft der US-Entwickler "Digital Eclipse" erneut den Code-Emulator an. Diesmal schreiten wir zurück zu den primitivsten Anfängen der Videospieldunterhaltung: Vom Mauerzerstörer-Epos "Breakout" über die Gesteinsballerei "Asteroids" und den Obstgarten-Thriller "Centipede" sind einige der spektakulärsten Erfolge der Videospield-urzeit auf der Compilation enthalten. Komplettiert wird die Sammlung von den Vektor-Automatenwerken "Tempest" (Pseudo-3D-Ballerspiel im Weltraum) und "Battlezone" (3D-Tank-Action) sowie dem Nuklear-Alptraum "Missile Command", das ursprünglich mit Trackball gespielt wurde. Um den Charme der Originale zu erreichen, werden diverse Playstation-Analog-Geräte wie Maus, Doppelstick (Pflicht für "Battlezone") und NeGcon unterstützt. In umfangreichen Menüs werden Schwierigkeitsgrad, Bildauflösung und Leben justiert. Geschichtsbewußte Spieler lauschen wehmütig den Original-FMV-Interviews der Atari-Programmierer, die über Entstehung und Design der Klassiker philosophieren. Eine selbstlaufende Dia-Show gewährt Euch einen mit Sprachausgabe kommentierten Blick auf ausgesuchte Artworks der Dinosaurier. *cb*

"Centipede" (oben) und "Asteroids" (unten): Kultige 2D-Ballerspiele für Profis.



Mal abgesehen davon, daß sich "Breakout" mit dem Pad als fast unspielbar entpuppt und "Missile Command" ebenfalls nach einer Maus schreit, hat Emulator-Experte "Digital Eclipse" Qualitätsarbeit abgeliefert: Alle Spiele wurden mit einem Wust von Optionen sorgfältig auf den 32-Bitter übertragen und machen zumindest kurzfristig Spaß. Leider rentiert sich der Kauf nur für Highscore-Jäger, denn neue, abwechslungsreiche Features bieten die Steinzeit-Titel im Spielverlauf nicht. Der Interview- und Historienteil macht Euch mit interessanten Fakten der Firma Atari bekannt und rundet das Bild der Compilation positiv ab. Für Sammler sicherlich ein Muß, Gelegenheitsspieler und eiserne Oldie-Ignoranten können die knapp hundert Mark anderswo auch actionreicher anlegen.

Christian Blendl

**SPIELSPASS 76%**

**HERSTELLER**  
GT Interactive

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA-PREIS**  
100 Mark

**GRAFIK SOUND**  
32% 27%

Sorgfältig entwickelte Oldie-Kollektion mit ausführlichem Hintergrund-Material. Leider nur mit Analog-Zubehör authentisch.

Andere Versionen  
Umsetzungen sind nicht geplant.

# BEREIT FÜR DEN MYTHOS?



# Overblood

## Obwohl

Capcoms Einstieg ins Adventure-Genre, nahm das Zombie-Massaker "Resident Evil" die Playstation-Gemeinde im Sturm – sogar Adventure-Muffel wurden magnetisch angezogen. Das Geheimrezept: Bislang unerreichte Gruselstimmung und ein prickelnder Puzzle/Action-Mix. Mit einmaligem Durchspielen war die Zombie-Seuche noch nicht gebannt: Fans metzelten sich etliche Male durch die Spukvilla und schlugen die finste-



US-Marines-Einsatz: "Resident Evil" erschien 1996 für die Playstation.

ren Mächte mit unterschiedlichen Charakteren. Dank Render-Konstruktion störten weder Textur-Verzerrungen noch Polygon-Ausfälle das Horror-Flair. Einziger Nachteil der Technik: Die Kameraeinstellungen waren starr, die Interaktion auf wenige Hot-Spots beschränkt. Der Nachfolger soll Ende '97 in Japan erscheinen.



Sämtliche Funde werden als rotierende 3D-Objekte eingeblendet, sind im Spielszenario aber unsichtbar.



Nippon-Entwickler Riverhill kombiniert "Resident Evil"-Ambiente mit gotischem "Alien"-Horror: Wie die Kinokoleg Ripley krabbelt Euer Polygon-Held aus einer eisgekühlten Tiefschlafkammer. Entgegen seinem berühmten Vorbild kann sich Euer Charakter allerdings weder an seinen Namen noch an seine Mission erinnern. Zunächst stiefelt der bärtige Bursche also unbeholfen durch die Stahlkorridore: Erst wenn Ihr die Klimaanlage wieder in Gang bringt, um Euren Helden vor schmerzhaften Frostbeulen zu bewahren, habt Ihr den Kopf frei für klassische Adventure-Gedanken: "Wo bin ich, was soll ich tun und was fange ich mit den ganzen Gegenständen an?" Die Antworten findet Ihr in der futuristisch gestylten Echtzeitumgebung: Eure



Ihr laßt Euren Charakter in die Hocke gehen und durch Belüftungsschächte kriechen: Die Figur kommt auf Euch zu.



Die FMV-Qualität ist bestechend. Leider besitzen die Render-Akteure keinerlei Mimik.

Figur untersucht Säle und Korridore mit bedächtigem Schritt oder hastet eilig von einem Stahlschott zum nächsten, untersucht Terminals, verrückt Fracht-Container und verstaut Polygon-Objekte im Ausrüstungsmenü. Müßt Ihr über einen Abgrund springen oder Euch mit einem genetischen Seuchenopfer herumschlagen, speichert Ihr vorher Euren Spiel-

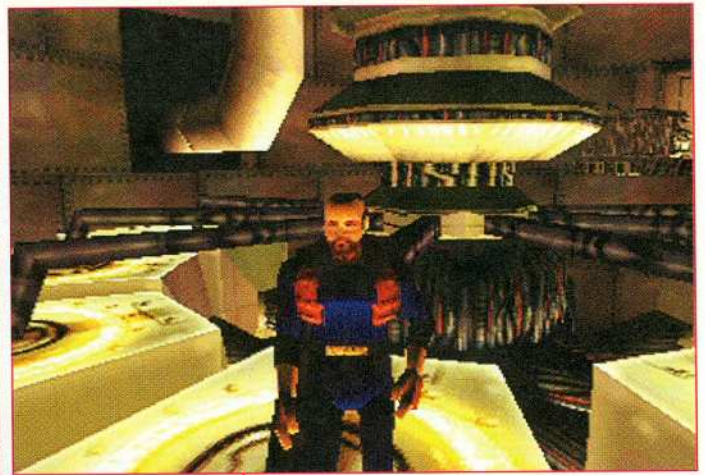


Handgemenge mit einem untoten Seuchenopfer: Die Dreiviertelansicht ist zu klein, die Ego-Perspektive unübersichtlich.

stand: Ihr kramt Euer Diktiergerät aus dem Handgepäck und verewigt das Abenteuer auf einer von fünf Kassetten. Ehe Ihr Euch an die nächste knifflige Situation wagt, wählt Ihr die günstigste Kameraeinstellung: Wer über eine Grube hechten muß, schätzt die Sprungdistanz

Die Ähnlichkeiten zu "Resident Evil" sind unübersehbar – vom düsteren Grusel-Sound bis hin zu verrotteten Bio-Zombies, die ihren Capcom-Kollegen gleichen wie ein Ein dem anderen. Übersieht man die schamlose Kopierwut der Entwickler, hat "Overblood" alles, was ein stimmungsgewaltiges Horror-Adventure braucht: Musik und 3D-Szenario wurden geschickt aufeinander abgestimmt, die Umgebung grüftig beleuchtet. Handlung sowie englische Synchronisation werden – von einigen Stilschnitzern abgesehen – einem vollwertigen Kinoabenteuer gerecht. Nur trüben eine schwammige Kameraführung und garstige Grafikfehler Eure Orientierung, lahmes Puzzle-Design sowie endloses Herumgelatsche machen die soliden Stimmungsansätze zunichte. Nur Abenteurer mit "Gothic Horror"-Vorliebe bringen die nötige Geduld auf.

Robert Bannert



Geschicklichkeitseinlage: Nachdem Ihr den Hauptgenerator angeworfen habt, springt Ihr von einem Energieblock zum nächsten.

von schräg oben ab. Schwenkt die Kamera in engen Gängen oder verwinkelten Räumen mit ausschweifender Einrichtung zu oft um, beobachtet Ihr Eure Figur von hinten oder schaltet in die Ego-Perspektive. Allerdings könnt Ihr aus dem klassischen 3D-Shooter-Blickwinkel Euren Partner nicht mehr sehen: Gefährten wie der putzige Arbeitsrobot Pipoo oder eine athletische Zopfpliese folgen Eurem Charakter auf Schritt und Tritt. Mit dem R1-Knopf wechselt Ihr vom Hauptcharakter zum Begleiter: Die Kombination der unterschiedlichen Charakterfähigkeiten entscheidet oft über Gedeih und Verderb. So kann sich nur Robi Pipoo mit seinem Greifarm ins Computernetzwerk einlocken und lahmgelegte Systeme reaktivieren. rb



Verwirrende Pad-Belegung: Mal krault Ihr mit dem Aktions-Button, mal setzt Ihr zum Klettern den Sprungknopf ein.

SPIELSPASS **68%**

**OverBlood**  
START  
CONTINUE

© 1997 Riverhillsoft, Inc.

HERSTELLER  
**Electronic Arts**

SYSTEM  
**Playstation**

ZIRKA-PREIS  
**100 Mark**

GRAFIK **69%**    SOUND **71%**

3D-Adventure mit Science-fiction-Kulisse und "Resident Evil"-Zombies: Vielversprechend inszeniert, spielerisch zu trägt.

AB 18

# Pandemonium



**SA** Crystal Dynamics verlegt seine Jump'n'Run-Narretei auf den Saturn: Lancelots Hofnarr Fargus und Zauberschülerin Nikki blättern in einem alten Folianten und spielen mit einem Feuerwerksspruch herum – allerdings geht der Knalleffekt daneben, und statt einem bunten Lichterspiel erscheint ein schuppiger Höllenbewohner. Um das freche Biest zu erledigen und Lancelots Festung zu retten, hüpfst Ihr wahlweise mit Nikki oder Fargus zur legendären "Wishing Engine": Nikki verläßt sich bei der Reise durch Crystal Dynamics' zauberhaftes 3D-Reich auf traditionelle Jump'n'Run-Talente wie den Doppelsalto und springt magischem Getier (z.B. Riesenspinnen oder Giftpilzen) auf den Polygon-Deckel. Fargus trägt weder einen feschen Minirock noch hat er die Sprungschenkel seiner kessen Freundin – dafür zieht der schlacksige Possenreißer seinen Widersachern das Narrenzepter über den Schädel oder schlägt mitten durch die Monsterreihen ein Rad. Trotz dritter Grafikdimension und rasanter Turnübungen verlieren Eure Protagonisten niemals die Orientierung: Nikki und Fargus tummeln sich in einer Hüpfzenerie der alten Schule, stürmen von links nach rechts durch mittelalterliche Kulissen. Weichen Eure Helden Hindernissen wie Stalaktiten und Kreisägen aus oder schlittert Eure Polygon-Figur über schleimige Riesenrutschen, halten Euch Kamerafahrten und Blickwinkelschwenks auf Trab. *rb*

Bevor Ihr das Herz (rechts) ergattern könnt, müßt Ihr Steinschlägen ausweichen.



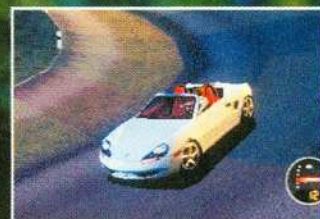
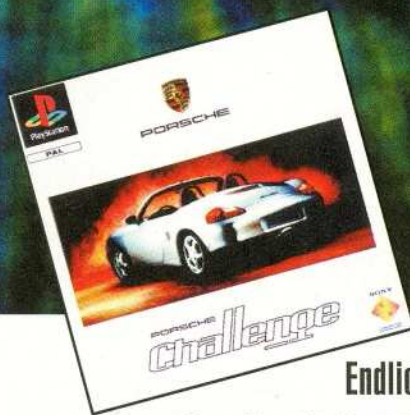
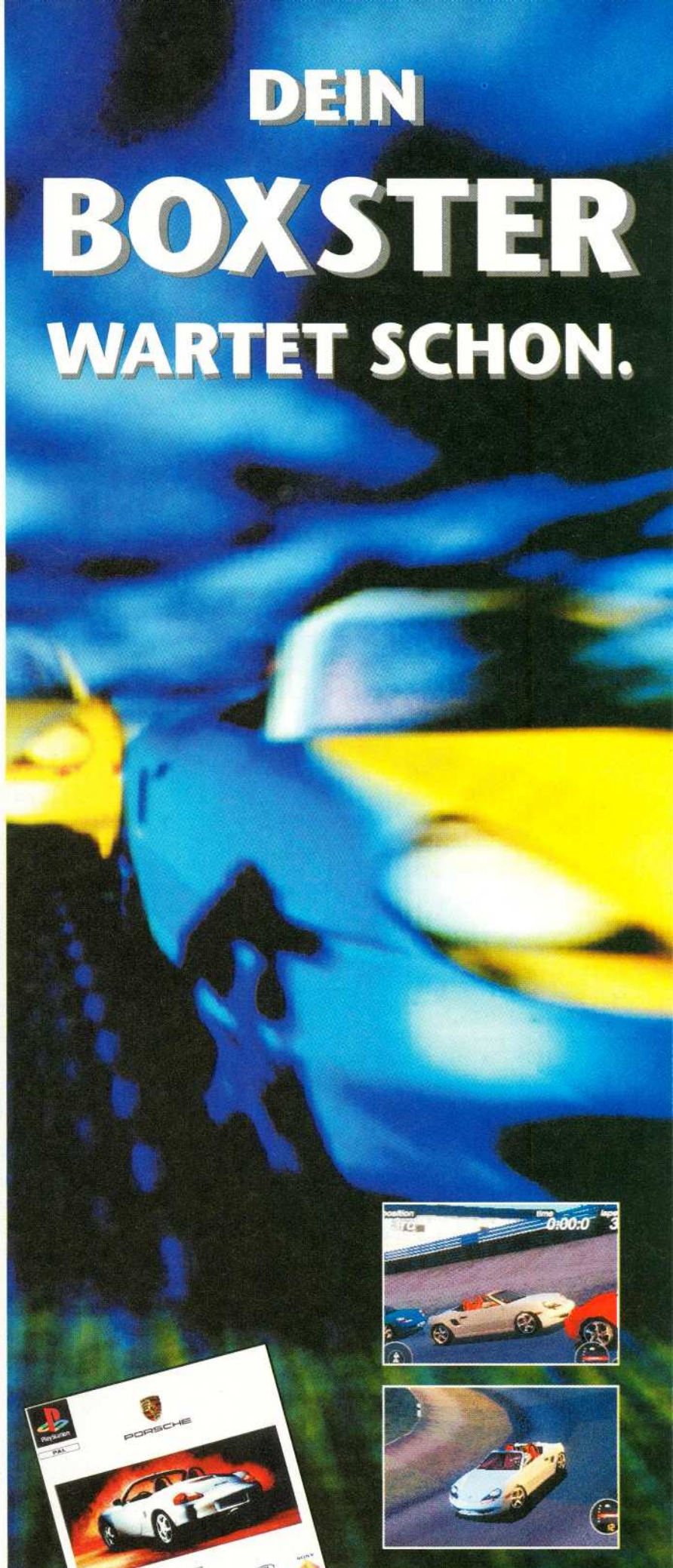
Die Jump'n'Run-Narren haben abgespeckt: Transparenzeffekte und Light-Sourcing-Spielereien wurden zwar fast ohne Abstriche übertragen, dafür gehen die Saturn-Prozessoren oft in die Knie und die Animationen auf die Wartebank. Allerdings läßt sich der Dynamikverlust verschmerzen: Die Kollisionsabfragen wurden ausgeglichen und viele Frustrpassagen entschärft. Unverständlicher als die optischen Einbußen ist die Soundtrack-Kürzung: Die flotten Themenwechsel fehlen, statt dessen begleitet Euch in den meisten Abschnitten kontinuierlich dieselbe Melodie. Aber trotz Abstrichen gilt: Wer keine Playstation hat, greift zur Saturn-CD. "Pandemonium" bleibt eine rasante Effektorgie mit charmantem Fantasy-Appeal und ist auch auf dem Saturn der Genre-König.

Robert Bannert

SPIELSPASS		83%
HERSTELLER		
Crystal Dynamics		
SYSTEM		
Saturn		
ZIRKA - PREIS		
100 Mark		
GRAFIK		82%
SOUND		80%
Fantasy-Jump'n'Run mit närrischen 3D-Helden und klangvollem Soundtrack. Technisch sparsamer als das Sony-Original.		

Andere Versionen  
Die Playstation-Fassung wurde in MANIAC 12/96 mit 85% Spielspaß getestet.

# DEIN BOXSTER WARTET SCHON.



Endlich das Gaspedal stilvoll bis zum Anschlag treten, ohne Angst vor Radarfallen oder Polizeikontrollen. Den Mythos Porsche Boxster gibt's ohne Wartezeit jetzt und nur auf Sony PlayStation: Porsche Challenge – Fahrvergnügen pur.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

# ISS 64



**An dieser Stelle** wollen wir Euch auf das schier unerschöpfliche Options-Angebot von "ISS 64" hinweisen. Ähnlich wie bei den Vorgängern sind die Menüs grafisch schick und farbenfroh gestaltet. Anders als bei CD-basierten Sportspielen müßt Ihr keine Wartezeiten in Kauf nehmen, wenn Ihr zwischen Parameter-Bildschirm und Spielfeldansicht wechselt.



In der Wiederholung beäugen wir den Seitfallschuß eines Stürmers – Konamis Elite-Kicker haben noch ganz andere Tricks auf Lager!



Selbst bei Schneetreiben behaltet Ihr die Übersicht: Der Torschuß wird gerade noch abgeblockt.



Standardsituationen wie Freistöße oder Ecken (Bild) werden mit bestimmten Steuer-Tricks verfeinert



Es hat ein bißchen länger gedauert als erwartet, aber jetzt ist's soweit: „International Superstar Soccer 64“, die PAL-Version unseres Import-Highlights „Perfect Eleven“, steht am Anstoßpunkt. Leider hat es zu deutscher Sprachausgabe zeitlich nicht mehr gereicht, Bildschirmenüs und Online-Kommentatorparlieren in englisch. Angesichts der Feature-Vielfalt ist dies jedoch zu verschmerzen: Hier hat sich gegenüber dem Japan-Original nichts getan. Ihr wagt ein Freundschaftsspiel, meßt Eure Kompetenz in einer Liga, tretet zum Elfmeterschießen und zum Training an, nehmt an einem Turnier teil oder wählt einen Szenario-Kick, der Euch mit interessanten Spielsituationen aus bekannten Realo-Spielen konfrontiert. Daß Ihr vor Spielbeginn die üblichen Taktik-Parameter in jeder beliebigen Variation einstellt, ist selbstverständlich. Außerdem

wählt Ihr aus verschiedenen Stadien, sucht das Wetter aus und setzt auf Wunsch Spieler ein, die Ihr Euch à la Frankenstein vorher zusammenbastelt. Diese kicken dann in mehreren Dutzend Nationalmannschaften mit, die an die Stelle der japanischen J-League-Teams getreten sind – für eine FIFA-Lizenz hat es leider nicht gelangt. Das Herzstück von „ISS 64“ ist neben der Polygon-Optik, die aus verschiedenen Blickwinkeln zu sehen ist, die Steuerung mit Nintendos Wunder-Controller. Alle Schuß- und Paßversionen samt Individual-Tricks aufzuführen, würde den Rahmen dieses Tests sprengen: Seid versichert, daß Ihr neben den Standard-Optionen eine Vielzahl witziger, innovativer und Spielspaß-belebender Moves in petto habt. Um diese alle einzusetzen, greift Ihr auf sämtliche Bedienungselemente zurück, samt A/B-Tasten, Z-Trigger, L/R-Buttons und den vier gelben

Richtungs-Knöpfen. Dank der deutschen Anleitung, die sich auf mehreren Seiten ausführlich mit der Steuerung in der Defensive, der Offensive und bei verschiedenen Standard-Situationen befaßt, werdet Ihr die Grundlagen schnell begreifen. Um die ganzen Specials gewinnbringend einzusetzen, bedarf es jedoch etlicher Trainingseinheiten. Steuern dürft Ihr wahlweise mit dem Analog-Stick (Empfehlung der Redaktion) als auch mit dem digitalen Traditions-Kreuz. Gespeichert wird übrigens via Controller-Pak, auf dem Modul befindet sich keine Batterie. mg

Konamis "ISS"-Team hat sich mit der N64-Version selbst übertroffen: Mußte man nach der spielstarken, aber optisch enttäuschenden Playstation-Fassung noch befürchten, der Glanz der Fußball-Serie würde ebenso nachlassen wie EAs "FIFA"-Dominanz, sind jetzt alle Zweifler verstummt. "ISS 64" ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten – ohne wenn und aber! Insbesondere die Steuerung, die höchst intelligent auf das N64-Joypad zugeschnitten wurde, ist Prädikats-würdig. So facettenreich und realitätsnah mit ungezählten Paßvarianten und Steuer-Tricks habt Ihr Bildschirm-Sportler noch nie kontrolliert. Ganz zu schweigen von der Polygon-Grafik mit den unverschämte elegant animierten Kickern. "ISS 64" setzt Maßstäbe, die nur schwer zu übertreffen sind, "FIFA" ist kläglich gescheitert – wer versucht's als nächster?

Martin Gaksch

91%

**SPIELSPASS**

**INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64**

Press Start

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT DESIGN CO., LTD.

**HERSTELLER**  
Konami

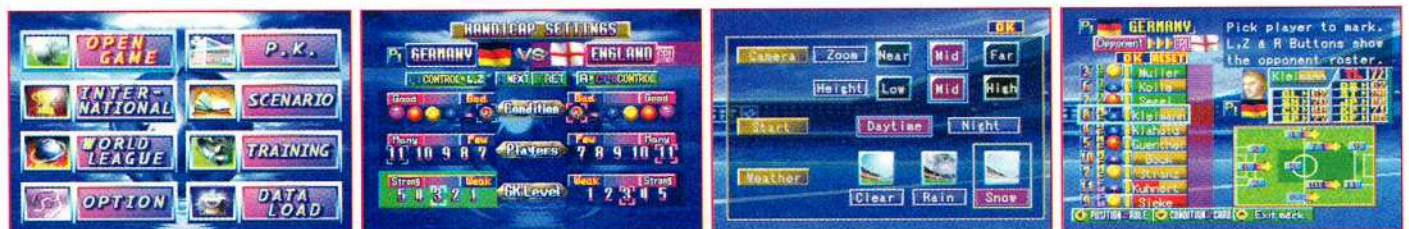
**SYSTEM**  
Nintendo 64

**ZIRKA- PREIS**  
150 Mark

**GRAFIK**    **SOUND**

83%            78%

**Absolut brillante Fußballsimulation mit grandioser Polygon-Optik und intelligenter Steuerung: Die definitive Soccer-Referenz.**



Vorbildliche Menüführung mit unendlich vielen Optionen: Vom Hauptmenü (ganz links) kommt Ihr in die verschiedenen Taktik- und Parameter-Bildschirme. Auch Wetter und Anstoßzeit (Tag & Nacht) richten sich nach Euren Wünschen.

**Andere Versionen**  
Die Playstation-Fassung ("ISS Deluxe") wurde in MANIAC 1/97 mit 84% Spielspaß getestet.

# LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	NINTENDO 64:	JETZT VORBESTELLEN!
Vandalhearts ab 99,90	Bomberman DT 99,90	Universal Adapter ab 59,90	Resident Evil Dash (Saturn)
Wild Arms (US) 119,90	Shining Ark (Juni) DT 99,90	Waverace DT 99,90	Sonic Jam (Juni, Saturn)
Ace Combat 2 JP 149,90	Metal Slug JP ab 119,90	Shadows o.t. Empire DT 139,90	Thunderforce 5 (Juli, Saturn)
Alundra (Climax JP) 149,90	Daytona CCE PLUS JP 129,90	Blastozer ab 159,90	
Bushido Blade JP 149,90	Elevator Action Returns 129,90	Doom 64 US 179,90	Komplettlösungen/Movelisten
CASTLEVANIA X JP 149,90	Military Commander 3 129,90	Mario Kart US 179,90	Final Fantasy 7, KOF 96,
Feda 2 JP 149,90	Panzer Dragoon 3 (Juli) 129,90	Human Grand Prix i.V.	Arc the Lad 2, Suikoden,
Final Fantasy 4 JP 149,90	Sky Target JP 129,90	Rev Limit i.V.	Bushido Blade uvm...
Final F. Tactics JP (Juni) 149,90	Sonic Jam JP (Juni) 129,90	Starfox i.V.	Laserdisc USA/JP/HK;
Ray Storm JP 149,90	Thunderforce 5 JP (Juli) 129,90	Yuke Yuke Troublemaker i.V.	Kostenlose Laser-Liste anfordern
Saga Frontier (Juli) 149,90	Terra Diver JP 129,90		
Xevious 3D (Namco) JP 149,90	Victory Goal '97 JP 129,90	Gamefront DT 5,80	Irrtümer, Preisänderungen und
Time Crisis JP Call	Samurai Showdown Call	Gamefan US 15,00	Druckfehler vorbehalten. Wir
			haften nicht für Inkompatibilität

LINE EDITION Medienvertrieb  
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt  
☎ 07033 / 80237

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



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

## SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,-
Pad	44,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	39,90
Memorycard 360	99,90
Link-Kabel	39,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Porsche Challenge dt.	79,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90
Rebel Assault dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90
Exhumed dt.	89,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90
X-COM 2 dt.	89,90
Contra dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90
Need for Speed 2 dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90
Resident Evil PAL	89,90
Soviet Strike dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90
NHL 97 dt.	89,90
Star Gladiator dt.	89,90
A-Train dt.	79,90
Jet Rider dt.	79,90
Mechwarrior 2 dt.	89,90
Crash Bandicoot dt.	109,90
Tenka dt.	99,90
Decent 2 dt.	89,90
Soulblade dt.	99,90
Rage Racer dt.	99,90

The Crow dt.	89,90
Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Tomb Raider dt.	89,90
Wing Com. 4 dt.	99,90
Little Big Adv. dt.	89,90
Suikoden dt.	99,90
Fifa Soccer 97dt.	89,90
Warhammer dt.	89,90
V. Boxing dt.	89,90
Spider dt.	89,90
NBA 97dt.	89,90
Comand&Conq. dt.	99,90
Micro Mach. 3 dt.	99,90
Streetracer dt.	79,90
WWF i. y. House dt.	89,90
Tekken 2 dt.	109,90
Hexen dt.	89,90
Player Manager dt.	89,90
Disruptor dt.	89,90
Twisted Metal 2 dt.	89,90
Wipeout 2097 dt.	99,90
Total NBA 97 dt.	79,90
Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Legacy of Kain dt.	89,90
Hardcore 4x4 dt.	89,90
Excalibur dt.	99,90
Vandal Hearts dt.	99,90

NEU NEU NEU NEU NEU NEU ...  
**PowerStation**  
132 Seiten Lösungen,  
Tips, Tricks und Cheats  
zu aktuellen Playstation Spielen  
Jetzt testen  
17.50 DM

## N 64

N 64 dt.	399,-
Mario 64 dt.	99,90
Pilot Wings 64 dt.	119,90
Pad dt.	59,90
Turok engl. Pal	149,90
Superstar Socc. dt.	139,90
Wave Race 64 dt.	99,90
Fifa Soccer 64 dt.	129,90
Shadow Empire dt.	139,90
Memory Card Plus	59,90
Gretzky Hockey dt.	139,90
Goemon dt.	139,90
Mariokart 64 dt.	99,90

Diverse PAL Spiele aus England  
lieferbar !!!

## N 64 Official Magazine

Monatlich neu !!!  
Ausführliche Tests, Tips,  
Tricks und News zur  
N64. Das Magazine  
ist in engl.  
12.50 DM

## Sony Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu  
Sony Official Magazine  
inkl. Demo CD ( PAL )  
Das Magazine ist in englisch  
Jetzt bestellen zum Preis  
von  
24.90 DM  
zzgl. Versandk. 9,- DM

SEGA SATURN und Spiele  
lieferbar !!!

# 0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236  
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

## GT ELEKTRONIK

# 07621 44609

DEUTSCHLAND  
Mo-Fr 18.30-20.00,  
Theodor-Heuss-Straße 39, 79539 Lörrach

## PLAYSTATION

PSX Chip	DM 29,99
PSX Chip-Einbau	DM 59,99 <small>Garantie lebenslang</small>
PSX Reparaturen	DM 99,99 <small>Garantie 1 Jahr</small>

-Laufwerk: Kein Rucken und Zucken mehr!

## NINTENDO 64

**MULTI ADAPTER**  
DM 49,99  
PAL RGB  
i.V.

Händleranfragen erwünscht  
Playstation (tm) Sony, Saturn (tm) Sega, Nintendo 64 (tm) Nintendo  
**GT ELEKTRONIK**  
Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil

Telefon CH 061 401 41 71  
D 0041614014171  
Telefax D 0041614014224

# Test 'N Take

## Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11

Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding  
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

<b>Nintendo 64 399,95</b>	
FIFA Soccer	dt 119,95
Intern. Superstar Soccer*	dt 149,95
Star Wars	dt 139,95
Turok	dt 149,95
Wave Race	dt 99,95
<b>PlayStation 299,95</b>	
<b>adidas Soccer Intern.*</b>	<b>dt 99,95</b>
Andretti Racing	dt 79,95
Battlestations	dt 79,95
Ball Blazer*	dt 89,95
Baphomets Fluch	dt 89,95
Burning Road	dt 59,95
City of lost Children*	dt 89,95
Crow	dt 89,95
Darklight Conflict*	dt 89,95
<b>Disruptor</b>	<b>dt 69,95</b>
Descent 2	da 89,95
Destruction Derby	dt 49,95
Epidemic	dt 79,95
Exhumed	dt 89,95
Excalibur	dt 99,95
<b>FIFA Soccer '97</b>	<b>dt 79,95</b>
Hardcore 4x4	dt 89,95
Intern. Superstar Soccer	dt 89,95
Little Big Adventure	dt 79,95
Legacy of Kain	dt 89,95

Lost Vikings 2*	dt 89,95
Mass Destruction*	dt 89,95
<b>Mechwarrior 2</b>	<b>89,95</b>
Micro Machines	dt 99,95
Monster Trucks*	dt 99,95
NASCAR Racing*	dt 89,95
NBA in The Zone 2	dt 99,95
Need for Speed 2*	dt 89,95
NHL Hockey'97	dt 99,95
Onside Soccer	dt 69,95
Pandemonium	dt 89,95
Porsche Challenge	dt 79,95
<b>Power Play Hockey*</b>	<b>dt 79,95</b>
Rage Racer*	dt 99,95
Resident Evil	dt 99,95
Return Fire	dt 89,95
Road Rage*	dt 89,95
Robotron X	da 99,95
Samurai Showdown	dt 79,95
Sim City 2000	dt 89,95
Soviet Strike	dt 89,95
<b>Spider*</b>	<b>89,95</b>
Spot 3 - Goes to Hollyw.	dt 89,95
<b>Star Gladiator</b>	<b>dt 69,95</b>
Streetfighter alpha 2	dt 89,95
Suikoden	da 99,95
Syndicate Wars*	dt 99,95
Tempest X	dt 89,95
Tekken 1	dt 49,95
Tomb Raider	dt 89,95

Total NBA '97	dt 79,95
Twisted Metal 2	dt 89,95
VR Pool*	dt 89,95
Wing Commander III	dt 89,95
Wing Commander IV*	dt 99,95
Wipe Out 2097	dt 99,95
WWF Wrestlemania	dt 59,95
X-Com: Terror f.t.Deep	dt 99,95

## Saturn

Andretti Racing*	da 89,95
Bomberman*	dt 99,95
Dark Savior	dt 84,95
Die Hard Arcade	dt 99,95
Exhumed	dt 99,95
<b>Fighters Megamix* 99,95</b>	
Fighting Vipers	dt 49,95
Mighty Hits (für Pistolel)	dt 69,95
<b>Manx II</b>	<b>da 99,95</b>
Pinball Grafitti	da 89,95
Sonic 3D	dt 99,95
Soviet Strike	dt 89,95
Thempark	dt 49,95
Tomb Raider	dt 99,95
Torico	da 89,95
WWF Wrestlemania	dt 59,95

## SuperNintendo

Kirbys Fun Pack	dt 119,95
Lufia*	dt 119,95
Marvel SuperHeroes	da 119,95



89,95\*



99,95\*

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

Wir bieten Ihnen,  
ab 400 DM Auftragswert, einen  
bequemen Ratenkauf an.

Reden Sie mit uns!

89,95\*



# 030-627 09 154

Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr  
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin  
3 min vom U-Bhf Hermannplatz

Händleranfragen sind willkommen.

# Super Pang Collection

**Oldies** – und kein Ende: Nach den erfolgreichen fünf "Namco Museum"-CDs (drei davon sind mittlerweile auch in Deutschland erhältlich), schiebt der japanische "Ridge Racer"-Erfinder nun doch einen sechsten Teil nach. Diese Episode soll der definitive Abschluß der Oldie-Serie sein und Klassiker wie "Galaga '88" und "Dragon Saber" (der "Dragon Spirit"-Nachfolger) enthalten. Außerdem erwarten wir im Lauf des Jahres noch Remakes der legendären Horizontal-Shooter "R-Type 1 & 2".



Je kleiner desto fieser: Während Ihr die großen Brocken problemlos trefft, müßt Ihr auf die Winzlinge schon genau zielen.



Je weiter Ihr kommt, desto komplexer die Level-Strukturen: Hier verbergen sich kleine Kugeln in dem "Breakout"-Gemäuer.



Manche Plattformen lassen sich mit einem Lanzen-Treffer zerbröseln, andere sind robuster und dienen Eurem Protagonisten als Kletter-Terrain.

**PS** Aller guten Dinge sind drei: Capcom erlöst die „Pang“-Fangemeinde mit einer Kollektion aller drei Spielautomaten. Das Original kam 1989 in die Arcade-Zentren und basierte auf einem simplen Prinzip: In bildschirmgroßen Szenarien spaziert Euer Protagonist unten von links nach rechts und wehrt sich gegen herumdotzende Bälle. Diese kann er mit einer Lanze piksen und sie nach dem „Asteroids“-Konzept in kleinere Ballons zerteilen, bis die Mini-Kugeln endgültig zerplatzen. Mit den späteren „Pang“-Updates wird diese einfache Spielmechanik mit neuen Modi und frischen Ideen aufgepeppt, ohne jedoch allzu komplex zu werden. So widmen sich die Entwickler insbeson-

dere den Level-Layouts und konfrontieren die Spieler mit taktisch gewürzten Plattform-Konstruktionen, die neben Geschicklichkeit auch strategisches Talent fordern. Außerdem spendieren sie dem Lanzenmann weitere Waffen und andere Hilfsmittel, die sich in den Ballons verstecken. Laser, Doppel-Lanzen, Schutzschilde und ein halbes Dutzend andere Extras sorgen für mehr Power und Abwechslung. Eine der begehrtesten Hilfen ist dabei die Uhr, die alle Ballons für mehrere Sekunden einfriert. Allerdings könnt Ihr nicht beliebig viele Waffen aufsammeln: Nur die wenigstens lassen sich kombinieren, ansonsten löst ein neues Extra das alte ab. In extrareichen Levels entwickelt sich daraus ein Spießroutenlauf, um bestimmte Symbole nicht aufzusammeln. Auch an simultane Zwei-Spieler-Freuden wurde gedacht; in diesem Fall kämpfen zwei Lanzenritter Seite an Seite gegen

noch mehr Kugeln. Um für dieses Chaos gewappnet zu sein, könnt Ihr mit dem "Panik"-Modus üben. Hier fallen Ballons in immer schnellerer Abfolge herunter – je länger Ihr das Martyrium übersteht, desto besser. In der dritten „Pang“-Episode konnte man schließlich aus mehreren Helden mit unterschiedlichen Talenten wählen. So feuert ein Protagonist seine Lanze nicht mehr direkt nach oben ab, sondern schießt gleich zwei Lanzen jeweils im 45-Grad-Winkel nach schräg links und rechts oben. *mg*



Mit "Galaga '88" erscheint eines der besten Actionspiele für die Playstation ("Namco Museum Vol.6")

! Mit der "Super Pang Collection" erfüllt Capcom einen langgehegten Wunsch von Videospiele-Nostalgikern und erfreut gleichzeitig flexible Neuzeit-Gambler: Abseits von Polygon- und FMV-Schnickschnack zeigen die "Pang"-Spiele, daß ein simples, aber durchdachtes Spielkonzept langfristig mehr Spaß macht als ein zusammengewürfeltes "Mega-Game". Insbesondere die beiden aktuellen "Pang"-Varianten gefallen dank vortrefflichem Panik-Modus, Extra-Vielfalt und überraschend clever design-ten Levels. Teilweise fällt der Taktik, wie man welche Blasen mit welchen Extras in welcher Reihenfolge pikst, mehr Gewicht zu als der reinen Reaktionsschnelligkeit. Besonders im Zwei-Spieler-Modus kann das leicht zu Komplikationen führen... Grafik und Sound spielen dabei kaum eine Rolle, sind aber recht gefällig inszeniert.



Martin Gaksch



In jeder "Pang"-Version arbeitet Ihr Euch Level für Level voran. Mal werden die Erfolge als Galerie-Bildchen gezeigt (ganz links), mal fliegt Ihr mit dem Flugzeug von einem Schauplatz zum nächsten. Außerdem stehen in "Pang 3" mehrere Spielfiguren zur Wahl.

75%

S P I E L S P A S S

©CAPCOM CO., LTD. 1995. ALL RIGHTS RESERVED.

HERSTELLER	
Capcom	
SYSTEM	
Playstation	
ZIRKA - PREIS	
100 Mark	
GRAFIK	SOUND
58%	61%

"Pang"-Trilogie mit Peng-Effekt: Simples Spielprinzip, zeitlos motivierend – gutes Actionspiel mit IQ-Faktor.

**ZAPP**  
G•A•M•E•S

**A. THIELEN**  
KARTHÄUSER STR. 13  
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

**SONY PSX**

**Nintendo 64**

TIME CRISIS INCL. GUN JP 199,-	STARFOX JP I.V.
ACE COMBAT 2 INCL.	WILD CHOPPERS JP I.V.
ANALOG PAD JP 199,-	JUKE JUKE TROUBLEM. JP I.V.
BUSHIDO BLADE JP 149,-	WAR GODS US I.V.
ALUNDRA JP 149,-	DARK RIFT US I.V.

**SATURN**

CASTLEVANIA X JP 159,-	METAL SLUG JP 119,-/149,-
RAIDEN DX JP 149,-	SKY TARGET JP 129,-
WILD ARMS US 129,-	LAST BRONX JP I.V.
FEDA 2 JP I.V.	THUNDER FORCE 5 JP I.V.
BREATH OF FIRE JP I.V.	ALBERT ODYSSEY US I.V.
SHINING T. HOLY ARK US I.V.	

**PLAYSTATION/SATURN**  
AN + VERKAUF VON  
**GEBRAUCHTSPIELEN**  
**06731/10845**

**Test & Buy Center SIEGEN-Wdn.**

Sony ★ Sega ★ Nintendo ★ PC  
**GAME-PLANET**

Mo-Fr 10-19.00 • Sa 9-15.00

<b>Sony Playstation</b>	Monster Truck DM 94,95	<b>Nintendo 64</b>	Geoman DM149,90
Sony Playstation dt DM298,00	MDK i.V.	N-64 Konsole DM398,95	Blast Corps us DM179,90
2-Xtreme DM 84,95	Mechwarrior 2 DM 88,88	N-64 Konsole Import DM419,00	Blade & Barrel jp i.V.
adidas Power Soccer DM109,00	Porsche Challenge DM 84,95	incl. Umbauten DM519,00	Wild Choppers jp i.V.
Baphomets Fluch DM 94,95	Rage Racer jp/dt 139,95/109,95	Controller DM 69,95	Rev. Limit jp i.V.
The Crow City of An. DM 89,95	Rally Cross us DM109,95	Lenkrod DM139,95	Star Fox jp i.V.
Contra L. of War DM 89,95	Rebel Assault 2 DM 84,95	HF-Adapter DM 59,95	Blastozer jp i.V.
Descent 2 DM 94,95	Time Crisis jp/us 149,95/139,95	Memory Card+1 Meg DM 54,95	Multinorm Adapter DM 89,99
Destruction Derby 2 DM 99,99	Suikoden DM104,95	Arcade Shark DM 99,99	RGB-Umbau inkl. Chip DM119,00
Epidemic 2 DM 79,99	Toshinden 3 jp DM139,95	Super Pad+Zeitleupe DM 59,99	
Hexen DM 94,95	Nightmare Creatures us 139,95	Mario 64 DM 99,99	
Int. Superstar Soccer DM 99,99	War Gods us DM139,95	Pilot Wings DM108,95	
Legacy of Kain DM 94,95	Wing Commander 4 DM 99,99	Turok dt DM139,95	
Lifeforce Tenka DM109,95	Barb Fire us i.V.	Turok engl./us 159,99 / 189,99	
Lost Vikings 2 DM 94,95	Propaganda us i.V.	Starwars dt/us 138,95 / 189,99	
Micro Machines V3 DM 99,99	Need for Speed 2 DM 99,99	Doom 64 us DM189,99	

Glückaufstraße 24, 57076 Siegen • Tel. 02 71 / 7711-573

**PSX - BOOT CHIP FOR ALL PSX**

Der Multinorm Boot Chip wird zusätzlich in die PSX eingebaut und ermöglicht das Spielen von GER - JPN - USA Spielen !!!

**PSX BOOT CHIP mit Anleitung nur 19,90 DM**  
**PSX BOOT CHIP mit Einbau nur 39,90 DM**  
**PSX RGB Kabel nur 19,90 DM**

**PSX INFRAROT PAD 2Pads + 1Empfänger nur 59,90 DM**  
**Weitere Hardware auf Anfrage!**

**SES COMPUTER** **GR** **Händler Anfragen erwünscht!**

Bestell Hotline 0209 / 1474493  
Weberstr.79 - 45879 Gelsenkirchen - FAX 0209 / 1474495

Neu: Versandkosten frei!

**JETZT NEU: VIRTUAL-i-GLASSES**

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22 · Tel./Fax: 06221-184134

**WOG**  
WORLD OF GAMES

**NINTENDO 64**

Neu: Universaladapter für N64 NTSC ↔ PAL



**PlayStation**

**UMBAU!!!**  
Alle Spiele ohne vorbooten!  
Bei Anlieferung Umbau in 1Std.

Mittendrin statt nur dabei!  
**Jetzt günstiger und aktueller durch Direktimport aus Europa + Asien!**

**Call now: 06221-184134**

**Händleranfragen erwünscht**

Lieferung per Nachnahme. Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versandt.

Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 50.-.

Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen!



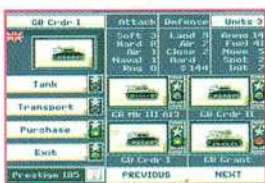
PlayStation



SEGA SATURN

# Allied General

**Neben** Konsolen-spezifischen Problemen (Text liest sich auf dem Fernseher schlechter als auf einem PC-Monitor) stört an der "Allied General"-Umsetzung die sperrige Benutzeroberfläche: Die meisten Menüs tauchen erst nach deutlichen Lade-



pausen auf und müssen zudem umgeblättert werden.

So werden in der Truppenauswahl (Bild) nur vier von rund 100 unterschiedlichen Einheiten dargestellt – eine klare Übersicht sucht Ihr vergeblich. Auf dem Schlachtfeld sind bereits gezogene Einheiten dezent dunkler dargestellt – Ihr müßt Euch anstrengen, um den farblichen Unterschied zu bemerken. Auch die Darstellung Eurer Truppen ist nicht besonders anschaulich: "Entrenchment", das Eingraben von Infanterie und Artillerie ist eines der wenigen Features, das der "General" nicht beim "Military Commander" abkupferte und spielt im SSI-Titel eine große Rolle. In der grafischen Darstellung schlägt sich das jedoch nicht nieder – fest verbuddelte Truppen sehen genauso aus wie marschierende Einheiten.

Im Gegensatz zum Erstling steuert Ihr im "Allied General" englische, amerikanische und russische Truppen, um das deutsche Reich und seine italienischen Verbündeten von der Europakarte zu fegen. Neben gut 35 Einzelszenarios (um Nordafrika, Rußland und "Festung Europa") könnt Ihr auch drei unterschiedliche Feldzüge (Campaigns) spielen, bei denen dem Aufbau Eurer Armee eine besondere Bedeutung zukommt. Habt Ihr eine Campaign (ein authentisches oder ein fiktives Szenario) ge-

wählt, überblickt Ihr das jeweilige Schlachtfeld, das in drei unterschiedlichen Zoom-Stufen dargestellt wird. Mit dem Cursor aktiviert Ihr eine Panzer-

einheit oder eine Jägerstaffel, ein Artilleriekorps oder eine Handvoll Pioniere. Deren Kampfwerte werden eingeblendet; ebenso wie der Bewegungsradius, der je nach Truppentyp und Gelände variiert. An feindlichen Einheiten dürft Ihr nicht einfach vorbeimarschieren, dafür sorgt die aus Tabletop-Simulationen bekannte "Zone of Control" (ZOC). Dieses Einflußgebiet umgibt eine kampffähige Truppe und bringt jede Angriffsbewegung zum Stehen. Um eine zäh verteidigte Stellung zu nehmen, kämpft Ihr Euch Hexfeld um Hexfeld voran. Kommt Ihr in einer ZOC zum Stehen, könnt Ihr den störenden Gegner angreifen: Die Angriffs- und Verteidigungswerte werden gegeneinander aufgerechnet und die Verluste ausgezählt. Erfolg in der Schlacht wird dabei sowohl durch Erfahrungspunkte für die jeweilige Einheit, als auch durch "Prestige" für Eure gesamte Armee honoriert. Während

Unmittelbar vor dem Angriff werden Euch die erwarteten Verluste eingeblendet – trauen könnt Ihr den Prohezeihungen (in diesem Fall: "Keine Verluste!") nicht hundertprozentig.

Dem indizierten Vorgänger konnte ich die holprige Programmierung und die Konsolenungeeignete Benutzeroberführung noch verzeihen, doch inzwischen ist über ein Jahr vergangen – für eine Umsetzung, die der Playstation-Technik und -Marktbedeutung gerecht wird, hätte Mindscape genügend Zeit gehabt. Doch von Optimierung keine Spur: Ladezeiten, unübersichtliche Menüstruktur und die stumpfsinnigen Kampfanimationen nerven jeden, der die Qualitäten eines japanischen Strategietitels kennt. Im Bezug auf Umfang und Komplexität bleibt der "General" hingegen erste Wahl. Kein Kunststück, denn auf der Playstation gibt's kein anderes Strategiespiel mit ernsthaftem historischen Hintergrund. Wer harten militäristischen Tobak verträgt und gerne über hoffnungslose Stellungen grübelt, hat ein, zwei Wochen seinen Spaß.

Winnies Forster

Andere Versionen – Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Winnies Forster

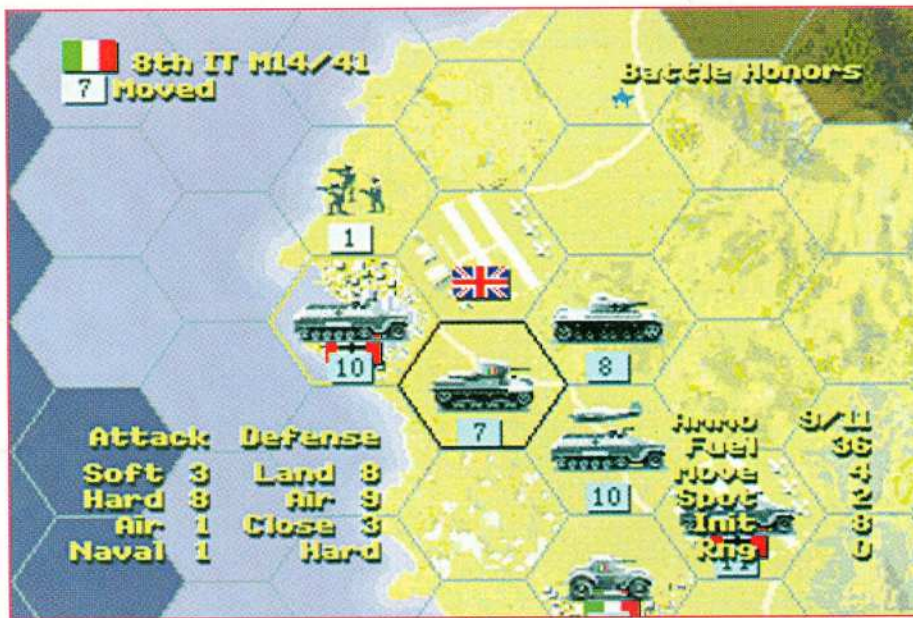
SSI ist der älteste und eifrigste Hersteller von Strategie- und Taktikspielen. Mit der "General"-Serie schuf die amerikanische Mindscape-Tochter vor ein paar Jahren eine anwenderfreundliche Militärsimulation, die – weniger spröde und kompliziert als andere SSI-Titel – nicht nur Hardcore-Historiker, sondern auch den Massenmarkt erreichen sollte. Zum Vorbild nahm sich das "SSI Special Project"-Team um den Design-Veteranen Chuck Kroegel (schuf seit 1981 knapp 20 Strategiespiele) die japanische "Daisenryaku"-Serie, unter Sega-Fans als "Advanced Military Commander" beliebt. Da dieser Hexfeld-Zyklus im Westen so gut wie unbekannt ist, kupferte SSI nahezu alle Elemente der japanischen Vorlage ab. Die PC-Fans waren begeistert, seit 1995 werden "General"-Spiele auch für Konsolen umgesetzt. Der "Allied General" ist bereits die zweite Playstation-Auskopplung, wobei Ihr den ersten Teil nicht mehr im Handel, sondern nur noch auf der Indizierungsliste der BPjS in Bonn findet.

Schwerer Stand in Afrika: Deutsche und italienische Verbände überrollen eine englische Stellung – auf diesem Bild in der höchsten Detail- bzw. Zoom-Stufe.



Neben realen Schlachten des zweiten Weltkriegs stehen Euch auch fiktive "What if?"-Szenarien zur Auswahl bereit.

Winnies Forster



Neben realen Schlachten des zweiten Weltkriegs stehen Euch auch fiktive "What if?"-Szenarien zur Auswahl bereit.



Neben realen Schlachten des zweiten Weltkriegs stehen Euch auch fiktive "What if?"-Szenarien zur Auswahl bereit.

Ihr für Prestige neue Truppen kauft oder angeschlagene Einheiten auffüllt, verbessern Erfahrungspunkte die Angriffs- und Verteidigungswerte jeder Einheit. Achtet darauf, daß Veteranen und Elite-Einheiten nicht aufgerieben werden, denn geübte Verbände sind kostbarer als frischrekrutierte Frontanfänger. Damit beim Auffüllen ("Replacement") einer bewährten Einheit die jungen Rekruten den individuellen Erfahrungs-Level nicht verwässern, wählt Ihr den "Elite"-Einsatz. Der kostet mehr Prestige, sorgt aber dafür, daß die Neuzugänge im Kampf nicht unangenehm auffallen. *wi*

**SPIELSPASS 76%**

**ALLIED GENERAL**

HERSTELLER: Mindscape

SYSTEM: Playstation

ZIRKA-PREIS: 100 Mark

GRAFIK: 52%

SOUND: 49%

Nüchternes, stellenweise fesselndes Strategieepos um historische und fiktive Szenarien des zweiten Weltkriegs.



# Dragonheart



Im Film war Draco der letzte seiner Art, auf der CD lauert in jedem Level ein feuerspuckendes Reptil.

**PS** "Impact Racing"-Entwickler Funcom setzt Rob Cohens Kinofilm als Jump'n'Run um: Ritter Bowen (in diesem Fall nicht Dennis Quaid, sondern ein Stuntman) stolpert steif durch das düster digitalisierte Mittelalter und plumpst alle paar Meter in eine Fallgrube. Zwischen Stürzen und Tobsuchtsanfällen schlitz der verpixelte Kämpfe die Digi-Schergen des tyrannischen Monarchen Einan den Wanst auf: Ihr durchbohrt Wikinger im nietenbesetzten Bademantel und

kontert die Ausfälle von Soldaten oder Bauertölpel mit Beat'em-Up-Manövern. Aber egal, ob Bowen einem Obermotzdrachen das Schwert zwischen die Schuppen bohrt oder mit seinem Rundschild den Feueratem des Reptils abwehrt – Acclaims Filmversion ist noch müder als das Kinovorbild. Hintergründe wie Akteure wurden unsauber freigestellt und fantasielos zusammengesetzt. Auch wenn Ihr dem orchestralen Soundtrack zuliebe weiterleidet – Blindsprünge und schludrige Sprite-Abfragen bringen das Drachenherz zum Infarkt. *rb*

<b>SPIELSPASS</b> 28%	
HERSTELLER Acclaim	
SYSTEM Playstation	
ZIRKA-PREIS 100 Mark	
GRAFIK 38%	SOUND 63%
Cohens Drachen-Mähr macht als Jump'n'Run eine noch miesere Figur als im Kino. Nominiert für den unspielbarsten und lieblosesten Genre-Vertreter.	

**Andere Versionen**  
Den Test der Saturn-Umsetzung seht Ihr rechts daneben. Weitere Versionen sind nicht geplant.

# Dragonheart



Dennis Quaid's Alterego sticht aus der Hocke zu: Die dumpfen Gegner schlagen meist in Kopfhöhe.

**SA** Digi-Ritter Bowen und Golddrache Draco schlagen sich auf dem Saturn zwar flotter, aber ebenso unbeholfen wie auf der Sony-Hardware. Macht das revolutionäre ILM-Monster den sonst substanzlosen Film für Fantasy-Freaks noch sehenswert, legen die Konsolendrachen eine Bruchlandung nach der anderen hin: Die mystischen Bestien sind wie ihre menschlichen Widersacher verpixelt und plump – die halbherzig gerenderten Reptilien wirken aufge-

setzt und beleidigen mit ihren vorausschaubaren Taktiken sogar Bowens engen Hüpf-Horizont. Die wahrhaftigen Gegner des schwertschwingenden Kriegers sind weder die digitalisierten Hampelmänner noch irgendein mies animierter Drache – die katastrophale Kollisionsabfrage und unfaire Design-Schnitzer strecken Eure Recken nieder. Ob Playstation oder Saturn – "Dragonheart" ist eine Frechheit, die wir keinem Jump'n'Run-Spieler anraten wollen: Das hat Draco nicht verdient. *rb*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000

<b>SPIELSPASS</b> 28%	
HERSTELLER Acclaim	
SYSTEM Saturn	
ZIRKA-PREIS 100 Mark	
GRAFIK 39%	SOUND 62%
Schwertkämpfe und müdes Gehopse im finstersten Mittelalter seit es Filmlicenzen gibt: Präsentation und Level-Design am absoluten Nullpunkt.	

**Andere Versionen**  
Den Test der Playstation-Umsetzung seht Ihr links daneben. Weitere Versionen sind nicht geplant.

# Cyber Space

**64 BIT**

**SV 300 SUPER PAD 64 PLUS**

Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktionstasten, Mini Analog-Joystick, Dauerfeuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

**SV 375 MEMORY CARD PLUS**

Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicherkapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

**SV 364 ARCADE SHARK**

Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielekomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktionstasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen! Mit Memory Card-Slot

unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**

**SV 370 SOUND SERIES**

Mit dieser Sound Series mit 40 Watt PMPO, Lautstärkereglern und Bass Boost System werden Sie 3-D nicht nur sehen sondern auch hören! Flexibler Klanggenuß durch wahlweise Batterie- oder Netzbetrieb (Spezial-Netzteil inklusive)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

**INTERACT GAME PRODUCTS**

Interact of Europe · Jöllenberg GmbH · Far-East-Import · Export  
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen  
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-66  
Vertrieb nur über den Fachhandel



# Test Drive Off-Road



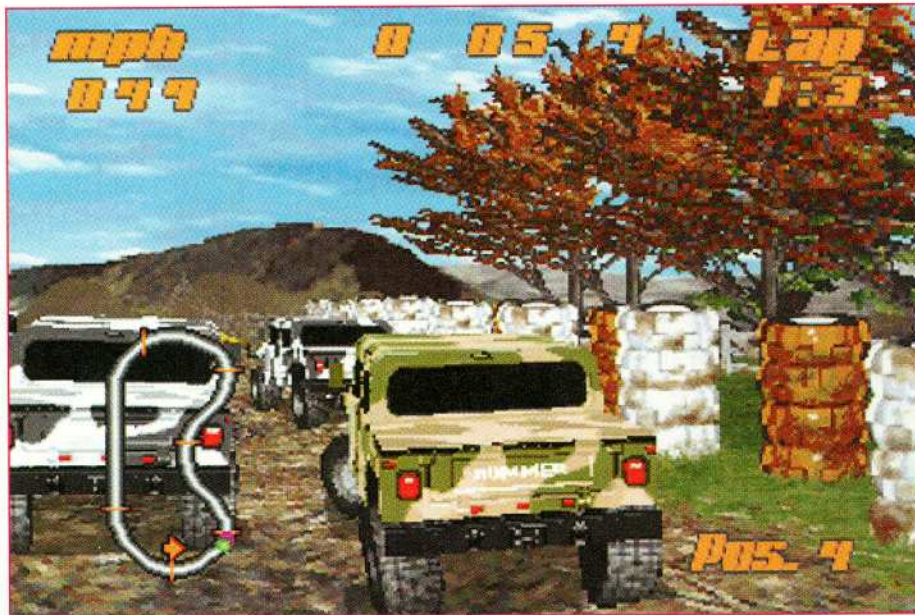
Der Auswahl-Bildschirm: Entscheidet Euch nach drei verschiedenen Kriterien.

## Berühmte

Namen tummeln sich im "Test Drive Off-Road"-Automenü (oben): Neben dem Army-Geländeflitzer "Hummer" dürft Ihr auch den Landrover "Defender 90", den Chevrolet "K-1500 Z-71" und den Jeep "Wrangler" steuern. Ein FMV-Intro (unten) zeigt Euch diese im echten Einsatz: Steigungen und Schnee machen den 4x4-Wagen wenig aus.



Trucks im Gelände-Inferno: Die Videos machen Appetit auf's Spiel.



Gedrängel auf der Geraden: Nehmt in engen Kurven Gas weg, um die Konkurrenz innen zu überholen.

**PS** Nur die besten Geländewagen der Welt sind gut genug (siehe Randspalte), um beim Off-Road von Accolade mitfahren zu dürfen. Mit Hilfe der Kategorien Steuerung, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit entscheidet Ihr Euch für ein Gefährt und tretet auf insgesamt zwölf Kursen zu dramatischen Querfeldein-Schlachten an. Anfangs stehen nur sechs Kurse zum Üben bereit. Wollt Ihr die volle Streckenauswahl, müßt Ihr in den diversen Wettbewerben (je eine Handvoll Einzelrennen) als Gesamtsieger von der Matschpiste rollen. Dabei startet Ihr entweder in der Mixed-Liga, bei denen alle Modelle zugelassen sind, oder Ihr beschränkt Euch auf die klassenspezifischen Ligen. Nur bei Erfolg erspielt Ihr Euch damit auch den Zündschlüssel für geheime



Die Vogelperspektive ist übersichtlich, kann den späten Bildaufbau aber nicht verstecken.

Offroad-Akkord: Langsam, aber sicher etabliert sich ein neues Genre auf der Playstation. "Test Drive" bildet allerdings bisher das qualitative Schlußlicht. Zwar bleibt die Grafik fast immer flüssig, doch der unglaublich kurze Horizont läßt Euch Kurven und Gelände-Unebenheiten erst in allerletzter Sekunde erkennen. Somit wird die im übrigen recht brave Fahrerei (von den haarsträubenden Canyon-Drängeleien der "Hardcore"-Konkurrenz können Accolade-Testfahrer nur träumen) zum Reaktionstest, bei dem nur die verschiedenen versteckten Kurse für Motivation sorgen. Ein nicht sehr aufregender Renntitel, der mit mehr technischem Sachverstand deutlich besser ausgefallen wäre. Wer öfter einen rennwütigen Kumpel zu Gast hat, sollte allerdings probespielen: Zu zweit macht's gleich viel mehr Spaß.

**Andere Versionen**  
Eine Saturn-Umsetzung ist geplant.

Karren: "Monster Truck" und "Hot Rod" locken mit überlegener Leistung. Die Kurse unterscheiden sich in der Art ihrer Umgebung. Rutschiger Schnee, bremsender Dreck oder heiße Wüstendünen bilden die Basis für kurvenreiche Pfad-Verläufe, steile Abhänge und kaum zu erklimmende Auffahrten unterscheiden den Waldausflug von der üblichen PS-Orgie auf Asphalt-Highways. Nur vier Teilnehmer wagen sich auf die strapaziösen Pisten, der Sieger erhält zehn Punkte



Achtet auf die gelben Pfeile am Bildschirmrand: Diese verraten Euch, wo der Pfad verläuft!

auf's Ligakonto. Zwei versetzte Nah-Ansichten und ein Cockpit-Blickwinkel bieten mehr Schlagloch-Tuchfühlung, während eine weit entfernte Perspektive wie aus einem Helikopter am meisten Übersicht bei drohenden Engstellen und scharfen Kurven läßt. Zwar dürft Ihr auch abseits des markierten Pfads nach



Vertikaler Split-Screen: Auch bei zwei Spielern sind noch CPU-Fahrer mit am Start



Die Wüste Gobi und vier Geländetrucks: Die abschaltbare Karte links warnt Euch vor gemeinen Kurven.

Abkürzungen suchen, doch die Check-points sollt Ihr auf keinen Fall links liegen lassen: Passiert dies trotzdem, müßt Ihr zähneknirschend umkehren. Ein wortkarger Kommentator gibt gelegentlich seinen Senf zum Renngeschehen. Zwei Spieler haben die Wahl zwischen

Split-Screen (horizontal und vertikal) oder schließen das Link-Kabel an. Im Split-Screen bleibt die Grafik flüssig, nur der sehr kurze Sichthorizont sorgt (wie im Einspieler-Modus) für gelegentliche Bekanntschaft mit Böschungen und Absperrung. Ligastand und erspielte Strecken bzw. Bonusfahrzeuge speichert Ihr auf Karte. *cb*

US-Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

53%

TEST DRIVE OFF-ROAD

HERSTELLER  
Accolade

SYSTEM  
Playstation

ZIRKA-Preis  
100 Mark

GRAFIK SOUND  
62% 67%

Flüssige Schmalspur-Rally mit Rockmusik: Brave Kurse und zu kurze Sichtweite lassen wenig Atmosphäre aufkommen.



Christian Blendl

**Entwickler** Realtime  
**Produzenten** Khanh Le, Stanley Chow (EA Kanada)  
**Programmierung** Gary Syck  
**Grafik** Eric Gingrich, Kervin Burton  
**Sound** Traz Damji

## NBA Live 97



Edition 97: Gute Basketball-Simulation, aber technisch erschreckend schwach.

spieler vertraut, besetzt alle zehn Basketballer mit Joypad-versierten Kumpels – hoffentlich habt Ihr einen großen Fernseher. Spielerisch wäre also alles in Ordnung, doch technisch hat Electronic Arts arge Probleme. Das Spielfeld zoomt und rotiert erschreckend rucklig, sogar der Ball fliegt im Stotter-Takt – kein schöner Anblick. Leider wirkt sich dieser Technik-Fauxpas auch auf den Spielspaß aus.

Übrigens: Wenn Ihr nicht genügend Speicherplätze frei habt, wird das Spiel erst gar nicht gestartet! mg

<b>SPIELSPASS</b> 75%	
<b>HERSTELLER</b> Electronic Arts	
<b>SYSTEM</b> Saturn	
<b>ZIRKA - PREIS</b> 100 Mark	
<b>GRAFIK</b> 68%	<b>SOUND</b> 77%
Spielerisch hochkarätige Basketball-Simulation mit technischen Schwächen: Im Vergleich zur Playstation-Fassung ruckelt Scrolling und Ballflug.	

**SA** Inhaltlich hat sich gegenüber der Playstation-Version logischerweise nichts geändert: Tolles Intro, nette Menü-Präsentation, clevere Steuerung und tonnenweise Features. 29 Original-NBA-Teams messen sich in den typischen Wettbewerben – hauptsächlich natürlich Playoffs und Liga. Dabei lenkt Ihr nicht nur Euren Spieler, sondern kontrolliert über verschiedene Taktik-Menüs auch die Aktionen der Mannschaftskollegen. Wer lieber auf menschliche Mit- und Gegen-

### Andere Versionen

Die Playstation-Fassung wurde in MANIAC 2/97 mit 81% Spielspaß getestet, die Super-NES-Umsetzung erhielt in MANIAC 3/97 79% Spielspaß.

**Produzent** Jack Rebbétoy  
**Spieldesign** Sheik Sahib  
**Programmierung** Darrin Brown, Colin O'Connor, Mike Slett  
**Grafik** Yayoi Chorney, Roy Papp, Joanne Parker  
**Sound** Marc Baril, Dimitros Fassoulis

MANIAC  
**TEST** 83  
 JUNI 97

## Independence Day



Nach dem Abschub dieser Generatoren eliminiert Ihr die Primärwaffe des Zerstörers

wundbarkeit und Raketen aufnehmen und ansonsten die stark poppende Polygon-Umgebung bewundern. Nach dem Grand Canyon wagt Ihr Euch in umkämpfte Großstädte wie Tokio und Washington, bevor Ihr mit einem Alien-Jäger in's All durchstartet. Im Gelände sind nämlich auch Flugzeug-Icons versteckt, mit denen Ihr Euch neue Einsatzflieger besorgt. Zwei Spieler bekämpfen sich per Split-Screen oder im Link-Modus. Nur Film-Fanatiker spielen die überflüssige Umsetzung probe. cb

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

**SA** Auf zum letzten Gefecht: Zusammen mit Eurem Flügelmann Steve Hiller rauscht Ihr in Eurer F-18 auf gigantische außerirdische Zerstörerschiffe zu, um ihnen mit Bord-MG und Raketen den Rest zu geben. Erst vernichtet Ihr verwundbare Aufbauten an der Außenhülle, um dann die Primärwaffe und damit das ganze Schiff in die Luft zu jagen. Wahlweise in Außenansicht oder direkt aus dem Cockpit dürft Ihr frei unter den Schiffen umherdüsen, Extras wie Unver-

<b>SPIELSPASS</b> 47%	
<b>HERSTELLER</b> Electronic Arts	
<b>SYSTEM</b> Saturn	
<b>ZIRKA - PREIS</b> 100 Mark	
<b>GRAFIK</b> 61%	<b>SOUND</b> 59%
Ruckliger Action-Flieger mit großer Lizenz und mieser Spielbarkeit: Nur für anspruchslöse Naturen ein paar Stunden unterhaltsam.	

### Andere Versionen

Die Playstation-Version wurde in MANIAC 5/97 ebenfalls mit 47% getestet.



200.000 Hits pro Woche

**feature**

Jede Woche neue Previews zu den aktuellsten Videospiele. Hier findet Ihr auch Messeberichte und Schwerpunktartikel.

**news**

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

**game**

Jede Woche vier aktuelle Tests – noch vor Erscheinen des Heftes. So wißt Ihr immer rechtzeitig, was sich zu kaufen lohnt.

**inter view**

Interviews mit Programmierern und Spieleproduzenten, jeweils zweisprachig im Original und mit deutscher Übersetzung.

**out now**

Welches Spiel kommt heute in den Handel? Surft zu "out now" und Ihr seid auf dem Laufenden, was in Deutschland abgeht.

**mailiac**

Das einzige deutsche WWW-Videospielforum mit Leser-Diskussionen und Online-Chat mit der Redaktion und Industrie-Vertretern.

**archives**

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

[www.logon.de/maniac](http://www.logon.de/maniac)

## Toy's for Kid's

Videospiele & PC Spiele  
neu & gebraucht

<b>Sony Playstation</b>		<b>Virtual Pool</b>	89,- DM
Sony Playstation	299,- DM	<b>Wing Commander 4</b>	85,- DM
Playstation Umbau	65,- DM	<b>komplette Preisliste</b>	0,- DM
RGB Scart o. Link Kabel	25,- DM	<b>Import Spiele</b>	
Memory Card 1MB	33,- DM	<b>Battle Arena Toshinden 3</b>	129,- DM
Memory Card 24MB	89,- DM	<b>Rage Racer</b>	129,- DM
<b>Battle Station</b>	89,- DM	<b>Sangoku Musou</b>	119,- DM
<b>Bedlam</b>	89,- DM	<b>Soul Blade</b>	119,- DM
<b>Crow</b>	89,- DM	<b>Test Drive Off Road</b>	119,- DM
		usw.	
<b>Crypt Killer</b>	99,- DM	<b>Nintendo 64</b>	
<b>Descent 2</b>	85,- DM	<b>Nintendo 64</b>	399,- DM
<b>Destruction Derby 2</b>	95,- DM	<b>Fifa 64</b>	125,- DM
<b>Disruptor</b>	79,- DM	<b>Geomon 64</b>	129,- DM
<b>Excalibur</b>	95,- DM	<b>Mario 64</b>	89,- DM
<b>Exhumed</b>	85,- DM	<b>Pilotwings 64</b>	115,- DM
<b>Hexen</b>	89,- DM	<b>Star Wars</b>	129,- DM
<b>Independence Day</b>	85,- DM	<b>Turok deutsch, englisch</b>	139,- DM
<b>Legacy of Kain</b>	85,- DM	<b>Wave Race</b>	89,- DM
<b>Lost Vikings 2</b>	85,- DM	<b>Pad</b>	49,- DM
<b>Mechwarrior 2</b>	89,- DM	<b>Memory Card 1MB</b>	49,- DM
<b>Monster Trucks</b>	99,- DM	<b>Versandkosten per Post NN</b>	9,- DM
<b>Need for Speed 2</b>	85,- DM	<b>ab 3 Spielen Versandkostenfrei</b>	
<b>Porsche Challenge</b>	9,- DM	<b>Ladenpreise können abweichen!</b>	
<b>Rebel Assault 2</b>	99,- DM	<b>Außerdem im Sortiment:</b>	
<b>Spider</b>	85,- DM	<b>Super Nintendo, Game Boy, Sega und PC Spiele</b>	
<b>Suikoden</b>	89,- DM		
<b>Syndicate Wars</b>	89,- DM		
<b>Twisted Metall 2</b>	89,- DM		

Versand + Laden: Lüneburger Str. 53a  
 29525 Uelzen  
 Tel.: (05 81) 3 10 03, Fax: (05 81) 3 10 02

Laden: Lünertorstr. 11  
 21335 Lüneburg  
 Tel.: (041 31) 5 41 80

# Tigershark

**Spurlos** verschwinden in die Luft gejagte Zerstörer: Nach einer unspektakulären Explosion kreuzt Ihr durch trümmer- und wrackfreie Gewässer. Zusammen mit häufigen Polygonausblendungen und kurzem Sicht-Horizont bleibt dadurch ein schaler Nachgeschmack in Bezug auf den



Unterwasser-Lava: In seismisch instabilen Riffs greift Ihr russische Basen an und vernichtet Sonar-Stationen.



Nach dem FMV-Intro werdet Ihr im Briefing ausführlich eingewiesen.

**Entwickler-Ehrgeiz:** Gerade in einem Actionspiel sollte die optische Gestaltung besser sein. Wenigstens dürft Ihr grafisch akzeptable FMV-Intros und -Briefings (oben) begutachten.

**PS** "Tigershark" rufen die Soldaten des amerikanischen Software-Riesen GT ihr wendiges U-Boot, das mit mehrfacher Düsen-Bestückung auch an der Wasseroberfläche operieren kann. Das Ziel Eures 3D-Action-Einsatzes ist die japanische See: Ein Größenwahnsinniger russischer General läßt mit illegal errichteten Energie-Basen den Meeresboden tanzen, Hunderttausende von japanischen Zivilisten sind den künstlichen Naturkatastrophen schon zum Opfer gefallen. Jede Eurer Gegenmaßnahmen ist in mehrere Einsätze gegliedert, deren Reihenfolge Ihr frei bestimmt. Ihr jagt mit der "Tigershark" zum gewählten Zielobjekt, das meist aus einer Unterwasser-Station, Energiebasis oder einer Sonar-Station besteht. Nach Dauerfeuer-



Komplexe Pad-Belegung für ein simples Actionspiel: Trotzdem habt Ihr die Steuerung schnell verinnerlicht.



Mit schnellem Tastendruck loggt Ihr Eure Raketen an verschiedene Stationsgebäude und feuert.

Plasmabeschuß oder einigen Raketen-treffern geht das Ziel in Rauch und Blasen auf, und Ihr wählt per LI-Taster das nächste Objekt aus. Jetzt entscheidet Ihr Euch für eine Unterwasser-Schleichfahrt oder die schnelle Überwasser-Jagd mit eingebautem Zerstörer-Slalom: An der Oberfläche wimmelt es nämlich nur so vor russischer Marine. Den Weg zum



Plötzlich heranrauschende U-Boote feuern mit automatischen Waffen auf Euch: Gegenwehr fast unmöglich!



Rotor-Remmidemmi: Euren Angriff versuchen aggressive Hells zu stoppen.

(per Pfeil) im Radar markierten Ziel sucht Ihr Euch selbst aus, Inseln umschifft Ihr zwangsweise über Wasser. In der Regel werden Angreifer größerer Ziele von automatischen Verteidigungsanlagen sofort unter Feuer genommen:

Versucht deshalb, Euch vorsichtig an die Stellungen heranzuschleichen und zerstört als erstes die Abwehrkanonen. Da in großer Tiefe schlechte Sicht herrscht, könnt Ihr mit dem Radar-Verstärker kurzzeitig den Sichtradius erweitern. Doch die Sache hat einen Nachteil: Dadurch peilen Euch umgehend russische Aufklärer an, die mit Wasserbombenteppichen, Angriffskreuzern und Kampfhubschraubern das Gebiet in ein Inferno verwandeln. Im Sperrfeuer schwindet Euer Energiebalken im Akkord, spielt Ihr in höheren Schwierigkeitsgraden, fallen auch noch vereinzelt Bordsysteme aus. Habt Ihr sämtliche Installationen vernichtet, speichert Ihr auf Karte, bevor Ihr Euch die nächste FMV-Einsatzbesprechung anseht. Solltet Ihr allerdings inmitten einer Mission absaufen, müßt Ihr wieder von ganz vorne beginnen: Zwischenspeicherpunkte gibt es nicht. *cb*

Die plump ploppende Unterwassergrafik mißfällt: Zwar könnt Ihr mit dem "Sonar-Ping" den Horizont einige Meter erweitern, doch das bringt Euch spielerisch wenig. Die unpräzise Geschwindigkeitskontrolle und beharrlich "nachwachsende" Feinde machen taktisches Vorgehen zur Qual, unvermittelt herandüsende U-Boote decken Euch zusammen mit herumdümpelnden Zerstörern mit Wasserbomben, MG-Feuern und Frustgefühlen ein. Reizvoll hingegen ist das Zusammenspiel von frei wählbaren Wegmarken und weitläufigem Einsatzgebiet. Das größte Manko stellen fehlende Continue-Punkte dar: Der ständige Neuanfang am Level-Start nervt. Für ein kurzweiliges 3D-Actionspiel ist das U-Boot-Drama technisch zu schwach, als actionbetonte Simulation kann "Tigershark" wegen seiner chaotischen Spielmechanik nicht überzeugen.



Christian Blendl

**Andere Versionen**  
Umsetzungen sind nicht geplant.

48%

TIGERSHARK

PROGRESS

HERSTELLER  
GT Interactive

SYSTEM  
Playstation

ZIRKA-PREIS  
100 Mark

GRAFIK	SOUND
61%	54%

Lasches, schwach konzipiertes U-Boot-Abenteuer, bei dem Ihr vor Frust nach kurzer Zeit an den Bord-Torpedos nagt.

AF 12

# MARKUS GAMESHOP

Playstation	299,00	Nintendo 64	399,00
FIFA Soccer 97	99,90	Super Mario 64	109,90
Sim City 2000	99,90	Pilotwings 64	109,90
Black Dawn	109,90	Turok	149,90

Bestellungen bis 20.00 Uhr

Tel. 0171 / 8 80 36 41 / Fax 07156/8502

## GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

### Ankauf, Verkauf & Tausch

Laufend Spiele und Geräte für Playstation, SNES, Game Boy und Nintendo 64.

Ankauf von PC-Spielen

Im Verkauf alle Neuheiten dt. für PSX ab DM 79,-, N64 ab DM 89,-

Tel/Fax: 05561/3094

# 2nd To None

Computer und Videospiele

TEL. 07171-928892 & 928893

 Bushido Blade (jp) 139.- *Time Crisis (jp) a.A. *City Of Lost Children (us) 115.- *Magic t. Gathering (us) 115.- *MDK (us) 115.- Mechwarrior 2 (us) 115.- *NBA Hangtime (us) 115.- Need For Speed 2 (us) 115.- Powerslave (us) 115.- Soul Blade (us) 115.- *Tenka (us) 115.- *V Rally (us) 115.- *Wing Commander 4 (us) 115.- *Discworld 2(dv) 89.- Exhumed (dv) 89.- *Hercs Adventure (dv) 99.- *Monster Truck (dv) 99.- Porsche Challenge (dv) 85.- *Rage Racer (dv) 99.- *Rebel Assault 2 (dv) 99.- Multinorm PSX RGB 359.- Justifier Gun 79.- 360 Block M. Card 99.- PSX BOOT CHIP 40.- RGB Kabel 25.-	<b>BESUCHT UNSER GAME OVER!</b>  <b>IN DER POSTGASSE 9</b>  140 qm Video & Computerspiele  <b>Spezialhardware aus H. K. hier erhältlich!</b>  - Weitere Spiele - Neuheiten - Fragen Anruf genügt!!!	*Bedlam (us) 115.- *Bomberman (us) 115.- *Broken Helix (us) 115.- *Contra-Legacy O. W.(us) 115.- *Fighters Megamix (us) 115.- *Heart Of Darkness (us) 115.- *Hercs Adventure (us) 115.- Hexen (us) 115.- ID 4 The Game (us) 115.- Scorcher (us) 115.- *Manx TT ((us) 115.- Mechwarrior 2 (us) 115.- Megaman 8 (us) 115.- NBA Live '97 (us) 115.- Scud (us) 115.- Andretti Racing (dv) 99.- Die Hard Arcade (dv) 99.- Fifa Soccer 97 (dv) 89.- Soviet Strike (dv) 89.-  <b>Sonderangebote</b>  Tohshinden 3 PSX (jp) 99.- 2 Extreme PSX (us) 79.- Black Dawn PSX (us) 79.- Disruptor PSX (us) 79.- NBA Live 97 PSX (us) 79.- Reloaded PSX (us) 79.- Space Jam PSX (us) 79.- Tombrailer (dv) 59.- VC 2 incl. Gun SAT (dv) 99.-  weitere Titel auf Anfrage!!! * Titel bei Drucklegung noch nicht lieferbar!
---	--	---

HTTP://WWW.2ND2NONE.COM

2nd2none GbR - Greter/Stubenvall-Postgasse 9 - 73525 Schwäb. Gmünd  
 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten | FAX: 07171-928898

# FUN GAMES

Video & Computerspiele

Versand  
Verleih  
Verkauf  
Spielclub



289,-

### SONY PLAYSTATION

PORSCHE CHALLENGE	79,00
DESCENT 2	79,00
THE CROW	79,00
LITTLE BIG ADVENTURE	87,00
ADIDAS POWER SOCCER	89,00

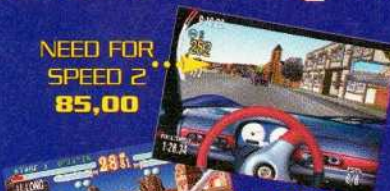
SONY PLAYSTATION 289,00

CONTROLLER BUNT	29,00
ROT/BLAU/GRÜN/GELB/SCHWARZ	

### NINTENDO 64

WAVE RACE	89,00
TUROK UNCLUT	149,00
DOOM 64 US	179,00
BLASTOZER JAPAN	169,00
5 VHS KABEL	25,00
MEMORY CARD PLUS 4X	44,00

NEED FOR SPEED 2 85,00



SOUL BLADE 89,00



ISS 64.. 139,00



WING COMM. 4 85,00



### TEST'N BUY

SONY PLAYSTATION SPIELE  
NINTENDO 64 SPIELE

TESTEN SIE, BEVOR SIE KAUFEN

KEIN FEHLKAUF MEHR  
EXKLUSIV FÜR UNSERE KUNDEN  
INNERHALB VON 14 TAGE  
BEI NICHTGEFALLEN DES TITELS  
RÜCKERSTATTUNG DES  
KAUFPREISES.

FÜR DIE 14 TAGE BERECHNEN WIR  
EINE SPIELGEBÜHR VON 20,00 DM  
PRO TITEL.

BEISPIEL: SIE KAUFEN EIN SPIEL FÜR  
99 MARK UND SCHICKEN DIESES  
INNERHALB VON 14 TAGEN AN UNS  
ZURÜCK. SO BEKOMMEN SIE VON UNS  
79 MARK ZURÜCKERSTATTET

### PC-CD-ROMS

WARRIORS / ORIGINAL	15,00
STAR CONTROL 3 / ORIG	15,00
X COM TERROR F.T.DEEP	29,00

Annahmeverweigerern berechnen wir 30,00 DM  
AB 250 DM PORTOFREI • 48 STD LIEFERSERVICE

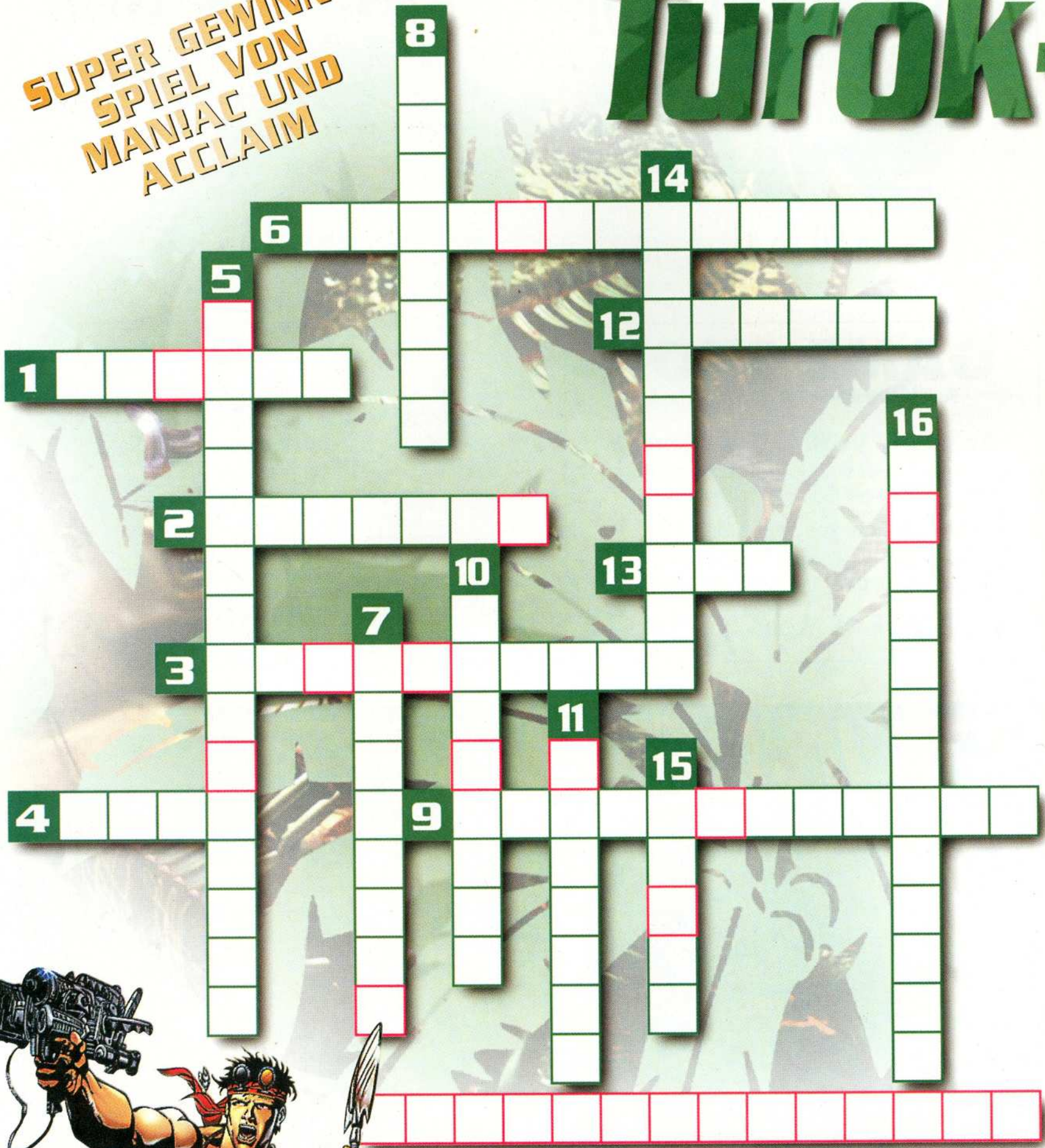
# 07441 95 13 48

oder 95 12 32 • Fax 95 12 39

Forststraße 14 • 72250 Freudenstadt • Mo-Fr 10-20 Uhr • Sa 9-16 Uhr

**SUPER GEWINN-  
SPIEL VON  
MANIAC UND  
ACCLAIM**

# Turok.



- 1** Wie heißt der (in USA ansässige) Entwickler von "Turok"?
- 2** Welche Eigenschaft macht die Karte in "Turok" so bequem? Sie ist ...!
- 3** Welchem Spielgenre gehört "Turok" an?
- 4** Wieviele Abschnitte durchstreift Turok?
- 5** Wie heißt der Produzent von "Turok"?
- 6** Wie heißt die mächtigste Waffe im Spiel?
- 7** Wie überquert Turok steile Abhänge? Durch .....
- 8** Wieviele Waffen stehen Euch im Lauf des Abenteuers zur Verfügung?
- 9** Welche grafischen Gags machen Turok u.a. so realistisch?
- 10** Wo treibt sich Turok in seinem Abenteuer herum?
- 11** Über welchen Anbieter erscheint Turok in Deutschland?
- 12** Mit welcher Waffe kann Turok unter Wasser kämpfen?
- 13** Auf welcher Hardware könnt Ihr Turok spielen?
- 14** Wen besiegt Ihr beim finalen Gefecht?
- 15** Dieser fiese Bursche traktiert Euch u.a. mit Laserstrahlen...
- 16** Mit welcher Waffe tragt Ihr quasi einen Mini-Reaktor mit Euch herum?

# POWER

In Zusammenarbeit mit Acclaim verlosen wir wertvolle Preise. Geht mit uns auf Buchstaben-Pirsch und gewinnt das Turok-Superset für das totale Spielerlebnis.

**U**m auf der Jagd nach den Preisen in die Endausscheidung zu kommen, müßt Ihr unser Kreuzworträtsel möglichst vollständig lösen. Die Buchstaben in den umrandeten Feldern tragt Ihr in das Lösungsschema unten ein. Nun dürft Ihr die Buchstaben sortieren, um das Lösungswort zu erhalten. Ein Tip: Wißt Ihr bei einigen Begriffen nicht weiter, blättert einfach durch die MAN!AC 3/97.

## So nehmt Ihr teil:

Schickt eine Postkarte mit dem vollständigen Lösungswort an folgende Adresse:

**Cybermedia Verlag**  
Stichwort: Turok-Power  
Wallbergstr. 10  
86415 Mering.

Einsendeschluß ist der 20. Juni 1997. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Acclaim und MAN!AC wünschen Euch beim Knobeln und der Verlosung viel Glück!

## Die Preise:

**1. Preis:** Ein Sony-TV KVS 2951D mit 72cm-Bildröhre und integriertem Dolby-Surround-Verstärker; dazu ein N64 plus "Turok". Mit diesem Super-Paket geht Ihr auf eine grafisch und akustisch beeindruckende Dino-Expedition!

**2.-3. Preis:** Jeweils ein 1,70 Meter hoher, limitierter "Turok"-Dinoaufsteller mit Armbrust und integrierter Zielscheibe. Damit beweist Ihr Zielgenauigkeit im Angesicht der prähistorischen Gefahr und schmückt Euer Zimmer mit einem Sammlerstück!

**3.-10. Preis:** Jeweils ein khakifarbenes Turok-T-Shirt!



Hier seht Ihr den Sony-Surround-TV mit den dazugehörigen Boxen. Zusammen mit dem N64 (gestiftet von MARO Video-spiele. Tel.: 0711/9561130) und "Turok" hat der Hauptgewinn einen Wert von über 3.500 Mark.

## 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

!! Nur für Händler !!

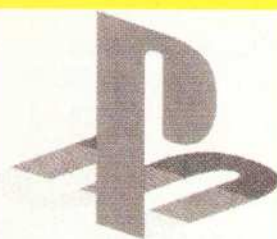
## Tradelink

Spielegroßhandel  
Eltastraße 8  
78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-N64

Händleranfragen unter:  
Tel.: 07461/79001 + 79002  
Fax: 07461/79003

## GROBI'S GAMESHOP



PlayStation



NINTENDO 64

Alle Sony Spiele dt 89-99,-  
us 119,-  
jp 139,-  
Alles versandkostenfrei!

05522 / 7347



Händleranfragen  
unter:  
05522 / 12200



Aegidienstr. 28 37520 Osterode am Harz Fax: 05522/75825

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller



## Club-Kultur

**I**ch und mein 16jähriger Kumpel inserierten vor einem Jahr in Eurer Zeitschrift, weil wir einen Playstation-Club gründen wollten – wir suchten "zuverlässige" Tausch- und Linkpartner. Tja, wir haben sehr viele Leute kennengelernt, etwa 40 von 60 wurden Mitglieder. Ich will jetzt berichten, was wir erlebt haben: Nach den ersten Tagen hatten wir schon einige Mitglieder. Da das Telefon nicht mehr still stand, bekam ich Streß mit meinen Eltern, aber auch andere Probleme: Ein Anrufer beschimpfte mich sogar (nachdem ich mit ihm kein Spiel tauschen wollte). Wir haben auch mit sehr vielen freundlichen Menschen telefoniert und Kontakte geschlossen. Grüße an Manfred D., Thomas, Martin P. und alle anderen. Leider haben wir den Kontakt in den letzten Monaten verloren. Bitte ruft nochmal an.

Nach einiger Zeit hatten wir keine Lust mehr, und die Sache wuchs uns über den Kopf. Zum Beispiel rief einmal ein Typ an, der ein Spiel tauschen wollte. Gutgläubig wie ich war, schickte ich ihm den Titel. Als ich mein Spiel nach zwei Wochen noch nicht hatte, versuchte mich der Mann für blöd zu verkaufen und erzählte "Ja, meine Mutti will das nicht, aber ich schicke Dir Deins wieder." Dabei war der Kerl mindestens 25! Mein Spiel kam nach etwa drei Monaten zurück.

Also waren wir es leid und schlossen den Club im Dezember. Alles in allem keine schlechte Erfahrung, aber es gibt zu viele Abzocker, die echten Spielern den Spaß verderben.

Ludger Degen u. Christian Genette, Sinzig

## Job-Suche

**I**hr habt in MANIAC 1/97 über den Beruf des Produkt-Managers berichtet. Könnt Ihr mir weiteres Informationsmaterial zuschicken und mir verraten, an wen ich mich wenden muß?

Michael Bolz, Bork

Informationsmaterial zum Marketing- und Managing-Bereich findest Du im Berufsinformationszentrum der Arbeitsämter – Videospiel-orientierte Angaben suchst Du dort allerdings vergebens. Wende Dich doch an deutsche Niederlassungen von Herstellern und Distributoren wie Virgin, Sega, Eidos (alle in Hamburg), Nintendo (Großostheim), Softgold (Kaarst) oder Konami in Frankfurt.

## Sony-Trivial

**W** MANIAC ist eigentlich ganz in Ordnung, aber eines finde ich nicht so gut: Die Leserbriefe nehmen

nur eine Seite in Anspruch – da könnte man doch was machen.

1. Gibt es für die Playstation komplette Filme oder sind welche in Planung?
2. Wann kommt "Command & Conquer 2" für die Playstation?
3. Lucas Arts hat "Star Wars" für das Nintendo 64 rausgebracht. Ist für die Playstation auch ein 3D-"Star Wars" in Arbeit?

Manuel von Bergen, Nordenham

1. Mit Motion-JPEG bietet die Playstation zwar ein leistungsfähiges Kompressionsverfahren, Filme sind aber nicht geplant.
2. Eine Playstation-Umsetzung von "Command & Conquer 2" soll gegen Jahresende erscheinen.
3. "Rebel Assault 2" kommt in diesen Tagen als PAL-Fassung auf den Markt.

## N64-Special

**A**lle Achtung, Ihr habt es doch glatt fertiggebracht, daß auch ich mich für das N64 begeistere. Neben den Standardinformationen habt Ihr die Konsole zerlegt, um auch das Innere genau zu beleuchten. Ich halte es für min-

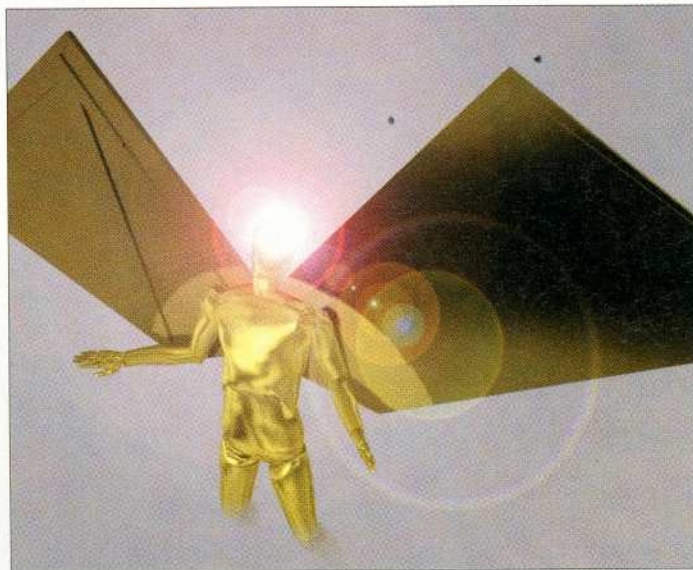


### „Konsolenkrieg“

Während Sega über neuen Marketing-Strategien brütet, zeichnet sich in Europa ein Zweikampf zwischen Sony und Nintendo ab. Ob der ehemalige 16-Bit-Krösus die Playstation allerdings ebenso schnell einholt wie seinerzeit das Mega Drive, ist zweifelhaft. Diesmal tritt Nintendo nicht nur gegen einen normalen Konsolen-Konkurrenten, sondern gegen ein mächtiges Speicher-Medium an – die CD. Wie seht Ihr die Lage? Bitte schickt Eure Kommentare an:

Cybermedia Verlag  
MANIAC-Mail • Wallberstr. 10  
86415 Mering

"Tekken"-Devil von Roman Mihalevitch (Software: 3D-Studio)



destens ebenso wichtig neben den technischen Leistungen (die jedes Magazin aufführt) auch die Verarbeitung kritisch zu betrachten. Weiter so! Hinsichtlich der offensichtlichen Playstation-Schwächen empfehle ich, den Sonderteil nachträglich noch um die Resultate eines Dauerbelastungstests zu ergänzen. Wäre doch interessant für Eure Leser zu erfahren, ob z.B. auch beim N64 Chips zu heiß werden und damit die Lebensdauer verkürzt wird.

Vielen Dank für dieses informative Heft und weiterhin viel Spaß in der Redaktion!

Holger Schönmeier, H.Schoenmeier@t-online.de

Jede Konsole ist bei uns Extremanforderungen ausgesetzt. Bislang hat unsere N64-Hardware (sowohl redaktionsintern als auch privat) selbst die exzessivsten Testspiel-Sessions überstanden. Detaillierte Informationen über Verschleißerscheinungen bei Analog-Controllern und Netzteilen findest Du in der aktuellen Know-How-Rubrik.

## Scheinheilig

**A**ls interessierter 15jähriger Leser Ihrer Zeitschrift möchte ich Sie über die unzumutbare Arbeitsweise des "Silver Star Video Games"-Versandes (vgl. Anzeige in Ausgabe 12/96, S. 105) unterrichten. Der genannte Versand (der seinen Sitz in Großbritannien hat, ohne dies anzugeben) verlangt Vorauszahlung, obwohl es ohne weiteres möglich ist, Spiele per Nachnahme zu versenden. Hinter dem vertrauenerweckenden Spruch "Traut Euch, wir sprechen deutsch!" verbirgt sich eine kahle Fassade: Nachdem ich die freundlichen Mitarbeiter (die sich übrigens einfach mit "Ja" melden) anrief, um mir die Importversion von "Cruis'n USA" für 135 Mark zu bestellen und einen Tag später das Geld überwies, kam bist heute (nach vier Monaten) nichts bei mir an. Auch die folgenden Beschwerden (per Telefon und Fax) nützten nichts. Man sagte mir nur: "Äh, ich glaube, das Spiel ist heute rausgegangen."





Doch der Titel wurde mir anscheinend nicht grundlos vorenthalten: Als ich nämlich bei der Telekom anrief, um mich nach der Adresse der dazugehörigen Rufnummer zu informieren (die netten Mitarbeiter von SSG legten jedes Mal auf, wenn ich nach der Adresse fragte), sagte man mir, daß es sich um eine ausländische und sehr teure Service-Nummer handele. Der Versandhandel kassiert bei jedem Anruf ein paar Mark Gebühren. Für mich und die meisten meiner Freunde (um die 15 Jahre alt) sind 135 Mark eine Menge Geld.

Christoph Rupp, Pogeetz

Bislang hat uns kein anderer Leser über schlechte oder gute Erfahrungen mit Silver Star Video Games berichtet – aber was Dir gerade passiert, ist wirklich eine Frechheit. Allerdings stimmen Deine Angaben nicht ganz: Die angegebene Telefonnummer ist eine ganz normale englische Rufnummer ohne Zusatzkosten – anders als die berüchtigten 0190-Nummern. Natürlich ist ein Gespräch nach England teurer als ein innerdeutsches Gespräch. Wie steht's mit SSVG-Erkenntnisse anderer Leser? Könnt Ihr den Leidensweg von Christoph bestätigen?

## Mehr MANIAC!

**E**rst einmal will ich ein großes Lob an Euch loswerden. Dank Eurer jahrelangen Erfahrung in der Branche ist MANIAC die Referenz. Im Gegensatz zur Konkurrenz habt Ihr den Schreibstil nicht für Kinder ausgelegt, sondern erkannt, daß mit den Jahren auch die Leser (bin jetzt 20) älter werden. Aber warum sind Videospielehefte im Gegensatz zu Computer-Zeitschriften so dünn? Könnt Ihr nicht noch ein paar Seiten dazugeben? Immerhin sollte so ein Magazin für einen Monat unterhalten. Wie wäre z.B. eine Classic-Rubrik über wegweisende Spielideen (z.B. "Herzog 2", "Resident Evil")? Nun noch einige Fragen:

1. Kommen "Lands of Lore 2" und "Command & Conquer 2" auch für die Playstation?
2. Ich möchte mir ein N64 kaufen, doch

ist die Zeit dafür wirklich schon reif? Wird es nicht noch billiger (wie in den USA)? Sollte man sich eine deutsche Version kaufen, obwohl diese nicht RGB-tauglich ist?

3. DD-Laufwerk & Co. – was bringt das eigentlich? Bessere Preise, mehr Speicher – kurzum bessere Spiele? Diese Fragen wurden bis jetzt zu wenig beachtet!

4. Warum behandeln manche Hersteller (z.B. Nintendo) die deutschen Spieler wie Kleinkinder?

Zum Schluß noch meine Antwort auf Eure Frage in Ausgabe 5/97: Auf der Playstation ist sicher noch viel machbar, aber ich halte den jetzigen Stand für sehr zufriedenstellend. Bei dem N64 will ich mich erst persönlich überzeugen.

Simon Leichtenstern, Oberaufdorf

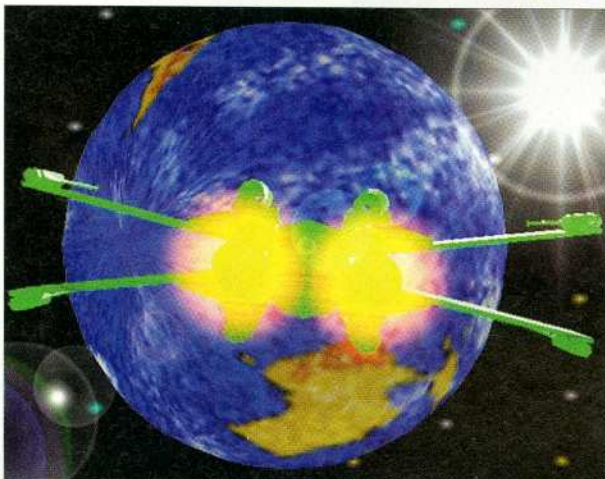
Videospielhefte sind nicht zuletzt deshalb dünner als PC-Zeitschriften, weil der Computer-Markt viel komplexer ist – Multimedia-Anwendungen, Online-Trends und Hardware-Erweiterungen sorgen für deutlich mehr Themen (und Anzeigen) als die Konsolenszene. Zu Deinen Fragen:

1. Eine Playstation-Fassung von Westwoods Render-Rollenspiel ist fraglich, "C&C 2" soll zum Jahreswechsel 97/98 erscheinen.
2. Über den Zeitpunkt eines N64-Kaufs entscheiden ausschließlich Dein Geldbeutel und Dein Spielgeschmack. Daß jede Konsole im Lauf der Zeit billiger wird, ist ganz natürlich. Wir rechnen frühestens zu Weihnachten mit einer N64-Preissenkung. Das einzige RGB-taugliche PAL-N64 soll im Herbst in Frankreich erscheinen. Hierzulande muß Du rund 100 Mark in den RGB-Umbau einer NTSC-Konsole investieren.
3. Eine 64DD-Disk soll bis zu 64 MByte Daten fassen und teilweise beschreibbar sein (z.B. für Spielstände). Die Fertigungskosten sind niedriger als bei Modulen – man darf also auf günstigere und größere Titel (z.B. Mammut-Rollenspiele) mit mehr Textur-Vielfalt hoffen.
4. Zeitlose Design-Hämmer wie Marios 3D-Debüt oder "Wave Race 64" sind über Altersgrenzen erhaben – es geht auch ohne Blut. Neben familienfreundlichen Titeln erscheint allerdings auch Killer-Software wie "Doom 64" in Deutschland.

## Presse-Hype?

**E**ure Editorial- Behauptung "...die von Nintendo gelieferten Konsolen konnten den Bedarf nicht annähernd decken." kann man wohl nur als Promotion für Nintendo interpretieren, denn in Münchener Kaufhäusern stehen die Kisten stapelweise! E. Meier

Der (tatsächliche) N64-Engpaß ist mittlerweile überwunden – jetzt gibt's genügend Konsolen.



X-Wing-Jäger von Matthias Döring, Suhl

## IMPRESSUM

**Chefredaktion:** Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt  
**Redaktion:** Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter)

**Die Redaktion erreichen Sie unter**  
**Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17**  
**MANIAC online: www.logon.de/maniac**

**Layout:** Andrea Danzer, Daniel Wagner

**Titelgestaltung:** Andrea Danzer

**Titelmotiv:** "Starfox 64", © Nintendo

**Produktion:** Andreas Knauf

**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, viSDP

Telefon (0 82 33) 74 01-12

Telefax (0 82 33) 74 01-17

**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky

Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Einzelverkaufspreis:** 5,90 DM

**Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben):** 59,90 DM

**Bestell- und Abonnement-Service:** Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10

**Lithographie:** Typework GmbH,

Bgm.-Wegele-Str. 6, 86167 Augsburg

**Druck:** Oberndorfer Druckerei,

A - 5110 Oberndorf/Salzburg

**Urheberrecht:** Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1996 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift: **Wallbergstraße 10, 86415 Mering**

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

## INSERENTEN

2ndzone	85
ACME	99
aRJay Games	67
Codemasters	100
Dynatex	61
Freak's Shop	65
Fun Games	85
Game Planet	79
Game Shop	85
Gamestore	77
Grobis Gameshop	87
GT Elektronik	77
Jöllnbeck	81
Konami	39, 49
Line Edition	77
Markus' Gameshop	85
Mega Game Point	61
Metropolis	57
Nintendo	2
Primal Games	61
Playcom	51
Psygnosis	17, 45
S&S Games	83
Sega	33, 35
Softgold	29
Sony	73, 75
Test & Take	77
Theo Kranz Versand	30, 31
Toys for Kids	83
Tradelink	87
UFO Games	87
World of Games	79
Zapp Games	79

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.  
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG  
• MANIAC-KNOW-HOW •  
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**



Erscheint in Deutschland eine neue Konsole, kommen die MANIAC-Telefone nicht mehr zum Stillstand: Aufgeregte Videospiele fragen nach RGB-Anschlüssen und Multi-umbauten, diskutieren über Hardware-Fehler und Sollbruchstellen und beeindrucken die Redaktion mit ihren neuesten Tips und Tricks. Sowohl dem LötKolben-Praktiker als auch dem Technik-Laien erklären wir ab sofort in unserer "Know How"-Rubrik ungelöste Platinen-Rätsel und verraten die Hardware-Tricks der Profis.

## Nintendo Navigator

**N**intendo-64-Besitzer plagt ein Problem: Besitzt Ihr eine deutsche Konsole, müßt Ihr auf alle Importspiele aus Japan oder den USA verzichten. Kauft Ihr gleich eine ausländische NTSC-Konsole, entgehen Euch wiederum die deutschen Bildschirmtexte bei Adventures wie z.B. dem angekündigten "Zelda". Während die NTSC- und PAL-Konsolen also nicht kompatibel sind, braucht Ihr Euch um die Verträglichkeit von Zubehör keine Sorgen zu machen: So passen z.B.

**TIP**  
Memory Cards für das Nintendo 64 sind weltweit kompatibel. Um Geld zu sparen, solltet Ihr Euch jedoch für die "Memory Card Plus" entscheiden: Die 70 Mark teure Karte protzt mit satten 4 MBit.

Memory Cards in jedes Gerät – egal, ob aus Japan, den USA oder Deutschland. Die Speicherkapazität einer normalen Memory-Card beträgt dabei ein MBit. Die "Memory Card Plus" verwöhnt 'gar mit der vierfachen Speicherkapazität. Zurück zu den Spielen: Während Ihr auf der deutschen Konsole japanische oder amerikanische Spiele nicht ohne weiteres starten könnt, beschränkt sich der Unterschied zwischen den beiden NTSC-Importkonsolen auf die Modulform: Besitzer eines amerikanischen Nintendo 64 brechen zwei Plastikvorsprünge aus dem Modulschacht, um ihre Konsole für



Die einfachste Form eines NTSC-Adapters: Eine verlängerte Schnittstelle (Preis: ca. 30 Mark) umgeht die Schachtsperren des Nintendo 64.

Nippon-Importe umzurüsten. Japanische Videospiele hingegen müssen den Modulschacht ihrer Konsole verbreitern, um Module aus Übersee zu spielen. Für beide ist jedoch auch ein Adapter mit einer simpel durchgeschleiften Schnittstelle erhältlich (siehe unten), die lästige Umbauarbeiten überflüssig macht. Wollt Ihr mit einer Importkonsole europäische Spiele zocken oder Importspiele auf Eurer deutschen Konsole laufen lassen, wird's kompliziert: Hierzu benötigt Ihr den praktischen Adapter von GT-Elektronik, der dem Super-NES-Vorbild folgend die Sicherheitsabfrage mit einem kompatiblen Modul überbrückt. Dabei müßt Ihr beachten, daß die 17,3 Prozent langsameren europäische Spiele (falls auf eine PAL-



Knapp doppelt so teuer, aber viermal so groß: Die Memory Card Plus protzt mit 4 MBit und kostet ca. 70 Mark.

Anpassung verzichtet wurde) auch auf der Importkonsole den Importmodulen hinterherhinken. Da das jeweils aktuelle Spiel den 50- oder 60-Hz-Modus automatisch wählt, können dafür Eigentümer einer deutschen Konsole Importmodule im Originaltempo spielen. Die Zukunft des GT-Adapters ist unklar: Bei neueren N64-Konsolen befürchten Import-Freaks einen modifizierten U4-Chip (siehe Fachbegriffe), der nicht mehr auf 60 Hz umschaltet und somit amerikanische und japanische Spiele verweigert.



Scheuerstellen sorgen für Probleme: Haben sich die Nasen oder die Furche am Fuß des Analogsticks abgenutzt, reagiert der 3D-Stick träge bzw. gar nicht mehr.

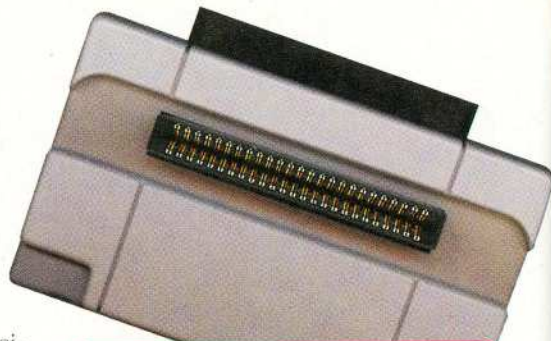
## FACHBEGRIFFE

**MBit**  
Bit ist die Abkürzung für Mega-Bit und beschreibt die Fassungskapazität der Memory Card. Ein Bit ist eine Informationseinheit: 1 oder 0.

Eine Million Bit sind ein MBit oder 0,125 MByte.

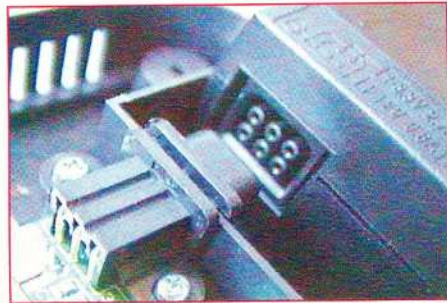
**U4-Chip**  
Der U4-Chip ist der Grafikchip des Nintendo 64 (siehe Platinenlayout MANIAC

4/97): Er ist für das Umschalten auf 50 oder 60 Hz zuständig. Eine neue Version soll eine Sperre enthalten, die das Abspielen von Importmodulen verhindert.



Bewährter Trick: Wie die Super-NES-Vorgänger überbrückt auch der Nintendo-64-Adapter die Sicherheitsabfrage mit einem hinterrücks angesteckten kompatiblen Modul.

Nach unzähligen Spielstunden haben sich die zwei technische Schwachstellen des Nintendo 64 herauskristallisiert: Importfans klagen über durchgebrannte Netzteile, was jedoch nicht an der Konsole selbst, sondern an billigen 110/220V-Adaptoren liegt. Bei deutschen Konsolen sind bereits Wackelkontakte an der Verbindung zwischen Netzteil und Konsole aufgetreten. Enttäuschte "Super Mario"-Fans klagen über ihre erschütterungsempfindliche Konsole, die bei jeder Berührung für wenige Sekunden den Geist aufgibt. Die zweite Schwach-



Sicher ist sicher: Bei einem Wackelkontakt am Netzteil solltet Ihr Euch auf die Garantie verlassen statt selbst herumzubasteln.

stelle des Nintendo 64 befindet sich am Fuße des Analogsticks: Zwei Plastik-"nasen" greifen in eine Schiene und nehmen so jede Eurer Bewegungen wahr. Leider nutzen sich die Nasen sowie die

Kanten der Schiene bei heftigen Rüttelarbeiten ab; der entstandene Spielraum wird durch eine träge Steuerung und Problemen mit der Kalibrierung bemerkbar. Schließlich fällt der Analogstick gänzlich aus, eine notdürftige Reparatur ist bei den geringen Abmessungen leider nicht möglich. Geht also vorsichtig mit Eurem Equipment um, dann habt Ihr auch langfristig Spaß ohne teure Nachbesserungen. oe

**TIP**  
Einen N64-Adapter für Importspiele erhaltet Ihr bei dem Hardware-Spezialisten GT-Elektronik (Tel. 07621/44609), für den angekündigten neuen U4-Chip ist der Adapter jedoch nicht gerüstet.

**TIP**  
Habt Ihr Ärger mit dem Netzteil Eures Import-N64, wird Euch ein offizieller Nintendo-Händler nicht helfen können. Wendet Euch an Game Planet (Tel. 0271/7711573).



# WAS GIBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

JETZT MIT KOSTENLOSER ABO-PRÄMIE!



## MANIAC-JAHRESABO

12 Ausgaben am Stück: Videospiel-Wissen auf über 1.200 Seiten. Alle Spiele im Test, alle Cheats für mehr Power.

**M**it 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 läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Wollt Ihr Euer Abo wider Erwarten kündigen, gebt Ihr uns entweder kurz vor Ablauf Bescheid oder ignoriert einfach die Rechnung, die Euch am Ende des Abo-Zeitraums zugeht!



## COMMANDS CONQUER DEMO-CD

Mit im Abo-Preis: Spielbares "Command & Conquer"-Demo für die Playstation.



## SEGA FLASH 3

Außerdem: Segas aktuelle Demo-Disc für den Saturn mit Demos zu "Daytona USA CCE", "Virtual On", "Fighting Vipers" u.a.



Euer Abo bestellt Ihr bei:  
**Cybermedia GmbH • Aboservice •**  
**Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

# 59,90 Mark

## MANIAC ABO-SERVICE

Ich will MANIAC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.

Der Abopreis beträgt 59,90 Mark (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe  /97 erhalten!

**+ PRÄMIE**

Ich will folgenderweise bezahlen:  Bequem per Bankeinzug  gegen Rechnung

Konto-Nr:

Kreditinstitut:

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 Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insg. 2 Mark Versand in Briefmarken, bar oder Scheck bei.

11/93  1/94  2/94

4/94  5/94  6/94  7/94  8/94  9/94  10/94  12/94

1/95  2/95  3/95  4/95  5/95  8/95  9/95  10/95

11/95  12/95  2/96  3/96  6/96  7/96  8/96  9/96

10/96  11/96  12/96  1/97  2/97  3/97  4/97  5/97

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

Diese Prämienaktion ist zeitlich begrenzt bis 11.6.97







# 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 • „Tipsteufel“ • Wallbergstr. 10  
86415 Mering oder e-Mail an [ManiacAndy@aol.com](mailto:ManiacAndy@aol.com)

## ANDRETTI RACING

**SA** Wollt Ihr den "Game Parameters"-Cheat aktivieren, um einige Parameter zu verändern, drückt Ihr Pause, wählt "Race Statistics" und haltet gleichzeitig die Buttons R und C gedrückt.

## SPACE GRIFFON

**PS** Um während des Spiels einen Level vor oder zurück zu springen, haltet Ihr die Tasten **▲**, **✕**, R1, R2, L1 und L2 gedrückt. Mit **▲** springt Ihr einen Level vor, **▼** transportiert Euch in den letzten Level.

## BLAZING DRAGONS

**SA** Wer in den allerletzten Level dieses lustigen Abenteuerspiels gelangen will, gibt im Paßwort-Bildschirm den folgenden Code ein...  
V?U5MK 4N6LUL OHW5CB

## RAIDEN PROJECT

**PS** Die Automaten-übliche "Freispiel"-Funktion könnt Ihr auch bei der CD für zuhause einschalten: Dazu geht Ihr in den Option-Screen, wählt die "Credits" aus und drückt gleichzeitig

✕ + ● + ▲ + ■

## THUNDERFORCE

**SA** Wollt Ihr den "Gold Pack" des Ballerspiel-Klassikers mit einem Cheat für volles Waffenarsenal austricksen, geht Ihr in den Pause-Modus und drückt...

◀ ▶ A ▼ ▶ A C ◀ ▶ B ▶ ▶

## AFTERBURNER 2

**SA** Den "Arcade"-Modus schaltet Ihr ein, indem Ihr im Titelbild A, C und START auf dem zweiten Pad drückt. X, Y, Z und START auf dem ersten Controller führt dann in ein geheimes Menü.

## DOOM 64

**NG4** Im Internet wimmelt es nur so von "Doom 64"-Profis und ihren Paßcodes für die US-Version. Die besten haben wir für Euch herausgesucht.

Features-Menü ? T J L B D F W B F G V J V V B  
(im ersten Level START-Taste drücken!)  
Super-Code W 9 3 M 7 H 2 O B C Y O P S V B  
(letzter Level mit voller Ausrüstung)

### Level-Codes

4JDN	RGGN	G8VN	T7LB	Level 13
3ZH?	KB5X	SH2P	WMVB	Level 14
3GJL	KBR9	BT36	7YLB	Level 15
TXLT	GGD5	9PR7	68JL	Level 16
TDXH	KBNJ	5Q6F	W2JC	Level 17
JY1D	CQ53	ZNW?	OXZC	Level 18
SD8G	TBXR	30CZ	?X5C	Level 19
L5ZH	4HYQ	6VGW	KZKF	Level 20
CCCM	TQ9F	D7S9	R28L	Level 21
GVM7	WVQ7	MBSS	M7QC	Level 22
GGRS	P3Q7	QOC6	89QB	Level 23
Y1ZL	VBGY	CL11	FWBB	Level 24
W04R	6HRZ	P9R9	ZSLB	Level 28

## LIFEFORCE TENKA

**PS** Zwei Cheats haben wir bislang für Psygnosis' aktuelles Playstation-Spiel herausgefunden. Um sie zu einzuschalten, geht Ihr in den Pause-Modus, nach der Aktivierung bestimmt Ihr mit Button **X** die Waffen oder den Level.

### Alle Waffen

L1 + **▲** R1 **▲** **■** R1 **●** **■** **■**

### Levelwahl

L2 + **●** **●** **■** **▲** R1 **■** **▲** **●**

## MANX TT

**SA** Wie Ihr den "Sheep Mode" aktivieren könnt, hat uns Christian Kreuzer aus Hilden verraten.

Hierzu gebt Ihr im "Select Transmission"-Bildschirm die folgende Kombination ein:

▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ Z Y

## AMOK

**SA** Für die Besitzer dieses US-Imports hat Christian Kreuzer aus Hilden zwei nützliche Paßcodes ausgegraben:

### Unendlich Energie

X B A B Y X

### Levelwahl

Z Z Z C Y X

## VIRTUA COP 2

**SA** Wer die Spieler mit größeren Köpfen ausstatten will, drückt im Titelbild die Kombination

▲ ▼ ▲ ▼ A X B Y C Z

Wollt Ihr direkt gegen den letzten Endgegner antreten, wählt Ihr einen Level an und schießt schnell auf den kleinen Pfeil, der auf die erste Stage zeigt. Auch diesen Cheat hat uns Christian Kreuzer aus Hilden besorgt.

## FINAL FANTASY 7

**DS** Geht in die Stadt Mancharia und dort an die rechte Seite des Hauses ganz nach oben bis zur Ecke. Vor der Uhr drückt Ihr auf Knopf X – eine Karte fällt in Eure Hand. Benutzt Sie, bis Ihr 0\$ übrig habt, geht zurück zu Uhr und drückt nochmal X – jetzt habt Ihr unendlich viel Geld!



## SPACE JAM

**DS** Wer ein nützliches Cheat-Menü aufrufen will, hält die folgende Kombination im Option-Menü gedrückt:

L1 + L2 + R1 + R2 + X

Um unendlich viel Energie zu bekommen, drückt Ihr im Titelbild vor Spielbeginn die Kombination

■ ▲ ● ▶ ◀ L1

## EXCALIBUR 2555 A.D.

**DS** Die Paßcodes zur PAL-Version dieses Telstar-Spiels haben wir von Mihai Godke aus Apen erhalten.

Gruft des Todes	▲ ■ X ● ● ▲
Insignien	● ■ X ● ● ▲
Kanalisation	■ X ▲ ▲ X ●
Öko-Bereich	● X ● ▲ ■ X
Wasserquelle	X ● ▲ ■ ● ●
Zentrale	■ ■ ● ● X ▲
Gefängnis	● X ■ ▲ ▲ ■
Labyrinth	▲ X ▲ ● ■ ▲
Gruft	X ■ ■ X ▲ ■
Unterschlupf	● ▲ X ● ■ ●
Projekt Eden	■ ▲ ● X X X

## DONKEY KONG COUNTRY 3

**SN** Im Bildschirm "Select Game" gebt Ihr L, R, R, L, R, R, L, R, L, R ein, damit Ihr folgende Codes eingeben könnt:

Neue Outfits	COLOR
Weihnachsmusik	MERRY
Sound Test	MUSIC
50 Leben	LIVES
"Harder"-Modus	HARDR
"Hardest"-Modus	TUFST
Schnell schwimmen	WATER

## RALLY CROSS

**DS** Auch die US-Fassung von Sonys neuestes Rennspiel läßt sich austricksen. In Highscore-Liste oder Saison-Modus funktionieren diese Namen:

dickere Reifen	fat tires
keine Räder	no wheels
extra Räder	wheels
schwerere Autos	stone
leichtere Autos	feather
Schwerkraft	float
weniger Grip	spinner
Beschleunigung	banzai
Rookie Season	vet me
Veteran Season	im a pro
Seasons-Ende	weeee

## INDEPENDENCE DAY

**DS** Der Anfänger-Schwierigkeitsgrad "Easy" dürfte für die meisten Alien-Jäger kein Problem darstellen. Deshalb drucken wir hier nur die Codes für "Medium" und "Hard" ab, die wir per Fax von Christian Kreuzer aus Hilden erhalten haben.

Level	Medium	Hard
Washington	DBKMO	DBKQO
New York	GBKMX	GBKQX
Paris	LLSMX	LLSQX
Moskau	NL9MX	NL9QX
Tokio	R39NF	R39RF
Oahu	T59MX	T59QX
Las Vegas	Z99MZ	Z99QZ
Mutterschiff	399MH	399QH

## TOBAL NO.1

**DS** Um die Perspektive der Kamera zu verändern, haltet Ihr nach Anwahl einer Spielfigur die seitlichen Taster L2 und R2 gleichzeitig solange gedrückt, bis die Arena erscheint. Wollt Ihr die Figuren anders einkleiden, drückt Ihr während der Anwahl eines Charakters **▲**. Soll Hom Selbstmord begehen? Drückt dafür L1, R1 und **▼** gleichzeitig.



## SOLAR ECLIPSE

**SA** Wer die Levelanwahl sucht, muß in MANIAC 12/96 nach dem rechten sehen. Diesmal verraten wir Euch "nur", wie Ihr alle FMV-Sequenzen des Spiels hintereinander anschauen könnt. Dazu gebt Ihr im Pause-Modus folgende Kombination ein:

↩ ↪ ↩ ↪ ↩ ↪ ↩ ↪ C A ↩ ↪

## SUPER PUZZLE FIGHTER TURBO

**DS** Wie Ihr Akuma anwählt, haben wir Euch in der vorletzten MANIAC gesteckt, es gibt aber noch vier weitere versteckte Charaktere (im VS-, Arcade- oder Master-Arcade-Modus):

**Dan:** L1 + R1 + ●

**Devilot:** R1 + ●

**Amanda:** Morrigan + SELECT, auf Donovan + ●

**Lei-Lei:** Morrigan + SELECT, auf Hsien-Ko + ●

## BEYOND THE BEYOND

**DS** Ein geheimes Intro hat Christian Kreuzer gefunden. Dazu drückt Ihr im Titelbild die Tasten ◀ und ▲ gleichzeitig. Um eine tödliche Attacke zu starten, müßt Ihr so oft und so schnell wie möglich ✕ drücken – bis Ihr ein Geräusch hört.

## SONIC 3D BLAST

**SA** Im Titelbild drückt Ihr gleichzeitig die Buttons ◀, A und C und dann START. Danach darf die Meldung "Press Start" nicht mehr blinken. Jetzt könnt Ihr während des Spiels im Pause-Modus die folgenden Cheats aktivieren:

Nächster Act	A
Nächster Level	B
Letzter Endgegner	C
Ein Leben mehr	X
Eine Medaille mehr	Y
Ein Chaos-Emerald	Z



## PERFECT ELEVEN

**NSA** Wenn Ihr bei diesem japanischen Fußball-Import von Konami die beiden Geheimteams aktivieren wollt, gebt Ihr im Titelbild folgendes ein:

▲ L ◀ L ◀ L ◀ L ◀ R ◀ R ◀ R ◀ R B A  
Z + START

Um die Köpfe der Spielfiguren zu vergrößern, drückt Ihr die klassische Konami-Kombination auf den Kamera-Buttons, dann C, B, A, haltet Z gedrückt und betätigt die START-Taste.

▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ (Kamera-Buttons)  
C B A, Z + START

## COMMAND & CONQUER

**SA** Kai Schmidt aus Florstadt hat per eMail unsere Cheats aus MANIAC 4/97 ergänzt. Alle Kombinationen sind direkt im Spiel einzugeben!

**Jede Eingabe bringt 5000\$**

↩ ↪ A B C Z Y X ↩ ↪

**Karte einsehen**

▶ ↩ ↩ ↩ A ▶ ↩ ↩ A

**Laser**

X Y Z ▶ ↩ ↩ ↩ ↩ ↩ ↩ ↩ ↩ X

(Ihr müßt den Orka schon besitzen)

**Neue Baupläne**

Y A B B A ▶ A B B A ▶ ▶

(Vorher Kraftwerk und Kaserne bauen)

## LOMAX

**DS** Die Paßwörter zu Lomax' Abenteuer im "Lemmingland" haben wir Euch in der MANIAC 1/97 verraten, mittlerweile liegen uns auch Cheats vor:

**Level-Skip**

▶ START ▶ + L1

+ ▲ ● ✕ ■

skip mit ▶ + L1 + SELECT + START

**Helikopter-Mode**

(nur wenn Level-Skip aktiv)

Helikopter anwählen, dann

L1 + ■

gedrückt halten.

## BLAM! MACHINEHEAD

**SA** Wer Paßcodes und Cheats für die Playstation-Fassung sucht, muß in MANIAC 1 und 2/97 nachschlagen. Saturn-Fans bedienen wir mit dieser Ausgabe...

Level 1.2	Q 5 8 N M L D Z C Q 4 H W G E
Level 1.3	T D M 7 5 U H 8 O T X 0 6 B E
Level 1.4	V O 1 P P J C P 6 V H 4 U L J
Level 2.1	O F 2 0 F 0 H X 8 Y O E 9 5 W
Level 2.2	4 2 W 3 T J G K - P 5 J 5 H 7
Level 2.3	V R 4 T 2 6 E Z D 5 S H C M M
Level 2.4	1 N B C X C X V I 6 P A 3 K 1
Level 2.5	Z F 0 X D Y 5 K X J Q 2 N G Z
Level 3.1	2 X V S D A H O 3 J S 2 M F -
Level 3.2	W 0 J 8 H 3 Y 8 - D - 7 F R U
Level 3.3	T H Y D H O M Z D U 3 C Z F K
Level 3.4	1 S O J 3 1 3 0 B P V 2 M W 8
Level 4.1	Y C T S 6 P U U K S 2 8 S D 1
Level 4.2	Q 2 9 L H U D U Y 4 2 1 F S D
Level 4.3	W S 7 Y 6 H Q P I W B O F G K
Level 4.4	2 R H K 4 R B 9 R U Z 1 I T 2
Abspann	U P 4 0 5 C 4 2 R I 2 M P 3 P
Alle Cheats	R D S - K K S G D B G D - S R
Cheats aus	A B C D E F G H I J K L M N O
Energie	H M E H M H S D 9 D M D Q F X
Waffen	H M E H M H S D C D - O N M R
Levelanwahl	K D U D K 9 R D K D B S H N M
Ghost Mode	-- G H O S T M O D E O N --

## NEED FOR SPEED 2

**DS** In letzter Sekunde erhielten wir zwei Paßcodes zum Raser-Sequel. Hinter "LILZIP" versteckt sich ein Bonus-Auto, "SHOTME" führt Euch zum Zusatz-Track "Monolithic Studios".

## TUROK

**NSA** In der letzten Ausgabe haben wir Euch bereits die meisten "Turok"-Codes verraten, drei weitere haben wir beim Rundgang durch das WWW gefunden:

**Gegner werden auf Karte angezeigt**

N S T H M N D N T

**Grobkörnige Auflösung**

C L L T H T N M T N

**Gegner schrumpfen**

D N C H N

# MANIAC



## BIG MOUTH

Die Gerüchte um Segas geplante "Black Belt"-Konsole reißen nicht ab. 3Dfx bestätigte jetzt offiziell, eine Variante des "Voodoo"-PC-Grafiksystems für die neue Spielkonsole an Sega lizenziert zu haben. Ob die zirkulierenden Gerüchte zur RAM-Speichergröße (16 MByte) und zum Veröffentlichungstermin (Ende 1998) zutreffen, ist fraglich, denn Sega selbst nahm dazu noch keine Stellung. MANIAC vermutet, daß spätestens zur E3 in Atlanta (Juni) eine offizielle Ankündigung erfolgt. ### Ohne auf genaue Spezifikationen einzugehen, hat Nintendo-Boß Yamauchi gegenüber einem japanischen Handelsblatt die Veröffentlichung eines N64-Modems erwähnt: Laut seiner Aussage soll das 64DD-Medium ab Ende des Jahres für Spiele-Downloads zur Verfügung stehen.

Reza Abdolali (PR Manager von Virgin)



Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

### In 5 Minuten ist Weltuntergang

**1. Int. Superstar Soccer 64 (Konami, 1996)** "Über ein Viertel Jahrhundert habe ich von einer perfekten Fußballsimulation geträumt - diese Umsetzung läßt nahezu keine Wünsche offen."

**2. Super Mario 64 (Nintendo, 1996)** "Trotz des enormen Erfolgs- und Zeitdrucks hat Miyamoto das Unmögliche möglich gemacht: Er wollte mit SM64 Einsteiger und Profis, ja sogar Kritiker überzeugen. Daß es ihm gelang, ist eine der herausragendsten Leistungen der Videospiegelgeschichte!"

**3. Minestorm (Vectrex, 1982)** "Das Asteroids-Remake weiß mich auch heute noch zu begeistern - und das wird sich wohl frühestens dann ändern, sobald ich endlich mal die 67. Stufe gemeistert habe..."

### erscheint am 11. Juni



"Brahma Force" in der Ego-Perspektive durch den Weltraum. "V-Rally"-Fans freuen sich bereits auf den Start des PS-Spektakels (siehe Bilder), und Rollenspieler tauchen in das "Alundra"-RPG ab: Endlich ein Top-Vertreter des Genres? Außerdem verschaffen wir Euch in einem großen Special die **totale Übersicht über alle PAL-Playstation-Titel**: Wer weiß schon, wieviele Sony-CDs es bereits gibt?



Insel-Trip: Nach einem Besuch beim englischen Top-Entwickler Probe präsentieren wir Euch ausführlich einige spektakuläre 32-

Bit- und N64-Titel. Auch über "Extreme G" haben wir dann bereits neue Infos für Euch. An der Nintendo-64-Testfront gehen wir in die vollen: Neben dem in dieser Ausgabe vorgestellten "Starfox 64" prügeln wir uns um das Beat'em-Up "Dark Rift" und retten die letzten Menschen bei "Robotron X": Wird die auf der Playstation schwache Neuauflage des Klassikers auf dem N64 besser gelingen? Playstation-Besitzer lesen den Test des Weltraum-Epos "Wing Commander 4" und jagen in

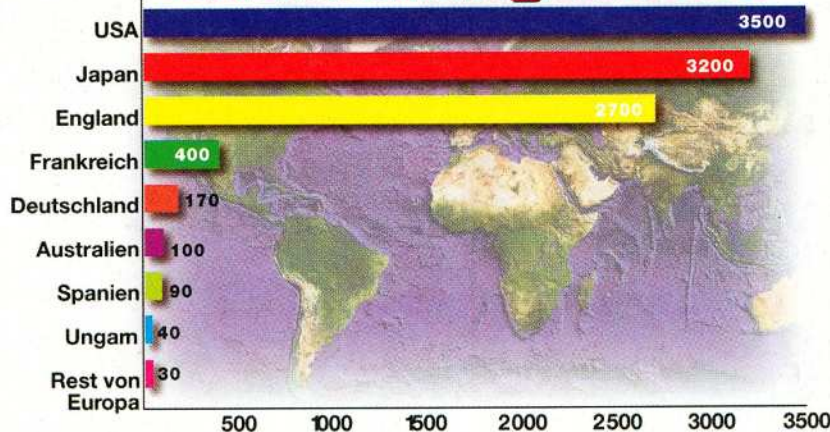
### JAPAN TOP10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

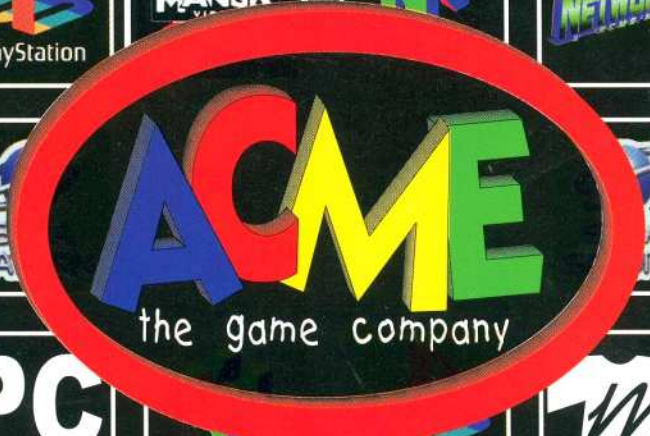
1. Evangelion 2nd Imp. Adventure nicht geplant
2. Gundam 3 Bandai Action nicht geplant
3. Final Fantasy 7 Square Rollenspiel 1998
4. Pocket Monster Nintendo Rollenspiel nicht geplant
5. IQ: Intelligent Cube Sony Denkspiel nicht geplant
6. Macross Deadly Mis. Action Bandai nicht geplant
7. Kowloon's Gate Sony Adventure nicht geplant
8. Choro Q 2 Takara Rennspiel nicht geplant
9. Super Bomberman 5 Hudson Action nicht geplant
10. Sangoku Musou Koel Beat'em-Up Herbst

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.

### Die fleißigsten Entwicklungsländer



In welchen Ländern wurden seit Ende der 70er Jahre die meisten Video-, Computer- und Automaten Spiele produziert? In unsere Grafik/Tabelle haben wir nur die über 10.000 professionell vermarkteten Originalspiele, nicht aber die zahllosen Umsetzungen berücksichtigt. Die Grafik zeigt die Entwicklungsübermacht von Amerika und Japan, aber auch die Stärke der englischen Industrie gegenüber dem Rest Europas. In Frankreich wurden zwar mehr Spiele programmiert als in allen anderen Ländern Kontinentaleuropas zusammen, trotzdem kommen unsere Nachbarn nicht einmal auf 20% der britischen Software-Produktion.



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

# 0221 - 240 88 00

## NINTENDO 64

- NINTENDO 64.....399,-
- Controller64 (bunt).....59,90
- Lenkrad64(Mad Catz).....159,90
- Controller Pak (bunt).....29,90
- Controller Pak 1K.....44,90
- Adapter.....59,90
- Blast Corps.....119,90
- Fifa64.....129,90
- Human Grand Prix.(jp).....179,90
- Int. Super Star Soccer.....149,90
- Mario 64.....99,90
- Pilotwings 64.....119,90
- Star Wars.....149,90
- Turok.....139,90
- Wave Race 64.....99,90

## PlayStation

- PlayStation (PSX).....289,-  
(mit Linkanschluß)
- PSX+Tekken.....333,-
- PSX+Ridge Racer.....333,-
- Controller -The Pad.....29,95
- Controller (bunt).....49,90
- Controller...(Sony).....44,90
- Analog/digital Controller.(Sony).....59,90
- Analog Flightstick.....119,90
- Memory Card (bunt).....39,90
- Memory Card (24MEG).....109,90
- RGB-Scarf-Kabel.....ab.29,90
- Link-Kabel.....29,90
- Laserpointer-Gun.....129,90
- Lenkrad (Mad Catz).....149,90

## PlayStation

- Legacy of Kain.....89,90
- Manic Karts.....89,90
- Monster Truck.....99,90
- Namco Museum 1-3.....je .89,90
- NBA Hangtime.....89,90
- NBA Jam Extreme.....89,90
- NBA Live '97.....89,90
- NHL Hockey '97.....89,90
- NHL Face Off 97.....89,90
- Pandemonium.....89,90
- Porsche Challenge.....79,90
- Player Manager.....89,90
- Rally Cross(us).....139,90
- Rebel Assault II (2 Disc).....109,90
- Re-Loaded.....89,90
- Samurai Shodown.....84,90
- Sentient.....89,90
- Soul Blade.....89,90
- Suikoden.....99,90
- Super Star Soccer Deluxe.....89,90
- Total NBA '97.....84,90

## Merchandise

- Caps.....ab 20,00
- Hirt-Bücher (Wings, Crash, Tomb Raider, Turok, Soul Blade, etc).....ab 20,00
- Magazines.....(EDGE, Playstation(ip), Playstation (eng.), EGM(us)).....ab 15,00
- Model-Kits (S.F. VII).....ab 29,90
- Postkarten.....ab 5,00
- TEKKEN II "The Family SIN A1".....25,00
- Virtua Cop II 125x45mm.....25,00
- Soundtracks.....ab 24,90
- Handtaschen.....99,90
- Soul Edge (Shinobu).....24,90
- Telefonkarten(FFXIII Limited).....69,90
- Videospielboxen (Soul Edge).....59,90

Controller Pak..3 für 2.....3Stück..59,80

ab sofort liefern wir alle N64-Hard/Softwarebestellungen mit 12 aktuellen Software-Stickern für Dein Controller-Pak aus - natürlich kostenlos !!!

Memory Card..3 für 2.....3Stück..79,80

ab sofort liefern wir alle PSX-Hard/Softwarebestellungen mit 20 aktuellen Software-Stickern für Deine Memory-card aus - natürlich kostenlos !!!

### Werkstatt

- "No-Limit!"-Umbau Playstation...99,90
- Umbausatz "No-Limit!"Playstation.49,90

## SEGA SATURN

- Saturn.....399,-
- 3D-Control-Pad.....89,90
- Arcade Racer.....109,90
- Athletic Kings.....89,90
- Crow:City of Angles.....89,90
- Dark Savior.....89,90
- Dragonheart.....89,90
- Broken Helix.....109,90
- Fifa Soccer '97.....89,90
- Manx TT.....109,90
- Mass Destruction.....99,90
- NHL Powerplay Hockey '96.....89,90
- NBA Live '97.....89,90
- Sonic 3D Blast.....89,90
- Soviet Strike.....89,90
- Tomb Raider.....89,90
- Virtua Cop 2 incl. Gun.....139,90

- 2-Xtreme.....89,90
- 4-4-2 Fußball.....89,90

- Batman Forever Arcade.....89,90
- Broken Helix.....109,90
- Carnage Heart.....89,90
- City of the lost Children.....99,90
- Command&Conquer.....89,90
- Contra: Legacy of War.....99,90
- Crow: City of Angels.....89,90
- Crypt Killer.....109,90
- Discworld II.....89,90
- Dragonheart.....89,90
- Excalibur.....89,90
- Exhumed.....89,90
- Fifa Soccer '97.....89,90
- Formel 1.....109,90
- Hexen.....89,90
- International Super Star Soccer.....89,90
- Indipendence Day (us).....119,90
- King of Fighters.....79,90
- Kings Field.....79,90

## プレイステーション Japan

- Ace Combat2.(Flight-Sim).....119,90
- Alundra (Action-RPG).....99,90
- Bushido Blade (Fighting).....119,90
- Clock Tower II (RPG).....129,90
- Dracula X (Castlevania).....119,90
- Feda2(RPG).....119,90
- Final Fantasy IV (RPG).....99,90
- Final Fantasy VII (RPG).....139,90
- Final Fantasy Tactics (RPG).....119,90
- Formel1.....99,90
- I.Q. (Tüftelspiel - Platz 1 in Japan).....99,90
- Kowloon's Gate (RPG).....139,90
- Namco Museum 4-5 .....je 99,90
- Parappa Rappa.....99,90
- Rage Racer.....119,90
- Reciproheat (Flightrace).....119,90
- Rebel Assault II (2 Disc).....109,90
- Sangoku Musou (Fighting).....119,90
- Soul Edge.....109,90
- Time Crises+Gun (Ego-Shooter)...159,90
- Tobal2(Fighting).....109,90
- Touge MAX Drift Master(Racing)..119,90
- Wild Arms.....119,90

## Finanzierung

- Die Spielspaß-Finanzierung
- PlayStation mit 4 Spielen.....ab 24,00
- Nintendo64 mit Spiel.....ab 24,00
- ...einfach anrufen



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

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

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

Fachhandelsanfragen erwünscht

### Bei uns im Laden...

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

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Abrufl- und dann Starttaste drücken!

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



**“WIR KÖNNEN JEDERZEIT  
AUFHÖREN.  
MORGEN? KEIN PROBLEM.”**

“Es setzt neue  
Maßstäbe in Sachen  
Fun-Racer” - DAS OFFIZIELLE  
PLAYSTATION MAGAZIN

1,9 Offizielle Playstation Magazin  
90% Mega Fun Gold Award  
10/10 Fun Generation



**“UPPS... DAS HABEN  
WIR GESTERN.  
SCHON GESAGT!”**

DAS ULTIMATIVE MULTI-PLAYER RENNSPIEL



**KOPFVERDREHENDE 3D-STRECKEN. 32 FAHRZEUGE. UNGEHEURE MENGEN  
AN WAFFEN. ANFANGEN IST LEICHT. AUFHÖREN IST SCHWER.**

HALSBRECHERICHES RENNSPIEL FÜR 1-8 SÜCHTIGE



Codemasters  
pure gameplay

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)