

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Andretti EA Sports • mit Turbolader Racing

Ausserdem für Playstation:

- Tomb Raider
- Crash Bandicoot
- Lomax in Lemming-Land
- Xevious 3D

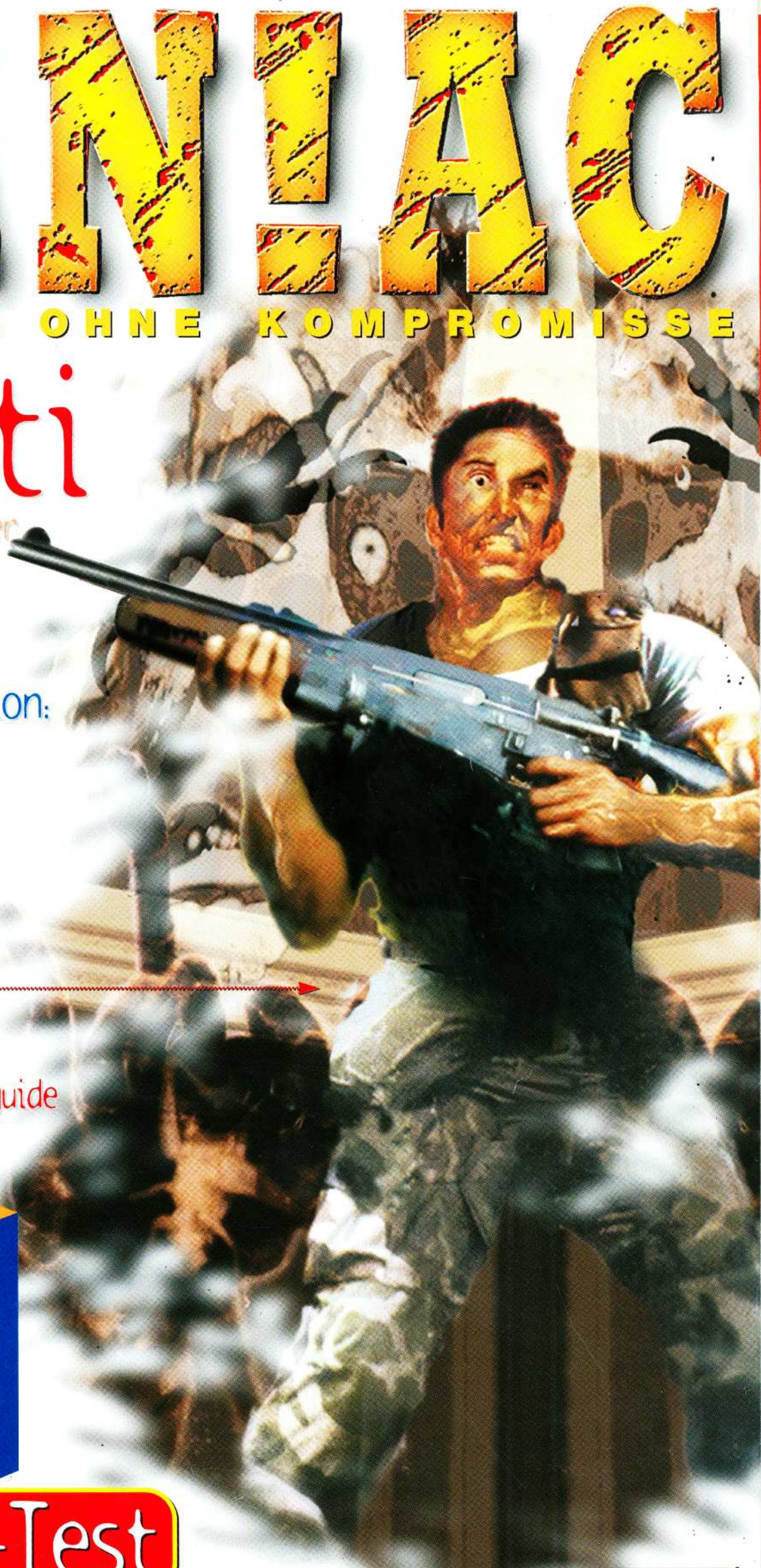
Erste Hilfe gegen Zombies

Resident Evil: Poster & Playersguide

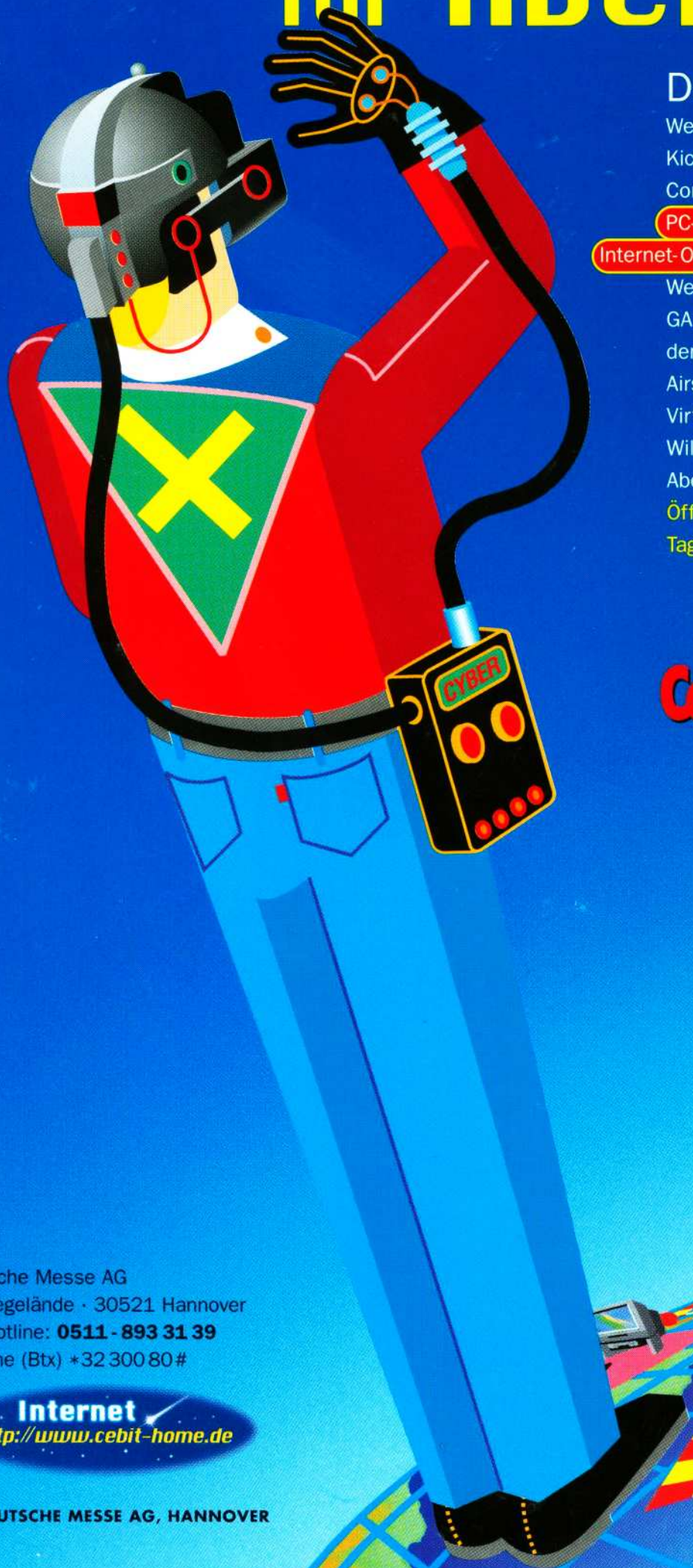


Der MANIAC-Test

97% Super Mario⁶⁴ 85% Pilotwings⁶⁴



Highscore für Abenteurer



Das multimediale Zeitalter hat begonnen. Wer jetzt aufspringt, kriegt den neuesten Kick für Freizeit, Bildung und Home Computing. Auf der CeBIT HOME, der neuen

PC-TV-HiFi-Video-Multimedia-Tele-

Internet-Online-Messe. Brandheiße Spiele aus aller

Welt geben dem Spieltrieb neuen Auftrieb. GAME CITY und CHANCEN 2000 erweitern den ultimativen Fun-Faktor. Zahlreiche Open-Airs und Raves sind der Hyperlink von der Virtual Reality zum absoluten Live-Erlebnis. Willkommen in den unendlichen Weiten des Abenteurers. **Welcome CeBIT HOME.**

Öffnungszeiten: 9.00 – 18.00 Uhr

Tagesausweis: DM 17,-

HANNOVER 28.8. – 1.9.1996

CeBIT
HOME
ELECTRONICS

**Die Erlebnismesse
der multimedialen
Generation**

Deutsche Messe AG
Messegelände · 30521 Hannover
Info-Hotline: **0511 - 893 31 39**
T-Online (Btx) *32 300 80#

Internet
<http://www.cebit-home.de>

 **DEUTSCHE MESSE AG, HANNOVER**



MARIO GEGEN 32-BIT-HEROEN

"Wie ist's denn?" lautet seit dem 23. Juni die meistgestellte Frage der Spiele-Insider. Mit dem Verkauf von 500.000 N64-Konsolen hat Nintendo in nur wenigen Tagen bewiesen, wer der Konsolen-König ist. Ein paar hundert Geräte fanden den Weg nach Deutschland, eines davon landete in der MANIAC-Redaktion. Dank der beiden mitgelieferten Spiele war unser Urteil schnell gefunden: "Mit Software wie 'Mario 64' hätte Nintendo das Gerät auch erst '97 ausliefern können", meinte MANIAC-Chef Martin Gaksch lakonisch (bevor er sich wieder in den Testraum einschloß). Als wir im Frühjahr '94 von "Super Mario Reality" schrieben, hatten wir ein Meisterwerk wie dieses im Sinn.

Der Nintendo-64-Release gilt als die erfolgreichste Konsoleneinführung aller Zeiten, am ersten Tag wurden in Japan

mehr Geräte verkauft als Playstations innerhalb von mehreren Wochen. Beginnen für 32-Bit-Helden (wie der Amazone aus "Tomb Raider", Seite 32) harte Zeiten? So verheerend ist die Situation nicht: Nintendo war lediglich schlau genug, statt einer halbfertigen Umsetzung zwei umfangreiche High-End-Titel anzubieten, die bis aufs letzte Polygon geprüft und für serienreif befunden wurden. So gut wie diese beiden Debüt-Spiele werden nur wenige der folgenden Titel. Die Lizenznehmer-Zügel hat Nintendo bereits gelockert, um auch andere Firmen am N64-Erfolg teil-

nehmen zu lassen. Trotz professionellem Software-Start wird auch dem Nintendo 64 das Spielemittelmaß auf Dauer nicht erspart bleiben.

Außerdem trübt der Erfolg in Japan die Aussichten, daß das Nintendo 64 noch dieses Jahr in Deutschland erscheint. Für Japan sind 3,6 Millionen Grundgeräte vorgesehen, für die USA (ab September) 1,4 Millionen. Falls Nintendo damit am Produktions-Maximum angelangt ist, schaut Europa in die Röhre: Vor März '97 wird es keine PAL-Systeme des Nintendo 64 geben – auch wenn Nintendo of Europe einen Deutschland-Release vor Weihnachten noch für möglich hält.

Wunschlos glücklich: Nach knapp sieben Jahren erschien endlich ein Mario der neuen Generation.

Chefredakteur Martin Gaksch wurde auf einen Schlag um Jahre jünger (siehe Bild rechts).

Nachdem er "Super Mario World" Ende 1990 mit 94% bewertete (und das NES-"Super Mario Bros. 3" sogar mit 95% auszeichnete) hielt er beim N64-Debüt des Klempners eine neue Traumwertung für angebracht. Von einer Steigerung auf schwindelerregende 98% konnte ihn Co-Chefredakteur Winnie in Hinblick auf weitere Mario-Episoden der nächsten 20 Jahre gerade noch abbringen.

Wieso Martin aber zumindest auf der 97%-Wertung eisern bestand, verraten wir Euch ab Seite 10.





MAN!AC



NEWS

- 16 Andretti Racing '97**
EA Sports mit Turbo-Lader: Das neue Playstation-Rennspiel sichert sich die 32-Bit-Pole-Position.
- 20 Soul Edge V2: Man lebt nur zweimal**
Kämpfer-Update für das bombastische 3D-Beat'em-Up
- 22 Wirbelsturm: Crash Bandicoot**
Playstation-Nager Crash wirbelt durch sein Spieledebüt: Palmenstrand und Indy-Jones-Abenteuer in 3D.
- 24 Lemming ohne Furcht und Tadel**
Ritter Lomax entführt die Lemminge ins Hüpf-Ambiente
- 26 Die Auferstehung des Pharaos: Exhumed**
Aufregende Saturn-3D-Expedition ins alte Ägypten
- 28 Athletic Kings: Die zehn Gebote**
Track & Field & Co: Sega inszeniert einen grafisch konkurrenzlosen Zehnkampf für den Saturn.
- 30 Xevious 3D/G**
Playstation-Fassung des legendären Shoot'em-Ups
- 32 Revolver-Braut: Tomb Raider**
Die Traumfrau von Indy Jones heißt Lara Croft: Core Design's Forscherin auf Polygon-Ausgrabung.
- 34 Motordonner im Gebirge: "Burning Road"**
- 36 Schnipsel:** News und Infos rund ums Videospiele

FEATURES

- 6 Nintendo 64: Neues Zuhause für Mario**
Das erste Nintendo 64 ist bei uns eingetroffen: Was steckt wirklich im Verpackungskarton?
- 10 Test: Super Mario 64**
Ein Meisterwerk: Marios atemberaubendes 3D-Debüt
- 14 Test: Pilotwings 64**
Schwerelos: Nintendo erfüllt den Traum vom Fliegen

MEDIEN

- 84 E³: Perspektiven für Computerspieler**
3D-Beschleuniger und Internet-Connection: MAN!AC beleuchtet Trends und Entwicklungen des PC-Spiels
- 88 Asian Cinema:** Eastern, Animes und Mangas
- 87 Laser Cinema:** Neue Video-CDs & Laserdiscs

RUBRIKEN

- 95 Last Resort**
Tip des Monats: "Street Fighter alpha"
- 3** Editorial
- 81** Abo-Anzeige
- 82** Leserbrief
- 83** Impressum
- 83** Inseratenverzeichnis
- 90** Kleinanzeigen
- 94** Replay: Game Gear
- 98** Vorschau

10

Das beste Spiel aller Zeiten? "Super Mario 64" unterzieht sich dem MANIAC-Test – und triumphiert!



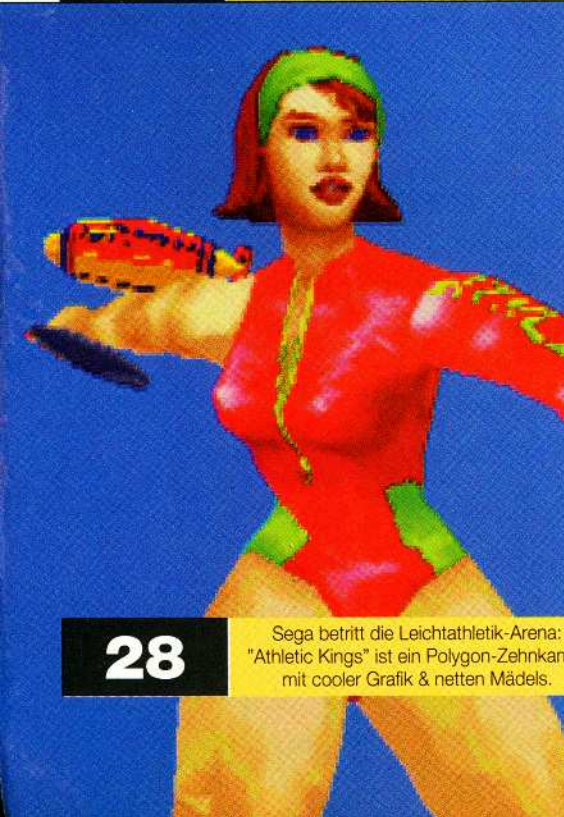
16

Heizt der Rennspiel-Konkurrenz gehörig ein: Mit "Andretti Racing" beweist das "EA Sports"-Label Playstation-Tauglichkeit.



14

Frei wie ein Vogel bewegt Ihr Euch über das Insel-Paradies von "Pilotwings 64", der Flugsimulation für das Nintendo 64.



28

Sega betritt die Leichtathletik-Arena: "Athletic Kings" ist ein Polygon-Zehnkampf mit cooler Grafik & netten Mädels.



PRESENTS

TESTS



73 Discworld



74 Euro Soccer '96



80 Gunship



68 Impact Racing



64 International Track & Field



62 NBA Action



75 Ninja Masters



60 Olympic Soccer



69 Over Top



78 Pro Pinball: The Web



63 Raging Skies



76 Return Fire



71 Road Rash



71 Shockwave Assault



66 Skeleton Warriors



66 Skeleton Warriors



61 Slam'n'Jam 96



72 Space Hulk



59 Starfighter 3000



61 WWF Wrestlemania



79 Top Gun



58 Toshinden 2



73 Toshinden Remix



70 Virtual Golf

IMPORT-TESTS



48 Darius 2



54 Don Pachi



46 Feda



48 Hyper Reverthion



54 Irem Classics



56 Kingdom-Grandprix



43 Motor Toon GP 2



42 Namco Museum Vol.3



56 Nightstriker S



44 Williams Arcade

NEUES ZUHAUSE



wanderten in die Regale. Ob es mittel-fristig und angesichts der US-Starts im September zu Produktionsengpässen kommt (die sich ungünstig auf den Deutschlandstart im Herbst auswirken) läßt sich momentan noch nicht sagen. Bis März nächsten Jahres möchte Nintendo 3,6 Millionen Nintendo-64-Konsolen allein in Japan verkauft haben.

SPARTANISCHER LIEFERUMFANG...

Das Grundgerät und die ersten Spiele („Super Mario 64“ und „Pilotwings 64“ von Nintendo, „Shogi“-Brettspiel von Seta) werden in Japan getrennt verkauft, zu Preisen von 25.000 Yen (zirka 375 Mark, Konsole) und 10.000 Yen (rund 150 Mark) pro Spiel. Wie einst beim Super Nintendo werden noch keine kostengünstigen „Bundlings“ (Konsole & Spiel) angeboten.

Nur das Nötigste ist dem Grundgerät beige packt: Ein Netzteil, das in eine rückseitige Einbuchtung integriert mit dem Grundgerät verschmilzt, sowie ein Nintendo-64-Controller. Wer nach Video- oder RGB-Kabel sucht, wird enttäuscht: Nintendo rechnet damit, daß jeder 64-Bit-Käufer ein Super Famicom (Super NES) besitzt und dessen Kabel weiterverwendet. Tatsächlich ist der „Multi AV-Out“-Ausgang des neuen Nintendo 64 mit der Video-Buchse des Super Nintendos identisch. Jedoch

DIE STUNDE X

...einer neuen Videospelzeitrechnung schlug in Tokyo am Sonntag, den 23. Juni 1996. Sechs Jahre nach der Veröffentlichung der 16-Bit-Konsole Super Nintendo (mit 40 Millionen verkaufter Einheiten und weit über 1.000 Modulen das erfolgreichste Spielgerät der 90er Jahre), veröffentlichte Nintendo sein neues Konsolen-Flaggschiff, das erste 64-Bit-System der Welt. 500.000 Einheiten wurden Ende Juni ausgeliefert, wobei sich Nintendo im Vergleich zum 16-Bit-Start sowohl traditioneller als auch neuer Vertriebswege bediente. Die japanische Presse spricht von einem reibungslosen Start: Am ersten Tag war bereits über die Hälfte der Hardware an japanische Kunden verkauft, bis zum Ende des Monats der gesamte Schwung – weitere 500.000 Grundgeräte

Der Erweiterungsport an der Geräteunterseite ist für das 64DD-Laufwerk reserviert, das Nintendo Ende des Jahres vorstellen möchte.

In den breiten Schacht rechts an der Geräterückseite wird das Netzteil eingelassen.



FÜR MARIO

DAS JOYPAD DER ZUKUNFT?

Das N64-Joyypad ist mehr als nur ein einfacher Steuergriffel. Schon beim Super-NES-Pad machte der Marktführer mit vier Feuerknöpfen und zwei geschickt seitlich angeordneten Tastern einen gewaltigen Satz nach vorne und überbot die Computer-Joysticks und kargen 8-Bit-Pads mit ihren maximal zwei Buttons. Bereits durch die ersten Spiele wurde der Nutzen der Knopfvelfalt deutlich. Als schließlich „Street Fighter 2“ erschien war endgültig Schluß mit der Knopfarmut. Sowohl Sony als auch Sega übernahmen die seitlichen Taster, die sich jetzt auch am Nintendo-64-Pad finden **1**.

Doch der N64-Controller ist Playstation-Pad und NeGcon in einem: Durch den analogen Daumen-Stick **2** in der Mitte zollt Nintendo der PC-Spielwelt Tribut und ergänzt das digitale Steuerkreuz durch einen 3D-Stick, der authentischere Bewegungen erlaubt. Für 3D-Spiele mit 360°-Bewegungsradius ist der analoge Stick besser geeignet als das bewährte Steuerkreuz. Verständlich also, daß sich Sega beeilt, mit dem „Nights“-Joyypad dasselbe Feature zu versprechen.

Übergehen wir die Start-Taste, den Z-Trigger **3** sowie die vier digitalen Feuerknöpfe und wenden uns dem kleinen Schacht zu, der an der Unterseite des Pads versteckt ist **4**. Hier schiebt der Spieler seine Memory Card ein. Für jeden Spieler ein eigener, transportabler Spielstand-Speicher – die Formel übernahm Nintendo von Sony, wobei durch die vier Joyypad-Ports beim Nintendo 64 die doppelte Anzahl von persönlichen Spielständen zum Einsatz kommt.

Fazit: Das Nintendo-64-Pad ist der momentan beste Controller der Konsolenwelt und die Zierde des Geräts – lieferbar in allen Regenbogenfarben.



nur äußerlich: Im Gegensatz zum Ausgang des 16-Bitters liegt am „Multi Out“ kein RGB-Signal an. Nur ein Umbau liefert japanischen Spielern momentan die maximale Bildqualität. Wir erhielten unser Nintendo 64 von aRJay Games in Köln (0221/121067), den RGB-Umbau besorgte für rund 100 Mark Wolfsoft in Neuwied (Tel.: 02622/83517).

...GUTE ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN

Abgesehen von der Netzteil-Aussparung und dem Memory-Card-Schacht am Joyypad fallen zwei Erweiterungsports am Grundgerät auf. Relativ auffällig ist der

„Memory Expansion“-Schacht plaziert – und zwar zwischen dem Start-Schiebereglern und dem Reset-Knopf, vorne an der Oberseite des Geräts. Mit „Memory Expansion“ hält sich Nintendo den Weg in die Zukunft offen: Über RAM-Module (nicht zu verwechseln mit dem RAM-Memory-Cards!) wird der mit 4 MByte ordentlich bemessene RAM-Arbeitsspeicher der Konsole um 1 oder 2 MByte aufgestockt. RAM ist das A und O bei PC und Spielkonsolen, kommt Grafik, Sound und Animation, aber auch der Rechengeschwindigkeit zugute.

Heute in Japan, morgen in den USA und mit Glück noch dieses Jahr in Deutschland: Das frisch ausgelieferte Nintendo 64 und erste Spiele machen Lust auf mehr. Beginnt ein Siegeszug rund um den Globus?

Dreht man das Gerät um, blickt man auf eine zweite, wesentlich längere Schnittstelle: Die 50 Pins des „Ext“-Ports warten auf das 64DD-Laufwerk, einen beschreibbaren Massenspeicher, den Nintendo noch 1997 vorstellen möchte. Das N64 thront dann auf dem 64DD wie auf einem Sockel – wer sich an die frühe Mega-Drive/Mega-CD-Kombination erinnert, weiß, wie's aussieht.

ZEITGEMÄßES DESIGN

Das Nintendo 64 ist das handlichste Gerät der Next Generation und mit 260 x 190 x 73 mm (Breite, Tiefe, Höhe) noch etwas kleiner als Sonys Playstation. Die Konsole ist erstaunlich leicht und bringt selbst mit integriertem Netzgerät nur gut ein Kilo auf die Waage. Die vier genormten Joy-

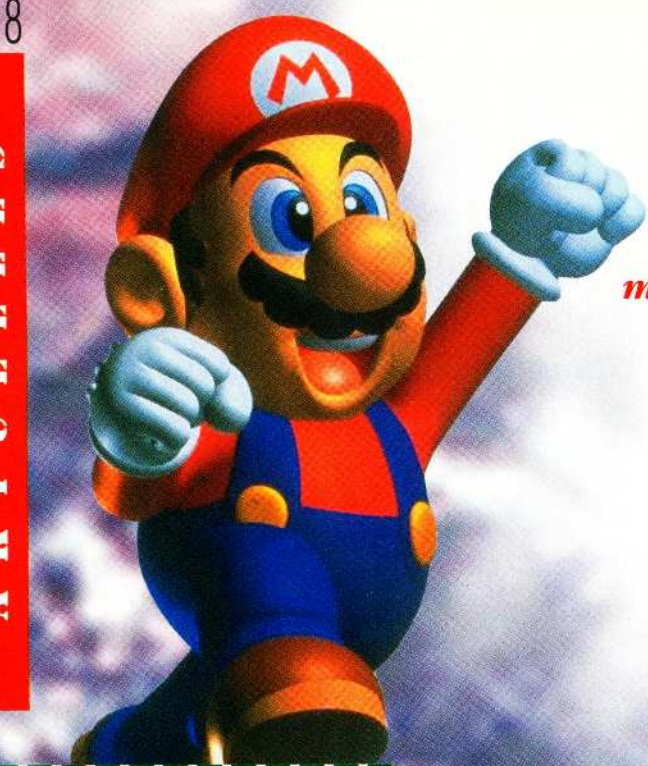
Achtung bei den RGB-Umbauten! Achtet bitte darauf, daß die Händler eine Lösung mit Color Booster anbieten. Ist dies nicht der Fall, habt Ihr nicht nur ein dunkles, kontrastarmes Bild, auch ein interner N64-Chip kann dabei zerstört werden. Seriöse RGB-Umbauten erhaltet Ihr u.a. bei Wolfsoft (02622/83517) und GT Elektronik in der



Höhe statt Breite: Super Nintendo- und Nintendo-64-Spiel (hinten) im Größenvergleich.

pad-Buchsen an der Gerätevorderseite sind die beste Design-Idee am Nintendo 64. Davon abgesehen ist es in Hinblick auf die Bedienungselemente (Start-, Reset-Schalter, Leuchtdiode) und die Verarbeitung dem Vorgänger Super Nintendo ähnlich. 16-Bit-Fans müssen sich also nicht lange an das Gerät der neuen Generation gewöhnen. *wi*

Schweiz (0041/61/4014171). Die originalen NTSC-Video- und S-Video-Signale des N64 sind übrigens annehmbar und können mit den entsprechenden Super-NES-Kabeln genutzt werden.



NINTENDO: Mit Bill Gates auf neuen Vertriebswegen

Seit Ende der 90er-Jahre zerbricht sich Nintendo den Kopf über neue Vertriebswege, die den Gewinn des Soft- und Hardware-Herstellers vergrößern und die Zukunft des Spielekonzerns sichern sollen. Den Software-Vertrieb via Satellit praktiziert Nintendo seit 1994. Mit Hilfe internationaler Partner möchte Nintendo sein St-Giga-Netzwerk jetzt ausbauen. Zusammen mit dem Software-Marktführer Microsoft und Nomura Research, einer Tochterfirma von Japans größtem Finanzmakler, wird Nintendo ab 1997 einen Satelliten-Service für japanische PC-Besitzer starten.

Auf einer überraschenden Pressekonferenz am 25. Juni gaben Vertreter der Firmen Nintendo, Microsoft und Nomura ein Joint-Venture im Umfang von knapp 10 Millionen US-Dollar bekannt. Mit diesem Kapital wird bis Ende des Jahres eine noch unbenannte Firma gegründet, die ab 1997 einen neuartigen Online-Service via Satellit anbietet.

„Dieses Unternehmen vereinigt die Stärken unserer drei Firmen“, erklärte Bill Gates das Vorbaben, bei dem Microsoft für die Kundenverwaltung zuständig ist und Nintendo einen Großteil der Software liefert.

Der Content (Unterhaltung, Sport, Online-Shopping) wird von einem Satelliten-Modem empfangen und unter Windows auf dem PC dargestellt. Das Microsoft Network (MSN) wird in den Dienst eingebunden und übernimmt wahrscheinlich die Abrechnung der monatlichen Abo-Gebühr von rund 1.000 Yen (zirka 15 Mark).

Am geplanten Joint-Venture hat Nintendo mit 40% die Mehrheit, jeweils 30% fallen auf Microsoft und Nomura. Gates und Yamauchi sprachen bislang nur von einer Belieferung des japanischen Marktes, in dem rund 10 Millionen Haushalte über einen Satelliten-Empfang verfügen. Über ihre Pläne für USA und Europa wurde auf der Pressekonferenz nichts bekannt. Auf diesen Märkten ist der TV-Empfang via Kabel verbreiteter als über Satellit.

Für den Satellitendienst in Japan sprechen außerdem die im internationalen Vergleich hohen Telefongebühren des Monopolisten „Nippon Telegraph and Telephone Corp.“ (NTT). Diese würden durch Satelliten-Downloads eingespart. Interessanterweise wird Nintendo (die das Satellitenmodem entwickeln) keine Spiele über den neuen Dienst anbieten. Diesen Markt möchte der Konsolen-Gigant wohl mit keinem teilen – daß die Satellitenerfabrungen mittelfristig auch den Videospielern zugute kommen, steht für uns MAN!ACs außer Frage.

DreamTeam, Japano-Lizenznehmer & Co.: Auf dieser Seite seht Ihr welche Firmen momentan für das Nintendo 64 entwickeln und welche Spiele Ihr erwarten könnt.

WORLD

CAPCOM

Obwohl Capcom noch kein offizielles Statement zu geplanten Nintendo-64-Spielen gibt, rechnen wir fest mit einem Engagement für die Konsole. Als wahrscheinliches Nintendo-64-Debüt von Capcom wird von der japanischen Fachpresse ein aufgemotztes **Street Fighter 2** erwartet. Auch ein neues **Ghouls'n'Ghosts** wird in Fernost heiß ersehnt.

ENIX

Seit Squares Ausstieg (Friedensgespräche werden bereits geführt) ist Enix wieder Nintendos Lieblings-Rollenspielentwickler. Ein 64-Bit-**Dragonquest** wird aber erst mit der Veröffentlichung des 64DD-Laufwerks erscheinen.

HAL

Das Nintendo-treue Software-Haus hat in den letzten Jahren fast nur noch **Kirby**-Spiele produziert. Oder erinnert sich noch irgendjemand an "Super Dunkshot" oder "Arcana" von 1992?

HUDSON

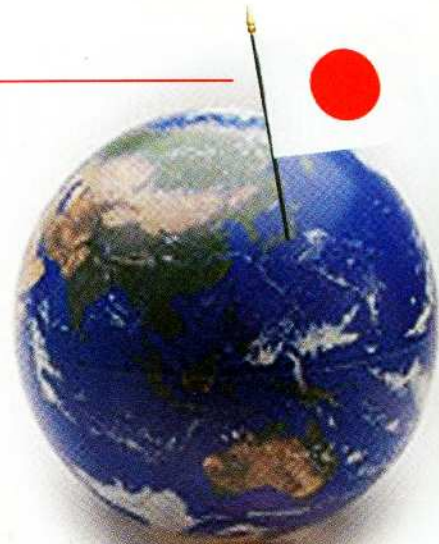
Die Erfinder von Bonk und Bomberman besitzen seit geraumer Zeit Nintendo-64-Lizenz und -Entwicklungssystem. Ihr erster Titel (**Kindaichi Shonen No Jikenbo**) erscheint noch 1996, ist aber ist für Deutschland voraussichtlich kein Thema. Außerdem sind die Sportsimulation **Super Power League** sowie **Super Bomberman 64** angekündigt. Letzteres ist eine exklusive 64-Bit-Version des Multi-Player-Spektakels mit gerenderten Spielfiguren.

IMAGINEER



Kein Fall für Deutschland: Diese Baseball-Simulation ist das erste einer Reihe von N64-Spielen von Imagineer.

Das japanische Software-Haus ist dafür bekannt westliche Bestseller nach Japan zu portieren, wird für das Nintendo 64 aber drei Original-Entwicklungen anbieten. Die Fußball-Simulationen **Dynamite Soccer** und **Netto Pro Baseball Stadium King** erscheinen definitiv noch in diesem Jahr, das Autorennen mit dem Arbeitstitel **Multi Racing** aber erst 1997.



KONAMI

Als eines der ältesten Software-Häuser Japans stand Konami als N64-Lizenznehmer schon lange fest. Noch vor Weihnachten wird Konami ein Baseballspiel der in Japan erfolgreichen **Powerfull Pro**-Serie sowie ein auf **International Superstar Soccer** aufbauendes Fußball veröffentlichen. Als sicher gilt die Fertigstellung eines noch unbenannten Denkspiels, gerüchtweise ist auch ein neues **Goemon** in der Mache. Über die Fortführung anderer Serien (Castlevania, Probotector oder Parodius) ist nichts bekannt.

SETA

Außerhalb Japans ist der Hersteller der bereits ausgelieferten **Shogi**-Brettspielsimulation für das Nintendo 64 so gut wie unbekannt. Kein Wunder: Die Firma verdient hauptsächlich mit Mahjong-Simulationen für jede Plattform ihre Yen. Auf den Konsolen lieferte Seta mit "Desert Fighter" und "Exhausted Heat" bislang lediglich zwei traditionelle Action-Spiele aus. Setas weitere Nintendo-64-Pläne sind uns nicht bekannt.

ACCLAIM

Der Software-Gigant hat in den letzten Jahren massenhaft Comic-Verlage und Entwicklungs-Häuser eingekauft (Probe, Sculptured Software, Iguana) und eine 3D-Spezialabteilung eingerichtet (die „Advanced Technology Group“). Acclaim wird wahrscheinlich eine Menge Nintendo-64-Spiele entwickeln, doch bislang wurde nur die 3D-Urwald-Jagd **Turok** vorgestellt.

GAMETEK

Der Software-Hersteller entwickelte in den letzten Jahren für nahezu jede Konsole, gilt jedoch in erster Linie als PC-Spezialist. Seine actionlastige Anime-Umsetzung **Robotech** soll noch in diesem Jahr für das Nintendo 64 erscheinen.

OF NINTENDO

GT

Die amerikanische Firma hält einige Lizenzen, die hierzulande fest auf dem Index sitzen. Doch auch Deutschland-kompatible Spiele wie "Hexen" oder "Quake" vermarktet GT für Konsolen und den PC. Für Nintendo-64-Besitzer kündigt GT das Action-Spiel *Ultra Combat* an.

LUCASARTS

LucasArts gilt als eines der besten Entwicklungshäuser und besitzt durch die Firmemutter verkaufsträchtige Lizenzen. Als 2nd-Party-Lizenznehmer von Nintendo tritt LucasArts als Entwicklungsteam hinter dem *Star Wars*-Spiel *Shadow of the Empire* auf. Weitere Spiele sind momentan nicht angekündigt – zudem sich der "Shadow"-Release eventuell verschiebt.

MINDSCAPE

Die Tochter des Medienriesen Pearson besitzt erstklassige Entwicklungshäuser in den USA und Europa, will aber vorerst nur ein N64-Spiel anbieten. Auf internationalen Messen gab's von *Monster Duck* jedoch noch nichts zu sehen.

ANGEL STUDIOS

Aus der einstigen Computer-FX-Schmiede für Hollywood wurde in den letzten Monaten ein Full-Time-Spieleentwickler mit Schwerpunkt auf Nintendo 64. Nach einem kleineren Auftrag für Sega wird *Buggie Boogie* das erste Nintendo-64-Spiel der Kalifornier, die gleichzeitig an der Sport-simulation *Ken Griffitb Baseball* (ebenfalls für Nintendo) rendern. Zukünftige Spiele will Angel eventuell selbst vermarkten.

WILLIAMS

In den 80er Jahren schluckte der Automatenhersteller Williams den fusionierten Mitbewerber Bally/Midway, vor wenigen Wochen übernahm er die Atari-Automatenabteilung von Time War-

ner. Dabei fiel ihnen auch das Nintendo-64-*Wayne Gretzky Hockey* in die Hände. Der Arcade-Marktführer entwickelt exklusive Nintendo-64-Spiele, aber auch Umsetzungen wie *War Gods* und *Robotron X*.

ELECTRONIC ARTS

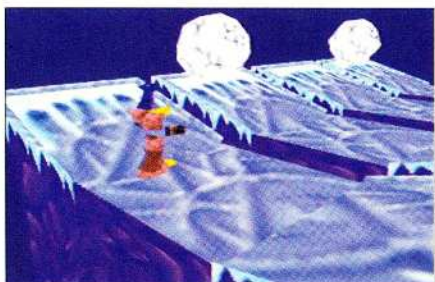
Durch einen gewaltigen Back-Katalog, die Fantasy- und Science-fiction-Spiele von Origin und Bullfrog und der renommierten EA-Sport-Serie ("FIFA Soccer", "NHL Hockey", "Madden Football") ist Electronic Arts der wichtigste unabhängige Spiele-Publisher der westlichen Welt. Mit einem neuen *FIFA Soccer* beginnt EA sein Nintendo-64-Engagement.

INTERPLAY

... verfügt über einen direkten Draht nach Hollywood und Nintendo-64-Lizenz. Vielleicht gerade wegen ihrer Verbindung zu Paramount ließ die Firma des "Bard's Tale"-Schöpfers Brian Fargo bislang die Finger von Kinoumsetzungen und schuf lieber selber Leinwand-würdigen Content. David Perry's Shiny Entertainment ist eine Tochter von Interplay. Interplay wird als erstes eine verbesserte Version des PC-Hits *Descent* anbieten.

VIRGIN

Die Viacom-Tochter Virgin Interactive Entertainment ist eine der erfahrensten und erfolgreichsten Computer- und Videospielehersteller und entwickelt in den USA und England. Neben den "Command & Conquer"-Erfindern Westwood gehört auch Burst (ehemals „Virgin Studios“) zu Virgin. Mit *Freak Boy* stellte das In-House-Team eine N64-Entwicklung vor. Weitere Virgin-Spiele für das Nintendo 64 gelten als sicher – in diesem Jahr wird jedoch keines mehr erscheinen.



"Freak Boy": Virgins erstes Nintendo-64-Spiel mischt Denk- und Action-spielelemente.

H2O:

Sorry, zu diesem Entwickler fällt nicht einmal Winnies Mega-Datenbank etwas ein! Unseres Wissens nach müßte das 3D-"Tetriz"-Remake *Tetriz Phear* das erste Spiel der Kanadier sein.



Titel	Hersteller	Genre	Erscheint:
Blast Corps	Nintendo	Action	Herbst
Body Harvest	Nintendo	Action/Strategie	Herbst
Buggie Boogie	Nintendo	Action	November
Cruis'n USA	Nintendo	Rennspiel	30. September
Duke Nuke'em 64	k.A.	Action	1997
Dynamite Soccer	Imagineer	Sport	Herbst
FIFA Soccer	Electronic Arts	Sport	Herbst
Freak Boy	Virgin	Action	1997
Golden Eye	Nintendo	Action	Oktober
Ken Griffey Jr. Baseball	Nintendo	Sport	Herbst
Killer Instinct 2	Nintendo	Beat'em Up	Herbst
Kindaichi Shonen No Jikenbo	Hudson	k.A.	Herbst
Kirby's Air Ride	Hal	Geschicklichkeit	erschienen
Mission Impossible	Ocean	Action	Herbst
Monster Dunk	Mindscape	Sport	Herbst
Multi Racing	Imagineer	Rennspiel	1997
NBA Hangtime	Williams	Sport	Herbst
Netto Pro Baseball Stadium King	Imagineer	Sport	Herbst
Pilotwings 64	Nintendo	Flugsimulation	erschienen
Powerfull Pro Baseball	Konami	Sport	Herbst
Robotech	Gametek	Action	Herbst
Robotron X	Williams	Action	1997
Shadow of the Empire	Nintendo	Action	30. September
Silicon Valley	BMG	Action	Herbst
Star Fox 64	Nintendo	Action	k.A.
Super Bomberman 64	Hudson	Action	Herbst
Super Mario 64	Nintendo	Geschicklichkeit	erschienen
Super Mario Kart R	Nintendo	Rennspiel	Oktober
Super Power League	Hudson	Sport	Herbst
Tetriz Phear	H2O	Denkspiel	30. September
Turok	Acclaim	Action	Herbst
Ultra Descent	Interplay	Action	Herbst
War Gods	Williams	Beat'em Up	Herbst
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	30. September
Wayne Gretzky Hockey	Williams	Sport	Herbst
Winning Eleven/International Superstar S.	Konami	Sport	Herbst

DMA

Von der einstigen Freundschaft zwischen dem "Lemmings"-Entwickler DMA und Nintendo ist derzeit nicht mehr viel zu spüren. Sicher ist, daß Nintendo zumindest das Action-Spiel *Body Harvest* vermarktet, weitere DMA-Titel für das Nintendo 64 erscheinen aber voraussichtlich bei der Bertelsmann-Tochter BMG Interactive Entertainment. Laut Produkt-Manager Gary Penn sind die Engländer von der Nintendo-64-Hardware begeistert und kommen mit ihrem zweiten Action-Knaller (*Silicon Valley*) gut voran.

RARE

Der traditionsreiche englische Entwickler (mit Render-Farm und kleiner Automatenabteilung) ist mittlerweile eine Nintendo-Tochter und mit Projekten gut ausgelastet. Nach *KI 2* programmiert Rare die verspätete Filmumsetzung *007: Golden Eye* (Ballerei aus der Ich-Perspektive) sowie den Vehikel-Feldzug *Blast Dozer*. Mit Sicherheit liegen bei Rare schon weitere Nintendo-64-Projekte auf dem Tisch – vielleicht sogar ein neues *Donkey Kong*...



SUPER MARIO 64 DAS BESTE

Mario in 3D – Meister-Designer Miyamoto und sein Team arbeiteten über drei Jahre daran, ihrem Lieblings-Klempner ein Polygon-Outfit zu verpassen und eine unvergleichliche 3D-Welt zu erschaffen.



Das Warten hat ein Ende: Nach über einem Jahr der Ankündigungen, Bildschirmfotos und Terminprobleme darf der Kunde endlich Hand anlegen. Alleine an diesem 64-MBit-Modul hängen Wohl und Wehe der Konsole: Erfüllt „Super Mario 64“ die exorbitanten Spielspaß-Erwartungen, kann Nintendo die Rückschläge der letzten

das die vier möglichen Spielstände verwaltet. Um den Cursor zu bewegen, senken



wir unseren Daumen in bewährter Manier auf das Steuerkreuz – doch nichts tut sich. Der Cursor, ebenso wie später Mario, wird nämlich mit dem analogen Mini-Joystick in der Mitte des Joypads gesteuert.

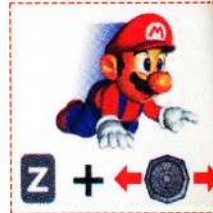
So, jetzt geht's aber los: Vor unseren Augen erblüht ein idyllisches Märchenschloß mit Wassergraben, Burgmauern, Türmen und prächtiger Parklandschaft ringsum. Hier tummelt sich Mario die nächsten paar hundert Spielstunden und erkundet auf bewährte Weise das Terrain. Die einzelnen



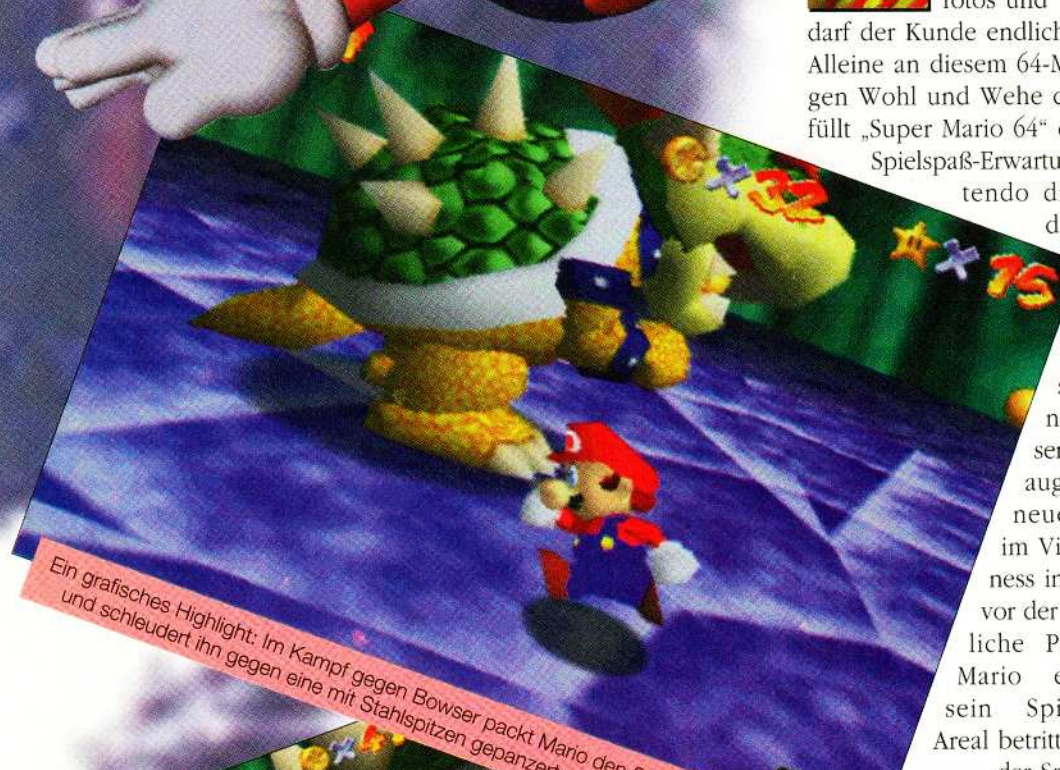
Jump'n'Run-Szenarien befinden sich (meist) hinter Spezial-Türen, die Mario mit dem passenden Equipment öffnen kann. Die Reihenfolge, wann



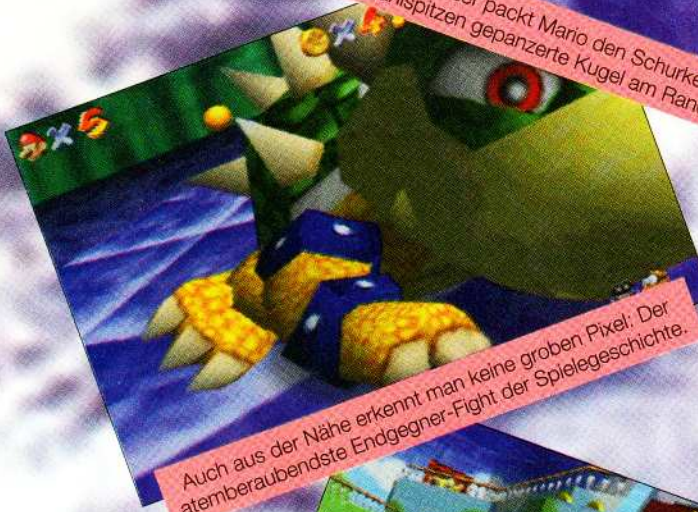
man welche Levels abgrast, ist nicht strikt vorgegeben. Je nach Laune erkundet man die verschiedenen Szenarien, die sich im Lauf der



Nach Druck auf die knallrote Start-Taste landen wir in einem japanischen Menü,



Ein grafisches Highlight: Im Kampf gegen Bowser packt Mario den Schurken am Schwanz und schleudert ihn gegen eine mit Stahlspitzen gepanzerte Kugel am Rand der Arena.



Auch aus der Nähe erkennt man keine groben Pixel: Der atemberaubendste Endgegner-Fight der Spielgeschichte.



Links unten betrachtet Mario das Märchenschloß aus der Nähe, oben werft Ihr einen Blick in das Innere der Burg.



Wie praktisch, daß diese rotierenden Quader eine Öffnung haben, in der sich Mario vor dem Zerquetschen in Sicherheit bringen kann.

SPIEL DER WELT?



Tödliche Hindernisse, soweit das Auge blickt: Bevor Ihr Bowser das erste Mal besiegt, müßt Ihr Euch durch eine knifflige Unterwelt kämpfen.



Nur nicht vom Pfad der Tugend abkommen: Wenn Mario in den Lava-Tümpel fällt, verbrennt er sich den Hosenboden.



Zeit ändern. So muß man die Areale definitiv mehrmals aufsuchen, um alle Geheimnisse und Gegenstände aufzustöbern. Euren Erfolg meßt Ihr an gelben Sternen, die Mario nach Erledigung bestimmter Aufgaben erhält.



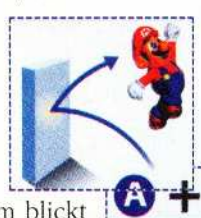
In diesem Kurs kann man insgesamt sechs Sterne sammeln, fünf davon haben wir schon ergattert.

Jedesmal, wenn Ihr einen Level betretet, seht Ihr, wieviele von den möglichen sechs Sternen Ihr in diesem Areal schon erobert habt (insgesamt gibt's etwa 100 Sterne). Nach Aushändigung eines Sternes wird der Spielstand gespeichert.



Umsetzung ist jedoch einzigartig. Mit dem Analog-Joystick steuert Ihr Mario durch eine 3D-Landschaft, wie sie realisti-

scher noch nie dargestellt wurde. Die üblichen Polygon-Fehler aller Playstation- und Saturn-Spiele sind praktisch nicht vorhanden. Außerdem blickt Ihr so weit, so hoch und so tief in die Szenerie, daß Ihr einen watschelnden



Mini-Pinguin noch auf einen halben Kilometer erkennt. Dieser detaillierte Fernblick ist einmalig und so atemberaubend, daß es einem noch nach Stunden die Sprache verschlägt.

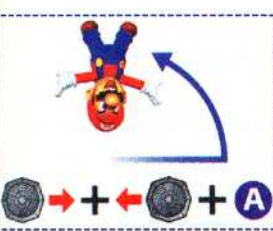
„Super Mario 64“ zeigt eindrucksvoll, daß das Nintendo 64 in Sachen Polygon-Optik die absolute Referenz darstellt – eine sachgemäße Programmierung vorausgesetzt.



Die technische Umsetzung ist das eine, die liebevolle und witzige Gestaltung von Objekten und Umwelt das andere. Die verschiedenen Anwohner sind so hinreißend komisch animiert und passen



so perfekt in das Ambiente, daß auch das letzte Mißtrauen in ein 3D-Mario zerstreut wird. Die Charaktere gewinnen dank perfekter 3D-Animation derart an Ausstrahlung, wie wir es nie für möglich gehalten hätten.

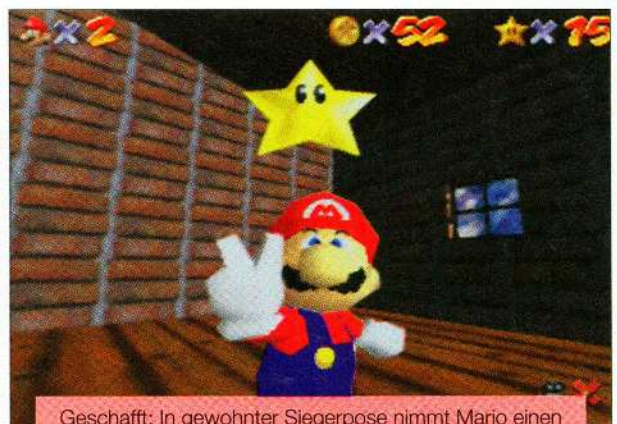


3D-IDYLLE

Die Beschreibung von Mario's Aufgabe klingt vertraut, die grafische



In dem Wüsten-Level trifft Mario auf seltsame Anwohner – und viel Treibsand.



Geschafft: In gewohnter Siegerpose nimmt Mario einen von etwa 100 Sternen in Empfang.



Mario kann sich auch an Gittern entlanghangeln. Insbesondere im Pyramiden-Level kommt dieses Talent zum Tragen.



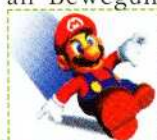
MAGIC MARIO

Der bestanimierte Charakter ist natürlich Mario: Jedes Polygon muß wohl hundertfach überarbeitet worden sein, um diese perfekte Geschmeidigkeit der aberwitzig vielen Mario-Animationen zu gewährleisten. Alle möglichen Mario-Manöver zu erläutern, würde den Rahmen dieses Tests definitiv sprengen, dafür haben wir die Original-Move-Liste der Anleitung abgebildet. So könnt Ihr Euch über



könnt Ihr die Kameraposition eigenhändig korrigieren. Mit den vier gelben Tasten rechts auf dem Joypad rotiert Ihr das Spielfeld nach rechts und links bzw. zoomt es heran und wieder weg. Die

eigentlichen Aktionen werden mit den Feuerknöpfen A und B ausgeführt. Mit der einen Taste springt Mario, mit der anderen schlägt er zu bzw. greift nach etwas, das er



natürlich mit sich herumtragen kann. Außerdem müßt Ihr den Z-Taster auf der unteren Seite des Joypads nutzen, wenn sich Mario nach einem Sprung mit voller Wucht auf den Hosensboden setzen soll, um beispielsweise einen Pflöck in die Erde zu rammen. Darüber hinaus gibt's drei zusätzliche Features. Im Lauf des Abenteuers lernt Mario fliegen, verwandelt sich in einen metallischen Terminator (kann damit u.a. unter Wasser laufen) und wird unverwundbar.

Wenn Mario einen kleinen Pinguin aufgabelt und ihn via Rutschpartie zu seiner Mama bringt, winkt ein Stern.



QUANTENPHYSIK



Eines der Highlights von „Super Mario 64“ ist die Umsetzung der physikalischen Gesetze. Wenn Mario etwas trägt, läuft er entsprechend langsamer. Mit Anlauf kommt er eine

Steigung schneller und höher hinauf als ohne. Je steiler das Gefälle, desto rasanter rutscht Mario auf allen Vieren hinunter. Überhaupt spielen Rutschbahnen eine große Rolle: Nicht nur in speziellen Schlid-



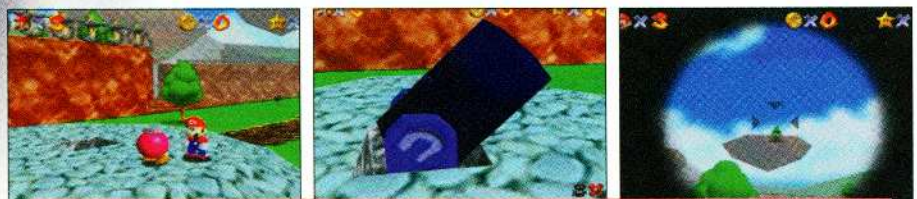
Mal abgesehen von den ganzen Special Moves verbringt Mario die meiste Zeit laufend. Via Joystick lenkt Ihr ihn in alle Richtungen, die Perspektive paßt sich Euren Steuerbewegungen an und schaltet meist automatisch auf den idealen Sichtwinkel. Damit Ihr aber nicht auf die Entscheidungen des virtuellen Regisseurs angewiesen seid,



Den "Traum vom Fliegen" erfüllt nicht nur "Pilotwings", auch Mario erhält einer Fliegerkappe, mit der er über den Wolken segelt. Sie verbirgt sich in den roten Ausrufezeichen-Kästen.



Mehrmals im Spiel rast Mario verschiedene Rutschbahnen entlang – meist gegen einen tierischen Freund.



Wenn Mario mit der rosa Kugel spricht, öffnet sich der Zugang zu unterirdischen Kanonen, und Mario wird in die Ferne geschleudert – die Richtung könnt Ihr via Zielkreuz bestimmen.



Unter Wasser frisst Mario seinen Energievorrat durch den Genuß von gelben, roten und blauen Münzen wieder auf.



Kaum kommt Ihr in die Nähe dieses Klaviers, dreht das mißmutige Musikinstrument durch und verfolgt Euch.

Zonen hinab, versinkt im unterirdischen Wüstensand und erforscht eine gruselige Geister-Behausung.



Wenn Mario unverwundbar ist, wirkt der Klempner plötzlich gepixelt und halb durchsichtig.



Wer alle acht roten Münzen in einem Level sammelt, erhält als Dankeschön einen gelben Stern.

FAZIT

„Super Mario 64“ ist der Knaller, den sich alle erhofft haben – und noch mehr! Auf den verschiedenen Messen konnte man sich zwar einen Eindruck von der grafischen und technischen Extraklasse machen, die dem Spiel zugrundeliegt, doch die wahre Genialität erfährt man erst nach intensi-



vem Spielen. 3D-Optik und Mario-Spielspaß feiern eine Traumphochzeit wie man sie bislang noch nicht erlebt hat.

In Sachen Spielwitz und Liebe zum Detail hat sich die Nintendo-Crew selbst übertroffen. Selbst die bisherigen Mario-Ignoranten in der Redaktion konnten sich dem Charme und der Perfektion der Polygon-Grafiken nicht entziehen.

Angenehm fällt auch der Surround-Sound auf, der traditionell nicht mit wummernden Rhythmen, sondern mit dezenten Melodien überzeugt. Die Songs sind ganz im Stil der bisherigen Mario-Musik gehalten, die Soundeffekte wurden gegenüber den 16-Bit-FX dramatisch verbessert.

So gibt Mario verschiedene Sprach-Samples von sich, die optimal zur Atmosphäre passen. mg



で移動



der-Levels nimmt Mario tüchtig Fahrt auf. Ein Großteil des Geländes besteht aus schiefen Ebenen, die Mario zum Verhängnis werden. Dies entpuppt sich jedoch nicht als nerviger Schwierigkeits-Multiplikator, sondern als grandioser Spaß-Koeffizient. Schon nach wenigen Minuten steuert man Mario mit soviel Lust durch die Gegend, als hätte man schon immer mit dem Analog-Stick gelenkt. Intuitiv entscheidet man sich für das richtige Daumen-Kommando und empfindet die Rutschpartien als reine Freude.



DIE LEVELS

Um an die begehrten Sterne zu kommen, muß Mario sein vielseitiges Talent beweisen. Manchmal ist ein Obermütz zu besiegen, den Ihr am Schwanz packt und in die Tiefe schleudert. Dann liefert Ihr Euch ein Wettrennen mit einer Schildkröte zum Gipfel des Berges. Oder Ihr sollt einen Baby-Pinguin sicher in die Arme von Mutter-Pinguin bringen. Und Ihr müßt natürlich Rätsel lösen! „Super Mario 64“ stellt in dieser Hinsicht eine größere Herausforderung als alle anderen Mario-Jump'n'Runs zusammen. Dies liegt einerseits an dem etwas mehr Puzzle-durchsetzten Spiel-



konzept, zum anderen an der Vielzahl japanischer Hinweise, die zur Lösung von Problemen durchaus wichtig wären. Mit viel Geduld und Ausprobieren kommt man zwar auch so auf den Trichter, doch ein Japanologe hat deutliche Vorteile. Zumal der Weg selten vorgegeben ist. Anders als bei den 2D-Hüpfspielen, die bestenfalls mit Abzweigungen verwirren, könnt Ihr die 3D-Landschaften jetzt auf 360-Grad-Basis erkunden. Das gilt für die Schneelandschaft ebenso wie für die atemberaubende Unterwasserwelt, in der Ihr u.a. ein versunkenes Schiff inklusiv Riesenmoräne bergt. Insgesamt gibt es um die 15 grund-

verschiedene Erlebniszonen, die soviel versteckte Bereiche, überraschende Aktivitäten und herzerfrischende Gags parat haben, wie Ihr es von einem Mario-Spiel erwartet. In dem anfangs zugänglichen Märchenschloß sind die Türen zu den einzelnen Abschnitten noch übersichtlich angeordnet, später betretet Ihr weitere Gebäude, die ein wesentlich komplexeres Layout aus Gängen und Türen aufweisen. Ihr taucht in dämonische Lava-



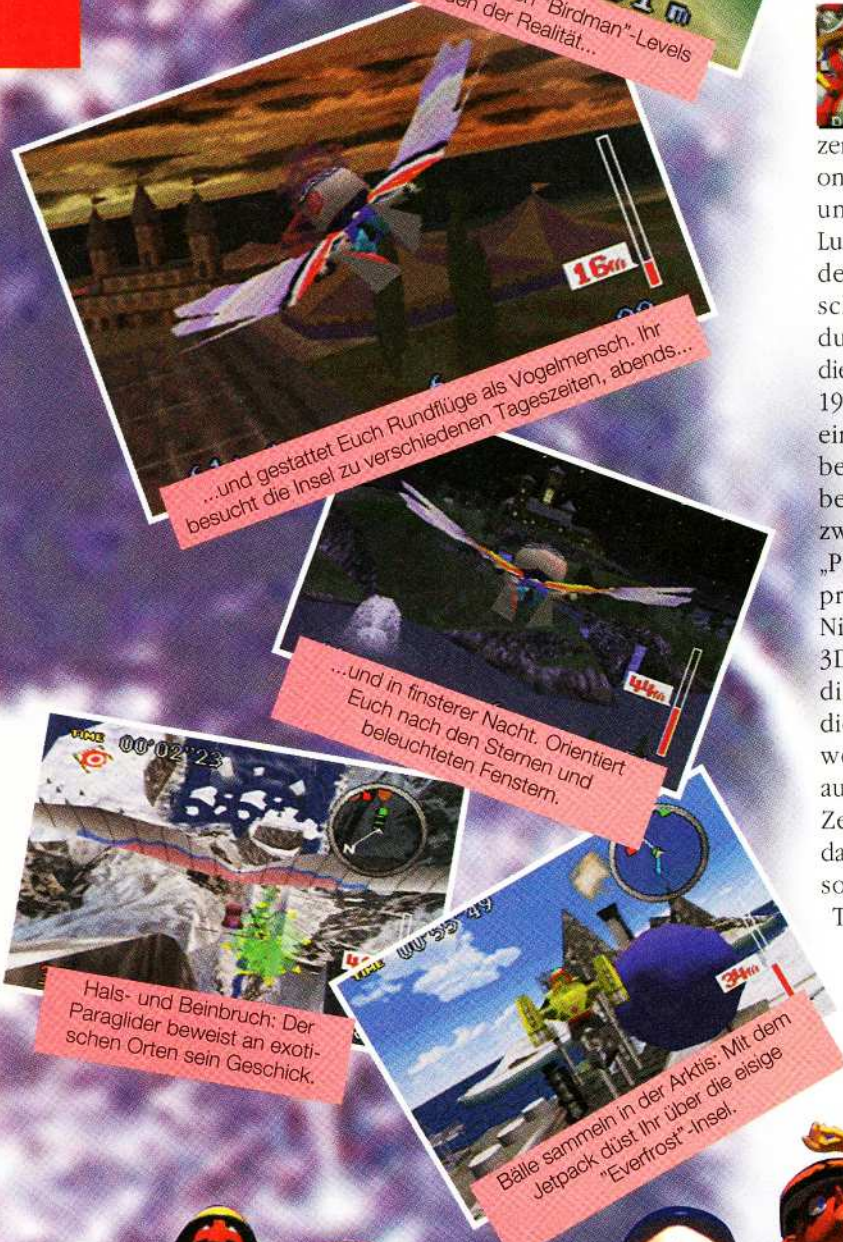
Um einen Level zu betreten, springt Ihr meist in Wandbilder, die sich als Eingangspforten entpuppen. Auch der Bodenstrudel ganz rechts ist ein Level-Eingang.

mBit 64		Japan	
SYSTEM	NINTENDO 64		
HERSTELLER	NINTENDO		
BRD-RELEASE	MÄRZ '97		
SPIELSPASS	97%		

Einfach unglaublich:
Perfektes 3D-Mario mit allen Miyamoto-Tugenden, grafisch ein einziges Kunstwerk.

PILOTWINGS 64 DER TRAUM

Unter den Design-Vorgaben von Shigeru Miyamoto arbeitete ein Team von Simulations-Spezialisten am Flieger-Remake: Ein schwereloses Vergnügen mit hohem Schauwert.



Ein Menschheits Traum geht in Erfüllung: In den "Birdman"-Levels verläßt "Pilotwings" den Boden der Realität...

...und gestattet Euch Rundflüge als Vogelmensch. Ihr besucht die Insel zu verschiedenen Tageszeiten, abends...

...und in finsterner Nacht. Orientiert Euch nach den Sternen und beleuchteten Fenstern.

Hals- und Beinbruch: Der Paraglider beweist an exotischen Orten sein Geschick.

Bälle sammeln in der Arktis: Mit dem Jetpack düst Ihr über die eisige "Everfrost"-Insel.



Noch vor wenigen Jahren, als RISC-Computer für sechsstellige Beträge den Besitzer wechselten, lag jeder SGI-Workstation eine 3D-Animation bei: Mit Flügen und Fahrten in Echtzeit zeigten die Luxus-Rechner, was in ihnen steckt. Auf der „Reality-Engine“ schipperte ein Kahn durchs Hafenbecken, die „Infinity Reality“ von 1996 läßt Benutzer über einen Gletscher schweben. Auf diese Demos beruft sich Nintendos zweites 64-Bit-Spiel: An „Pilotwings 64“, der Co-Produktion zwischen Nintendo und dem US-3D-Spezialisten Paradigm, sieht man, wie dicht die 64-Bit-Spielwelt dem 3D-Business auf den Fersen ist.

Zeigt „Super Mario 64“ das Spieldesign-Maximum auf dem N64, so soll „Pilotwings“ die Simulationstauglichkeit der Hardware beweisen. Die Animation von vier idyllischen Inseln mit Waldstücken, Tälern und Stränden steht im Mittelpunkt des Titels, in dem es weder Bösewichte noch Power-Ups gibt. „Pilotwings“ ist eine Flugsimulation im engsten Sinne: Das Entwicklungshaus Paradigm schrieb Software für Militär und Forschung, bis sie Nintendos Ruf erteilte. Als offizielle Programmierer wichtiger N64-Tools kennen sie die Hardware bis auf den letzten Chip. Gut möglich also, daß „Pilotwings“ das technisch Machbare bereits im ersten Anlauf zeigt und auch folgende Flugspiele kaum noch Verbesserungen bringen.

Die Grafik kommt aus dem Workstation-Bereich, die schnörkellose Spielmechanik aus Nintendos Archiv: Wie im 16-Bit-„Pilotwings“ seid Ihr in eine Flugschule eingeschrieben, die sich auf extreme Vehikel spezialisiert hat. Mit einer von sechs Spielfiguren absolviert

Ihr Tests mit dem Drachen, dem Gyro-Helikopter und dem Raketenrucksack. Ihr durchschwebt Ringe über dem karibischen „Holiday Island“, umfliegt Wetterballons auf der eisigen Polarinsel „Everfrost“, landet auf Schwebplattformen oder besucht eine Großstadt in „Little USA“.

Mit jedem Vehikel ändert sich Eure Steuerung: Als Drachengleiter seid Ihr von der Luftströmung abhängig, die Ihr als hellen Dunst deutlich erkennt. Als Jet-Pack-Pilot schwenkt Ihr Eure Raketenrucksack, im Gyro-Helikopter arbeitet Ihr mit Ruder und Rotoren. Auch die Armatoren passen sich Eurem Fluggerät an. Da die gelben Knöpfe zur Einstellung der Sichtperspektive dienen und ein seitlicher Taster in die Ego-Optik zoomt,



Habt Ihr die Grunddisziplinen (oben) gemeistert, öffnet sich ein neues Menü mit drei mal drei Extraspielen.



Im Höhennebel: Als Drachenflieger seid Ihr von günstigen Luftströmungen abhängig.



Schweben in der Ego-Perspektive: Mit seitlichem Taster und gelben Feuerknöpfen kontrolliert Ihr die 3D-Kamera.

VOM FLIEGEN



Ein "Pilotwings"-Held dreht durch: Den Frust über eine verpatzte Aufgabe laßt Ihr an Hotels und Kreuzfahrtschiffen aus – zum Glück können Eure Raketen keinen Zivilisten verletzen.

ist das Nintendo-64-Joyypad gut belegt. Der Z-Trigger unterhalb des 3D-Sticks dient zum Fotografieren der Landschaft (die Schnappschüsse seht Ihr später ein), nur Gyrokopter-Piloten betätigen damit ihre Bordraketen.

In jeder der drei Grund-Disziplinen müßt Ihr die „Beginner“-Kurse mit Bronzeadler (ab 70 Punkten), Silber- oder gar Goldauszeichnung (90 Punkte und mehr) bestehen, bevor Ihr zur A-Klasse zugelassen werdet. Ist Euch eine Aufgabe zu knifflig, dürft Ihr einen Alternativ-Test wählen: So stehen Gyro-Kopter-Piloten Geschicklichkeits-Parcours zur Wahl, in denen Ihr Ringe durchfliegt, aber auch Baller-Level mit schwebenden Zielscheiben. Mit Absolvierung einer Klasse (Adlerauszeichnung in jeder Disziplin) rückt Ihr in die nächste vor, dürft aber auch einen Flug



Start und Landung gehören zum Alltag jedes Gyro-Piloten. Glückt Euch Letzteres tadellos, gibt's Bonuspunkte.

als „Birdman“ absolvieren: Wie ein Vogel laßt Ihr Euch von Strömungen tragen, segelt majestätisch mit dem Wind oder schlägt kraftvoll mit den Armen. Die „Birdman“-Steuerung hat sich „Pilotwings“ vom Klassiker „Joust“ abgeschaut: Je schneller Ihr den Feuerknopf drückt, desto heftiger schlägt Ihr mit den Armen. Im Gegensatz zu den realen „Pilotwings“-Vehikeln (selbst Kanonenkugel, Skydiver und Sprungstiefel basieren auf echten Vorbildern) gönnt Euch der Birdman übermenschliche Kontrolle über Eure Flugbahn. Nicht nur durch Fantasy-Einfälle wie diese zeigt Nintendo, daß Simulationen nicht trocken sein müssen und sich Realismus und Fiktion prächtig verstehen. „Pilotwings“ ist im wahrsten Sinne des



Landung auf schwebenden Plattformen: Sagt Euch die Aufgabe nicht zu, wählt Ihr einen Alternativ-Level.



Die 3D-Karte jeder "Pilotwings"-Insel ist animiert und stufenlos zoombar (links). Rechts das Optionsmenü: Der obere Text verweist auf das Fotoalbum, das zweite Wort führt Euch ins Soundmenü.



Gesetz der Schwerkraft: Im Steigflug spürt Ihr die physikalischen Kräfte an Eurem Gyrokopter zerran.



Little USA: Diese Insel ist mit gewaltigem Weidegebiet und eindrucksvollen Städten Nordamerika nachempfunden.



Im Sturzflug auf den Badestrand: Als Gyropilot durchfliegt Ihr Ringe oder feuert auf schwebende Zielscheiben.

Wortes rundum geglückt, zeigt die beste 3D-Grafik in einem Videospiel und ist geschmückt mit tollen Stereo-Soundeffekten. Verästelte Missionsstruktur und Punktesystem führen Anfänger behutsam an die Aufgabenstellung heran, halten aber auch für Routiniers noch Herausforderungen (und Gags) bereit.

„Pilotwings 64“ ist nicht das beste Spiel des Jahres, aber das gelungenste VR-Erlebnis außerhalb einer amerikanischen Militäreinrichtung. Mit Analog-Steuerung und authentischer Physik für Luft, Licht und Bewegung hat Nintendo den entscheidenden Schritt in die Zukunft des Videospieles getan. *wi*



Wie sein Super-Nintendo-Vorfahr enthält auch das "Pilotwings 64"-Modul eine Batterie.

Im oben gezeigten Menü wählt Ihr zwischen maximal zwei Spielständen, die gleichzeitig auf Modul gehalten werden.

Ob sich die Spielstände von "Mario", "Pilotwings" & Co. später auch auf die transportablen Memory-Cards auslagern lassen, ist nicht bekannt, aber recht unwahrscheinlich.



64 MBit
6 Jahre

SYSTEM NINTENDO 64
HERSTELLER NINTENDO
BRD-RELEASE MÄRZ 97

SPIELSPASS 85%

3D-Spaß zwischen Spiel und Flugsimulation: Perfekte Physik und gewaltige Grafik entschädigen für den Mangel an Action.

ANDRETTI

Mario auf der Überholspur: Zusammen mit seinen tempoverrückten Verwandten Michael und Jeff präsentiert die Rennsportlegende Mario Andretti das neueste PS-Motodrom aus der EA-Sports-Kollektion.

Eine schrecklich schnelle Familie: Der ehemalige Formel-1-Weltmeister Mario Andretti sitzt trotz seiner 56 Jahre fest im Cockpit – gleichzeitig trumpft sein Sohn Michael als Indy-Car-Champion auf und Cousin Jeff verdient sich seine ersten Motorsport-Sporen als „Rookie of the Year“ in der Indy-Car-Serie. Als EA Sports über ein neues Rennspiel grübelte, erinnerte man sich an die verrückte US-Familie und band das PS-Triumvirat in die Entwicklung von „Andretti Racing '97“ ein.



Jeff Andretti
 BIRTH: 01/04 - Bethlehem, PA
 HEIGHT: 5' 8" WEIGHT: 148 lbs
CAREER HIGHLIGHTS:
 • 1991 Indy Car Rookie of the Yr.
 • 1991 Indy 500 Rookie of the Yr.
 • 1983 USAC Pro Ford Champ



Mario Andretti
 BIRTH: 02/28/40 - Montona, Italy
 HEIGHT: 5' 7" WEIGHT: 160 lbs
CAREER HIGHLIGHTS:
 • Four time Indy Car Champion
 • 1978 F1 World Champion
 • 1979 Indy 500 Champion



Michael Andretti
 BIRTH: 10/05/62 - Bethlehem, PA
 HEIGHT: 5' 7" WEIGHT: 148 lbs
CAREER HIGHLIGHTS:
 • 31 Indy Car victories
 • 1991 Indy Car Champion
 • 1993 Formula Mondial Champ

RUNNING IN THE FAMILY

Der Italo-Amerikaner Mario Andretti hat beinahe alles gewonnen, was mit schnellen Autos in Verbindung steht. 1978 wurde er Formel-1-Weltmeister mit Lotus, 1979 Indy-500-Champion und gleich vier Mal sahnte er die Indy-Car-Trophäe ab. Auch Sohn Michael hat mit seinen 34 Jahren schon eine Menge erreicht. Nachdem er 1991 Indy-Car-Champion wurde, versuchte er sich kurzzeitig als Formel-1-Pilot bei McLaren. Als der Erfolg auslieb, kehrte er zur Indy-Car-Serie zurück und sammelte bis heute 31 Siegestrophäen. Mindestens genausoviele Pokale will demnächst Cousin Jeff erfahren, der 1991 als „Rookie of the Year“ bei den Indy-Car- und Indy-500-Serien ausgezeichnet wurde.



Rambazamba auf dem Highway:
 In der Wiederholung könnt Ihr jeden Crash detailliert analysieren.



Geisterfahrer voraus: Nach einem 180-Grad-Turn blickt Ihr den Computerautos Auge in Auge.



Tanken & reparieren:
 Geht das Rennen über mehrere Runden, lohnt sich ein Boxenstop.

Die aufwendige Playstation-Produktion bietet zwei verschiedene Spielmodi: Entweder könnt Ihr die etwa 20 Kurse zum puren Vergnügen fahren (und nebenbei die Bestzeiten der Kollegen unterbieten) oder zielstrebig eine Rennfahrer-Karriere aufbauen. Das ganze Geschehen wird von bekannten ESPN- und ABC-Fernsehkommentatoren präsentiert, die nicht nur die einzelnen Strecken vorstellen, sondern auch unterwegs fachliche Anmerkungen machen. Vor dem Start solltet Ihr jedoch die „Racing School“ besuchen, wo der Andretti-Clan zu Dutzenden von Rennsituationen Tips und Tricks bereithält. Diese noch nie zuvor

gezeigten Interviews werden in bildschirmfüllendem Full Motion Video dargestellt und dürften jeden Rennsport-Fan in Entzückung versetzen. So intelligent kann man den CD-Speicherplatz nutzen!
 Nachdem Ihr Euch mit diesen Informationen vollgesaugt habt, sucht Ihr Euch aus einem guten Dutzend Autos das



Individualität ist Trumpf:
 Vor dem Start dürft Ihr Euren Wagen beliebig konfigurieren.



In diesem Menü wählt Ihr aus den knapp zwanzig sehr unterschiedlichen Strecken



Wem die Original-Joypad-Belegung nicht paßt, legt die Kommandos auf beliebige Tasten.



Rasantes Überholmanöver über Stock und Stein: Wer jedoch aufs Grün kommt, verliert an Tempo.

RACING '97



Alle Autos sind mit wunderschönen Original-Texturen der Werbepartner überzogen und sehen auch aus der Nähe fantastisch aus. Hier dotzt ein McDonalds-Auto an die Bande.



Im Rennen gehen knapp zwanzig Autos an den Start, die für viel Verkehr auf der Strecke sorgen.

Original-Texturen bis in den letzten Winkel überzogen. Unterwegs solltet Ihr Euch vor Unfällen hüten – nicht nur, weil Ihr wertvolle Sekunden verliert, sondern weil Ihr dabei Euer Auto sichtbar demoliert. Da liegt schon mal ein Frontspoiler auf der Strecke, Teile des Chassis fliegen durch die Luft, und beängstigende Rauchwolken zeigen Motorprobleme an.

Solltet Ihr

Passende aus und verstellt in der luxuriösen Werkstatt noch das eine oder andere Detail. Dabei stehen Formel-1-typische Flitzer ebenso parat wie die rundum verkleideten Stock-Car-Kolosse. Spoiler, Reifentyp und Gangschaltung richten sich nach Euren Wünschen und sollten für jeden Kurs, darunter befinden sich u.a. lizenzierte Strecken von Vancouver und Toronto sowie der Australian Gold Coast und der Australian Thunderdome, separat eingestellt werden. Daß man Automatik und Gangschaltung aktivieren kann, ist selbstverständlich. Anschließend erkämpft Ihr Euch im Qualifying entweder einen gu-

ten Startplatz oder geht selbstbewußt als letztes Auto an den Start. Drei Perspektiven sind erlaubt: Die Cockpit-Sicht konkurriert mit zwei anderen Blickwinkeln, die Euren Wagen von hinten zeigen. Dabei lohnt sich ein ausführlicher Blick auf die PS-Monster: Die Kultobjekte sind liebevoll aus Polygonen zusammengesetzt und mit



Neben Indy-Car-Flitzern (ähnliche Bauweise wie Formel-Autos) könnt Ihr auch Stock-Cars anwählen.



Kein Wunder: Wer frontal gegen eine Bande prallt, erlebt einen prächtigen Überschlag.



Mario Andretti und seine Verwandten erklären in FMV-Szenen wichtige Grundregeln des Rennfahrens.





Auf einer Playstation dürfen maximal zwei Spieler an den Start. Koppelt Ihr jedoch zwei Konsolen, rasen bis zu vier PS-Freaks um die Wette.



die „Damage“-Option aktiviert haben, hilft nur noch ein Pitstop, wo der Benzintank gefüllt wird und flinke Mechaniker das Auto wieder fit machen.

20 Konkurrenten sorgen dafür, daß es selbst bei vorsichtiger Fahrweise nicht ohne

Karambolagen abgeht. Ihr fahrt nicht gegen imaginäre Gegner, sondern liefert Euch atemberaubende Duelle mit den computergesteuerten Kollegen. Grafisch wurde dies beeindruckend in Szene gesetzt: Neben den fantastisch animierten Rennwägen (inklusive 360-Grad-Überschlag und Frontalcrash) wurden auch die abwechslungsreichen Strecken liebevoll illustriert. Kaum ein Kurs ähnelt dem anderen, enge Stadt-Parcours mit S-Kurven samt Beton-Mauern wechseln mit traditionellen Steilkurven-Ovals und landschaftlich idyllischen Fantasy-Strecken mit weiten Auslaufzonen ab. Bis Ihr

jeden Kurs optimal fahren könnt, bedarf es einiger Monate intensivem Training. In Sachen Langzeit-Motivation dürfte „Andretti Racing“ selbst einem „Formula 1“ von Psygnosis nicht nachstehen. Geht man von der 70-Prozent-Version aus, die uns für diesen Preview zur Verfügung stand, übertrifft „Andretti Racing“ die bisherigen 32-Bit-Rennspiele von Electronic Arts haushoch in technischer Hinsicht. Die 3D-Grafik ist schon jetzt erfreulich schnell und fließend, so daß die PS-Freaks in der Redaktion kaum noch vom Joypad wegkamen. Wenn alles glatt geht, dürfte „Andretti Racing“ übrigens auch das analoge Playstation-Lenkrad (Mad Catz) unterstützen. Schon jetzt klappt der Zwei-Spieler-Modus via Split-Screen und die

Über 100.000 Rennsportverrückte verfolgten das diesjährige 24-Stunden-Rennen von Le Mans



MCLAREN AT LE MANS

Neben „Andretti Racing '97“ bereitet EA Sports ein zweites Rennspiel vor. „McLaren at Le Mans“ erscheint dieses Jahr für den PC und soll Anfang '97 für die Playstation umgesetzt werden. Wie der Name schon sagt, steht das 24 Stunden Rennen von Le Mans und der 1,5 Millionen Mark teure McLaren-F1-Sportwagen im Mittelpunkt. Dazu wurde die acht Meilen lange Strecke von Le Mans pixelgenau polygonisiert. Der Spieler wählt aus verschiedenen Teams, mißt sich mit knapp 50 konkurrierenden Autos,

die gleichzeitig auf der Strecke sind und entscheidet sich für den Arcade- oder Simulations-Modus. Allerdings täuscht der Titel "McLaren at Le Mans" darüber hinweg, daß neben dem McLaren-Auto ein halbes Dutzend weitere sündhaft teure

Ausnahme-Sportwagen mit von der Partie sind. Wie Ihr an den verschiedenen Karosserie-Abbildungen seht, geht der brandneue Porsche-Flitzer ebenso an den Start wie ein Jaguar- und Ferrari-Renner. Auch die amerikanische Corvette reißt sich in das elitäre Starterfeld ein. Sobald wir Näheres erfahren, lest Ihr einen ausführlichen „Work in Progress“-Bericht in der MANIAC.



Auf diesem Bild seht Ihr alle Edel-Flitzer versammelt, die bei "McLaren at Le Mans" an den Start gehen

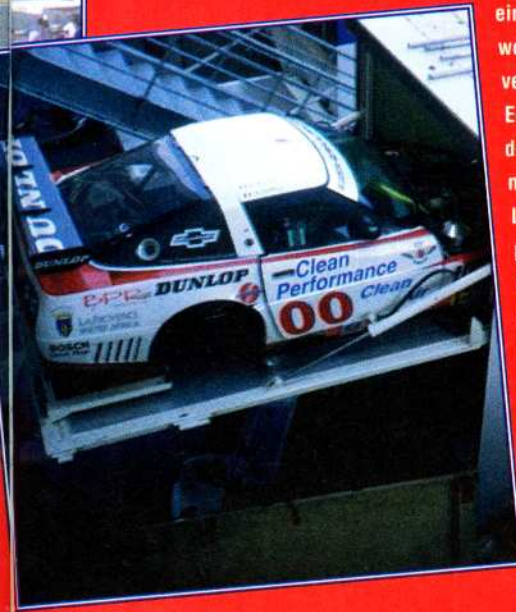
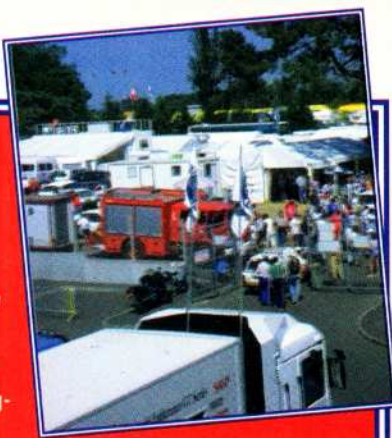


Bei "Andretti Racing '97" wählt Ihr aus drei verschiedenen Blickwinkeln: Zwei Kameras...

LE MANS '96

Um die beiden Rennspiele zu präsentieren, suchte sich EA Sports das legendäre 24-Stunden-Rennen von Le Mans aus, das vom 15. bis 16. Juni stattfand. Eine internationale Journalisten-Schar verfolgte aus einer Loge direkt über der Boxengasse das ohrenbetäubende Geschehen und konnte den Mechanikern beim Reifenwechsel beinahe die Haare kraulen. Über 100.000 Menschen pilgerten in die französische Provinz, um ein paar Dutzend Autos Tag und Nacht zu bewundern.

Sieht man mal von einigen organisatorischen Pannen seitens Electronic Arts ab (die geplagten Journalisten mußten leider auf den Start und das Ende des Rennens verzichten), hat sich die Reise auf jeden Fall gelohnt. Allerdings kann man einem Hörsturz nur dann entgehen, wenn man zwischendurch die Anlage verläßt und eine schallgeschützte Ecke aufsucht. Im Gegensatz zu den den zweistündigen Standard-Rennen vermitteln die 24 Stunden von Le Mans eine einzigartige Atmosphäre. Massenhaft Boxenstops, Fahrertausch, wechselnde Wetterbedingungen, Nachtfahrten und eine faszinierende Bandbreite von Edel-Flitzern prägen das Ambiente. Dieses Jahr hatte übrigens ein Joest-Porsche mit den Fahrern Wurz, Reuter und Jones die Nase vorn, nachdem im letzten Jahr ein McLaren-Flitzer den Sieg errang.



einem Hörsturz nur dann entgehen, wenn man zwischendurch die Anlage verläßt und eine schallgeschützte Ecke aufsucht. Im Gegensatz zu den den zweistündigen Standard-Rennen vermitteln die 24 Stunden von Le Mans eine einzigartige Atmosphäre. Massenhaft Boxenstops, Fahrertausch, wechselnde Wetterbedingungen, Nachtfahrten und eine faszinierende Bandbreite von Edel-Flitzern prägen das Ambiente. Dieses Jahr hatte übrigens ein Joest-Porsche mit den Fahrern Wurz, Reuter und Jones die Nase vorn, nachdem im letzten Jahr ein McLaren-Flitzer den Sieg errang.

Link-Variante für zwei Playstations, die zwei bis vier menschliche Fahrer gleichzeitig an die Pedale läßt (maximal zwei auf jeder Playstation).

Wenn im September sowohl Psychosis' „Formula 1“ als auch „Andretti Racing '97“ von EA Sports an die Verkaufstheken vorfahren, geht für Rennsport-Fans ein Traum in Erfüllung. Beide Titel unterscheiden sich wesentlich von den Arcade-Rasereien à la „Ridge Racer“ und kombinieren Instant-Spielspaß beinahe perfekt mit Langzeit-Motivation und Realitätsnähe. „Andretti Racing '97“ sieht nicht nur verdammt gut aus, es bietet soviele Strecken, Autos und inhaltliche Feinheiten, daß uns vor langen Winterabenden nicht bange sein muß. Leider ist momentan nur eine Playstation-Fassung in Arbeit, Saturn-Besitzer haben zur Zeit das Nachsehen. mg

„Tradition“

Bereits 1994 veröffentlichte Electronic Arts ein Rennspiel mit Mario Andretti. „Mario Andretti Racing“ erschien exklusiv für das Mega Drive, war aber technisch katastrophal schlecht und spielerisch trotz verschiedener Spielmodi wenig überzeugend.



...sind hinter dem Auto angebracht, der dritte zeigt das Geschehen aus der Cockpit-Perspektive.



MAN LEBT NUR ZWEIMAL

Wenige Monate nach dem „Soul Edge“-Arcade-Debüt verschifft Namco die verbesserte Version nach Deutschland. Wir haben uns das zukünftige Playstation-Spiel angeschaut.



Siegfried erwartet seinen Widersacher in einer mittelalterlichen Festung



Die Neuen unter sich: Hwang erteilt Ex-Obermacker Cervantes eine Lektion.



Cervantes fungierte im ersten „Soul Edge“ als Endgegner

Hwang ist einer der beiden neuen Charaktere im „Soul Edge 2.0“-Gespann



Der Mann mit der Axt: Baumfäller Rock hat sich auf eine chinesische Reisplantage verirrt.

haben alle Charaktere ein neues Abwehrsystem gelernt: Gebt Ihr die richtige Kombination ein, sobald Euch der Gegner trifft, verliert er seine Waffe und tut sich kurzzeitig schwer, Eure Hiebe abzuwehren. Ansonsten blieb alles beim alten: Ihr dürft jede der zehn Spielfiguren einkleiden, geht dem Widersacher à la „Toshinden“ per 3D-Flucht aus dem Weg oder befördert ihn per Fußfeger von der begrenzten Spielfläche.

Grafische Spielereien bietet „Soul Edge“ zu hauf: Ihr duelliert Euch auf einem Floß, das durch einen Canyon treibt, zerstückelt den Gegner auf einer chinesischen Reisplantage oder trefft Euch in der Void zum ultimativen Showdown. Der Hin-

tergrund lebt: Feuer lodern, Glühwürmchen fliegen um Euch herum, und Fahnen flattern im Wind. Jeder Eurer Tritte und Schwerthiebe wird von Explosionen und Lichteffekten begleitet – lediglich ein paar Texture Distortions trüben den perfekten Grafikeindruck. Wir nehmen an, daß die für Herbst angekündigte Playstation-Fassung von „Soul Edge“ die beiden neuen V2-Charaktere und ihre Hintergründe serienmäßig enthält. Als Japan-Release ist der Herbst '96 anvisiert – laut Namco soll die Umsetzung mit dem Automaten identisch sein. ak



Namco legt nach: Enttäuscht vom unerwartet dürftigen Anklang des „Soul Edge“-Automaten schiebt Namco jetzt „Soul Edge V2“ nach. Dabei handelt es sich nicht um einen vollwertigen zweiten Teil, sondern um ein Update, das sich spielerisch nur leicht vom Vorgänger unterscheidet und zwei neue Spielfiguren parat hält: Cervantes ist der Endgegner aus dem ersten „Soul Edge“, Hwang ein gerissener Martial-Arts-Profi mit Stirnband und Degen. Neben einer Handvoll unbekannter Special-Moves



Bauchplatscher: Dieser Angriff überrascht selbst die Kesse Sophitia.

CAPCOM®



UND HEUTE IST ZAHLTAG?

Video Games 5/96 über **RESIDENT EVIL:**

keine Spielspaß-Wertung wegen übler **Gewaltszenen.**

Unzensurierte deutsche version demnächst im Handel. Aber wie lange?

© Capcom Co., Ltd. 1995, 1996. All rights reserved. PlayStation and PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Abenteuer-Fans erkennen deutliche Kino-Anleihe: Euer gehetztes Beuteltier flüchtet vor einer riesigen Felskugel, die erst vom engen Tempel-Korridor gestoppt wird.

WIRBEL-STURM

In der Sony-Karibik ist die Hölle los: Polygon-Nager „Crash Bandicoot“ wirbelt durch ein knallbuntes Jump'n'Run-Paradies und droht der Konkurrenz mit furioser 3D-Optik..



aum ist die 32-Bit-Generati-

on auf dem Markt, wird das führende 16-Bit-Genre aufs Abstellgleis rangiert. Ausgehungerte Hüpf-Enthusiasten fiebern noch immer dem technischen Absprung in die Next-Generation-Ära entgegen.

Naughty Dog Productions, die Macher des 3DO-Gemetzels "Way of the Warrior", wagen den Schritt vom ausgetretenen 2D-Pfad auf zeitgemäßes Polygonpflaster. Mit schwungvoller Polygonoptik hat man dem ehrwürdigen Genre einen 32-Bit-gerechten Look verpaßt. Titelheld Crash soll die Jump'n'Run-Kiste aus dem Keller kramen und mit aufwendiger Technik tüchtig abstauben.

„Crash Bandicoot“ als Trampolin für den 3D-Absprung in ein neues Hüpf-Zeitalter: Anstatt über zweidimensionale Plattformen zu hupfen tobt sich der temperamentvolle Australier auf dreidimensionalen Südseeinseln aus und schlägt sich mit vielseitigen Dschungelbewohnern herum. Naughty Dogs Revolutionär joggt über zugewucherte Urwaldpfade, hechtet an haarsträubenden Fallen vorbei und legt sich mit einem gierigen Kannibalenstamm an.



Mr. Bandicoot läßt die Sau raus: Rasanter Hindernisparcours auf einem Reit-Keiler.



Polygonhund in der Zwangsjacke: Obermott Waldi kichert wie ein Gremlin.

ABENTEUER KARIBIK

Bevor sich Euer Held im Urwald tummelt, hüpf das schräge Beuteltier über eine Polygon-Karte und marschiert zum nächsten Level. Kaum hat sich Crash auf einem Level-Fleckchen niedergelassen, beginnt eine turbulente 3D-Hatz: Euer Comic-Held wetzt über Dschungelpfade, hechtet auf überwucherte Böschungen oder setzt beherzt über einen Abgrund hinweg. Kommt Euer erschöpftes Tierchen für ein paar Sekunden zur Ruhe, zeigt der Bandicoot eine breit-schultrige Polygonstatur. Anstatt Euren Helden in der karibischen Hitze mit einem schweren Texturepelz zu belasten, hat man den feuerroten Helden mit weniger rechenintensivem Gouraud-Shading verziert: Die Folge ist ein agiles Kerlchen, das ungestüm durch eine flüssige 3D-Routine turnt, mit flotter Animation glänzt und Euch mit schrägen Cartoon-Grimassen amüsiert. Crash zuckt nervös mit den Augenbrauen, setzt



Save Point: In der Bonus-Runde darf der erschöpfte Crash speichern.



Jones Bandicoot auf Grotten-Tournee: Unter dem Dschungel entdeckt Ihr eine gruselige Ruine.



Crash hüpf auf TNT-Pakete, um den abgedrehten Hunde-Endgegner zu sprengen.

ein breites Grinsen auf oder begutachtet mit kritischen Blicken die Echtzeit-Kulisse. Wer sich am frechen Bandicoot-Helden

sattgesehen hat, beobachtet fasziniert die tropische Flora: Während die Urwald-Pfade mit aufwendigem Zierwerk wie Säulen und verwitterten Ruinen faszinieren, wuchern am Wegesrand zwischen knorrigen Baumriesen bunte Polygonfarne, fleischige Shading-Gewächse und Pilzkolonien. Hat Crash den Dschungelabschnitt bezwungen, steckt die neugierige Beutelratte ihre Stupsnase in eine antike Indianerstadt und macht vor schummriger Abenteuerfilm-Kulisse Indy Jones Konkurrenz: Ihr kraxelt durch düstere Korridore, hechtet über baufällige Säulen und torkelt be-

Geduldsarbeit: Ihr wendet mit einer Wirbelatlacke Plattformen und springt zur nächsten Etage.



Seitenperspektive: Crash tänzelt zwischen gestachelten Monsterkeulen hindurch.

Der fette Eingeborenen-Häuptling schlägt mit einem riesigen Voodoo-Prügel um sich.

nommen durch Fledermausschwärme.

Nach dem gefährlichen Ruinen-Exkurs traut sich Euer Held wieder in den Dschungel: Crash trudelt mit Seerosenblättern über einen Wildbach, bestaunt einen transparenten Wasserfall und flüchtet vor einer riesigen Felskugel: Wer nicht schnell genug davonhechtet und fehlerfrei über Gruben und Bretterzäune springt, wird plattgewalzt. Hat Euer Fuchs die Jagd überstanden, darf der erschöpfte Held erstmal seine glühenden Läufe ausruhen, stattdessen übernimmt ein freundlicher Keiler die Beinarbeit: Crash schwingt sich auf

Wildwasserfahrt: Euer Held begutachtet mißtrauisch ein wackliges Seerosenblatt.

eine rüstige Polygonsau, die stürmt mit rasantem Trab über einen fies-nisparcours. Felskugel flüchtet: Der ambitionier-te Kameramann filmt den entsetzten Crash von vorne. Weniger stressig wirds, wenn sich der Australier auf die Hüpf-Tradition besinnt und von der Seite gefilmt wird; Crash turnt durch kurze Bonus-Level und weicht vor einem riesigen King-Kong-Portal stachligen Keulen aus.



Hüpft-Enthusiasten treffen auf alte Bekannte: Wie Mario schlägt sich Crash mit aggressiver Flora herum.



Wenn Ihr auf eine Schildkröte springt, verkriecht sich das Reptil in seinem Panzer.



Jump'n'Run-Insel in der Sony-Karibik: Crash entscheidet sich für einen Abschnitt.

DSCHUNGEL-HATZ

Crash streßt Euch nicht mit komplizierten Manövern und haariger 3D-Steuerung, sondern hält mit simplem Hüpf-Gemüt an der unkomplizierten Genre-Tradition fest: „Einschalten, losspielen und Optik genießen!“ lautet Sonys

Hindernis-Rennen: Der Kameramann verfolgt Euren Polygonhelden über Fallgruben.

Hüpf-Motto. Crash hält sich mit Kopfhupfern und altbekannter Sprung-Taktik an die 16 Bit-Vorbilder: Ihr springt über



Rolling Stones: Crash balanciert zwischen beweglichen Fels-scheiben.



trackten Balanceakten und Schweb-Plattformen die beste Lebensversiche-

3D-CRASH

Während Sonys Karnickel-Mech "Jumping Flash" dem Jump'n'Run-Puristen bereits in die Simulationssparte enthoppelt, portiert „Crash Bandicoot“ traditionelle Hüpf-Elemente in die dritte Dimension: Der unsichtbare Kamera-mann lugt dem eiligen Helden über die Schulter,

Pelz-Tornado: Gegner werden angehüpft oder umgewirbelt.

folgt ihm mit rasanten Hin-Schwenks durch holprige Kurven und wählt für platzaufwendige Szenerien ein Weitwinkelobjektiv. Richtig gefährlich wird der Job, wenn der Star vor einer

Hindernisse und knallt dreisten Polygonmonstern an die Nuß, blitzschnelle Reaktion und gutes Timing sind bei ver-

rung. Neu im Offensiv-Repertoire ist Crashs blitzartiger 3D-Wirbel: Wer seinen Gegnern nicht aufs Hirn springen will, fegt als rasende Polygon-Windhose durch die Szenerie und pustet aufdringliche Tierchen wie Schildkröten, Stinktiere oder Brückenechsen von der Bildfläche. Ob das sympathische Pelztier die gute alte Hüpf-Mechanik in eine neue Ära katapultiert, erfahren wir im Herbst. rb



Crash Bandicoot im Tempel des Todes: Hinter der Mauer lauert ein fieser Leguan.



Punkte-Resume: Am Levelende werden Apfelkisten und Bonuspunkte abgerechnet.



Oben fegt Lomax mit dem Bumerang-Helm Zombies vom Schiffsdeck, auf dem kleinen Bild (links) setzt Euer Lemming-Held die Universal-Kappe als praktischen Greifarm ein.



Lemming ohne Furcht und Tadel



Der Kochpott rechts ist kein Hexenkessel, sondern enthält neue Specials: Ihr knackt den Topf mit einem Wirbel.

Psygnosis' Puzzle-Nager als Jump'n'Run-Stars: Der tapfere Lemmingritter Lomax hüpf durch das "Lemming Land" und rettet seine verzauberten Kollegen.

Kaum wagen sich die Lemmings auf fremdes Terrain, stecken die possierlichen Nager auch schon bis zum grünen Wuschel-Toupet in Ärger: Die Lemmings watscheln ahnungslos ins Jump'n'Run-Genre, Oberfiesling Ed nutzt seine Chance und verwandelt die naiven Nager in gruselige Zombies. Einzige Hoffnung auf Rettung ist der wackere Lomax: Während seine Kollegen stupide in ihr Verderben trotten, flüchtet sich der clevere Lomax an den Lemming-Hof. Hier wird Euer Held kurzerhand zum Ritter geschlagen und auf eine Rettungsmission geschickt, um seine Artgenossen zu befreien.

Als Ritter ohne Furcht und Tadel wurde der geadelte Nager in ein standesgemäßes Outfit gesteckt: Mit poliertem Brustharnisch und fescher Seidentracht beeindruckt Euer Recke die Lemming-Mädels, mit seinem Helm rückt der geschickte Lumox aufdringlichen Zom-

bies auf die Moder-Kluft. Torkelt ein verwandelter Lemming über die Bildfläche, zieht Lomax höflich den Hut und schmeißt seine Kopfbedeckung in Bumerang-Manier quer über die Bildfläche: Euer Helm beschreibt auf halber Strecke einen Bogen, knallt verdutzten Zombies an die Birne und landet mit transparenter Kondensspur wieder in Lomax' Stummelgriffeln.

Auf der Suche nach versklavten Kumpels beweist der adelige Nager einen Sinn fürs Konservative. Traditionelle Kletterpartien, vertrackte Plattformeskapaden und halbsbrecherische Sprünge haben die Psygnosis-Designer in traditioneller Jump'n'Manier gehalten, an den „Lemmings“-Hintergrund erinnern nur die populären Stars und satirische Anleihen bei den Puzzle-Vorgängern:

Befreite Lemmings stürmen mit wehendem Wuschelhaar über den Bildschirm und hüpfen mit aufgespanntem Regenschirm vom nächsten Plattformrand, auch Soundeffekte wie das berühmte Lemmings-Jubeln oder ein ängstliches „Oh No!“ regen den altgedienten „Lemmings“-Spieler zum Schmunzeln an. Die bunte Optik erinnert gediegene Jump'n'Run-Profis an den Mega-Drive-Hüpfer „Flink“ von Entwickler Henk Nieborg (Holland) und Erwin Kloibhofer (Österreich), die mit den Hüpf-Lemmingsen jetzt ihr drittes Jump'n'Run-Abenteuer abliefern. Mit filigranem Parallaxscrolling und farbenfroher Optik bewiesen die beiden schon in ihrem



Im Hintergrund seht Ihr eine Spukvilla und knorrige Eichen, im Vordergrund scrollen aufgespießte Schädel vorbei.



Eure vermoderten Gegner erledigt Ihr mit einer aggressiven Wirbelattacke.



Kaum ist Lomax ins Boot gesprungen, wird der Stöpsel gezogen und Euer Untersatz säuft ab!



Wenn dem Rittersmann die Stunde schlägt: Im Vordergrund staunt Lomax über eine riesige Polygon-Uhr.



Schloß in Sicht! In der Endversion macht sich auf dem morschen Kahn ein fetter Endgegner breit.



Psygnosis' Jump'n'Run-Magier verwöhnen Euch mit sechs Parallax-Ebenen und dicken Polygon-Objekten.

attacken kann der eifrige Lomax nicht über seinen Nager-Schatten springen, die Denkspiel-Vergangenheit hinterläßt sogar beim Ritterstand noch Spuren: In brüchigen Tongefäßen findet Euer Held eine von sechs Spezialfähigkeiten, nach dem Fund wählt Ihr über rotierende Menü-Icons das gewünschte Talent aus. Euer Lemming setzt seinen Helmbusch als Greifer ein, entfremdet die bauschige Verzierung als Rotor-Ersatz, deponiert Sprengladungen oder folgt seinem Nagerinstinkt: Lord Lemming spuckt tüchtig in die Pfoten und überwindet Hindernisse wie Hügel oder Mauern mit enthusiastischem Tunnelbau. *rb*



Rotor-Special: Lomax setzt seinen Helmbusch als Propeller ein und trudelt über Abgründe.

Amiga-Debüt „Lion Heart“ (1992 beim deutschen Softwarehaus Thalion erschienen) technisches Know How, Genre-Fans erkennen das Team an rundlichen Bilderbuchobjekten und pastellastiger Farbwahl. Mit bis zu fünf Parallaxebenen und aufwendigen 3D-Objekten ziehen die beiden Europäer sämtliche Effekt-Register: Während Sir Lomax durch eine detailverliebte Plattformszenarie hoppelt, scrollen im Hintergrund Märchenschlösser, knorrige Eichen und verworrene Farngewächse vorbei, im Vordergrund bewundert Ihr Polygonobjekte mit mankoftem Texture-Verputz: Euer Lemming watschelt durch ein Polygonportal oder staunt über einen riesigen Glockenturm mit verwitterter Mauer und goldenem Zierwerk. Spielmechanik und Level-Design hat man bewußt im „Flink“-Stil gehalten. Man will dem bewährten Spielprinzip mit populären Stars unter die Arme greifen. Wie Psygnosis-Kollege Flink watschelt Euer Aristo-Lem-

ming mit beschaulicher Geschwindigkeit durch geradlinige Hüpfwelten, knappe Sprungmanöver und Holztrampolins katapultieren Euer Sprite auf höhere Plattformebenen oder dirigieren den Lemming über einen reißenden Strom. Filigrane Optik und verspielte Musik vermitteln heiteres Flair und begleiten Euren sympathischen Helden vom ersten Sprung bis zum letzten Obermott: Lomax erforscht einen verträumten Zauberwald, befreit Revolverzombies im Wilden Westen und schleicht sich durch die Hauptstadt von Evil Ed, sogar einen morschen Gespensterkahn erforscht der neugierige Lomax. Lläuft Euch ein aufsässiger Zombie über den Weg, wird der friedliche Lomax zum Berserker: Euer Lemming feigt als Wirbelsturm über seine verdatterten Kontrahenten hinweg. Doch trotz Jump'n'Run-Ausbildung und Wirbel-



3D-Brücken verbinden Hinter- und Vordergrund-Ebene.



Auf dem Geisterschiff: Sir Lumox watschelt über die Planke auf einen Spuk Kahn im Level-Vordergrund.

Über die Planke

Wie Sega-Käfer „Bug“ und der neue „Rayman“ stiefelt der zeitbewußte Sir Lomax in den Bildschirmhintergrund: Euer Helmsprite watschelt auf dem Geisterschiff über eine Polygonplanke, in einer verträumten Siedlung überquert Ihr mit 3D-Brücken schwindelerregende Wolkenschluchten und marschiert frohgemut in eine andere Spielebene. Wer Lomax' 3D-Eskapade im gewohnten Maßstab verfolgen will, schickt den Kameramann hinterher: Ein flotter 3D-Zoom portiert die Kamera in die Hintergrundebene und blendet den Vordergrund aus. Wer lieber das komplette Spielfeld im Auge behalten will, bleibt vorne und steuert das geschrumpte Lomax-Bäumen aus dem Blickfeld. Verschwindet Euer Sprite hinter Türmen oder Puzzle-Vorgängern müßt Ihr die Kamera vorübergehend nach hinten vorsichtig haushalten. Wer in einen Gegner rennt, verliert seinen Helm: Einen Treffer oder Absturz später muß das nächste Leben herhalten.



Der Kameramann verfolgt Euer Sprite oder wartet im Vordergrund: Hinten seht Ihr Euren Mini-Lomax.



Von den riesigen Eingangshallen einiger Altertümer zweigen düstere, enge Korridore ab.



Zur Orientierung in den Ruinen laßt Ihr Euren Blick nach oben und unten schweifen.



Umgeben von realistischen Lichteffekten saust ein gegnerisches Geschöß auf Euch zu.



In den komplexen "Exhumed"-Grabmälem könnt Ihr die einblendbare Karte gut gebrauchen.



Die Statuen erwachen unvermittelt zum Leben: Verteidigt Euch mit dem Flammenwerfer!



DIE AUFERSTEHUNG DES PHARAO

Unvorstellbare Gefahren erwarten Eindringlinge, die sich in die Ruhestätten der ägyptischen Herrscher verirren. Bei „Exhumed“ wagen Saturn-Besitzer den virtuellen Schritt in eine vergangene Zeit.



Splatter: Der machtvolle "Ring of Ra" läßt den heranstürmenden Grabräubern keine Chance.

Das geheimnisvolle und mythenumwobene alte Ägypten ist Thema des 3D-Shooters „Exhumed“. Im Auftrag des Pharaos Ramses rettet Ihr die Welt vor der drohenden Herrschaft des Chaos. Ramses schickt Euch auf die Suche nach einem magischen Schlüssel. Innovativ im 3D-Action-Genre ist die Einführung einer Oberwelt: Auf dieser entscheidet Ihr Euch für ein Denk- bzw. Grabmal, das Ihr erforschen wollt. Ihr habt jederzeit die Möglichkeit, Euer Kamel zu einem anderen Schauplatz zu treiben. Dies ist auch notwendig, denn gefundene Artefakte können teilweise anderswo

sinnvoll eingesetzt werden. In den schummrigen Gräbern und Tempeln erwarten Euch riesige Skarabäen, mutierte Insekten und schakalköpfige Wächter. In beeindruckenden Lichteffekten rasen magische Projektile auf Euch zu, mit dem genreüblichen Seitenschritt weicht Ihr der Bedrohung aus. Natürlich seid Ihr beim Erforschen der Altertümer nicht wehrlos. Ein Arsenal von Waffen wie Pistole, M-60-Maschinengewehr und Flammenwerfer gehört zur Archäologen-Grundausrüstung. Zusätzlich vertraut Ihr auf altägyptische Magie. Die „Amun Bomb“ dient Euch als Handgranate mit flexibler Reichweite, mit dem „Cobra Staff“ schickt Ihr eine fliegende Schlange los. Der „Manacle“-Armreif löst einen Blitz aus, der

wie eine Smart-Bombe wirkt, und der „Ring of Ra“ sendet magische Feuerkugeln aus, die über den Steinboden hopsen. Viele Gegner hinterlassen schwebende Kugeln: Sammelt Ihr diese auf, werdet Ihr mit Medizin und Munition belohnt. Die „Exhumed“-Grafik präsentiert sich alles andere als altertümlich. In komplexen Bauwerken erforscht Ihr auch mehrstöckige Gruften absolut flüssig und ohne Geschwindigkeitsprobleme. Damit Ihr die Orientierung nicht verliert, blendet Ihr eine aktive Karte in den Bildschirm ein. „Exhumed“ erscheint für den Saturn via Sega im August, eine Playstation-Version wird von BMG wahrscheinlich im Lauf des Jahres nachgeschoben. *cb*



Im Pausenmenü wählt Ihr Eure Waffe und blendet bei Bedarf die Bildschirmkarte ein.



Die Oberwelt des Sobek-Tals: Ihr entscheidet, wohin die Reise geht.

Tel. 089/546 0300
Playcom GmbH

VORSICHT!!! UNGLAUBLICHE, ABER WAHRE PREISE

Panasonic 3DO + Starblade 229.00 DM

Goldstar 3DO + FIFA 229.00 DM

SEGA 32x inkl. 3 Spiele 129.00 DM

Super NES

AnimaMacs 2	dt	124.00
Breath of Fire 2	dt	109.00
Civilization	us	129.00
Donald in Maui Malt	dt	129.00
Donkey Kong Country 2	dt	119.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Earth Worm Jim 2	dt	99.00
Final Fight 3	dt	99.00
Hebereke 2	dt	99.00
Illusion of Time	dt	109.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	89.00
Kirbys Dream Course	uk	89.00
Kirbys Ghost Trap	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Lothar Matthäus	dt	99.00
Mario World 2	dt	109.00
Mega Man X 3	dt	99.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	109.00

NHL Hockey 96	dt	109.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	79.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Teris & Dr. Mario	dt	89.00
Tim in Tibet	dt	129.00

Toy Story	dt	129.00
Turrican 2	dt	89.00
Unirally	dt	79.00
Waterworld	dt	89.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.00

Super NES-Sonderangebote

Adraiser 2	dt	69.00
Beauty and the Beast	dt	49.00

Beavis and Butthead dt 39.00

Captain Commando	dt	59.00
Clay Mates	dt	39.00
Flevel Mauswanderer	dt	69.00
Ghoul Patrol	dt	44.00
Hebereke Popoon	dt	44.00
Humancans	dt	46.00
Incredible Hulk	dt	34.00
John Madden 95	dt	39.00
Mario Kart Classic	dt	59.00
Marko's Magic Footb.	dt	39.00
Powerdrive	dt	59.00
Revolution X	dt	59.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Robocop vs. Termina.	us	39.95
Shaq-Fu	dt	44.00
Tiny Toon 2	dt	69.00
Tiny Toon	dt	39.00
Urban Strike	dt	59.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pro Joypad	dt	19.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	89.00
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Game Mags 2	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infrarot Joypad	dt	49.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Performer Lenkrad	dt	99.99
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Speleib.Mario Wort.2	dt	24.00
Speleib. Donkey 2	dt	24.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top Secret Speleib.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Universal Adaptor	dt	39.00

Gameboy

AnimaMacs	dt	54.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
Donald in Maui Ma.	dt	64.00

Earth Worm Jim	dt	49.00
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
NBA Live 96	dt	49.00
NHL Hockey 96	dt	49.00

Pinocchio	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Toy Story	dt	64.00
Waterworld	dt	49.00
Worms	dt	59.00

Gameboy-Sonderangebote

Addams Family 1	dt	39.00
Addams Family 2	uk	39.00
Alien 3	dt	34.99
Cool Spot	dt	29.00

Ladenverkauf, Kein Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Thersienstr. 152, 80333 München
Tel.: 089/522 787
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel.: 089/470 21 22

Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Hunchback	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Lamborghini	dt	39.00
Lemmings	dt	39.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
Mega Man 3	dt	39.00
NBA Jam	dt	34.99
Seaquest DSV (SGB)	dt	39.00
Spider-Man/X-Men	dt	34.99
Stargate	dt	34.99
Terminator 2 (Judge)	dt	34.99
Track & Field	dt	39.00
USHAR Monster Truck	dt	39.00
WWF King of Ring	dt	39.99

Mega Drive

Addams Family Values	dt	109.00
Clay Fighter	dt	69.00
Cut Throat Island	dt	79.00
Donald Duck Maui Ma.	dt	69.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	79.00
Light Crusader	dt	109.00
Lion King	dt	99.00
Lobo	dt	114.00
Micro Machines 2	dt	99.00
NBA Live 96	dt	89.00
Newman-Haas Indy Car	dt	69.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Phantasy Star 4	dt	109.00
Pocahontas	dt	109.00
Revolution X	dt	69.00
Star Trek Deep Space	dt	109.00

Stargate	dt	99.00
Toy Story	dt	99.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	dt	99.00
Worms	dt	99.00

Mega Drive-Sonderangebote

Bram Stocker Dracula	dt	39.00
Dino Dini Soccer	dt	34.00
Dschungelbuch	dt	49.00
Ecco the Dolphin 2	dt	44.00
Havoc	dt	49.00
Hurricanes	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Mario Basler Soccer	dt	59.00
Marko's Magic Footb.	dt	49.00

Mega Man Wily Wars dt 39.00

Mighty Max	dt	44.00
NBA Basketball	dt	49.00
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Page Master	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	39.00
Pitfall	dt	44.00
Puggsy	dt	29.00
Punisher	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	29.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Sparkster	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	29.00
Talespin	dt	34.00
Talents Adventure	dt	29.00
Tazmania 2	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Yogi Bear	dt	44.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	29.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.00
Mega Drive o.Spiel	dt	159.00
Performer Lenkrad	dt	99.99

Mega-CD

Beast 2	dt	69.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	79.00

Mega-CD-Sonderangebote

Battle Franzy	dt	19.00
Bill Walsh Football	dt	24.00
Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	44.00
Kids on Site	dt	19.00
Marko's Magic Footb.	dt	19.00
NBA Jam	dt	44.00
NHLPA Hockey '94	dt	19.00
Powermonger	dt	19.00
Slam City	dt	19.00
Soul Star (komp. dt)	dt	44.00
Supreme Warrior	uk	19.00
Syndicate	dt	29.00

Sega 32X

Space Harrier	dt	79.00
Sega 32X-Sonderangebote		
Cosmic Carnage	dt	29.00

Fifa Soccer 96	dt	49.00
Knuccioks Chaos	dt	49.00
Kolibri	dt	29.00
Metal Head	dt	29.00
Mother Base	dt	29.00
Motocross	dt	29.00
NFL Quarterback Club	dt	19.00
Slam City (CD)	dt	19.00
Star Wars Arcade	dt	44.00
Stellar Assault	dt	49.00
Virtua Fighter	dt	49.00
Virtua Racing Deluxe	dt	49.00

Sega 32X-Zubehör

Sega 32X incl. 3 Sp.	dt	129.00
----------------------	----	--------

3-DO

Alone in the Dark 2	dt	89.00
Battle Sport	dt	79.00
Casper	dt	99.00
Creature Shock	dt	89.00
Cyberia	dt	99.00

Jetzt bestellen per Internet
Infos unter E-Mail-Adresse:
INFO@PLAYCOM.DE

Descent	dt	99.00
Guardian Wars	us	99.00
Hell	dt	79.00
John Madden Football	dt	79.00

PGA Tour Golf 96 dt 79.00

Shockwave 2	dt	79.00
Slam 'N Jam '95	uk	89.00
Starfighter	dt	79.00
Theme Park komp.dt	dt	99.00
Waterworld Action	dt	99.00

3-DO-Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk	3.00
Deathkeep	uk	29.00
Dragon Lore	dt	29.00
GeX	us	59.00
Gridders	uk	69.00
Killing Time	dt	29.00
Mega Race	dt	29.00
Out of this World	us	49.00

Rebel Assault dt 49.00

Return Fire Map o.D.	dt	29.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Shadow War of Succ.	us	59.00

Syndicate (DA) dt 69.00

Wing Commander 3	uk	69.00
Zhadnost	uk	59.00

3-DO-Zubehör

Joypad Adapter S.NES	dt	39.00
Goldstar Joypad	dt	59.00
Goldstar 3-Do + Fila	dt	229.00

Panasonic 3-Do+Star. dt 229.00

Sony PSX

A-Train	dt	99.00
---------	----	-------

Aaron vs. Ruth	dt	89.00
Actua Golf	dt	89.00
Addas PS Soccer	dt	94.00
After Shock	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	79.00

Alien Trilogy uk 79.00

Alien Virus	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Aquanaut's Holiday	dt	99.00

Battle A Toshinden 2 dt 94.00

Battleground	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt	94.00
Blazing Dragons	dt	89.00
Bloodfest	dt	89.00
Casper	dt	84.00
Chessmaster 3D	dt	89.00
Chronicles o.L.Sword	dt	94.00
Converse Hard Core H	dt	99.00
Descent	dt	89.00

Cyberia dt 89.00

D (Dining Table)	dt	84.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	89.00
Deadly Sikes	dt	89.00
Descent	dt	84.00

Destruction Derby	dt	94.00
Destruction Derby 2	dt	99.00
Die Horde	dt	89.00
Dimm & Witt	dt	89.00
Disoworld kp.dt.	dt	89.00

Dream 18 Golf	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstasia	dt	99.00
Enlormoph	dt	89.00
Epsilon Indi	dt	89.00
Extreme Pinball	dt	89.00

F1 dt 99.00

Fade to Black	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
G-Police	dt	99.00

Galaxian 3 dt 89.00

Galaxy Fight	dt	89.00
Geom Cube (Blockout)	dt	89.00
GeX	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Impact Racing	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
Int. Superstar Soccer	dt	99.00
Intern. Motocross	dt	89.00

Jewels of the Oracle dt 89.00

John Madden 96	dt	89.00
----------------	----	-------

Johnny Bazookatone	dt	79.00
Jumping Flash 2	dt	99.00
Konami Open Golf	dt	99.00
Lemmings Play Paint.	dt	94.00

Lone Cyborg	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	94.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mega Race	dt	89.00
Mission Impossible	dt	99.00

Myst dt 94.00

Namco Museum Piece 2	dt	99.00
----------------------	----	-------

Namco Museum P. 1 dt 94.00

NBA Live 96	dt	89.00
NCAA Basketball	dt	89.00
NCAA Football	dt	89.00
NFL Game Day	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Face Off	dt	99.00
Olympic Soccer	dt	84.00
Olympic Games	dt	84.00

ATHLETIC KINGS



DIE ZEHN GEBOTE

Konkurrenz für Track & Field & Co: Sega's „Athletic Kings“ stammt direkt aus der Spielhalle, simuliert den Leichtathletik-Zehnkampf und lockt mit knapp bekleideten Polygon-Mädels.



Um Sommeranfang überrascht Sega mit einem neuen Freiluft-Sportspiel: Weder in bisherigen Veröffentlichungslisten noch auf der e3 war von „Athletic Kings“ die Rede. Hinter dem Titel verbirgt sich die Saturn-Fassung des wenig beachteten Spielautomaten „Decathlete“, der auf Segas Saturn-kompatibler Hardware basiert. Ihr könnt einen kompletten Zehnkampf absolvieren, einzelne Disziplinen trainieren oder die Highscore-



Jagd mit Qualifikationsnormen und Continue-Prinzip eröffnen.

Zehn verschiedene Sportler laufen in das Leichtathletik-Stadion, polygonisierte Männer und Frauen messen sich in den bewährten Zehnkampf-Bewerben. Welche Akteure Ihr wählt,

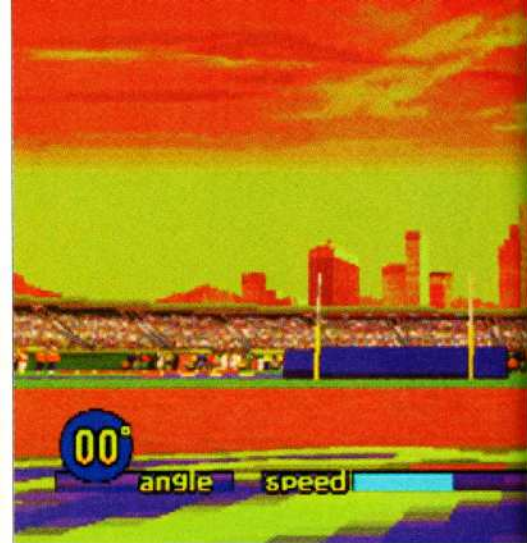
beeinflusst lediglich die Optik, nicht die sportlichen Leistungen. Das ganze Spiel wird in außergewöhnlich schöner 3D-Optik präsentiert, prächtige Polygon-Körper sind liebevoll animiert und um reizvolle Posen nicht verlegen. Wir erwarten die Veröffentlichung von „Athletic Kings“ im Spätsommer. mg



DAS AKTUELLE SPORT-STUDIO

Geneigte Bildschirm-Sportler sollten sich schon mal eine Großpackung Aufputzmittel besorgen. Neben „Athletic“ Kings fordern weitere 32-Bit-Produktionen physische Kompetenz: Konami sprintet mit „Track & Field“ los, U.S. Gold folgt mit ihrem Atlanta-inspirierten „Olympic Games“ im Windschatten.

Name	Hersteller	System	Disziplinen	grafischer Eindruck	Anmerkung
Track & Field	Konami	PS	11	★★★★	Näheres dazu findet Ihr in dieser Ausgabe ab Seite 64. Wir vergaben die Spielspaß-Wertung von 74 Prozent.
Olympic Games	U.S. Gold	PS, SA	15	★★★	Wir spielen gerade probe, können den Test jedoch erst in der nächsten MAN!AC darbieten.
3Decathlon	Virgin	PS, SA	10	k.A.	Vor längerer Zeit mal angekündigt, mittlerweile aus allen Release-Listen gestrichen.
Decathlon	3DO Studio	k.A.	10	k.A.	3DO Studio löst sich von der 3DO-Konsole und entwickelt für andere Systeme. Traditioneller Polygon-Zehnkampf, der zunächst für PC erscheint und später (wahrscheinlich) umgesetzt wird.



1. DU SOLLST SPRINTEN



Die einfachste Disziplin zum Aufwärmen: Beim 100-Meter-Lauf erhaltet Ihr schon mal einen Eindruck, wie gut Ihr heute beim Schnelldrücken drauf seid. Übung macht den Meister!

100-Meter Lauf: Zum Start wartet eine kompromißlose Schnelldrück-Disziplin. Hütet Euch vor einem Frühstart, danach zählt nur noch Dauerfeuer pur. Während des Laufs erlebt Ihr dynamische Kameraschwenks.

2. DU SOLLST MIT WINKELN RECHNEN



Der Anlauf kann noch so fulminant sein, überschätzt Ihr Euch im Winkel, landet Ihr bei knapp vier Metern.

Weitsprung: Erst wird auf Teufel komm raus gespart, dann im rechten Moment der zweite Feuerknopf Bruchteile von Sekunden gedrückt.

Die Weite hängt stark vom passenden Winkel ab. Die Sprünge werden aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt.

3. EIN STOßGEBET

Kugelstoßen: Ähnlich wie beim Weitsprung macht Ihr zunächst Dampf, dann schleudert Ihr die Kugel winkelgerecht an die 20-Meter-Marke. Hübsche

Großeinstellung des Athleten vor dem Stoß.



Der wohlproportionierte Held nimmt die typische Kugelstoß-Haltung ein: Hintern raus & Arm gestreckt!

4. DU SOLLST EIN HOHLKREUZ MACHEN



Es ist immer wieder interessant, die Entwicklung der Sport-Mode & den Textil-Verlust zu analysieren.

Hochsprung: In einer der kompliziertesten Disziplinen müßt Ihr zunächst Dampf machen, dann den Feuerknopf mehrmals gut getimt drücken und wieder loslassen. Schöne Kamera-Einstellung mit Stadion-Totalüberblick.



Nachdem Ihr den Athleten aus der Nähe betrachtet habt, wird geworfen.

7. ERST WIRD GEDREHT, DANN GEFELT

Diskus-Wurf: Zur Abwechslung kommt das Steuerkreuz zum Einsatz und regelt die Drehbewegung vor dem Abwurf, der natürlich im richtigen Winkel erfolgen muß.



Beim Stabhochsprung solltet Ihr mit der niedrigsten Höhe von 4,00 Metern anfangen.

8. DU SOLLST BEI DER STANGE BLEIBEN

Stabhochsprung: Nur Übung macht den Meister – dies stimmt ganz besonders bei der technisch anspruchsvollsten Disziplin. Anlaufen, Stab absetzen, hochschwingen, Stab abstoßen und schließlich elegant über die Latte segeln.

5. DU SOLLST AUF DER RECHTEN BAHN BLEIBEN



Achtet auf den zweiten Balken unter dem blauen Energiebalken: Diese Anzeige weist Euch auf die verbliebene Ausdauer hin.

400-Meter-Lauf: Der Abwechslung wegen müßt Ihr nicht nur wie blöd die Feuerknöpfe bearbeiten, sondern könnt via Ausdauer-Anzeige auch taktisches Geschick beweisen. Trotzdem ein hartes Stück Arbeit.

6. DU SOLLST NICHT STOLPERN



Ein Lauf voller Hindernisse: Ohne Timing rast Ihr in sämtliche Hürden.

110-Meter-Hürden: Wer sich hier nicht konzentriert, rempelt an eine Hürde. Im richtigen Rhythmus wechselt Schnell-drücken mit dem einsamen Hüpf-Kommando. Nette Strauchel-Optik bei Hürden-Berührung.

9. UNSERE MEINUNG: DAS IST SPITZE

Speerwerfen: Auch wenn die Animation eines stolpernden Speerwerfers recht amüsant aussieht, solltet Ihr gedanklich nicht abschweifen. Zunächst ist Feuer-Power gefordert, dann ein gut getimter Abwurf im Wunsch-Winkel.



Eine Haltung wie aus dem Lehrbuch: Hoffentlich tritt er nicht über die weiße Grenzlinie.

10. DU SOLLST NICHT SCHLAPP MACHEN



Ausdauer & Ausweichen: Wer Kollegen rempelt, gerät ins Straucheln.

1500-Meter-Lauf: Noch anstrengender als der 400-Meter-Lauf, ebenfalls mit Ausdauer-Bonuspunkten. Allerdings könnt Ihr Euch via Steuerkreuz frei über die Bahnen bewegen.

ACTION VON GESTERN

Der Vater aller schweißtreibenden Sportspiele war Activision's **Decathlon** (1983) vom ehemaligen Design-Papst David Crane. Die Atari-VCS-Entwicklung inspirierte eine ganze Legion von Spieleprogrammierern und verkaufte sich auf allen Systemen im Sprint-Tempo. Wenig später zog Konami mit ihrem Arcade-Hit **Track & Field/Hyper Olympic** (1983) nach, der sechs Leichtathletik-Disziplinen simulierte und statt Joystick-Rütteln das Feuerknopf-Schnelldrücken favorisierte. Konami ergänzte die Serie mit

vier **Hyper Sports**-Modulen für die MSX-Rechner (1984 bis 1986), auf dem NES veröffentlichte Konami mit den beiden „Track & Field“-Episoden (1985 & 1988) die bislang variantenreichsten Episoden. Andere Firmen lösten sich ein wenig vom reinen Action-Prinzip und bastelten Sportsimulationen mit anspruchsvollerer Steuerung. Insbesondere Epyx mit **Summer Games**, **California Games** & Co prägte die Hitlisten der Sportliebhaber. Ende der Achtziger Jahre verschwand das Genre in der Versenkung, ebe U.S. Gold (**Olympic Gold**) und Accolade (**Winter Olympics**) halbwegs spielbare Varianten veröffentlichten.



Wer das Vorbild kennenlernen möchte, der greift zur 1:1-Umsetzung auf der "Namco Museum 2"-

CD oder zu einer älteren Heim-Version.

Für die Japano-Konsole PC-Engine ist ebenso wie für das glücklose Atari 7800 eine "Xevious"-Umsetzung erschienen, die sich optisch, akustisch und spielerisch kaum vom 83er-Automaten unterscheidet.

Die bestverkaufte Umsetzung ist die für das Nintendo Entertainment System, die in Japan sowohl als



Selbst aus dem See tauchen Raumschiffe der Invasoren auf. Hier hat's ein besonders dicker Brummer auf Euch abgesehen.



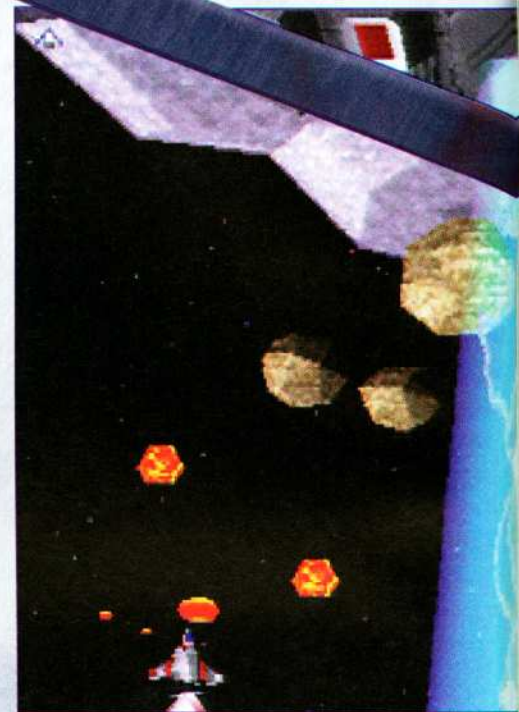
seitdem Namco die pflegeleichte und kostengünstige Playstation-Hardware zur Hand hat, werfen die japanischen Elite-Designer einen Spielautomaten nach dem anderen auf den Markt.

Mit Vorliebe kümmern sich die Entwickler dabei um alte Automaten, die mit moderner Technik aufbereitet werden. So geschehen bei den beiden „Namco Classic“-Automatenplatinen: Diese enthalten nicht nur die Originalfassungen von je drei Namco-Klassikern, sondern auch entsprechende Remakes – darunter ein neues „Xevious“ auf der kürzlich veröffentlichten „Classic 2“-Platine. Aber warum mit nur einer Neufassung zufriedengeben? Immerhin bannte der frühe Vertikalscroller „Xevious“ mit seinen Nazca-Landschaften und Metallic-Gegnern Hunderte von Kids vor den Bildschirm. Mit Joystick und zwei Feuerknöpfen (für Laser und Bomben) stellten sich die Spieler 1982 einem Rudel au-



Aufpassen, sonst knallt Euch eine der umfallenden Säulen auf's Dach.

ßerirdischer in den Weg, die die Herrschaft über die Galaxis erlangen wollten. 13 Jahre später haben sich die Fieslinge neu formiert und fliegen wieder Richtung Erde. Sechs Planeten und den Weltraum haben die Aliens bereits unter Kontrolle und mit Raketenbasen, Geschützstellungen und Jagdraumschiffen abgesichert. Nur einem oder zwei tapferen Piloten gelingt es, ihre schnittigen Solvalou-Gleiter zu bestei-



Polygone, wohin Ihr seht: Die drehenden Kisten bewegen sich völlig ruckfrei über den Bildschirm.

gen und den außerirdischen Kriegern Paroli zu bieten. Im Gegensatz zu den Oldie-Jägern sind die modernen „Xevious“-Jäger mit modernem Waffensystem aufrüstbar: Neben standardmäßigem Laser und Bodenbomben, sammelt Ihr Streuschuß, gigantischen Laser oder einen vielarmigen Elektrobeamers, der solange am Ziel klebt, bis es sich in klei-



Selten: "Xevious" auf dem Atari 7800 unterstützt beide Feuerknöpfe.



Japan only & sehr authentisch: "Xevious" auf der PC-Engine.

Modul als auch auf Diskette ausgeliefert wurde. Die US-Version wurde von Bandai vermarktet.



Nichtsaugend fliegt Ihr durch den Weltraum – bis über Euch ein gigantisches Raumschiff auftaucht.



Dank leistungsfähiger 3D-Engine kreist der Giga-Raumer ein paar mal durchs Bild...



... bis Ihr dem Reaktor per Bombenbeschuss einheizt.



Eine gigantische Explosion belohnt Eure Balleraktivitäten

Totgesagte leben länger: Namco entstaubt das „Xevious“-Raumschiff „Solvalou“ und jagt es durch einen aufwendigen Polygonshooter. Stößt die Playstation-Hardware an ihre Grenzen?



Beide Extrawaffen im Bild: Der rote Ziel-Beamer und ein fetter grüner Laser.



Selbst im Schneesturm könnt Ihr die gegnerischen Schüsse gut erkennen



Diesem gigantischen Laserstrahl müßt Ihr ausweichen, wenn Ihr den Endgegner knacken wollt.



Der Eisplanet ist eine der letzten Herausforderungen, die "Xevious 3D/G" bietet.



Die Hintergrundgrafiken sind zeitweise enorm aufwendig – und immer Echtzeit-berechnet.

hinten – oder der ganze Bildschirm wird um den Raumjet herumgedreht. Riesige Endgegner, die sich zeitweise auch von oben nähern und allesamt perspektivisch in Szene gesetzt sind, schließen jede Spielstufe ab. Doch schon vorher macht Namco exzessiven Gebrauch von der Leistungsfähigkeit der 3D-Hardware: Säulen stürzen Euch entgegen, ein Schneetreiben behindert die Sicht und Flußläufe bahnen sich ihren Weg durch das Vektorland. Leider

geht die aufwendige Rechenarbeit, die den Playstation-Chips für Hintergrundgrafik und Balleraction abverlangt wird, auf das Konto der Spielgeschwindigkeit: Gerade im Zwei-Spieler-Modus wird "Xevious 3D/G" zeitweise erbärmlich langsam.

Doch so sehr sich Namco in grafischer Hinsicht bemüht, so wenig kümmern sich die Designer um die spielerischen Details: Hier ein paar Raumer abballern, dort drei Extrawaffen kassieren, am Ende den Endgegner atomisieren – fertig. Obwohl „Xevious 3D/G“ bislang nicht für die Playstation angekündigt ist, rechnen wir zum Weihnachtsfest mit einer identischen Umsetzung. *ak*



Am Ende des Spiels kämpft Ihr Euch durch ein Asteroidenfeld



Die meisten Gegner kennt Ihr aus dem Original



Normalerweise seht Ihr die "Xevious"-Handlung aus der Perspektive von schräg-oben...



...nur sehr selten wird Euch das Spielgeschehen von hinten gezeigt...



...ehe die Ansicht wieder auf normale Balleraction umschaltet.

ne Materiebrocken auflöst. Eine spezielle Power-Up-Funktion ermöglicht die zusätzliche Aufrüstung Eures Specials, soweit Ihr mehrmals hintereinander das gleiche Extra einsammelt. Viele Boden- und Luftobjekte, Endgegner und Backgrounds kennen Classic-Fans aus dem Original-„Xevious“, jedoch wird der Flug diesmal in Echtzeit berechnet: Die meisten Objekte und Hintergrundgrafiken bestehen aus Polygonen – fliegt Ihr an den linken oder rechten Bildrand, verschiebt sich das Gelände unter Euch. Während des Spiels wird manchmal sogar in eine andere Perspektive gezoomt – Ihr seht Euren Raumer von

REVOLVER

Core Design auf den Spuren von Indiana Jones: Die Polygonforscherin Lara Croft erkundet ein 3D-Grabmal und räumt antike Kammern aus.

Radikal-Archäologe Jones bekommt Konkurrenz: Die knackige Polygonforscherin Lara Croft stöbert durch eine dreidimensionale Abenteuer-Kulisse, verglichen mit Capcoms "Resident Evil" wurde aber mehr Wert auf Geschicklichkeitseinlagen und actionlastige Steuerung gelegt. Statt Render-Optik haben die Core-Designer eine flüssige

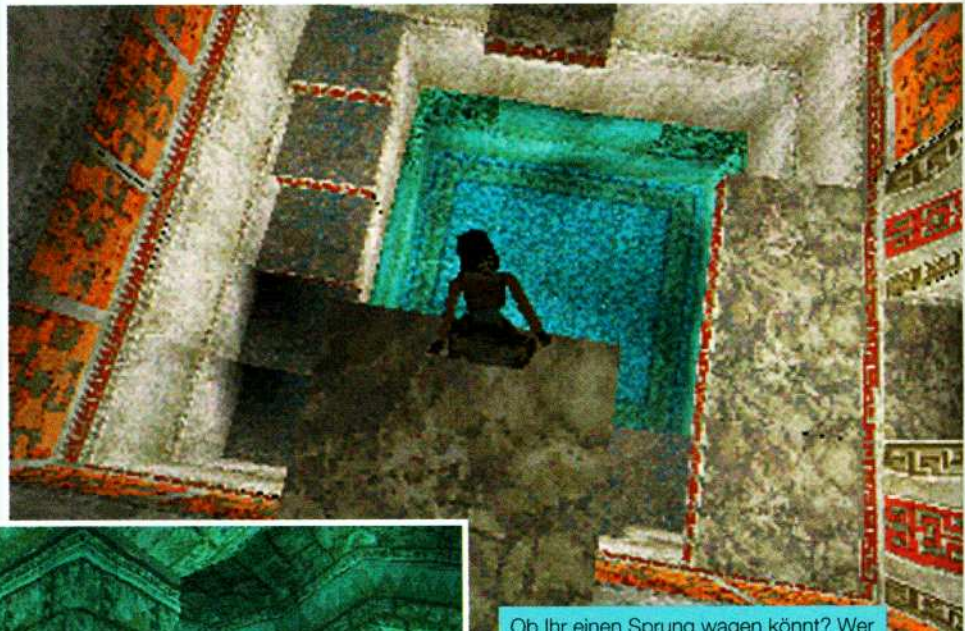
3D-Routine ausgetüfelt: Ihr steuert die drahtige Forscherin durch aufwendige Echtzeitszenarien. Der clevere Kameramann lugt dem Star über die Schulter, folgt Euch brav in jede

Ecke und filmt sogar in vertrackten Engpässen aus der günstigsten Position: Cores Programmierer nennen den cleveren Blickwinkel-Wechsel „Dynamic Viewpoint“. Während Euch eine zweidimensionale Adventure-Welt auf abenteuerübliche Standardaktionen wie Aufsammeln, Betrachten oder Benutzen beschränkt, tobt sich

die „Tomb Raider“-Heldin auf ihrem Echtzeitspielplatz ungehemmt aus: Lara flitzt mit halbsbrecherischem Schritt durch Korridore, springt über Bretterschläge oder Abgründe und weicht ihren Kontrahenten mit einem flotten Rückwärtssalto aus.

Während die meisten Entwickler ihre 3D-Landschaften mit einem zweidimensionalen Editor zusammenschustern, ist die „Tomb Raider“-Crew bereits während dem Level-Design durch Polygonkorridore gehechtet: Um die 3D-Routinen nicht durch Karten auf eine Spielbene oder flache Stockwerke zu beschränken, wurde ein aufwendiger

3D-Editor entwickelt. Das Resultat: Anstatt durch ein flächiges Gangsystem mit langweiligen Tapeten und rechteckiger Architektur zu latschen, stürmt Lara über Bodenwellen, durchstößt runde Gewölbe und wechselt alle paar Schritte das Höhenniveau. Filigrane Texturen machen den Zauber komplett: Indys Traumfrau bewundert Hieroglyphen in ägyptischen Pyramiden, kraxelt bröckelige Felshänge empor oder erforscht farnüberwucherte Grabkammern mit grau gesprenkelter Fliesentextur. Ledig-



Ob Ihr einen Sprung wagen könnt? Wer ins Wasser plumpst, nimmt ein unfreiwilliges Bad im Wasser-Bassin.



Den Weg in ein benachbartes Gewölbe erreicht Ihr oft nur durch Wasserbecken und überflutete Gewölbe.



Hat noch die qualmenden Pistolen gezückt: Viele Gewölbe werden von aufdringlichen Kampfunden bewacht.



360°-Bewegungsfreiheit und aufwendige Texturen sorgen für prickelnde Abenteuer-Atmosphäre.



Während die Archäologie-Kollegen nach staubigen Relikten buddeln, balzt sich Lara durch die Grabstätten.



In der Eingangshalle wird Eure Heldin von einer wilden Hundemeute angefallen: Ihr zieht beide Pistolen....



...und erledigt die jaulenden Angreifer mit schnellen Salven. Zurück bleiben drei Kadaver.



Überrascht Euch ein Gegner, setzt Lara zu einem Rückwärtssalto an und springt zur Seite oder nach hinten außer Reichweite.

BRAUT



Unangenehme Überraschung: Neben dem Wasserbecken erwartet Euch ein tollwütiger Bär.

Etliche Magazine und Ausweichmanöver später: Mit Blei vollgepumpt plumpst Teddy knurrend auf den Boden.

lich Laras Sommeroutfit zeigt mit kurzem Höschen und engem T-Shirt nackte 3D-Tatsachen. Der Polygon-Teint der Schönheit wurde mit feinem Goraud-Shading geschminkt.

Rücken Euch ein frecher Bär oder eine Meute Kampfunde auf die Tropen-Tracht, beweist die Abenteuer-Emanzen genausoviel Kampfgeschick wie die männliche

Entdeckerfront: Lara zieht blitzschnell zwei Pistolen, aufblitzendes Mündungsfeuer verrät, ob Euer Magazin noch geladen ist. Geht Euch die Munition aus, greift die Heldin zum altbewährten Forscherinstrument: Mit der Lederpeitsche teilt Eure Heldin hef-



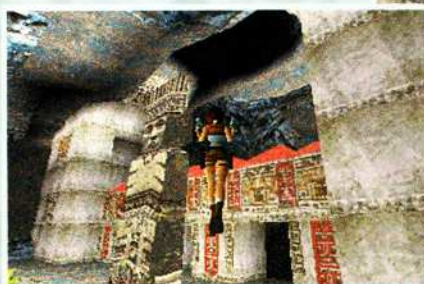
Flashback-Manöver aus 3D-Perspektive: Lara kraxelt im Stall auf eine morsche Holzgalerie.

tige Hiebe aus, schwingt sich über Schluchten hinweg oder holt wertvolle Goodies mit einem geschickten Schlag in Griffweite. Sogar beim Springen macht die junge Forscherin eine gute Figur: Lara nimmt tüchtig Anlauf, segelt meterweit über eine tiefe Schlucht und federt bei der Landung sanft mit den Knien nach. Bei knappen Sprüngen krallt sich Euer 3D-Mädel verbissen ihre zarten Polygonfinger ins Gestein und zieht sich mühsam hoch. Wer den Absprung nicht mehr schafft, bricht sich entweder die Knochen oder landet glücklich in einem Wasser-Bassin: Lara schiebt sich mit

eleganten Schwimmstößen durch überflutete Korridore, grüne Lichtbrechung und diffuses Flimmerlicht rauben Euch den Atem. *rb*



Im Stall stolpert Ihr über den schlafenden Bären: Wer nicht schnell auf den Heuboden springt, weckt das Tier.



Eure Polygon-Heldin hat kräftige Oberschenkel: Springend erreicht Lara neue Level-Abschnitte.

Auszug aus dem persönlichen Tagebuch von Lara Croft:

1. Tag:

Verdammt! Das Portal ist hinter mir zugefallen. Ich kann die Grabkammer an dieser Stelle nicht mehr verlassen. Der einzige Weg aus diesem Labyrinth scheint durch das Herz des Berges und die geisterhaften Zeugnisse vergangener Zeitalter zu führen.

Ich will meine Reise ausgerubt beginnen und einige Stunden rasten. Ausgetrocknete Moose und Farngewächse erweisen sich als nützlich, um ein Lagerfeuer zu entzünden und die Bewohner der Höhlen fernzubalzen. Mehr als einmal erblicke ich im Halbdunkel ein glühendes Augenpaar und vernehme das Winseln eines wilden Hundes. Ich schlafe nur zögernd ein, der Verwesungsgeruch der Jahrhunderte beschert mir unruhige Träume.

2. Tag:

Ich packe die wenigen mir verbliebenen Habseligkeiten zusammen, schultere meinen verschlissenen Leder-rucksack und überprüfe beide Pistolen: Die Magazine sind geladen, die Munition trotz der hohen Luftfeuchtigkeit noch trocken. Müßte reichen...

Ich verlasse den Schutz des Säulengangs und schleiche über die glitschigen Bodengewächse einer riesigen Halle. Tiefe Ehrfurcht erfüllt mich, als ich die untersten Stufen einer unterirdischen Tempelanlage erreiche. Ich will die Korridore des Bauwerks erforschen, als lautes Keifen durch den Saal ballt. Im letzten Moment reiße ich die Pistolen aus dem Halfter, wirble herum und feuere wahllos einen Schuß ab. Wie in Trance sehe ich einen dunklen Schemen, der auf mich zubechtet, höre ein schmerzzerfülltes Winseln und spüre, wie warme Blutspritzer meine Haut benetzen. An die weiteren Ereignisse erinnere ich mich noch vage: Schüsse peitschen durch den Saal, durchdringen grauen Pelz. Uralte Fresken, die in tausend Splitter zerspringen... Mein Herz, das den Brustkorb sprengen will, das Feuer von tausend Höllen in den Lungen... Hemd und Shorts kleben schweißnaß auf der Haut. Gänge und Räume, überall Gänge – wo bin ich?

Dann Stille, eine kühle und erfrischende Stille – ich zerze meine gepeinigten Knochen irgendwie aus einem Wasserbecken, unter mir lauert die bedrohliche Finsternis eines nassen Grabes. Bin ich dort hindurchgeschwommen?

Keine Erinnerung mehr... Rasten, Ruhe...Schlaf... Als ich wieder aufwache, bemerke ich tiefe Kratz- und Bißwunden an meinen Schenkeln, die ich provisorisch mit Alkohol und einem Hemdfetzen verarztete. Erst dann sondiere ich meine neue Umgebung und stelle mich einer niederschmetternden Erkenntnis: Weder weiß ich, wo ich aufgetaucht bin, noch kann ich mich an den Rückweg erinnern. Ich vergrabe mein Gesicht in den Händen und weine – waren die Aussicht auf Reichtum und Rubm all das wert?





**WORLD
IN PROGRESS**

Eisiges Auf und Ab: Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit schlittert Euer PS-Monster durch die Bergwelt.



Die Cockpit-Perspektive gibt's wahlweise mit oder ohne Armaturenleiste und Kühlerhaube.



Die zweite Strecke von "Burning Road" führt Euch durch eine malerische Gebirgslandschaft, die schnell zu einer tückischen Schneehölle wird. Links die Ego-Perspektive, in der Mitte eine der Außenansichten.



Platz da! Wie in "Destruction Derby" könnt Ihr Gegner aus der Bahn drängeln.

Motorbrillen im Hochgebirge

Nach unserer Debütrundfahrt zeigen wir Euch nun den zweiten Kurs von "Burning Road". Anschaulich, das Gelände ist mörderisch!



Die Toka-Programmierer sind nicht zu Bremsen: Nach der in L. A. gezeigten Vorabversion des "Sega Rally"-



Polygon-Panorama: Die Grafik rauscht mit 30 Bildern in der Sekunde an Euch vorbei.

Killers "Burning Road" trudelte im MAN!AC HQ vor wenigen Tagen eine neue Gold Disk ein. Sie enthält alle drei Strecken, alle vier Fahrzeuge und Features des Asphalt- und Off-Road-Titels. Während Ihr hier brisante Bilder der zweiten Strecke begutachtet, sitzen

extrem, schneller als "Ridge Racer", wilder als "Sega Rally"! Gegen den Polygonen- und Texture-Map-Orkan von "Burning Road" wirkt "Destruction Derby" wie der Design-Versuch von Schulkindern. Der erste Kurs (MAN!AC 7/96) ist noch harmlos, die 96er-Version einer "Daytona USA"-Strecke. Erst wenn Ihr in die Gebirgswelt vordringt, fliegen wirklich die Fetzen: Tonka verwendet Elemente aus älteren Sega-Spielen wie "Rad Mobile" und "Powerslide", um den gefährlichsten Kurs der Rennspielgegenwart zu schaffen. Auf der halsbrecherischen Holz- und Pflaster-, Schlamm- und Schneestrecke bekommt Euer hartgefedertes Vehikel kaum noch ein Rad auf den Boden. Zwischen wilden Buckelsprüngen bleiben für panische Lenkversuche nur Sekundenbruchteile.

Carlo Perconti und Lyes Belaidouni an der Feinabstimmung und merzen letzte Grafikschlüdrigkeiten aus. Im September soll das Spiel erscheinen.

In Bezug auf die Geschwindigkeit hielten die beiden französischen Programmierer ihr Wort: "Burning Road" ist



Grimmiger Tunnel: Dieser Felsformation gaben die Programmierer ein grimmiges Gesicht.

Die Karosserie knirscht, Euer geschundener Motor zieht eine Rauchfahne hinter sich her. Die Cockpit-Perspektive verrät am meisten über Know-How und Einfallsreichtum der französischen Programmierer: Wählt Ihr den Sportwagen, saust Euer Blickwinkel auf Bodenhöhe, im Truck dagegen thront Ihr zwei Meter über der Strecke.

Auch die Außenperspektiven machen optisch was her: Ihr seht das Wasser unter den Breitreifen spritzen, Dampf um Euer Auto wirbeln. Schaltet Ihr wieder ins Cockpit, fällt im Regen auf Eure Windschutzscheibe, und Schneeklumpen klatschen gegen das Fenster. *wi*



Die nächtliche dritte Strecke von "Burning Road" befahren wir in MAN!AC 9/96.

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

MARO
demnächst in
Saarbrücken

MARO

VIDEOSPIELE

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

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

MARO
demnächst in
Bonn

NEO GEO CD ROM

Double Speed DM 799,90
Single Speed (gebraucht) DM 249,90

(ANKAUF von NEO GEO Singlespeed)

JOYSTICK DM 129,90

Clubzeitung 3 DM 10,90

NEO-GEO CD Spiele

SUPER SIDEKICKS	DM	109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
MAGICIAN LORD	DM	119,90
NINJA COMMANDO	DM	119,90
CROSSED SWORD	DM	99,90
ROBO ARMY	DM	129,90
SENGOKU 2	DM	99,90
TOP HUNTER	DM	129,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
WINDJAMMERS	DM	129,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM	139,90

AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
PULSTAR	DM	99,90
METAL SLUG	DM	139,90
SOCCER BRAWL	DM	119,90
ALPHA MISSION II	DM	99,90
BURNING FIGHT	DM	99,90
BASEBALLSTARS 2	DM	119,90
NINJA COMBAT	DM	99,90
GHOST PILOTS	DM	99,90
STREET HOOP	DM	129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	139,90
CROSSED SWORD 2	DM	139,90
KABUKI KLASH	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	129,90
FOOTBALL FRENZY	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	109,90
GOW CAIZER	DM	129,90
ART OF FIGHTING 3	DM	139,90
SHINOKEN	DM	139,90
NEO TURFMASTER	DM	119,90
ZINNTRICK	DM	139,90
STAKES WINNER	DM	139,90

SONDERANGEBOT NEO GEO CD:

KING OF FIGHTERS 94	DM	59,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	69,90
KING OF MONSTERS 2	DM	89,90
RIDING HERO	DM	79,90
BASEBALLSTARS PROF.	DM	59,90

NEO GEO MODULE NEU:

SAMURAI SHODOWN 3	DM	399,90
PULSTAR	DM	599,90
SPINMASTER	DM	89,90
WORLD HERO JET	DM	149,90
SHINOKEN	DM	599,90

GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE
AM LAGER AB DM 50,-

SONY IMPORT

RESIDENT EVIL US.	DM	119,90
MEGA MAN X 3 JP.	DM	99,90
TEKKEN II JP.	DM	149,90
GALAXIAN 3 JP.	DM	99,90
DIE HARD TRILOGY US.	DM	119,90

NAMCO MUSEUM 1, 2, 3 JP. JE DM 129,90

WARRIORS OF FATE JP.	DM	99,90
PROBOTECTOR US.	DM	139,90
ZERO DIVIDE US.	DM	49,90
GUNDAM 2 JP.	DM	69,90

NINTENDO 64 JP

GRUNDGERÄT INCL. MARIO 64	DM	1499,90
JOYPAD	DM	119,90
MEMORY CARD	DM	79,90
PILOT WINGS 64	DM	229,90
SHADOW OF THE EMPIRE 64	DM	229,90
WAVE RACE 64	DM	229,90
SUPER MARIO KART 64	DM	229,90

Sony Playstation dt. DM 389,90

CYBERIA	DM	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	DM	79,90
TEKKEN	DM	99,90
PHILOSOMA	DM	89,90
GALAXY FIGHT	DM	49,90
PRIMAL RAGE	DM	79,90
CRITICOM	DM	49,90
TOTAL NBA	DM	99,90
SHELLSHOCK	DM	79,90
WARHAMMER	DM	89,90
CHRONICLES OF THE SWORD	DM	99,90
ADIDAS POWER SOCCER	DM	99,90
JUPITER STRIKE	DM	39,90
VIEW POINT	DM	79,90
RISE 2: RESURECTION	DM	69,90
NEED FOR SPEED	DM	99,90
RESIDENT EVIL	DM	89,90
DARKSTALKERS	DM	99,90
DESCENT	DM	99,90
RIDGE RACER 2	DM	99,90
TOSHINDEN 2	DM	99,90
SKELETON WARRIORS	DM	89,90
DISCWORLD KPL. DT.	DM	89,90
SYNDICATE WARS	DM	99,90
WING COMMANDER 3	DM	99,90
NHL POWER PLAY HOCKEY	DM	89,90
IMPACT RACING	DM	89,90
AGILE WARRIOR	DM	69,90
NBA IN THE ZONE	DM	59,90
PARODIUS	DM	59,90
PSYCHIC DETECTIVE	DM	59,90
TOTAL ECLIPSE	DM	59,90
WWF ARCADE	DM	69,90
FORMEL 1	DM	109,90
FADE TO BLACK	DM	99,90
TILT!	DM	89,90
RETURN FIRE	DM	99,90
OLYMPIC GAMES	DM	89,90
TRACK & FIELD	DM	99,90

ZUBEHÖR

ACTION REPLAY PROFESSIONAL	DM	99,90
JOYPAD	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90
8 MEG MEMORY CARD	DM	89,90
RGB-KABEL	DM	49,90
PSX MAGAZIN + CD ENGL. PAL	DM	24,90
RESIDENT EVIL HINT BOOK US	DM	39,90

Sega Saturn dt. DM 449,90

SEGA RALLY	DM	69,90
VIRTUA FIGHTER 2	DM	69,90
F 1-CHALLENGE	DM	59,90
HANG ON GP' 96	DM	69,90
GALAXY FIGHT	DM	49,90

TOSHINDEN	DM	69,90
DAYTONA USA	DM	69,90
PANZER DRAGOON	DM	39,90
PARODIUS	DM	39,90
SHELLSHOCK	DM	69,90

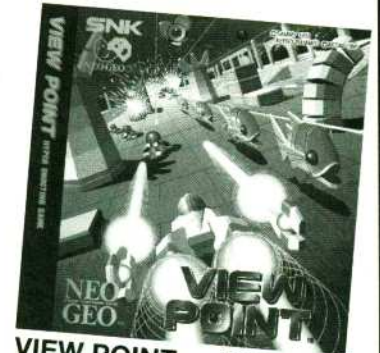
SATURN IMPORT

SEGA RALLY US.	DM	59,90
VIRTUA FIGHTER 2 US.	DM	59,90
STREETFIGHTER ALPHA JP.	DM	49,90
MEGA MAN X 3 JP.	DM	79,90
STORY OF THOR JP.	DM	99,90
GEBOCKERS JP.	DM	49,90
GUNDAM JP.	DM	69,90
FATAL FURY 3 JP.	DM	139,90
NIGHTS JP.	DM	119,90
PANZER DRAGOON 2 US.	DM	79,90
FIFA 96 US.	DM	49,90
DARIUS GAIDEN JP.	DM	49,90
REVOLUTION X US.	DM	49,90

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



SAVAGE REIGN DM 99,90



VIEW POINT DM 59,90



FATAL FURY 3 DM 79,90



MUTATION NATION
DM 89,90

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Königstraße 16 (geg. McDonald's) · 70173 Stuttgart
Telefon 07 11/22 14 22 · Fax 07 11/22 14 25

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

NEWS

Sega-Spiele über Kabel und Telefon

Daß der "Sega Channel", ein Kabelkanal, der es amerikanischen Spielern erlaubt, Mega-Drive-Titel über den Fernseher zu bestellen, nach Europa kommt, ist nun beschlossene Sache. Das Joint-Venture zwischen Time Warner, TCI und Sega (siehe MAN!AC 4/96) wird mit dem englischen Kabel-Operator Flextech zusammenarbeiten um das Programm in England auszustrahlen. Wie in den USA wählen Sega-Channel-

Sega Channel ab jetzt in England. Gespräche über eine Einspeisung ins deutsche Netz sind im Gange. Abonnten gegen eine monatliche Grundgebühr von ca. 20 Mark bis zu zwanzig Titel aus einem Angebot von rund 50 verschiedenen Mega-Drive-Spielen.

Mit der Telekom-Tochter TKS führt der Sega Channel momentan auch Verhandlungen über eine Einspeisung des Videospiegelkanals (bietet auch Tips und Preview-Schnupperversionen) ins deutsche Kabelnetz. Bislang ist jedoch nicht klar, ob und wann deutsche Spieler von diesem Angebot profitieren können. Gänzlich unwahrscheinlich ist eine 32-Bit-Aufrüstung des Sega Channels, denn im Gegensatz zu Mega-Drive-Modulen wollen bei einem Saturn-Spiel mehrere hundert Megabyte verschickt und gespeichert werden. Bisher fängt der Sega-Channel-Adapter (die Schnittstelle zwischen TV-Leitung und Mega Drive) den knapp einminütigen Download auf und hält das Spiel bis zur nächsten Bestellung in einem 24 MBit-Speicher.

Amerikanische Saturn-Spieler freuen sich dafür über eine andere Sega-Allianz: In Zusammenarbeit mit Catapult Entertainment wird das XBand-Netzwerk gerade auf die Next-Generation aufgerüstet. XBand bietet in Japan und den USA bereits den Super-Nintendo- und Mega-Drive-Besitzern die Möglichkeit über die Telephonleitung gegen andere Joypad-Artisten anzutreten, ab Ende des Jahres werden auch spezielle Saturn-Modems angeboten. Während eine Einführung des Saturn-X-Bands in Japan und in den USA beschlossene Sache ist, gibt es zum europäischen Markt (mal wieder) keine offiziellen Aussagen. Auch die 16-Bit-Modems wurden in Europa bis heute nicht vermarktet.

Die Virgin-Tochter Westwood ist der erste Hersteller, der über eine Unterstützung des X-Band-Saturn-Modems nachdenkt. Wie ein Westwood-Vertreter gegenüber MAN!AC erklärte, sei aber noch nicht final geklärt, ob die Umsetzung des PC-Strategiespiels "Command & Conquer" X-Band oder Segas Internet-Modem unterstützen wird. Momentan experimentiert Westwood mit beiden Möglichkeiten, um das Saturn-"Command & Conquer" via Telephon spielbar zu machen.

Daß Saturn-Besitzer mit Veröffentlichung des X-Band-Modem auch gegen PC-Spieler antreten können (wie der amerikanische Spielenachrichtendienst "Next-Generation Online" anhand des Beispiels "Virtua Fighter Remix" vermutet) kann MAN!AC nicht bestätigen. *wi*

Klassiker für Segas Saturn

Im Zuge des Klassik-Revivals durchforstet nach den Automatenherstellern Williams, Namco, Atari und Nichibutsu nun auch Sega seinen Spielefundus. Zu Tage gefördert wurden drei Action-Automaten, "Space Harrier" von 1985, "Afterburner" von 1987 (beide wurden bereits für das 32X wiederaufgelegt) sowie "Out Run" (1986), das Heimspieler durch eine mittelmäßige Mega-Drive-Umsetzung kennenlernten. Nun sollen alle drei Klassiker originalgetreu für den Saturn erscheinen.



"Ridge Racer"-Urahn "Out Run" (Bild: Mega Drive) bald für Saturn.

- ➔ **3DO kauft ein:** Die 3DO-Company hat den Rollen- und Strategiespielhersteller New World Computing übernommen. Die Titel des US-Herstellers sollen 3DOs PC-Aktivitäten stärken.
- ➔ **Meier geht:** Der amerikanische Stardesigner Sid Meier ("Gunship", "Pirates", "Civilization") verläßt Microprose, um mit seinen Programmierkollegen J. Briggs und B. Reynolds das Entwicklungshaus Firaxis zu gründen.
- ➔ **Pac-Man mampft weiter:** Der englische Hersteller Virtuality entwickelt einen VR-Spielautomaten mit Nanco-Lizenz. Der Spieler unterm HMD frißt sich als "VR Pac-Man" durch dreidimensionale Labyrinth - ab September in europäischen Spielhallen.
- ➔ **M2 lebt noch:** Kürzlich hat Matsushita ein paar neue technische Daten zum 3DO M2 veröffentlicht. Als CPU dient ein Power PC 602 mit 66MHz Taktfrequenz, außerdem enthält das M2 8MB SDRAM.



Die Rückkehr der Ballerklassiker: Alle "Thunderforce"-Spiele erscheinen für den Saturn.

Entgegen früheren Gerüchten werden die drei Spiele jedoch nicht auf einer einzigen Compilation-CD ausgeliefert, sondern getrennt für jeweils 3.800 Yen (umgerechnet knapp 60 Mark) verkauft. Damit liegen die 1:1-Konvertierungen unter dem Preis von neuen Saturn-Entwicklungen. "Space Harrier" erscheint in diesem Monat in Japan, "Afterburner" im August, das Cabrio-Rennspiel "Out Run" (links unten ein Bild der Mega-Drive-Version) schließlich im Oktober.

Ebenfalls im Oktober will das japanische Software-Haus Technosoft Baller-Compilations für den Saturn vermarkten: **Bald auf Saturn: Drei Sega-Automaten der 80er-Jahre und "Thunderforce"-Zyklus von Technosoft.** "Thunderforce Gold Pack 1" und "Gold Pack 2" enthalten die Teile 2 bis 4 des berühmten Horizontal-Scrollers, der vor Jahren durch tückisches Leveldesign und Grafikpracht auf dem Mega Drive begeisterte. Die CDs werden je 5.800 Yen kosten. Ob und wann die "Thunderforce"-Packs auch in Europa erscheinen, ist nicht bekannt. *wi*

Spielstand-Archiv

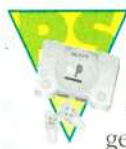
Abenteuer-Enthusiasten kennen das leidige Speicherproblem. Kaum habt Ihr dem fetten Drachen das Schwert in den Wanst gespießt und wollt Spielfortschritt samt 20-Stunden-Party speichern, meldet sich die Memory-Karte zu Wort: "Ich bin satt!" beschwert sich das geizige Speichermedium. Wer die lästigen Zubehör-Revolten satt hat, investiert in Datels "Memory Drive": Das handliche Zubehör erinnert an externe Laufwerke für Atari ST und Amiga, genau wie bei den Heimcomputer-Floppys wird auf handelsübliche 3,5 Zoll-Disketten als Speichermedium zurückgegriffen, von denen jede für 15 Blöcke Spielstände aufnimmt. Bei uns wird das Zubehör von Dataflash vertiebt und für etwa 180 Mark im Handel angeboten. Außerdem im Lieferumfang enthalten:

- Memory-Drive für Sony-Playstation von Dataflash.
 - Externes Backup-Memory für 180 Mark.
- Mehrere Mogel-Disketten. *rb*



Das Memory-Drive als Playstation-Floppy.

Transport Tycoon



Zur Hochzeit von Amiga und Atari ST mußten PC-Spieler noch mit mageren 16 Farben auskommen: Spieldesign statt Optik hieß die Devise. Mit der Wirtschaftssimulation "Railroad Tycoon" schuf Microprose einen Klassiker dieser PC-Ära. Wer reumütig auf diese Zeiten zurückschleift oder generell mit komplexen Simulationen liebäugelt, freut sich über die Konsolen-Umsetzung vom Nachfolger "Transport Tycoon": Ihr kontrolliert das Verkehrsnetz für Autos, Flugzeuge, Eisenbahnen und Schiffe. Eure Ambitionen zum "Transport Tycoon"-Titel starten 1930: Mit 100.000 Pfund Startkapital wollt Ihr Euch als Jungunternehmer einen Namen im Import/Export-Geschäft machen. Fiese Computergegner, Aktienstürze und Naturkatastrophen rütteln das isometrisch dargestellte Unternehmen tüchtig durch und bringen Eure sorgfältig geplanten Finanzen wieder durcheinander.



Der Wettlauf um den Titel des "Transport Tycoon" dauert ein Jahrhundert: Simulations-Freaks freuen sich über umfangreiche Wirtschafts-Optionen.



Die Ausgangsansicht zeigt die Karte isometrisch.



3D-Marsch durch Euer Fabrik-Imperium.

Transport Tycoon, Microprose, für Playstation, ab Juli in Deutschland

Bubble Bobble & Rainbow Islands



Das Revival der Knuddel-Drachen Bub & Bob in "Puzzle Bobble 2" beweist, wie beliebt die Sympathieträger sind. Zwar gab es "Bubble Bobble" schon auf dem C-64 (umgesetzt vom 80er-Jahre Kultprogrammierer Andrew Braybrook), doch erst jetzt könnt Ihr das erste Abenteuer der beiden in einer 1:1-Fassung zuhause erleben. Dabei liegt der Playstation-Version Braybrooks alter 8-Bit-Code zugrunde. In 100 bildschirmgroßen Levels fangen die Helden ihre Gegner in Blasen ein. Die Wesen sind für einige Sekunden hilflos – hüpfen Bub & Bob schnell auf die Blasen, zerplatzen diese und Bonusfrüchte purzeln heraus. Der inoffizielle Nachfolger "Rainbow Islands" ist viel komplizierter und noch besser: Wie bei "Bubble Bobble" dürfen sich Arcade-Fans auf eine Original- und eine Remix-Fassung mit besserer Grafik und aufgepepptem Sound freuen.



Ohne genügend Blaskraft wird Bub überannt.



Eingeblubberte Gegner schweben langsam nach oben: Wenn Bub nicht schnell genug ist, befreien sich die Unholde.

Bubble Bobble & Rainbow Islands, Acclaim, für Playstation und Saturn, ab August in Deutschland

Sony PlayStation

PSX+Demo-CD (dt.)	389,90
RGB Kabel (dt.)	29,90
Link-Kabel (dt.)	49,90
Antennenkabel (dt.)	54,90
Memory Card (dt.)	49,90
PSX-Controller (dt.)	49,90
Commander Cont. (dt.)	49,90
Mad-Catz-Lenkrad (dt.)	149,90
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
adidas Power Soccer (dt.)	95,90
Agile Warrior (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	89,90
Battle Arena Toshinden (dt.)	89,90
Battle Arena Toshinden 2	99,90
Beyond the Beyond (dt.)	89,90
Chronicles of the Sword	99,90
Criticom (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
Descent (dt.)	99,90
Destruction Derby (dt.)	89,90
Extreme Pinball	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,90
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	89,90
Jack is Back (dt.)	99,90
Kileak the Blood (dt.)	89,90
Krazy Ivan (dt.)	89,90
Magic Carpet (dt.)	94,90
Mickeys Wild Adventure (dt.)	89,90
Museum Piece 1 (dt.)	99,90
NBA - In the Zone (dt.)	99,90
Need for Speed (dt.)	99,90
NFL Game Day (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club (dt.)	94,90
NHL Face Off (dt.)	99,90
Philosoma (dt.)	89,90
Psychic Detective	99,90
Rapid Reload (dt.)	79,90
Rayman (dt.)	89,90
Resident Evil (dt.)	89,90
Revolution X (dt.)	99,90
Ridge Racer Revolution	99,90
Shellshock (dt.)	99,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Street Fighter - The Movie (dt.)	49,90
Tekken (dt.)	89,90
Total NBA '96 (dt.)	89,90
True Pinball (dt.)	99,90
Twisted Metal (dt.)	89,90
Warhawk (dt.)	89,90
Wing Commander III (dt.)	94,90
wipEout (dt.)	89,90
Worms (dt.)	89,90
WWF Arcade (dt.)	99,90

Sega Saturn

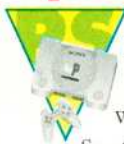
Saturn + 1 Pad (dt.)	499,90
Action Replay (dt.)	79,90
Universal Adapter	49,90
Antennenkabel (dt.)	59,90
SAT 1 Controller (dt.)	49,90
SAT 2 Controller (dt.)	59,90
Probotector (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	99,90
Aftermath (dt.)	109,90
Battle Ar. Toshinden Remix	89,90
Bug! (dt.)	99,90
Blackfire (dt.)	99,90
Clockwork Knight 1 (dt.)	89,90
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Descent (dt.)	109,90
Daytona USA (dt.)	99,90
Digital Pinball (dt.)	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	99,90
Galactic Attack (dt.)	89,90
Galaxy Fight	99,90
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club '96	89,90
NBA Basketball (dt.)	99,90
NHL All-Star Hockey (dt.)	99,90
Panzer Dragoon (dt.)	99,90
Parodius (dt.)	89,90
Rayman (dt.)	99,90
Sega Rally Ch. (dt.)	109,90
Shellshock (dt.)	109,90
Shinobi X (dt.)	99,90
Street Fighter - The Movie	99,90
Theme Park (dt.)	99,90
Titan Wars (dt.)	99,90
Toshinden Remix (dt.)	109,90
Virtua Cop + Gun (dt.)	145,90
Virtua Fighter 2 (dt.)	109,90
wipEout (dt.)	89,90

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




Hau ruck! Eine beschwipste Riesen-Languste beschmeißt den überraschten Spot mit Rumm-Fässern.

Spot goes to Hollywood



Nach seinem Videospieldebüt als munteres Hüpf-Sprite von Jump'n'Run-Guru David Perry wagt sich das ehrgeizige Seven-Up-Maskottchen Spot ans Filmgeschäft. Mr. Cool will in Hollywood

eine steile Cartoon-Karriere starten. Um in allen Film-Genres mit effektgeladenen Highlights zu protzen, unterzeichnet der Virgin-Star gleich einen ganzen Stapel Verträge auf einmal: Kaum krabbelt der übermütige Cool Spot in Amerikas Kino-Metropole zu bombastischen John-Williams-Themen aus dem Limo-Automaten, macht sich der fleißige Newcomer auch schon an den ersten Film. "Cool Spot goes to Hollywood", die Erste: Euer Hüpf-Held tollt aus isometrischer Ansicht über einen morschen Render-Kahn, mischt aufsässiges Meeresgetier auf und nimmt es mit einer rauen Piratenbande samt Octopus-Kapitän auf. Sind karibische Schlacht und Kanonenritt im Kasten, zieht es Spot zum Abenteuer-Genre: Als wagemutiger Draufgänger streift der Hauptakteur durch eine schummrige Dschungel-Kulisse, erforscht zugewucherte Ruinenstädte und legt sich mit einer dreisten Affenbande an. Statt es bei handfester Indy-Jones-Konkurrenz zu belassen, wird schamlos der nächste Lucas-Streifen durch die Mangel gedreht: Cool Spot rast auf einer X-Wing-Imitation durch einen rasanten Starwars-Level und kämpft gegen ein bitterböses Science-Fiction-Imperium. Nächste Etappe im Zukunftsrausch ist das Giger-Monster: Spot schleicht durch eine ramponierte Raumstation und flüchtet vor ekligen Aliens.

Wer den Titel noch nicht auf Mega Drive oder 32X gespielt hat, merkt sich die mit Render-Optik und agilen Zeichentrickakteuren aufgemotzte Playstation-Version für September vor, eine Saturn-Fassung ist ebenfalls geplant.



Blah blah, Spot blah blah blah!

Tiefsinniger Text: Die Azteken-Kulisse fasziniert in einer FMV-Sequenz mit banalem Urwald-Blabla.



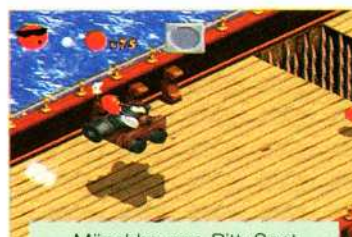
Feuer frei! Euer Sprite wird in die Ecke gedrängt: Links und rechts stürmen Piratenkrabben aus ihren Verstecken, die Geschütze werden vom Rückstoß quer über die Planken gerollt.



Panik: Die Piraten flüchten vor einem riesigen Tintenfisch.



Um die Kammer zu räumen, hüpf Ihr über den Strahl.



Münchhausen-Ritt: Spot nimmt die gleich die Kanone.



In der Ruinenstadt findet Ihr Fallen und Dschungel-Getier.



Im überladenen Schiffsbauch gehts noch turbulenter zu als auf Deck: Fette Walroß-Matrosen bedrohen Euch mit dem Käsedolch, monströse Muscheln bombardieren Euch mit Perlen.

Spot goes to Hollywood, Virgin, für Playstation und Saturn, ab September in Deutschland

Racing Groovy



Der Multimedia-Produzent Mizuki gibt Gas um "Ridge Racer" das Fürchten zu



Mit Zwei-Spieler-Link und Riesenrückspiegel...

lehren. Mit acht anwählbaren Sportboliden, drei versteckten Autos, Replay-Möglichkeiten und Kursen im Dschungel, auf dem Highway und in den Alpen heftet sich ihr Playstation-Debüt "Racing Groovy" an die Breitreifen des Namco-Rennspiels.

Technisch beschleunigt das Rennspiel nicht in neue Drehzahlbereiche, doch es vereinigt alle denkbaren Rennspiel-Optionen: Wie in "Motor Toon GP" dürft Ihr gegen Euch selbst antreten, wie in "Ridge Racer Revolution" wurde für zwei Spieler ein Link-Option eingebaut. Das Spiel lässt sich bildschirmfüllend auf herkömmliche



...gegen Namcos "Ridge Racer", Mizukis "Racing Groovy" erscheint Playstation-exklusiv.

und 16:9-Fernseher anpassen, erfreut mit NeGcon-Unterstützung, zuschaltbarem Rückspiegel und Audio-Tracks jeder Stilrichtung – von Noise-Rock über Fusion-Jazz bis hin zu



Racing Groovy, Mizuki, für Playstation, noch kein deutscher Termin bekannt

Three Dirty Dwarves



Auf wundersame Weise verschlägt es drei Zwerge in eine grausame Slum-Ecke der Bronx – die Winzlinge kommen durch ein Dimensionstor direkt aus einem Rollenspiel! Da zufällig Baseballschläger und Pumpgun griffbereit sind, wissen die Ankömmlinge auf "Hast'e mal 'ne Mark?"-Ansprachen passend zu antworten. Geht im Geprügelle einer der Wichte k.o., helfen ihm die Kollegen mit einer Kopfnuß wieder auf die Beine. Ihr wechselt mit den L/R Tasten den jeweils aktiven Straßenrowdy, mit gesammelten Totenschädeln holt Euer Charakter zu einem heftigen Spezialschlag aus und macht die Gegner-Rotte auf einmal platt. Mit dem Horizontalprügler im "Final Fight"-Gewand überrascht das neue Sega-Label "Segasoft" durch witzige Comic-Sprites, flüssige Animationen und rabiate Moves.



Liebeskranke Trollfrauen im abendlichen Paarungsrausch.



Der arme Boß wird von einem Dutzend Hunden angefallen.



Das Zwergentrio tänzelt den Abrißbirnen-Tango.

Three Dirty Dwarves, Segasoft, für Saturn, im Herbst in Deutschland

2ND2NONE

Fon: 07171-81515

Fax: 07171-81554

2nd2none - Inh. Grefer/Stubenvoll-Heubacherstr.44 - 73529 Schwäb. Gmünd

Saturn

Alien Trilogy (us) 115.-
Need F. Speed (us) 115.-
Legend o.Oasis(us) 115.-
Nights (jp) 139.-
Buster Bros. (us) 115.-
Decathlete (us) 115.-

NHL Powerplay (us) 115.-
Killing Zone (us) 115.-
Die Hard Trilogy (us) 115.-
Formula One 109.-
Boot Chip 80.-

Nintendo64

Nintendo 64 (jp) a.A.
Mario 64 (jp) a.A.
Pilotwings 64 (jp) a.A.

Playstation

Jumping Flash2 (us)115.-

to be continued...

Preishammer:Multinorm PSX+RGB Kabel+A. Tri. 599.-

Internet: <http://www.2nd2none.com>

Funtronixx

NEO-GEO
Restposten

Videospiele ohne Kompromisse
Versand & Laden

Sony PSX mit Spiel	479,00	Saturn mit Spiel	449,00
Resident Evil	99,90	ohne Spiel	399,00
Alien Trilogy	99,90	Shellshock	104,90
Shellshock	99,90	Sega Rally	99,90
weitere Spiele auf Anfrage		weitere Spiele auf Anfrage	

Ankauf u. Verkauf von gebrauchten Spielen u. Konsolen

Kassel Tel / Fax 0561 / 12477

34119 Kassel / Friedrich - Ebert - Straße 101

Mo - Fr 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa 10.00 - 13.30

Druckfehler u. Preisänderungen vorbehalten Ladenpreise können abweichen

SILVER STAR VIDEO GAMES

24 COLLEGE LANE
GIBRALTAR

FAX: 00 44 151 495 3767
TEL: 00 44 385 991 157

SONY PLAYSTATION CDS } VERY CHEAP PRICES.
SEGA SATURN CDS } FAX FOR DETAILS.
SONY PLAYSTATION WITH RGB CABLE 675DM
SONY 3RD PARTY PAD (ORIGINAL STYLING) 38DM
SONY PLAYSTATION MEMORY CARD 34DM
SONY PLAYSTATION RGB CABLE 28DM
MAGIC STRONG CARD ADAPTOR 78DM
SEGA SATURN JOYPAD 3RD PARTY PAD 28DM
NINTENDO 64 FAX FOR BEST PRICE.

MPEG VIDEO CDS (SUITABLE FOR 3DO, CD-I, AND SEGA SATURN)
*****FAX FOR AVAILABLE TITLES AND PRICES.*****

*****PLAYSTATION DEBUG CHIP (14 PIN IC)*****
15 DM
FAX FOR VOLUME DISCOUNTS

SIMPLY DEPOSIT THE DESIGNATED AMOUNT FOR YOUR ORDER INTO THE FOLLOWING ACCOUNT AND FAX US YOUR ORDER ALONG WITH A COPY OF THE BANK RECEIPT.

BANK ACCOUNT DETAILS:

ACCOUNT NAME: MR. B. KANE
ACCOUNT NUMBER: 1495449
BANK: DEUTSCHE BANK
BRANCH: STUTTGART
BLZ: 600 700 70

ALL PRICES ARE INCLUSIVE OF POSTAGE.

CHECK OUT OUR WEB PAGE:

<http://www.webworld.co.uk/mall/STAR>

Läden
97070 Würzburg:
Jufuspromenade 11&68

Läden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN



International Track & Field (PS)



Night Warriors (Saturn)



Adidas Power Soccer (PS)



Gun Griffon (SA)



Resident Evil (PS)

SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis
Sega Saturn mit Sega Rally
für sagenhafte 479,-
(dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl.
Scaotkabel, Controlpad, Batterie)

Sega Saturn

- SEGA SATURN GRUNDGERÄT 419,-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl.
Scaotkabel, Controlpad, Batterie)
- SEGA SATURN (s.o.) + SEGA RALLY 479,-
- 6 PLAYER ADAPTER 59,-
- BACKUP MEMORY CARD (8MB) 89,-
- MEMORY CARD 99,-
- MPEG-KARTE 319,-
- VIDEOPHILME AUF ANFRAGE
- PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM ... 59,-
- JOYPAD (SEGA) 44,-
- LENKRAD 119,-
- VIRTUA STICK 89,-
- ACTION REPLAY 89,-
- UNIVERSAL ADAPTER 44,-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-
- 3-D LEMMINGS 89,-
- ALIEN TRILOGY (AUG/SEP) 99,-
- ATHLETIC KNIGHT (AUG) 89,-
- BLACKFIRE 99,-
- BLAZING DRAGONS 94,-
- BUG 99,-
- CLOCKWORK KNIGHT 49,-
- CLOCKWORK KNIGHT II 99,-
- CYBER SPEEDWAY 49,-
- DAYTONA USA 109,-

- DEADLY SKIES 99,-
- DESCENT 99,-
- DESTRUCTION DERBY 89,-
- DISCWORLD 84,-
- EARTHWORM JIM 2 89,-
- EURO SOCCER 96 89,-
- EXHUMED (AUG.) 89,-
- FRANK THOMAS BIG HURT 84,-
- F1 CHALLENGE 99,-
- GEX 99,-
- GUARDIAN HEROES 89,-
- GUN GRIFFON 84,-
- HYPERBLADE 99,-
- IMPACT RACING 89,-
- IRON MAN (AUGUST) 89,-
- JACK IS BACK (A.I.T.DARK 2) .. 99,-
- JEWELS OF THE ORACLE 89,-
- LEMMINGS 3D 89,-
- MYSTERY MANSION (DEUTSCH) 119,-
- MYSTARIA - R. OF LORE 99,-
- NBA ACTION BASKETBALL (AUG) 99,-
- NEED FOR SPEED 89,-
- NIGHT WARRIORS 99,-
- NFL QUARTER. CLUB 96 89,-
- NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA) 94,-
- OLYMPIC GAMES 84,-
- OLYMPIC SOCCER 84,-
- PANZER DRAGON 2 89,-
- PEBBLE BEACH GOLF 89,-
- PISTOLE (FÜR VIRTUA COP) 79,-
- POWER PLAY HOCKEY 89,-
- PRIMAL RAGE 89,-
- PRO PINBALL THE WEB 84,-
- RAW PURSUIT 89,-
- RETURN TO ZORK 99,-
- REVOLUTION X 89,-
- RISE 2: THE RES. 84,-
- ROAD RASH 99,-
- ROCK'N'ROLL RACING 2 99,-
- SEGA TENNIS 99,-
- SHELLSHOCK 89,-
- SHOCKWAVE ASSAULT 84,-
- SHINING WISDOM 89,-
- SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99,-
- SKELTON WARRIORS 79,-
- SLAM'N'JAM 99,-
- SPACE HULK 99,-
- SPOT 3 89,-
- SPYCRAFT 99,-
- STARFIGHTER 3000 99,-
- STREET FIGHTER ALPHA 89,-
- STREET RACER 89,-
- STORY OF THOR 2 (AUG) 84,-
- THE HORDE 99,-
- THEME PARK 89,-
- THREE DIRTY DWARFS (AUG.) .. 89,-
- TILT (JUNI) 89,-
- TOHSHINDEN REMIX 84,-
- THUNDERHAWK 2 89,-
- TRUE PINBALL 84,-
- VICTORY BOXING 84,-
- VIRTUA COP MIT PISTOLE 139,-
- VIRTUA FIGHTER REMIX 69,-
- VIRTUA FIGHTER 2 99,-
- VALORA VALLEY GOLF 89,-
- VIRTUA FIGHTER 1 49,-
- VIRTUA GOLF 89,-
- VIRTUA KIDS 69,-
- VIRTUA OPEN TENNIS 89,-
- VR BASEBALL 99,-
- WATERWORLD ACTION 89,-
- WIPE OUT 79,-
- WORMS 89,-
- WWF WRESTLEMANIA 99,-
- X-MEN (AUGUST) 84,-
- ZORK NEMESIS 89,-

0931 /



NHL Face Off (PS)



Toshinden 2 (PS)



Street Fight

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

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
ACTION REPLAY PRO	99,-
ANTENNENKABEL	45,-
MEMORY CARD	49,-
MEMORY CARD 8 MEGA	79,-
MEMORY DISC DRIVE	159,-
neGcon CONTROLLER	99,-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	149,-
A-TRAIN	99,-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99,-
ADIDAS POWER SOCCER	89,-
ALIENS	89,-
AIR COMBAT	89,-
AQUANAUTS HOLIDAY	99,-
BEYOND THE BEYOND	99,-
BUBSY 3	89,-
BLAZING DRAGONS (AUG)	89,-
CHESSMASTER 3D	99,-
CRONICLES OF SWORD	99,-
CYBERIA	89,-
DARKSTALKERS	89,-
DEADLY SKIES	89,-
DESCENT	94,-
DESTRUCTION DERBY	94,-
DISCWORLD	89,-
EARTHWORM JIM 2 (AUGUST)	89,-
EXTREME GAMES	89,-
FACE OFF	99,-
FADE TO BLACK	99,-
FORGOTTEN REALMS	99,-
GALACTIC ATTACK	99,-
GALAXIAN 3	89,-
GAME DAY (FOOTB.)	79,-
GEX	89,-
GUNSHIP 2000	99,-
IRON MAN X/O (AUG)	89,-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER	89,-
INTERNAT. TRACK & FIELD	89,-
JACK IS BACK - ALONE I.T.D. 2	109,-
JEWELS OF THE ORACLE	89,-
LEMMINGS 3D	89,-
LEMMINGS PLAY PAINT	94,-
MUSEUM PIECE 1	94,-
NBA LIVE 96	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL FACE OFF	89,-
NOVASTORM	99,-
OLYMPIC GAMES (JULI)	84,-
OLYMPIC SOCCER	84,-
ONLINE SOCCER	89,-
PETE SAMPRAS TENNIS	99,-
PO'ED (AUG/SEPT)	89,-
POWERPLAY HOCKEY	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
RAGING SKIES	89,-
RAYMAN	89,-
RETURN FIRE (AUG/SEPT)	89,-
RETURN TO ZORK	89,-
REVOLUTION X	84,-
RESIDENT EVIL (JULI/AUG)	89,-
RIDGE RACER REV.	94,-
RISE 2: THE RESURRECTION	84,-
ROAD RASH	89,-
RUN SOCCER	89,-
SHELL SHOCK	84,-
SHOCKWAVE ASSAULT	89,-
SIM CITY 2000 KMPL. DT.	99,-

SKELETON WARRIORS	89,-
SLAM'N' JAM	89,-
SLAYER	89,-
SPACE HULK	89,-
SPOT GOES TO HOLLYW.	99,-
STARBLADE ALPHA	89,-
STARFIGHTER 3000	99,-
STRIKER 96 (ACCLAIM)	89,-
STREET FIGHTER ALPHA	89,-
SYNDICATE WARS (MITTE 96)	99,-
TEKKEN	99,-
TENNIS	99,-
TIME COMMANDO	89,-
TILT (JUNI)	84,-
TOSHINDEN 2	99,-
TOTAL NBA 96	94,-
TOP GUN FIRE AT WILL (AUG)	99,-
TRUE PINBALL	89,-
VIEWPOINT	89,-
VIRTUAL GOLF	89,-
WARHAMMER Fant. B.	89,-
WAR HAWK	89,-
WATERWORLD	94,-
WIPE OUT	89,-
WORMS	89,-
X-MEN	84,-

Mega Drive

MEGA DRIVE 2	169,-
6-BUTTON CONTROLLER	39,-
ACTION REPLAY PRO 2	89,-
ATARI CLASSICS	49,-
EARTH WORM JIM 2	89,-
FIFA SOCCER 96	99,-
INT. SUPER SOCCER DEL.	119,-
JOHN MADDEN 96	89,-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109,-
MISSION IMPOSSIBLE	99,-
NBA LIVE 96	109,-
NHL HOCKEY 96	109,-
OLYMPIC SUMMER GAMES	89,-
PHANTASY STAR IV	109,-
PINOCCHIO	89,-
POCAHONTAS	109,-
STORY OF THOR	119,-
THEME PARK	99,-
WILLIAMS ARCADE HITS	79,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114,-
WORMS (AUG)	109,-

Super Nintendo

S.N. ACTION PACK (GERÄT MIT YOSHIS ISLAND)	219,-
ACTION REPLAY PRO 3	99,-
DONALD IN MAUI MALLARD	129,-
IMPOSSIBLE MISSION	129,-
KIRBYS DREAM COURSE	89,-
MEGAMAN X 3	99,-
NHL HOCKEY 96	114,-
OLYMPIC SUMMER GAMES	119,-
PINOCCHIO	129,-
PAC MAN 2	99,-
SECRET OF EVERMORE	109,-
TOY STORY	129,-
WAYNE GRETZKY ICE HOCKEY	119,-
WWF WREST. ARCADE	114,-
WORMS (JULI)	119,-

TOP-SPIELER ZU KNALLERPREISEN

3DO mit FIFA 199,-
Spiele a.A.

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

DIGITAL PINBALL	49,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
CYBERIA	84,-
FIFA SOCCER 96	59,-
HANG ON GP 96	79,-
MAGIC CARPET	79,-
PANZER DRAGOON	49,-
PARODIUS DELUXE	69,-
RAYMAN	79,-
ROBOTICA	49,-
SEGA RALLY (2 SPIELER)	79,-
SHINOBI X	79,-
VICTORY GOAL	49,-
WING ARMS	79,-
WORLD CUP GOLF	79,-

Mega Drive

ALADDIN	79,-
ALIEN SOLDIER	59,-
ANIMANIACS	49,-
COMIX ZONE	69,-
DONALD DUCK IN M. MALLARD	79,-
ECCO 2	39,-
LANDSTALKER	59,-
MEGA MAN WILY WARS	39,-
NBA ACTION 95	29,-
NIGEL MANSELL	49,-
SOLEIL	59,-
SONIC & KNUCKLES	49,-
SONIC COMPILATION (3 Spiele)	69,-
TOE JAM & EARL 2	39,-

Mega CD

BATTLECORPS	34,-
ECCO 2	29,-
FINAL FIGHT	19,-
SCHLÜMPFE	29,-
SOULSTAR	19,-
SPIDERMAN	19,-
TIME GAL	9,-
TOMCAT ALLEY DT.	19,-

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
HEBEREKES POPOITTO	49,-
INT. S. SOCCER DELUXE	119,-
KNIGHTS OF THE ROUND	39,-
KIRBYS GHOST TRAP	84,-
NBA GIVE'N GO	99,-
SUPER BC KID	49,-
SUPER BOMBERMAN 2	64,-
TETRIS 2	99,-
TETRIS & DR. MARIO CLASSICS	64,-
YOSHIS ISLAND	99,-
ZELDA CLASSICS	64,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

32X

FOLGENDE SPIELE ALLE 49,-!!!
CHAOTIX, KOLIBRI, METAL HEAD, MOTHER-BASE, SPACE HARRIER PERFECT, STAR WARS ARCADE, STELLAR ASSAULT, VIRTUA FIGHTER, FIFA SOCCER 96, VIRTUA RACING ARCADE

Game Gear

SONIC 2	29,-
MICKEY MOUSE 3	39,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

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

TEL: 0049/85 17 37 77

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

**SEGA TIPS &
TRICKS 1996
HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN
ENTSTANDEN AUS DER
TÄGLICHEN PRAXIS DES
SEGA INFO SERVICE
NUR 17,- DM**

571601

ODER: 0931 / 57 16 06



Street Fighter Alpha (PS, SA)



Darkstalkers (SA)



Sega Rally (Saturn)



Ridge Racer Revolution (PS)

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

SONY PLAYSTATION DIMENSION



Chemie für Anfänger: In "Phozon" baut Ihr Molekülstrukturen nach dem Bild in der Mitte des Spielfelds.

Namco Museum Volume 3



Zum drittenmal öffnet Namco die Museumsportalen. Wieder erwartet die Besucher ein bunter Mix aus Automatenklassikern, weniger bekannten Werken und informativem Drumherum. Neu ist die vielfältige, leichtbedienbare Optionsvielfalt: Während früher Einstellungen nach "Trial and Error"-Manier mit authentischen Dip-Schaltern erfolgte, konfiguriert Ihr jetzt bequem in englischsprachigen Menüs. Auch an einen

authentischen Arcade-Modus wurde gedacht: Kippt den Bildschirm, und Ihr spielt auf dem Original-Hochformat. "Galaxian" (1979) ist weniger actionreich als der Nachfolger "Galaga", aber nach wie vor eine motivierende Abwehrschlacht gegen aggressive Invasions-Formationen. "Pole Position 2" von 1983 verbessert den Namensvetter nur marginal: Besteht nervenaufreibende Formel-1-Rennen (inklusive Qualifikation) mit Pad oder NeGcon. Auf "Dig Dug" warten Fans schon lange: Grabt Euch in's Erdreich und pumpt Drachen und Kugelwesen auf, bis sie platzen. Alternativ laßt Ihr Felsen auf Verfolger plumpsen und mampft leckeres Obst. Auch "Ms. Pac-Man" ist immer hungrig. Geister mit undurchschaubarer Bewegungsintelligenz jagen Euch durch drei verschiedene Labyrinth.



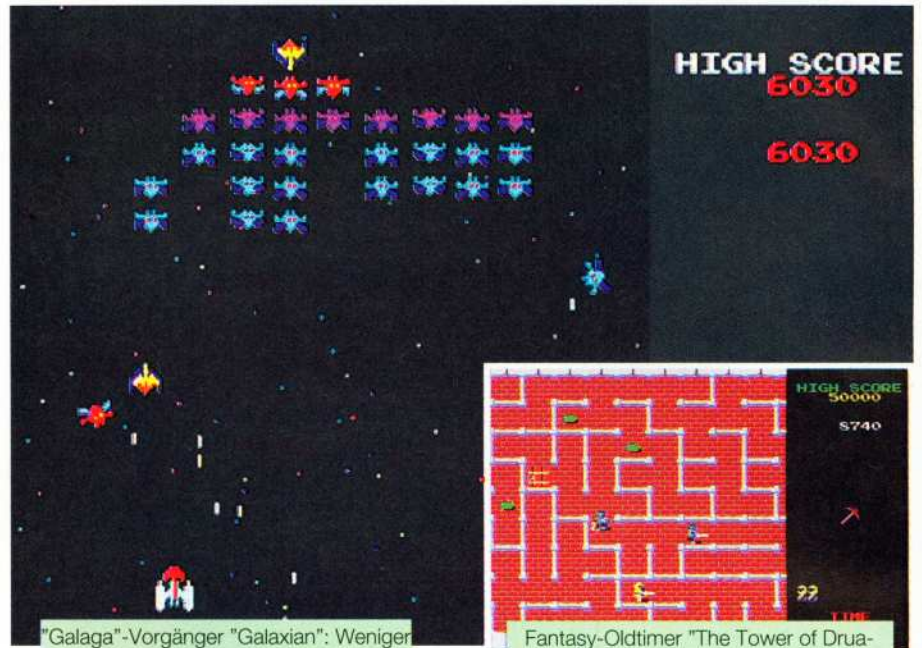
Nach dem Render-Intro (oben: "Druaga"-Monster) erforscht Ihr wie üblich das Arcade-Museum mit zahlreichen Infos (unten: Tip zu "Galaxian").



Neu im "Namco Museum": Die "Arcade"-Fassung erlaubt Vollbilddarstellung. Monitor-Kippen erfolgt auf eigene Gefahr!



Die "Pole Position 2"-Flitzer toben sich jetzt auf vier Strecken aus.



"Galaga"-Vorgänger "Galaxian": Weniger Action, doch die Fliegen zeigen bereits trickreiche Bewegungsmuster.



Fantasy-Oldtimer "The Tower of Druaga" entpuppt sich als zähes Labyrinthspiel ohne Dynamik.

authentischen Arcade-Modus wurde gedacht: Kippt den Bildschirm, und Ihr spielt auf dem Original-Hochformat. "Galaxian" (1979) ist weniger actionreich als der Nachfolger "Galaga", aber nach wie vor eine motivierende Abwehrschlacht gegen aggressive Invasions-Formationen. "Pole Position 2" von 1983 verbessert den Namensvetter nur marginal: Besteht nervenaufreibende Formel-1-Rennen (inklusive Qualifikation) mit Pad oder NeGcon. Auf "Dig Dug" warten Fans schon lange: Grabt Euch in's Erdreich und pumpt Drachen und Kugelwesen auf, bis sie platzen. Alternativ laßt Ihr Felsen auf Verfolger plumpsen und mampft leckeres Obst. Auch "Ms. Pac-Man" ist immer hungrig. Geister mit undurchschaubarer Bewegungsintelligenz jagen Euch durch drei verschiedene Labyrinth.

Nahezu unbekannt ist "Phozon": Ihr setzt nach Vorgabe chemische Moleküle zusammen, bei Bedrohung durch andere Verbindungen schießt Ihr einzelne Atome darauf ab. "The Tower of Druaga", das sechste Spiel der Compilation, entpuppt sich als Labyrinth-Gewusel mit hohem Gähreiz: Ihr schnappt Euch als schwertschwingender Ritter Exit-Schlüssel und Schatzkiste, dann sucht das Weite. Insgesamt macht der dritte Museumsbesuch mehr Laune als der zweite: "Ms. Pac-Man" läuft ab dem vierten Labyrinth haarstäubend schnell und ist auch 1996 noch genial knifflig. Auch "Dig Dug", "Galaxian" und "Pole Position 2" machen dem Arcade-Fans noch ordentlich Spaß. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



"Ms. Pac-Man" solltet Ihr im Arcade-Modus spielen: Der breite Rand im Normal-Modus verkleinert das Bild zu stark.



	
	
	
	
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NAMCO
BRD-RELEASE	ANFANG 1997
SPIELSPASS	78%

Der Kult geht weiter: Mit vier zeitlosen Klassikern und mehr Optionen unterhält Euch "Museum 3" besser als der zweite Teil.



Sightseeing in "Gulliver House 2": Ihr braust an einer Fensterfront vorbei, in dem Korridor tummeln sich Schmetterlinge. Weiter hinten seht Ihr ein transparentes Aquarium.



Auch der klassische "Ridge Racer"-Tunnel ist knallbunt. Statt Texturen wurde feines Gouraud-Shading eingesetzt.



Schach dem König: Ihr rast aus der Ego-Perspektive übers Spielbrett und weicht dabei den Figuren aus.

Motor Toon GP 2



Captain Rock und seine Chaos-Crew wärmen die Motoren zum zweiten Comic-Cup. Wie im ersten "Motor Toon GP" entscheidet Ihr Euch für eins von fünf ulkigen Vehikeln: Ihr schlüpft in die Gangster-Gamaschen der rabiaten Penguin-Brothers, wählt das "Wipeout"-Mobil der Aliens Raptor & Raptor oder braust mit Roboter Bolbox' Geländeauto quer durch die Pampa. Weniger rabiate Fahrer mit Vorliebe für sorgfältig ausbalancierte Straßenlage brausen mit Captain Rocks Speeder über die schrägen Parcours oder machen's sich mit Prinzessin Jean hinter dem Steuer des putzigen Princess Float gemütlich. Rennfahrer mit Bonus-Faible freuen sich außerdem über versteckte Charaktere. Habt Ihr Euch für Wunschauto, Schwierigkeitsgrad und Spielmodus ("Time Attack", "Championship", "Single Race" oder "Free Run") entschieden, rast Ihr über fünf Comic-Kurse: Wer in Gullivers Riesenhitte zwischen Obstschalen und Schachfiguren hindurchbrettern will, muß vorher im Toon-Dorf bestehen, um die Hügel von "Toon Island" kurven und die transparenten "Crazy Coaster"-Bahnen hinter sich bringen, anschließend weicht Ihr auf einer schrillen Horrortour Geistern und messerscharfen Fallbeilen aus.

Wer seine schönsten Crashes wiederholen und Fehler studieren will, lädt von der Memory-Karte sein Tour-Video: Ihr lehnt Euch gemütlich zurück und bestaunt den Mitschnitt oder tretet über die "Ghost Car"-Option gegen Euer transparentes Geisterebenenbild an. Während Ihr Euch unter "Easy" noch etliche Unfälle erlauben dürft, müssen "Normal"-Fahrer auf ein Bonusroulette zurückgreifen: Wer über eine Dollar-Textur wegfeht, kassiert eine neue Roulette-Chance. Eine rotierende Bonusleiste im oberen Bildschirmdrittel spendiert Schmankerl wie Sprungstiefel, Unsichtbarkeit, Raketen und Feuerbälle. Gegenüber dem Vorgänger wurde mit



Mehr Streckendrumherum als in jedem anderem Rennspiel: "Toon Island" wird von einem dicken Zeppelin umkreist.



Mit den Penguinbrothers in den Höllenschlund: Hinter dem fiesem Grinsen verbirgt sich eine Geisterbahn.

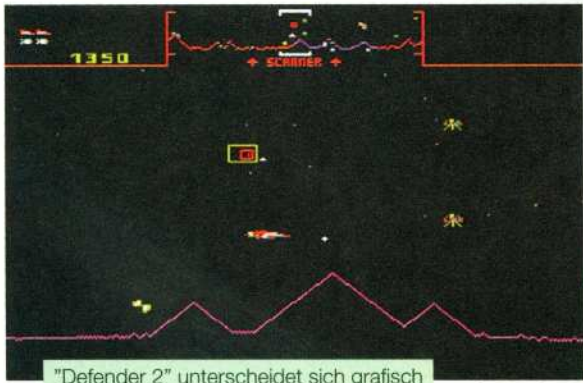
flottem Streckenaufbau und detaillierten Hintergrundgags optisch ein Zahn zugelegt, außerdem bringen Beschleunigungsfelder und das Bonusroulette mehr Taktik ins Spiel. Entgegen dem ersten Teil ist die Fortsetzung intensiver als ein putziger Wochenendausflug, doch zur Weltklasse fehlen zünftige Slides und rasante Straßenlage: Mehr als Bleifuß, Bremsmanöver und solides Reaktionsvermögen ist nicht gefordert. Wer Kurven und Fahrverhalten kennt, muß nur noch um das nächste Bonusroulette bangen. *rb*
Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/556140



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SONY
BRD-RELEASE	HERBST '96
SPIELSPASS	74%
Motivierendes Funny-Rennen mit furioser Cartoon-Optik, witzigem Bonus-System und sympathischen Comic-Vehikeln.	

Für den Zwei-Spieler-Modus verläßt sich Sony auf die Link-Option: Damit sich Euer Kumpel das Geld für die "Motor Toon"-CD sparen kann, wurde ein zweites Exemplar beigelegt. Die zweite CD funktioniert allerdings nur über den Zwei-Spieler-Modus und kann nicht als separates Spiel geladen werden. Auf Zwei-Spieler-Vergnügen mit geteiltem Bildschirm müssen "Motor Toon"-Fahrer wie bereits beim Vorgänger verzichten.

SONY DIMENSION



"Defender 2" unterscheidet sich grafisch nur in Details vom Vorgänger.

Williams Arcade's Greatest Hits

Die Automaten von Williams (siehe unten) erreicht Ihr auf aberwitzigen Wegen: Im Renderfilm am Anfang findet ein Raumleiter die treibende Williams-Boje im Weltraum. An Bord sind die Schätze längst vergangener Zeiten für die Nachwelt konserviert.



Dem bedrohlichen und hypergefährlichen "Sinistar" ist nur mit massivem "Sinibomb"-Einsatz beizukommen.

Während das "Namco Museum" bald zum dritten Mal die Tore öffnet, hat der amerikanische Arcade-Riese Williams jetzt erstmals einige seiner frühen Automaten als Playstation-Compilation veröffentlicht. Die sechs Spiele laufen durch einen von Digital Eclipse entwickelten Emulator im ursprünglichen Programmcode. Dies ermöglicht die Anwendung sämtlicher Strategien, die auf den Münzschluckern funktionierten.

Auch Begleitmaterial gibt's: Die Entstehungsgeschichte jedes Spiels wird per Bildschirmtext ausführlich erläutert. In zahlreichen Videoclips schwärmen die Entwickler von unglaublichen Begleitumständen der Herstellung, den Hardware-Macken und den Bugs.

"Defender" und "Defender 2" von 1980 und 1981 sind revolutionäre Horizontalroller mit gesalzenem Schwierigkeitsgrad. Als Abfangjäger verteidigt Ihr



Im genialen Zwei-Spieler-Modus von "Joust" kämpft Ihr je nach Laune gegen- oder miteinander. Oft arten Bündnisse in erbarmungslose Zweikämpfe aus.

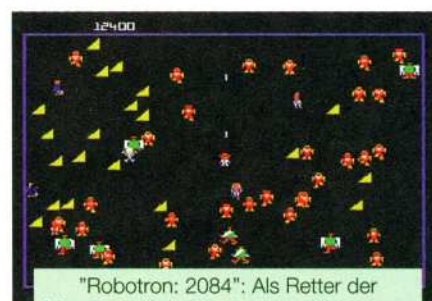


Sympathisch: Die Programmierer weisen Euch höchstpersönlich in die Welt Ihrer Meisterwerke ein.

Humanoide gegen die Invasion tückischer Aliens. "Joust" (1982) kommt völlig ohne Ballern aus: Als Straußenreiter richtet Ihr die Lanze gegen CPU-gesteuerte Flugritter. Per Knopfdruck schwingt Ihr die Flügel. Durch dieses "Flapping" gewinnt Ihr an Höhe und Geschwindigkeit. Der bei der Konfrontation höher schwebende Ritter gewinnt und holt sich das übrigbleibende Ei. "Robotron:



"Bubbles" entpuppt sich als mäßiges Aufsammelspielchen ohne den Kultcharakter anderer Williams-Werke.



"Robotron: 2084": Als Retter der Menschheit kämpft Ihr verzweifelt gegen die Robotrons und Ihre Schöpfungen.

2084" (1982) überzeugt als klaustrophobisches Action-Spiel. Im Inferno der von allen Seiten heranstürmenden Roboter rettet Ihr die letzten Menschen.

Auch "Sinistar" (1982), das erste Spiel mit umfangreicher Sprachausgabe, hat eine packende Atmosphäre: Der böse Stern jagt Euch, nachdem er zum Leben erweckt wurde, mit "I am Sinistar! I live!" und "Run, Coward!" durch den Asteroidenschwarm. Im wenig bekannten "Bubbles" (1983) säubert Ihr schließlich als Blase ein Waschbecken, das von ekligen Lebensformen bevölkert wird.

Die professionell zusammengestellte "Williams Arcade" beschert jedem Zeitzeugen feuchte Augen. Bis auf "Bubbles" sind die Klassiker junggeblieben, teils ist taktisches Vorgehen ebenso wichtig wie schnelle Reaktion. Durch Highscore-Jagden ist für langanhaltende Spannung gesorgt. *cb*

Zapp Games, Mainz, Tel.: 06131/230492

SYSTEM		PLAYSTATION				
HERSTELLER		WILLIAMS				
BRD-RELEASE		NICHT GEPLANT				
SPIELSPASS		80%				
<p>Liebevolle Sammlung von Kultspielen mit zeitlosem Reiz. Umfangreiches Beiwerk versetzt Euch zurück in die achtziger Jahre.</p>						

METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERSPIELE

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruer Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF	SONY PLAYSTATION	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	70,00	119,90	PSX KONSOL + 1 PAD	185,00	299,90
BOMBERMAN	20,00	44,90	ZEITGEIST	15,00	29,90
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90	TOHSHINDEN	20,00	44,90
LOST VIKINGS	20,00	44,90	DEFCON 2	20,00	44,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90	LEMMINGS 3D	20,00	44,90
KING ARTHUR	20,00	44,90	DISCWORLD	30,00	59,90
BATMAN FOR EVER	40,00	69,90	TEKKEN	20,00	44,90
FIFA 96	40,00	69,90	STARBLADE	20,00	44,90
STUNT RACE FX	20,00	44,90	THUNDERHAWK 2	30,00	59,90
INTL S STAR SOCCER	40,00	69,90	KILEAK THE BLOOD	15,00	29,90
STREET RACER	20,00	44,90	X COM	30,00	59,90
NBA JAM	20,00	44,90	VIEWPOINT	30,00	59,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90	RIDGE RACER	20,00	44,90
PITFALL	20,00	44,90	FIFA 96	30,00	59,90
WWF RAW	20,00	44,90	LONE SOLDIER	40,00	69,90
FLASHBACK	20,00	44,90	JOHNNY BAZOOKATONE	30,00	59,90
YOUNG MERLIN	20,00	44,90	TOTAL NBA	30,00	59,90
MYSTICAL NINJA	20,00	44,90	EXTREME PINBALL	30,00	59,90
SPARKSTER	20,00	44,90	NBA JAM	20,00	44,90
WWF ARCADE	40,00	69,90	PHILSOMA	20,00	44,90
EARTHBOUND	40,00	69,90	REVOLUTION X	30,00	59,90
ILLUSION OF TIME	40,00	69,90	TOTAL ECLIPSE	15,00	29,90
TURRICAN 2	20,00	44,90	DESTRUCTION DERBY	20,00	44,90
GOOF TROOP	20,00	44,90	GALAXY FIGHT	30,00	59,90
COCK OFF 3	30,00	59,90	RAGEN PROJECT	20,00	44,90
NHL 95	30,00	59,90	WINNING 11	20,00	44,90
SIM CITY	20,00	44,90	COSMIC RACE	15,00	29,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90	HOT BLOODED FAMILY	15,00	29,90
STARWING	10,00	29,90	POWER SERVE	20,00	44,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90	ROAD RASH	40,00	69,90
JURASSIC PARK	20,00	44,90	SHOCKWAVE ASSAULT	20,00	44,90
YOSHIS ISLAND	40,00	69,90	THEME PARK	30,00	59,90
DONKEY KONG	40,00	69,90			

NEUE SPIELE & ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	NEU	SEGA SATURN	NEU	SONY PLAYSTATION	NEU
BRAINLORD	89,90	ALIEN TRILOGY	99,90	RUSTA MOVE 2	89,90
KIRBY'S GHOST TRAP	99,90	CASPER	99,90	X MEN	89,90
DONKEY KONG 2	119,90	STRIKER 96	99,90	TOHSHINDEN 2	109,90
FINAL FIGHT 3	99,90	PRO PINBALL	89,90	RISE 2	89,90
TOY STORY	129,90	RISE 2	89,90	CYBERIA	89,90
BOMBERMAN 4 (JP)	169,90	EARTHWORM JIM 2	89,90	CASPER	99,90
S TREK DEEP SPACE 9	119,90	NIGHT WARRIORS	109,90	DESCENT	99,90
FRONT MISSION 2 (JP)	139,90	SHELLSHOCK	89,90	SHELLSHOCK	89,90
PINNOCHIO	129,90	SKELTON WARRIOR	89,90	BARKSTALKERS	89,90
LOST VIKINGS 2	109,90	DESTRUCTION DERBY	89,90	EARTHWORM JIM 2	99,90
PGA TOUR 96	129,90	DISCWORLD	89,90	IMPACT RACING	89,90
DONALD IN MAUI	139,90	EURO 96	99,90	RESIDENT EVIL	99,90
WORMS	129,90	3D LEMMINGS	89,90	SKELTON WARRIORS	89,90
MICRO MACHINES 2	129,90	WIPEOUT	89,90	STREETFIGHTER ALPHA	99,90
LUFIA	89,90	KING OF FIGHTERS 95	139,90	ADDIDAS SOCCER	99,90
EARTHWORM JIM 2	99,90	VAMPIRE HUNTER	129,90	BEYOND THE BEYOND	99,90
YOSHIS ISLAND	109,90	GUN GRIFFON	119,90	RIDGE RACER REV	99,90
ROBOTREK	89,90	GEX	119,90	EXECTOR	49,90
JOE & MAC 3	89,90	CONGO	109,90	AQUANAUTS HOLIDAY (JP)	89,90
HUNGRY DINOSAURS	89,90	IRON STORM	119,90	STREETFIGHTER (JP)	59,90
ROCKY N ROCKY 2	129,90	PEBBLE BEACH GOLF JP	39,90	GROUND STROKE (JP)	69,90
HAGANE	59,90	VIRTUAL FIGHTER JP	39,90	JUPITER STRIKE	79,90
CHIRON TRIGGER	149,90	VICTORY GOAL JP	39,90	ASSAULT RIGS	49,90
CASTLEVANIA 2	109,90	CLOCKWORK KNIGHT JP	39,90	HI OCTANE	49,90
TIMEGON	119,90	JEWELS OF ORACLE	99,90	AGILE WARRIOR	49,90
TURRICAN 2	79,90	RETURN FIRE	99,90	STARBLADE	49,90
WARIO'S WOODS	79,90	SLAMDUNK	89,90	LENKRAD	149,90
ACTION REPLAY 3	89,90	WWF	89,90	ALIEN TRILOGY	99,90
F FANTASY 3 HINTBUCH	44,90	ROAD RASH	99,90	PARODIUS	49,90
SPIELERATER AB:	24,90	VIRTUAL SONIC	109,90	STARBLADE	49,90
MEGAMAN 7	119,90	PANZER DRAGON 2	99,90	CYBERLED	49,90
TECMO SUPERBOWL 3	129,90	DR ROBOTNIKS	109,90	REVOLUTION X	49,90
WEAPON LORD US	129,90	PARODIUS	89,90	TOTAL ECLIPSE	49,90

WEITERE GEBRAUCHTE TITEL AUF LAGER

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

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

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

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

Im Falle von Überlagerungen bei gebrauchten Spielen, können wir leider nicht immer alles ankaufen. Wir behalten uns vor unabhängig von unserer Preisliste, ein Gesamtangebot zugeben.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr
Porto (Inland): 6,00DM Post-Nachnahme: 6,00DM
Porto (Ausland Vorkasse): 15,00DM

NACH ERSCHEINEN SIND DIE NEUERSTEN TITEL SOFORT BEI UNS ERHÄLTICH

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

Next Generation Konsolen

Ohne Spiel **399,90 DM**

Ohne Spiel **PREIS ABRUFEN!**

Ohne Spiel **399,90 DM**

Mit 1 Spiel **369,90 DM**
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

WIR LIEFERN ALLE NEUEN KONSOLN FREI-HAUS!

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

PLANET SATURN



Euer Zentaur im Nahkampf: Nach der Aktionswahl kalkuliert die Hardware den Treffer, eine Animation zeigt die Attacke.



Standbilder mit Lippenbewegung statt FMV-Sequenz: Der feindliche Truppenführer kauert zerknirscht am Boden.

Das Spielkonzept des japanischen Super-NES-Originals von "Feda" haben ehemalige Climax-Mitarbeiter bei "Shining Force" übernommen: Während die "Feda"-Kampfanimationen jeden Kontrahenten separat zeigen, wurden in den flotteren "Shining Force"-Gefechten beide Gegenspieler zusammen gezeigt. Während auf dem Super-NES die störenden Ladepausen wegfallen, bringt das langsamere CD-Medium den Spielfluss arg ins Stocken.



Weder Animation noch Farbvielfalt der vogelperspektivischen Kämpfe wurden der 32Bit-Hardware angepaßt. Nur 16-Bit-Verfechter und Taktiker kommen grafisch auf ihre Kosten.

Feda Remake



Das Saturn-Strategiespiel von Yanoman basiert auf dem Super-NES-Titel "Feda: Emblem of Justice" und verwendet das Kampfsystem von "Shining Force": Ihr zieht Eure Sprites in Folge ihrer Initiativ-Werte über das Schlachtfeld, wobei helle Bodenfliesen die Bewegungsweite markieren. Der jeweilige Geländeeffekt beeinflusst den Aktionsradius Eurer Figuren: Während der Zentaurenkämpfer ungestüm über die Steppe galoppiert, reduziert ein holpriger Gebirgspfad seinen Bewegungswert drastisch. Wer den fiesen Erzmagier auf der anderen Seite der Schlucht

erwischen möchte, bombardiert den Fiesling mit Fernwaffen oder schickt gefiederte Freunde über das Hindernis. Seid Ihr einem Gegner auf die Pelle gerückt, wählt Ihr per Grafik-Icon Eure Wunsch-Aktion: Euer Kämpfer schüttet dem lädierten Kumpanen einen Heiltrank in den Schlund, fritiert die Monsterrotte mit einem Angriffsspruch oder greift zur Waffe. Der Saturn kalkuliert Eure Situation und blendet eine animierte Sequenz ein: Der Angreifer holt zum Schlag aus, eine Ladepause später huscht das Gegnersprite über den Bildschirm und gibt mit einer ruckligen Animation Aufschluß über Erfolg oder Mißerfolg Eurer Attacke. Nach siegreicher Schlacht schiebt Ihr Eure Party über eine Landkarte zur



Erschöpfte Kämpfer schlagen ein Nachtlager auf: Euer Wolfsgefährte speichert den Spielstand.



Stilbruch: Die gezeichnete Landkarte des Originals wurde gegen eine 3D-Map mit Geländetexturen ausgetauscht.

nächsten Mission. Erschöpfte Kämpfer schlagen ein Zeltlager auf, wo Ihr die Spieleinstellungen verändert, Euren Spielstand speichert oder mit Euren Kollegen plaudert.

Spielerisch gleicht der Titel der 16-Bit-Vorlage, auch kosmetische Änderungen machen sich rar: Die Gefechtsoptik wurde 1:1 von der Super-NES-Version übernommen, sparsam animierte FMV-Animes und dürftige Kampfanimationen geben der Präsentation den Rest. Weder die Optik noch die nervösen Musikstücke rechtfertigen die schludrige Umsetzung des Titels: Wer nicht um den 16-Bit-Vorläufer weiß, kann sich nur schwer für die technisch unverschämte Konvertierung erwärmen. Fans klassischer "Shining Force"-Strategie kommen dennoch auf ihre Kosten: Auch wenn die trägen Kampfanimationen den Gefechtsablauf unnötig bremsen, bleibt der Titel erste 32-Bit-Wahl für Strategie-Nostalgiker. Ausgereifte Menüführung und fesselnde Nippon-Taktik sind suchtverdächtig. Nur schade, daß uns die Story entgeht: Sämtliche Texte sind in japanisch gehalten. Trotzdem ist der Titel dank eindeutiger Icon-Symbole problemlos spielbar. *rb*

Dynatex, Tel.: 0231/556140



16
Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	YANOMAN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT

SPIELSPASS **72%**

Vollwertige Umsetzung des 16-Bit-Originals: Ausgeklügelte "Shining Force"-Strategie für Fans, technisch unter aller Kritik.

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Importspiele Hier!

SNES

Action Instinct	Dt	99
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bicer Mice from Mars	Dt	99
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	Dt	99
Bomberman 4	Jp	179
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	GV	109
Donald in Maui Mall.	Dt	129
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fantasy 3	US	149
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	Jp	149
FIFA Soccer '96	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia 2	US	139
Mega Man X3	Dt	99
Mario Kart	Dt	69
Mechwarrior 2	Dt	109
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 96	Dt	119
NBA Live '96	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3		179
Primal Rage	Dt	99
PTO II	US	129
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	US	139
Street Racer	Dt	59
Time Cop	Dt	109
Theme Park	Dt	109
Tetris 2	Dt	119
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi's Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon ab		19
Action Replay 3	Dt	89
SuperNES gebraucht	Dt	99
Universal Adapter für US		39

Zeitungen

EGM/Game Fan je	US	12
3DO Magazin mit CD	US	19

Sega Saturn

Alien Trilogy	US	119
Beyond Oasis 2	US	119
Blood Omen	US	119
Congo	US	119
Cyberia	Dt	94
Deadly Skies	Dt	99
Defcon 5	Dt	99
Destruction Derby	Dt	99
Don Pachi	Jp	119
Earthworm Jim 2	Dt	99
Fatal Fury	US	119
FIFA Soccer	Dt	99
F 1 Live Information	Dt	99
Golden Axe of Duell	Dt	99
Gradius deluxe	Jp	129
Hang On GP 95	Dt	99
Iron Rain	US	119
Iron Storm	US	119
King of Fighter 95	Jp	149
Lode Runner	Jp	119
Magic Carpet	Dt	99
Military Commander 2	Jp	119
Mystaria	Dt	99
NBA JAM TE	Dt	99
NHL Allstar Hockey	Dt	99
Night Warriors	US	119
Olympic Games	Dt	99
Primal Rage	Dt	99
Panzer Dragon 2	Dt	109
Rayman	Dt	94
Romance of III Kingdom	US	129
Road Rash	Dt	99
Sim City 2000	Dt	99
SEGA Rally	Dt	99
Sega Tennis	Dt	99
Shell Shock	Dt	99
Skeleton Warriors	US	119
Streetfighter Alpha	US	119
The Horde	US	119
Theme Park	Dt	99
Thunderhawk II	Dt	109
Toshinden	Dt	99
Vampire Hunter	US	119
Victory Goal 96	Jp	119
Viewpoint	Dt	99
Virtua Cop inkl. Gun	Dt	139
Virtual Racing	Dt	99
Wing Arms	Dt	99
Wrestling	Jp	129
X-Men	Dt	94
Action Replay m. Backup	Dt	89
Back up Memory Card	Dt	89
Control Pad	US	39
Infrarot Controller - 2mal	US	99
Universal Adapter für Importe		45
Virtua Fighter 2	Dt	109

Saturn+Sega Rally Dt 499

Importe erfragen

3 DO

BIOS Fear	US	119
Blade Force	Dt	99
Creature Shock	Dt	99
Captain Quazar	US	119
Caspar	Dt	99
Chees War	US	119
Cyberia	US	109
Deadalus Encounter	US	139
D	US	129
Deadly Skies	US	119
Death Keep	US	119
Dragon Lore	Dt	109
Demo CD 4	US	19
4 Spiele Paket	US	69
Flying Nightmare	Dt	109
FIFA Soccer	Dt	99
Killing Time	Dt	109
Monster Manor	GV	75
NHL Hockey 96	US	119
Need for Speed	GV	79
Poed	US	109
Phoenix 3	US	119
Primal Rage	US	99
Return Fire	US	99
Road Rash	GV	79
Streetfighter	GV	89
Space Hulk	US	109
Syndicate	Dt	99
Seal of Pharaoh	US	129
Slayer 2	US	129
Theme Park	Dt	99
Brain Dead 13	US	119
Cyberia	US	119

Nintendo 64

1299.-

Jetzt lieferbar!

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Playstation-Magazin
mit Demo-CD (engl.)

im ABO nur **22,00 DM**
zuzügl. 4 DM Versandkosten

SPEZIALUMBAU
PSX

ohne Vorbooten
nur **109,90 DM**

Jaguar

Jaguar mit Spiel	GV	199
Alien vs Predator	GV	99
Dragon	GV	69
Fight for Live	US	129
Rayman	PV	129
Ultra Vortex	PV	129
Jaguar CD m. 4 CD's	ab	299
Creature Shock CD	US	129
Braindead 13 CD	US	129
Formula 1 Racing CD	US	129

VIDEO CD

Arnee der Finsternis	Dt	44
Apocalypse now	Dt	44
Forrest Gump	Dt	44
Jagd auf Roter Oktober	Dt	34
Star Trek	Dt	34
Top Gun	Dt	34

PC CD ROM

Alien Trilogy	Dt	85
Bad Mojo	Dt	85
Civilization2	Dt	89
Conquest of New World		87
Cyberia 2	Dt	85
Descent 2	Dt	85
Formula 1 GP 2	Dt	89
Olympic Games	Dt	89
Police Quest Swat	Dt	89
Siedler 2	Dt	69
Silent Hunter	Dt	89
Terminator Future Shock	Dt	79
Top Gun - Fire at Will	Dt	89
Top Gun	US	119
Wing Commander 4	Dt	95
Warcraft 2	Dt	89
Warcraft 2 Data		34

NEWS erfragen!

Sony Playstation

Actua Golf	Dt	94
Alien Trilogie	Dt	94
Assault Riggs	Dt	89
Addidas Soccer	Dt	95
Blazing Dragons	Dt	89
Casper	Dt	94
Cronic of Sword	Dt	94
Cyberia	Dt	94
Darkstalker	US	119
Destruction Derby	DV	95
Die Hard Trilogie	US	119
Disc World	Dt	89
F1 Formula	Dt	89
FIFA Soccer 96	Dt	89
Harbinger	US	119
Hardball 5	US	119
In The Hunt	US	119
Jack is Back	Dt	95
Jumping Flash 2	Jp	139
Kings Field	US	119
Krazy Ivan	Dt	89
Legacy of Kain	US	119
Lone Soldier	Dt	95
Moto Toon 2	Jp	139
NBA live 96	Dt	99
NBA-In the Zone	Dt	94
NFL Game Day	Dt	94
NFL Quarterback 96	US	119
NHL Face Off	Dt	94
Need for Speed	Dt	94
Olympic Games	Dt	89
Poed	US	119
Pro Wrestling 96	Jp	139
Project Overkill	auf Anfr.	
Primal Rage	Dt	89
Resident Evil / Bio Ha.	US	119
Return Fire	US	119
Ridge Racer Revolution	Dt	95
Road Rash	Dt	94
Romance 3 Kingdom	US	119
Slam u Jam 96	US	119
Slam Dragon	US	119
Skeleton Warriors	US	119
Streetfighter Zero	Jp	119
Syndicate Wars	US	119
Shell Shock	Dt	89
Toshinden 2	Dt	95
Top Gun	US	119
Total NBA	Dt	94
Tekken 2	Jp	144
Track & Field	Dt	95
Williams Arcade Classic	US	119
Wing Commander 3	Dt	99
Lenkrad mit Gas/Bremse		139
Turbo Pad		39
RGB Kabel		39
Negcon Pad		89
Padverlängerung		25
2 Infrarot Pads		99

Sony PSX 389

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

SPANDAU
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

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

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

PLANET SATURN



Um die Bosse im Auge zu behalten, nutzt Ihr die Panorama-Sicht (links). Im Levelverlauf (Mitte) wählt Ihr am besten einen Zwischenmaßstab. Der Vollbild-Modus (rechts) ist für Endgegner geeignet, erweist sich aber als unübersichtlich.

Darius 2



Der "Darius 2"-Automat sorgte in den Spielballen durch seine drei Bildschirme für Aufsehen. Eine Mega Drive-Version (Japan, 1990) wiederum wurde in japanischen Magazinen mit Hinweis auf die (damals) immense Speichermenge von acht Mbit beworben.

Taito meint's gut mit Saturn-Besitzern: Nach dem erfreulichen "Darius Gaiden" (Test in MAN!AC 2/96) kommt jetzt der Vorgänger "Darius 2" (auch als "Sagaia" bekannt) in einer pixelgenauen Umsetzung zu neuen Ehren. Wie im "Darius"-Universum üblich, bedrohen Amphibien- und Fischwesen die Menschheit. Ihr bestimmt an jedem Levelende Euren weiteren Weg, so daß Ihr von den 28 Levels jeweils nur sieben zu Gesicht bekommt. Die kümmerliche Anfangsbewaffnung baut Ihr mit Laser- und Bombenextras schrittweise auf. Gemein: Verliert Ihr ein Schiff, werdet Ihr zur Strafe wieder auf's Ausgangsniveau zurückgestuft. Im oft chaotischen Zwei-Spieler-Modus stibitzt Ihr Euch gegenseitig die Power-Ups, um in der Highscoreliste geführt zu werden.



"Zone Select" im Interlace-Modus: Wählt Eure Route zum Jupiter.



In der "Darius 2"-Fabrik mogelt Ihr Euch zwischen schwebenden Plattformen hindurch.



Volltreffer der planetaren Sonden: Im Feuerball verglüht einer Eurer "Star Hawk"-Abfangjäger.

"aus dem Bild" heraus und erhaltet so ein Letterbox-Format, das dank der Winz-Grafik aber nur auf größeren Bildschirmen spielbar bleibt. Für knifflige Geschicklichkeitsflüge hingegen geht Ihr, ebenfalls absolut fließend, in den Vollbild-Modus. Entfernte Gegner und davonschwebende Extras könnt Ihr darin allerdings nicht mehr erkennen. Das Zoom-Gimmick erhöht die Anforderungen an den "Darius 2"-Piloten noch weiter. Leider darben im heißen Lasergefecht Eure Ohren: Die ungewöhnliche Automatenmusik hätte neue Audio-Tracks gut gebrauchen können. "Darius 2" mag einige Jahre auf dem Buckel haben, in Sachen Spielbarkeit und Konzeption bleibt es ein guter und motivierender, wenn auch viel zu schwieriger Baller-Klassiker. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Als Arachnoid in der Falle: Manche Gegner lähmen Euch, um ein verheerendes Special anzubringen.

Hyper Reverthion



Warum 3D-Prügelspiele nicht um eine Baller-Komponente erweitern? Als "Hyper Reverthion" verkauft Technosoft eine Mischung aus Wrestling und Shoot'em-Up in zoomender 3D-Arena. Als Kontrahenten müssen Spinnen, Krabben, Tauben oder Wespen erhalten, die neben Schieß-, Schlag- und Rollmanövern auch witzlose Special-Moves beherrschen. Im Eifer des Gefechts, das sich schnell als stupides Herumrollen und hektisches Ballern entpuppt, solltet Ihr die "Ring Out"-Gefahr nicht unterschätzen. Die gähnend langweiligen Kämpfe finden in der grafisch ärmlichsten Umgebung statt, die Euer 32-Bitter je darstellen mußte. Im Zwei-Spieler-Modus müßt Ihr Euch darüber hinaus mit Fuzzel-Bildausschnitt und ewigem Nachladen quälen. Ein Jammer, wie tief das einstige 16-Bit-Nobelhaus Technosoft gesunken ist. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

3D 6 Jahren	
SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	TAITO
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	68%
Motivierender Automatenklassiker in pixelgenauer Umsetzung: Technisch etwas gealtert, spielerisch nur für Vollprofis.	

3D 6 Jahren	
SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	TECHNOSOFT
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	21%
Blankes Entsetzen: Kruder, völlig unausgereifter Mix aus 3D-Prügler und Shooter, in jeder Hinsicht im Experimentierstadium.	



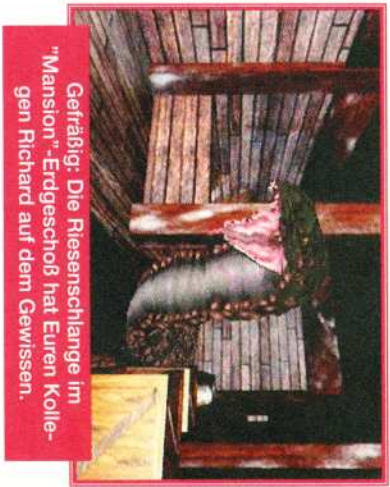
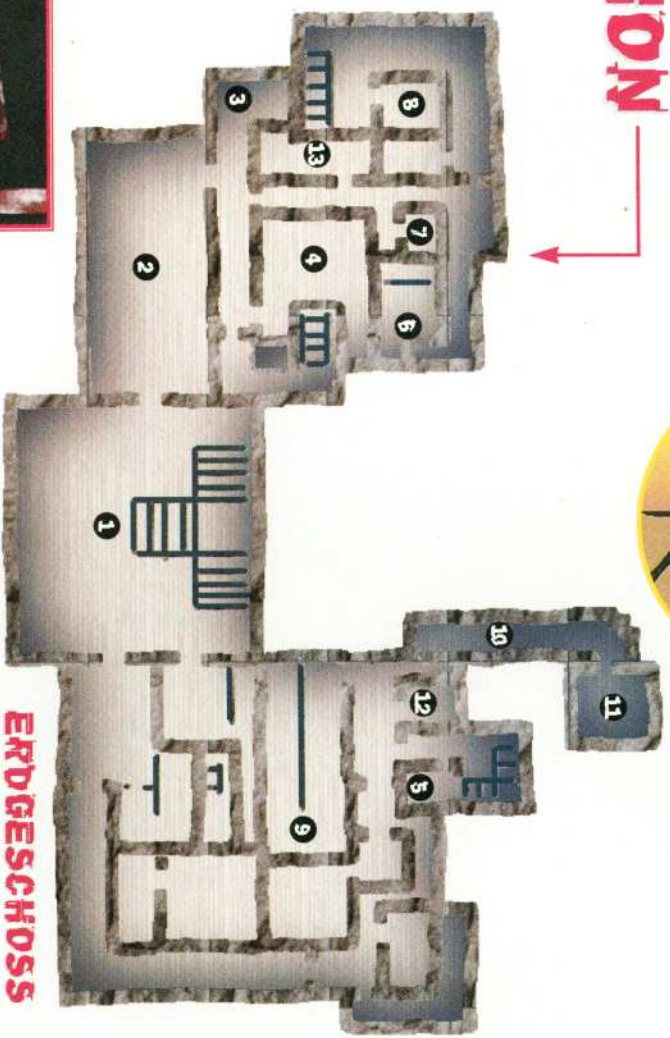
PLAYERS GUIDE



MANSSION

Anlässlich der PAL-Veröffentlichung von "Resident Evil" haben wir für Euch die wichtigsten Gebäude skizziert und

den Lösungsweg ausgefüllt: Zunächst nehmt Ihr im "Mansion"-Raum **2** das Wappen vom Kamin. Anschließend geht Ihr nach **3**, erledigt den Zombie und geht über **2** zur Eingangshalle. Bei **4** rückt man den Schrank zur Seite, holt die Partitur aus dem Regal und spielt sie am Klavier nach: Anschließend öffnet sich ein Geheimraum, wo Ihr das Wappen aus **2** gegen das „Gold Emblem“ austauscht, danach steckt man den Schlüssel ein. In Raum **5** findet man einen Beutel mit Gift, in **2** stoßt Ihr die Statue von der Galerie. In den Trümmern findet Ihr den blauen Diamanten.



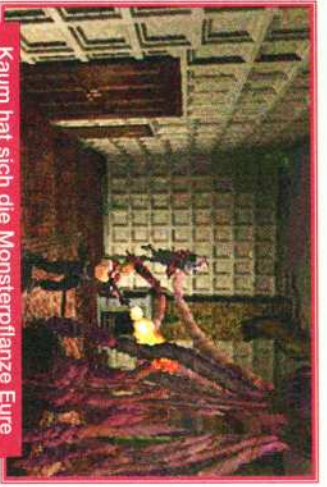
Gefäßig: Die Riesenschlange im "Mansion"-Erdgeschoß hat Euren Kollegen Richard auf dem Gewissen.

in Raum **8** aufstöbert. Im Mansion-Obergeschoß, Raum **3** attackiert Euch die Riesenschlange, die Ihr umgeht oder mit ein paar Schüssen in ihr Loch zurücktreibt: Dort hockt das Biest

Anschließend füllt Ihr in Raum **6** den Giftstoff in die Pumpe: Wenn die Pflanze eingegangen ist, könnt Ihr den Schlüssel mit der Gravur einer Rüstung holen. Geht nach **7**, setzt den blauen Diamanten in den Löwenkopf ein und steckt anschließend das „Windcrest“ ein. Dann geht man ins erste Stockwerk und sucht Raum **1** auf: Man rückt die Statuen über die Bodengitter, drückt den roten Knopf und holt das „Suncrest“ aus dem Schrank. In Raum **2** findet Ihr den verwundeten Richard, der Euch um ein Serum bittet, das man im Erdgeschoß

auf dem „Mooncrest“. Nach einem Abstecher in **9** (Erdgeschoß) drückt Ihr die Knöpfe in der Gemälde-Galerie in folgender Reihenfolge: „New born Baby“, „Infant“, „Lively Boy“, „Young Man“, „Tired middle aged man“ & „Bold looking old man“. Dann drückt Ihr den Knopf unter der Toten-Szene und werdet mit dem "Starcrest" belohnt. Bei **10** setzt Ihr alle „Crests“ ein, in **11** rückt man die Leiter ans Regal und findet eine Kurbel. Sucht auf dem Courtyard Position **1** auf und laßt mit der Kurbel das Wasser abfließen.

ERDGESCHOSS



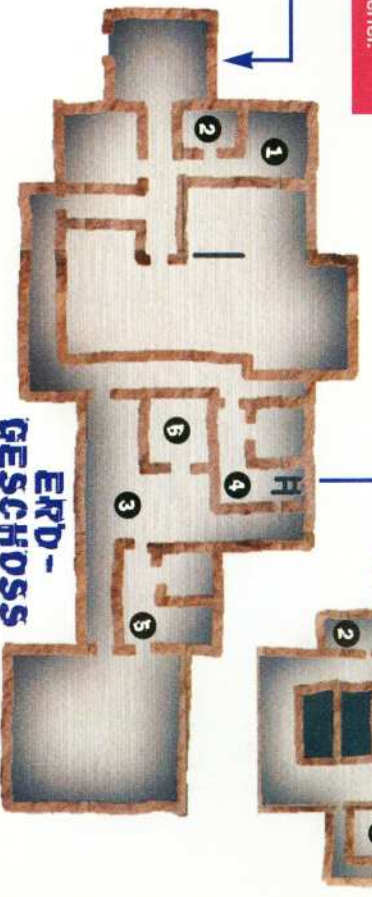
Kaum hat sich die Monsterpflanze Eure Heidn geschnappt, stürmt Barry herein und zückt den Flammenwerfer.

Wespennest einen weiteren Schlüssel, dann klettert man bei **4** die Leiter herunter und schießt im Keller die Holzkisten ins Bassin. Dann legt Ihr im Kontrollraum einen Schalter um und drückt den roten Knopf, im Nebenraum liegt der Schlüssel 003. Wieder oben, studiert Ihr in **5** das weiße Buch und tauscht den Band gegen Euren roten aus. Um die Tür zu **6** zu öffnen, bedient man in der Folge **3**, **4**, **5** das Keypad, im Raum dahinter mischt Ihr die Zutaten: Wasser (1) und 2 ergeben **3**. Fügt Ihr eine Flasche mit **4** hinzu, dann erhaltet Ihr **7**. Füllt eine Flasche mit **2**, eine Phiole mit **4** und vermischt beide zu **6**. Aus **6** und **7** erhält man **13**. Mischt aus einer Flasche mit **1** und einer mit **2** die Komponente **3** zusammen, aus **13** und **3** erhaltet Ihr das „V-Jolt“. Im Keller schüttert Ihr die Mixtur auf die Wurzeln von Plant-42 und sackt den Helmschlüssel ein.



GUARD HOUSE

Holt bei **1** das rote Buch. In Raum **2** laßt Ihr das Bandwasser ablaufen und fischt den Schlüssel aus der Wanne. In **3** findet man unter dem



ERD-GESCHOSS

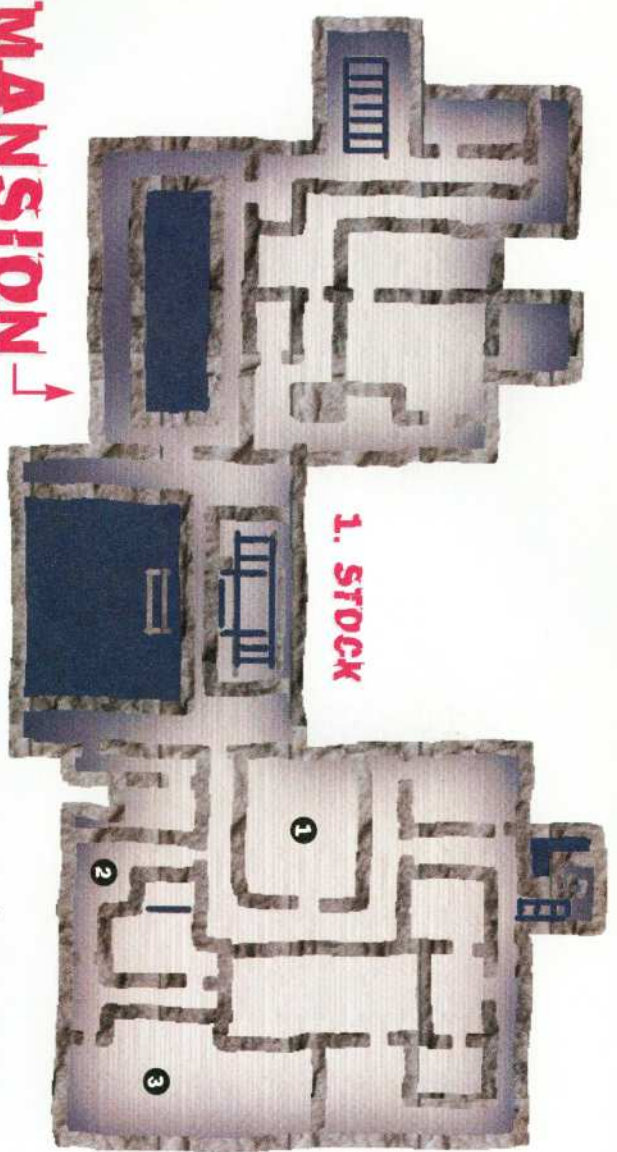
RESIDENT EVIL





MANIAC

CAPCOM

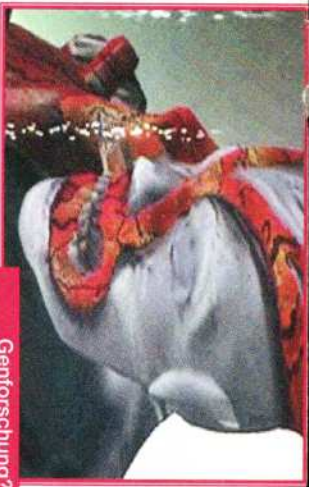


1. STOCK

MANSION

Nach einem Gespräch mit Enrico findet Ihr eine Kurbel mit Hexagonal-Muster, die im westlichen Höhlenbereich vor einer Grube zum Einsatz kommt: Wenn die Grube verschlossen ist, findet Ihr hinter der nächsten Tür einen Felsbrocken. Wenn Ihr den Felsen ins Rollen bringt, schlägt er eine Bresche in die Grottenwand. Hinter dem Loch kämpft Ihr gegen eine Riesenspinne, anschließend dreht Ihr die Hex-Kurbel dreimal. Die Statue schiebt Ihr mit einem Kurbelmechanismus über die Bodenplatte.

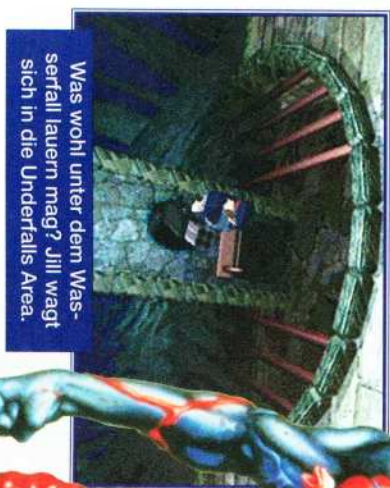
Hinter der Metallklappe findet Ihr das „Doom Book“ und die „Wolf-Medall“. Danach geht's zurück zum Brunnen.



Genforschung? Nein danke! Auf der Suche nach dem Super-Soldaten hat die Army Untote gezüchtet.

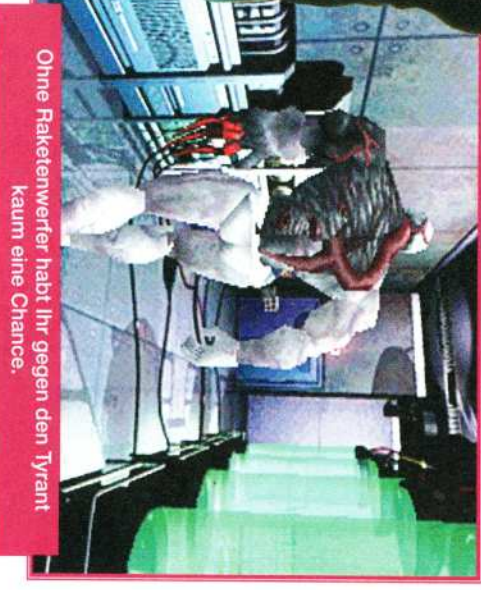
UNDERFALLS AREA

Schalter in **12** das Licht ein, um in einem Buch die Adlermedaille zu entdecken. Im ersten Stock, Raum **4**, lockt Ihr die Schlange ans Klavier und kraxelt über das Reptilienschlupfloch in den Keller. Nachdem Barry das erste Seil fallen lässt, wartet Ihr auf seine Rückkehr: Er wirft Euch ein neues Seil zu. Durch den Keller gelangt Ihr nach **13** (Erdgeschoss), wo Ihr die Batterie findet. Auf dem Courtyard montiert Ihr bei **2** die Batterie im Schaltkasten des 2. Aufzugs, dann fährt Ihr auf der Plattform nach oben, um mit der Kurbel das Wasser wieder einzulassen. Dann marschieret Ihr nach **2** zurück und klettert über die Leiter in die „Underfalls Area“.



Was wohl unter dem Wasserfall lauern mag? Jill wagt sich in die Underfalls Area.

LABORATORY



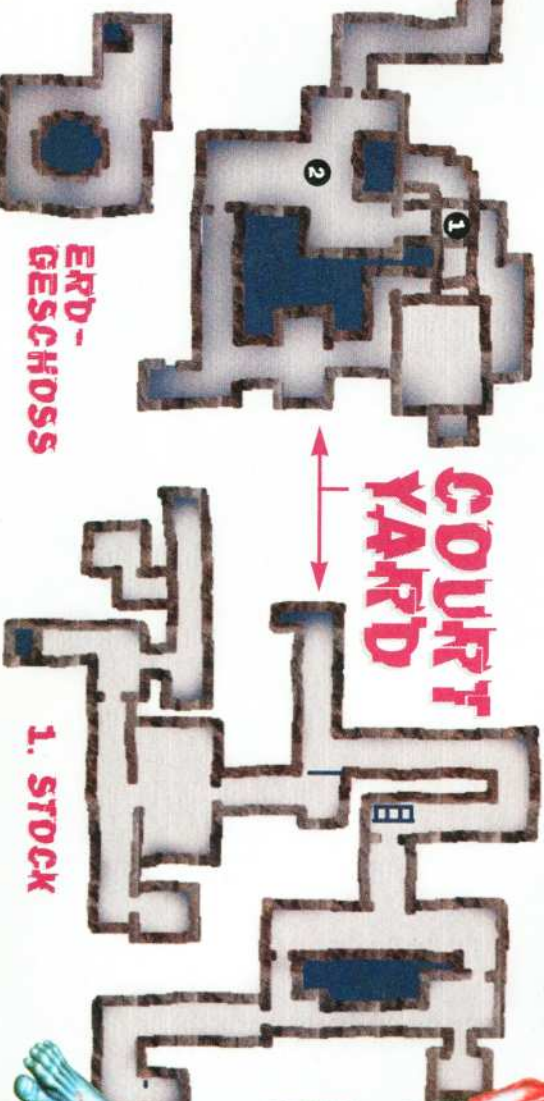
Ohne Raketenwerfer habt Ihr gegen den Tyrant kaum eine Chance.

1

Ihr logget Euch bei **1** mit „John“ ins Computersystem ein, das Passwort ist „ADA“. Dann wählt Ihr B2 (Passwort „Mole“) und B3 an. Ein Stockwerk höher besorgt Ihr im Konferenz-Raum den Schlüssel. In **2** aktiviert Ihr das „Power Panel“ und schaltet in **3** die

1

Stromzufuhr für den Aufzug ein. Ihr nehmt bei **4** den Aufzug und fährt ins Tyrant-Labor. Habt Ihr das Monster besiegt und die Batterie in den Aufzug eingesetzt, flüchtet Ihr zum Landeplatz und verschiebt eine Signalkarte. Bevor der Helikopter ankommt, kracht der Tyrant durchs Pflaster: Jill beschaffigt die Kreatur, bis Euch die Hubschrauber-Besatzung den Raketenwerfer zuwirft und Ihr den Gnadenschuß abfeuert. *rb/hh*



COURT YARD

ERD-GESCHOSS

1. STOCK





GRUNDGERÄT JP RGB-60Hz



MARIO 64 NINTENDO 64



PILOTWINGS 64 NINTENDO 64

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

Beispiel 2: Sega Saturn
 + 2tes Joypad **DM 34.-**
 + Virt. Fighter II **monatlich**
 + Sega Rally bei 24 Monaten

► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

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

PLAYSTATION

Grundgerät dt	399.00
Umbau für Import-CD's	129.90
Der Umbausatz dt	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	159.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	84.90
Mehrspieler-Adapter	69.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Adidas Power Soccer dt	94.90
Alien Trilogy pal	99.90
Beyond the Beyond dt	89.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Darkstalkers dt	89.90
Defcon 5 dt	* 59.90

SATURN

Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90
F1 - Challenge dt	109.90
Eurosoccer 96 dt	99.90
FIFA-Soccer 96 dt	99.90
Golden Axe - the Duel dt	99.90

ARJAY ONLINE GAMES



INTERNET

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

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

NINTENDO 64

Grundgerät jp RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel, Netzteil & Mario 64 jp 1499.00
 Pilotwings jp 229.00
 Erfragen Sie den Tagespreis.

SUPER NES

DK Country II dt *99.90
 Umbau 50/60Hz 99.90
 Umbausatz 50/60Hz 69.90

NEO GEO CD

Pulstar *49.90

ALLGEMEINES

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

ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



RESIDENT EVIL



DER UMBAU & DER UMBAUSSATZ



TRACK & FIELD

PLAYSTATION

Die Hard Trilogy us	119.90
Earthworm Jim II dt	89.90
Krazy Ivan dt	69.90
Lemmings 3D dt	* 69.90
Lone Soldier dt	* 59.90
Mickey's Adventure dt	* 59.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol. I dt	99.90
Need for Speed dt	89.90
NFL Game Day dt	89.90
NFL Quarterback Club dt	89.90
NHL Face Off dt	89.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90

Power Play Hockey dt	84.90
Primal Rage dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Resident Evil pal	89.90
Return Fire dt	99.90
Ridge Racer Revolution dt	99.90
Road Rash dt	89.90
Shellshock dt	89.90
Silverload dt	89.90
Skeleton Warriors dt	84.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Tekken II jp	149.90
Tilt! dt	84.90
Top Gun us	119.90
Toshinden II dt	89.90
Total NBA dt	99.90
Track & Field dt	99.90
Warhammer dt	89.90
Williams Arcade dt	69.90

SATURN

Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
Night Warriors dt	109.90
NFL Quarterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	119.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Tilt! dt	89.90
Toshinden Remix dt	109.90
Ultimate Drei dt	89.90
Valora Valley Golf dt	89.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Virtual Golf dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
WipEout dt	* 69.90
Worms dt	99.90
WWF Arcade Game dt	99.90
X-Men dt	89.90

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

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

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP RUN®

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

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

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

PLANET SATURN



Das beste Spiel im "Irem Arcade"-Pack: "Kung Fu Master" ist einer der Urväter des Beat'em-Up-Scrollers.

Irem Arcade

Die Firma, die 1979 mit "IPM Invader" debütierte, war in den 80er-Jahren ein Garant für gebobenen Automaten-spaß. Mit dem Horizontal-Scroller "R-Type" gelang den Japanern 1987 der Vorstoß in den Platinen-Olymp. Danach erschienen noch eine Handvoll "R-Type"-Sequels und ähnliche Action-Automaten (z.B. "In the Hunt"), sowie diverse Super-Nintendo-Module, bevor Irem 1994 für immer die Tore schloß.



Als die Automatenbranche Anfang der 90er Jahre eine wirtschaftliche Talfahrt absolvierte, blieb mit **Irem** einer der renommiertesten Arcade-Hersteller auf der Strecke. Der japanische Software-Hersteller I'max hat im Nachlaß gewählt und drei Irem-Automaten der frühen 80er-Jahre zu Tage gefördert: Der Football-Scroller "10 Yard Fight" war in Japan und den USA erfolgreich, den Beat'em Up-Urahn "Kung Fu Master" (im Original: "Spartan X") kennen auch europäische Spieler. Nicht zuletzt die Umsetzungen für das Atari VCS und den C 64 machten den Horizontal-Scroller zu einem der beliebtesten Prügelspiele der ersten Generation. Das Autorennen "Zippy Race" komplettiert die Mini-Sammlung "Irem Arcade Classics", die im Gegensatz zu den Namco-Compilations ohne historisches Hintergrundmaterial auskommt.

ab 12 Jahren	
SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	I'MAX
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	38%
Autorennen, American Football und Beat'em-Up: Schnörkellose Umsetzungen von drei frühen Irem-Automaten. Für Fans.	

Alle drei Spiele sind 1:1-Umsetzungen der Automatenbilder, "Zippy Race" kann sogar hochkant auf einem entsprechenden Monitor oder gekippten Fernseher gespielt werden. Wenn Euch das klassische Automatengepiepse und -gedudel auf die Nerven geht, wählt Ihr eine neuarrangierte Version der Hintergrundmusik. Besonders aufreizend sind die modernisierten Melodien aber nicht. Generell macht die "Irem Arcade Classics"-CD einen lieblosen Eindruck. Nur drei Spiele sind im Vergleich zu den Compilations von Namco und Williams wenig, außerdem hat keiner der Titel den Langzeit-Reiz eines "Ms. Pac-Man" oder "Galaga". Lediglich "Kung Fu Master" verteidigt seinen Klassiker-Status mit trockenen Handkanten-Schlägen und Fußritten, die anderen beiden Spiele wirken – trotz des Perspektivenwechsels von "Zippy Race", trotz der witzigen "10-Yard"-Spielmechanik – eher rührend als fesselnd.

Sammler und Platinen-Historikern können wird die "Irem Arcade"-Sammlung bedenkenlos empfehlen. Spieler mit 32-Bit-Anspruch würdigen die CD jedoch keines Blickes. *wi*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Ulkige Football-"Simulation" mit knarziger Sprachausgabe: "10 Yard Fight" war in Japan und den USA ein Hit.



TransAm-Motorrad-Rennen mit Perspektivenwechsel: "Zippy Race". (Bild: Von-Oben-Level im Hochkant-Modus).



Wie bei "Layer Section" gibt's den "Full-Screen" nur im Arcade-Modus.

Don Pachi

Der relativ unbekanntere Vertikalscroller "Don Pachi" ist gerade erst in der Spielhalle aufgetaucht, doch jetzt schon auf dem Saturn erhältlich: Ihr wählt eins von drei individuell bewaffneten Fluggeräten und stürzt Euch in ein Meer der Explosionen und Trümmer. In fünf Abschnitten bekämpft Ihr Boden- und Lufteinheiten aller Art, um am Levelende hartnäckige Bosse zu vernichten. Die Benutzung des zweiten Waffensystems bremst Euer Schiff, für viele gleichzeitige Treffer scheffelt Ihr Extrapunkte – das war's schon mit den Innovationen. Eine ansprechende Umsetzung, technisch zahn, aber für Liebhaber praller Action bestens geeignet. *cb*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

ab 12 Jahren	
SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	ATLUS
BRD-RELEASE	UNBEKANT
SPIELSPASS	67%
Action, Stimmung, Explosionen: Gelungener Vertikalscroller aus der Spielhalle, der Fans rundherum zufriedenstellt.	

Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAK'S SHOP

An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster
PLAY STATION 379,95

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

Händleranfragen erwünscht!!! WICHTIG! WICHTIG! WICHTIG! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen!!!

MEGA DRIVE:	
3 SPORT-GAMES PACK	79,95
Super Monaco GP	49,95
AAHI REAL MONSTERS	49,95
ALIEN SOLDIER	59,95
BONKERS "Disney"	49,95
BRIAN LARA CRICKET <A>	69,95
COMIX ZONE	59,95
CRAYON SHIN CHAN <j>	39,95
CUTTHROUT ISLAND	59,95
DAFFY DUCK in Hollywood	49,95
DAS DSCHUNGELBUCH	59,95
Death & Return of Superman	49,95
DEVIL'S COURSE GOLF <j>	49,95
DIE SCHLUMPF	69,95
Donald Duck in Maui Mallard	79,95
DRAGON BALL 2 <j>	49,95
E.A.Hockey & John Madden	49,95
EARTH WORM JIM	49,95
EARTHWORM JIM 2	79,95
EXO SQUAD	59,95
FEVER PITCH - Mario Basler	49,95
FIFA SOCCER '95	49,95
FIFA SOCCER '96	89,95
FOREMAN FOR REAL	49,95
GARFIELD	69,95
Int. Superstar Soccer <6.96>	79,95
JUDGE DREDD	49,95
KAWASAKI SUPERBIKES	69,95
KÖNIG DER LÖWEN	79,95
LANDSTALKER	59,95
LIGHT CRUSADER <A>	59,95
MARSUPIALIM	69,95
MICRO MACHINES '96 <A>	59,95
MS. PACMAN	49,95
N. Mansell World Champ.	49,95
NBA Action Basketball '95	49,95
NBA LIVE '95	49,95
NBA LIVE '96	89,95
NHL HOCKEY '96	89,95
OUT RUNNERS <j>	39,95
PGA TOUR GOLF '96	79,95
PHANTOM 2040	49,95
POWER RANGERS	49,95
PRIMAL RAGE	59,95
PROBOTECTOR	49,95
PUZZLE & ACTION <j>	49,95
REVOLUTION X	49,95
RISTAR	49,95
ROAD RUNNER	49,95
PGA TOUR GOLF '3	49,95
SAILERMOON <j>	39,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SHADOWRUN <A>	59,95
SOLEIL	49,95
Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's	79,95
SONIC 3	69,95
SONIC & KNUCKLES	49,95
SONIC SPINBALL <A>	49,95
STORY OF THOR	119,95
STRIKER	59,95
SUBTERANIA	49,95
SUPER SKIDMARKS	69,95
S. STREETFIGHTER 2 <A>	79,95
SYLVESTER & TWEETY	49,95
THEME PARK	89,95
TOTAL FOOTBALL	59,95
Toughman Contest Boxing	49,95
TOY STORY	89,95
VECTORMAN	59,95
VIRTUA RACING	59,95
VR TROOPERS	69,95
Waialea Country Club Golf <j>	49,95
W. GRETZKY ICEHOCKEY	49,95
WONDERBOY 4 & 5 <j>	je 39,95
WORLD HEROES <j>	39,95
WRESTLEMANIA ARCADE	79,95
...und viele andere!!!	
ZUBEHÖR M D:	
MD 2 Konsole "gebraucht"	109,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
6 But. Pad mit kl. Stick	29,95
6 Button-Infarot Joyad Set	69,95
ACTION REPLAY 2	89,95
ADAPTER	24,95
Antennenkabel MD 1	24,95
Infarot-Joy pads <2er Set>	49,95
Joypad-Verlängerung	9,95
NETZTEIL MD 2	19,95
RGB <Scart> KABEL 1 / 2	je 19,95
SV 401 "Joystick"	29,95
SV 437 "Programmable"	49,95
GAME GEAR:	
ACTION REPLAY	39,95
NETZTEIL	19,95
Spiel- und Tragetasche	19,95
Asterix - Secret & T-Shirt	49,95
CHESSMASTER	29,95
CHUCK ROCK 2	19,95
DEVILISH	29,95
ECCO THE DOLPHIN 2	29,95
HURRICANES	39,95
JAMES POND 2	9,95
JOHN MADDEN '95 <A>	29,95
MICKEY MOUSE Legend...	39,95
PAPERBOY	39,95
PGA '96	29,95
RETURN OF JEDI	29,95
SPEEDY GONZALES	29,95
STRIDER RETURNS	9,95
SUPER COLUMNS	29,95
SURF NINJAS <A>	29,95
...und viele andere!!!	
MANGA:	
verschiedene Filme	ab 19,95
Große Auswahl vorhanden!	

SONDERANGEBOTE!!!	
MEGA DRIVE:	
ADV. of MIGHTY MAX	29,95
AERO THE ACROBAT 2	39,95
ANIMANIACS	39,95
ARCH RIVALS	29,95
B.O.B.	29,95
BALL JACKS	29,95
BALLZ 3D	29,95
BATMAN FOREVER	39,95
BATTLETOADS	29,95
BIG HURT <F. Thomas>	39,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
BUBBLE & SOUEAK	29,95
CASTLEVANIA	39,95
CHAKAN	29,95
CLAYFIGHTER	39,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DYNAMIC HEADY	39,95
E.A. IMG Tennis Tour	39,95
EARTH DEFENSE <A>	39,95
ECCO THE DOLPHIN 2	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	29,95
FLINK	39,95
Funny World & Balloon Boy	39,95
HYPERDUNK	29,95
J.Madden Football '94	19,95
JUSTICE LEAGUE	39,95
KING OF MONSTERS	29,95
Marko's Magic Football	29,95
MAXIMUM CARNAGE	29,95
MEGA MAN Willy Wars	39,95
MEGA SWIV	39,95
MICKEY MANIA	39,95
MR. NUTZ	39,95
Mutant League Hockey	39,95
NBA Jam T. E.	39,95
NFL Quarterback '96	39,95
NHL Hockey '95	39,95
PAGEMASTER	39,95
PITFALL	39,95
PUGGY	19,95
RANGER X	39,95
RUGBY WORLD CUP '95	39,95
RASENMÄHERMANN	29,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
SHAO FU	29,95
SKELETON KREW	49,95
SLAM MASTERS	39,95
SONIC 1	29,95
SPACE HARRIER 2	29,95
SPARKSTER	39,95
Super Fantasy Zone	29,95
Tiny Toons Acme All Stars	39,95
TOE JAM & EARL 1 & 2	je 39,95
TRUXTON	29,95
TWIN HAWK	39,95
WARLOCK	39,95
WHAC A CRITTER <A>	39,95
WRESTLE WAR	29,95
ZERO THE KAMIKAZE SQ.	39,95
MEGA CD:	
Mega CD <gebr> & 3 Games	179,95
ADAPTER US / PAL	59,95
5 Games in One	49,95
AFTERBURNER 3	29,95
ANIMALS	29,95
BATMAN & ROBIN	49,95
BATMAN RETURNS	19,95
BATTLE FRENZY	19,95
BATTLECORPS	29,95
BEAST 2	29,95
BLACK HOLE ASSAULT	29,95
CHUCK ROCK 1 & 2	je 29,95
Cobra Space Adventure	69,95
CORPSE KILLER	19,95
DRAGON'S LAIR	49,95
DUNE	29,95
DUNGEON MASTER 2	69,95
ECCO THE DOLPHIN	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	79,95
EYE OF THE BEHOLDER	59,95
FAHRENHEIT	69,95
FATAL FURY SPECIAL	69,95
FINAL FIGHT	29,95
HOOK	29,95
JAGUAR XJ 220	29,95
JURASSIC PARK	49,95
KIDS ON SITE	19,95
LORD OF THUNDER <US>	49,95
LUNAR 2 <US>	99,95
MASKED RIDER, THE <US>	29,95
MICROCOSM	39,95
MIDNIGHT RAIDERS	49,95
MYSTERY MANSION	49,95
NBA JAM	39,95
NHL '94	39,95
NIGHT TRAP	69,95
PAWS OF FURY - Brutal	29,95
POWERMONGER	19,95
POWER RANGERS	69,95
PUGGY	29,95
ROBO ALESTE	29,95
SAMURAI SHODOWN	69,95
SEWER SHARK	29,95
Sherlock Holmes 1 & 2	je 29,95
SHINING FORCE	59,95
SILPHEED	29,95
SLAM CITY	19,95
SONIC	49,95
SOULSTAR	29,95
SPIDERMAN Vs Kingpin	29,95
STARBLADE	49,95
SUPREME WARRIOR	19,95
SURGICAL STRIKE	59,95
SYNDICATE	69,95
TOMCAT ALLEY	29,95
WOLFCHILD	19,95
WONDERDOG	29,95
WORLD CUP USA '94	29,95

SATURN GAMES:	
ALONE IN THE DARK 2	89,95
ASTAL <j>	49,95
BATTLE MONSTER <j>	39,95
BLUE SEED <j>	49,95
BREAK THRU <j>	89,95
CONGO <US>	89,95
CYBERIA 6/96	79,95
D	79,95
DARIUS GAIDEN	69,95
DAYTONA U.S.A.	69,95
DIGITAL PINBALL	79,95
EURO '96	89,95
FIFA SOCCER '96	69,95
FIRE PRO GAIDEN <j>	49,95
FORMULA 1	89,95
GALACTIC ATTACK	69,95
GALAXY FIGHT	69,95
GALE RACER <j>	49,95
GEBOCKERS <j>	89,95
GOLDEN AXE - THE DUEL	89,95
GRADIUS DELUXE Pack <j>	89,95
GUARDIAN HEROES	89,95
HANG ON GP '96	79,95
HORROR TOUR <j>	99,95
IRON STORM US	109,95
JOHNNY BAZOOKATONE	69,95
KING OF FIGHTERS '95 <j>	129,95
LAYER SECTION <j>	89,95
MAGIC CARPET	79,95
Magic Knight Ray Earth <j>	49,95
METAL FIGHTER MKU <j>	49,95
Military Commander 2 <j>	99,95
MYST	79,95
MYSTARIA	79,95
NBA JAM TOURNAMENT	59,95
NFL Quarterback '96	89,95
NHL ALL STAR HOCKEY	79,95
NIGHTS <j>	119,95
Off World Interceptor	69,95
PANZER DRAGON	59,95
PANZER DRAGON 2	69,95
PARODIUS DELUXE	69,95
PEBBLE BEACH GOLF	79,95
PRETTY FIGHTER X <j>	59,95
PUZZLE & ACTION <j>	99,95
QUANTUM GATE <j>	89,95
RAYMAN	79,95
REVOLUTION X	69,95
ROBOTICA	69,95
SEGA RALLY	79,95
SHELL SHOCK	79,95
SHINING WISDOM <j>	49,95
SHINOBI X	79,95
SIM CITY 2000	79,95
STEAMGEAR MASH <j>	89,95
STREETFIGHTER - MOVIE	59,95
SUIKOENBU <j>	49,95
TENSAI VAGABOND <j>	79,95
THEME PARK	79,95
THUNDERHAWK 2	89,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut)	79,95
TITAN WARS	89,95
Thunderst. & Road Blast. jp.	129,95
Thoshden Remix	69,95
TRUE PINBALL	89,95
VALORA VALLEY GOLF	79,95
VICTORY BOXING	79,95
VICTORY GOAL	79,95
VIRTUA COP & GUN	129,95
VIRTUA FIGHTER 2	89,95
VIRTUA FIGHTER REMIX	59,95
VIRTUA RACING	69,95
VIRTUAL HYLUDE	79,95
WING ARMS	79,95
WIPE OUT	79,95
WORLD CUP GOLF	69,95
WORLD SERIES	79,95
WORMS	79,95
X-MEN	79,95
SATURN HARDWARE:	
SATURN	419,95
Act. Replay / Game Buster	79,95
ADAPTER	39,95
Antennenkabel	39,95
Antennenkabel mit Bildfilter	49,95
BACK UP MEMORY	89,95
JOYPAD <versch>	je 39,95
JOYPAD-Verlängerung	19,95
Lenkrod - Arcade Racer	109,95
MOUSE	69,95
PHOTO CD	39,95
RGB KABEL	29,95
VIRTUA STICK	89,95
SEGA 32 X:	
32 X Erweiterung	179,95
32 X Erweiterung & 5 Games	259,95
AFTERBURNER	49,95
CORPSE KILLER <CD>	19,95
GOLF MAGAZINE	49,95
KNUCKLES CHAOTIX	49,95
KOLIBRI	49,95
METAL HEAD	49,95
NBA JAM T.E. <CD>	19,95
NFL Quarterback '96	19,95
NIGHT TRAP <CD>	29,95
SLAM CITY - S.Pippen <CD>	19,95
SPACE HARRIER	39,95
STELLAR ASSAULT	49,95
SUPREME WARRIOR <CD>	19,95
VIRTUA FIGHTER	49,95
WWF RAW	19,95

SUPER NINTENDO:	
ACME ANIMATION	69,95
ALIEN Vs PREDATOR <j>	49,95
ANIMANIACS	99,95
ART OF FIGHTING <j>	49,95
ASTERIX	89,95
ASTERIX & OBELIX	99,95
BIG SKY TROOPER	69,95
BIOMETAL <A>	59,95
BOOGERMAN	79,95
BRAINLORD <US>	59,95
BREATH OF FIRE 2	89,95
BUSSY 2	79,95
Chrono Trigger US	129,95
Chrono Trigger Hintbook	39,95
CUTTHROUT ISLAND	79,95
DAZE BEFORE CHRISTMAS	49,95
DEMONS CREST	59,95
DIRT TRAX FX	69,95
Donald Duck - Maui Mallard	119,95
DONKEY KONG COUNTRY	109,95
Donkey Kong Country 2 <A>	99,95
EARTHWORM JIM 2	89,95
EYE OF THE BEHOLDER <US>	69,95
FATAL FURY SPECIAL <j>	49,95
FIFA SOCCER	59,95
FIFA SOCCER '96	99,95
Final Fantasy 3 <US>	129,95
F.F.3 Spielberater <A>	39,95
FINAL FIGHT 3	89,95
FOREMAN FOR REAL	59,95
GEMFIRE <US>	69,95
ILLUSION OF TIME	99,95
ININDO <US>	69,95

PLANET SATURN



Kippt Ihr den Bildschirm, habt Ihr im Arcade-Modus volle Bildausnutzung. Rechts oben der Saturn-Modus.

Kingdom-Grandprix



Trotz des ungewöhnlichen Namens scheint es sich bei "Kingdom-Grandprix" um ein Zwei-Spieler-Vertikalgeballer im Stil von "Raiden" zu handeln. Ihr aktiviert eines von acht Fantasy-Wesen, die mit individuellen Flugvehikeln und witzigen Smart-Bombs den überlaufenen Luftraum leerfegen. Am



Mangelnde Konzeption: Haltet Ihr die Geschwindigkeit, verliert Ihr bei den Endkämpfen Schiff um Schiff.

Das Feuermonster beschwört Ihr, um den Mega-Bomber auszuschalten.



Der Traum vom Amphibien-Automobil: Der Nightstriker düst durch die Luft und verwandelt sich sogar in ein Motorrad.

Nightstriker S



Ving kauft die Lizenz für Taitos Mega-CD-Debakel "Nightstriker" und strickt eine halbherzige Saturn-Umsetzung: Ihr manövriert das detailarme "Nightstriker"-Automobil durch 3D-Welten in "Space Harrier"-Tradition, wie im Klassiker wurde eine scrollende 3D-Ebene mit Sprites verziert. Euer Wundervehikel fegt über graue Landstraßen, jagt durch eine rucklige Großstadt und eintönigen Forst. Kontrahenten wie Roboterköpfe und Battle-Mechs sind wahllos verstreut und werden schludrig in den Vordergrund gezoomt.

Spieldesign und Levelaufbau kommen satte zehn Jahre zu spät, zeitbewußten Actionspielern ringt das fantasielose Gebolze nur ein müdes Lächeln ab. *rb*

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



SYSTEM		SATURN
HERSTELLER		GAGA
BRD-RELEASE		NICHT GEPLANT
SPIELSPASS		51%
Standard-Vertikalscroller. Durch konzeptlose Rennspielelemente und harschen Schwierigkeitsgrad wenig spaßig.		

SYSTEM		SATURN
HERSTELLER		VING
BRD-RELEASE		NICHT GEPLANT
SPIELSPASS		36%
Belangloses "Space Harrier"-Geballere, technisch hoffnungslos veraltet und spielerisch voller Designmängel.		

Capcom realisierte mit dem "L.E.D. Storm" Automaten Mitte der achziger Jahre eine gelungene Kombination aus vertikal scrollendem Rennspiel mit Schieß- und Verwandlungselementen. Spielablauf und Konzept betonen den Rennablauf stärker als das Ballern – "Kingdom-Grandprix" hätte sich besser am Oldie orientieren sollen. Der in Deutschland selten anzutreffende Automat wurde für C-64, Amiga und ST umgesetzt.

0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SUPER NINTENDO:

Bahamut Lagoon	JP	169,95	Tetris 2	DV	119,95	D	89,95	Theme Park	DV	89,95	Kings Field	US	109,95	
Bass Tournament	US	129,95	Theme Park	DV	109,95	Defcon 5	US	119,95	Thunderhawk 2	DV	89,95	Lone Soldier	DV	84,95
Big Sky Trooper	DV	79,95	Tiny Toons	DV	49,95	Earthworm Jim 2	US	109,95	The Horde	US	89,95	Magic Carpet	DV	89,95
Boogerman	DV	79,95	Turbo Toons	DV	69,95	Euro 96	DV	89,95	Vampire Hunter	JP	79,95	Metal Jacket	JP	49,95
Brain Lord	US	79,95	Utopia	DV	59,95	Fl Challenge	DV	99,95	Victory Boxing	DV	89,95	Mickeys Wild Adventure	DV	89,95
Chrono Trigger	US	139,95	Unirally	DV	49,95	FIFA Soccer 96	DV	89,95	Virtua Fighter 2	DV	99,95	Namco Museum Vol. 2	JP	149,95
Donkey Kong Country 2	DV	119,95	Urban Strike	DV	59,95	Galactic Attack	DV	89,95	Virtua Fighter Remix	DV	69,95	NBA in the Zone	DV	89,95
Dragon View	US	89,95	Waterworld	DV	109,95	Gungriffon	US	114,95	Virtua Racing	DV	79,95	NBA Live 96	DV	84,95
Earth Bound	US	129,95	Wild&Wacky Sports	DV	79,95	Galaxy Fight	JP	59,95	Wipeout	DV	89,95	NeGcon	DV	74,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95	Wild Guns	DV	119,95	Gebockers	JP	119,95	Winning Post	US	94,95	NFL Game Day	DV	94,95
FIFA Soccer	DV	109,95	Wizardry V	US	79,95	Ghen War	US	109,95	World Adv. Mil. Comm 2	JP	99,95	NHL Face Off	DV	94,95
Final Fantasy III	US	139,95	WWF Arcade Game	DV	99,95	Gradius Deluxe Pack	JP	119,95	World Series Baseball	DV	89,95	Need for Speed	DV	89,95
Frank Thomas Big Hurt	DV	59,95	Yoshi's Island	DV	109,95	Gunbird	JP	129,95	Worms	DV	89,95	Navastorm	DV	89,95
Front Mission 2	JP	129,95				Heberkes Popoito	DV	89,95	X-Men	DV	89,95	Off World Interceptor	DV	84,95
Ghoul Patrol	PV	49,95	MEGA DRIVE:			Hang On GP 96	DV	99,95				Parodius Deluxe	DV	89,95
Great Circus Mystery	DV	99,95	Donald Duck in MMalla.	DV	119,95	Hang On 96	US	59,95	SONY PLAYSTATION:			PGA Tour Golf 96	DV	89,95
Hagane	DV	59,95	FIFA Soccer 96	DV	89,95	Hi-Octane	DV	69,95	Sony Playstation Konsole	DV	389,95	Philosoma	DV	59,95
Hole in One Golf	DV	49,95	Light Crusader	DV	119,95	In the Hunt	US	109,95	3D Lemmings	DV	84,95	Po'ed	DV	109,95
Illusion of Time	DV	109,95	Madden 96	DV	89,95	Iron Storm	US	119,95	A-Train (dt. Texte)	US	109,95	Power Serve (Tennis)	DV	84,95
King Arthur & Knights of	US	129,95	Mario Basler Feverpitch	DV	109,95	Johnny Bazookatone	DV	79,95	Adidas Power Soccer	DV	94,95	Primal Rage	DV	84,95
Legend of Zelda	DV	89,95	Micro Machines 96	DV	49,95	King of Fighters 95	JP	139,95	Air Combat	DV	89,95	Psychic Detective	DV	84,95
Lord of Darkness	US	89,95	NBA Live 96	DV	89,95	Lode Runner	JP	119,95	Agile Warrior	DV	69,95	Ran Soccer	DV	84,95
Lufia	US	99,95	NHL 96	DV	89,95	Magic Carpet	DV	89,95	Alien Trilogy	DV	89,95	Rapid Reload	DV	59,95
Mario Baslers Feverpitch	US	99,95	PGA Tour Golf 96	DV	89,95	Mansion o.t. Hi. Souls	DV	129,95	Alien Trilogy	PV	89,95	Rayman	DV	84,95
Mario Paint	US	109,95	Phantasy Star IV	DV	129,95	Mega Man X	JP	114,95	Alone in the Dark 2	DV	99,95	Resident Evil	US	114,95
Markos Magic Football	DV	69,95	Primal Rage	DV	119,95	Myst	DV	89,95	Assault Rigs	DV	59,95	Return Fire	US	109,95
Mega Man X 2	DV	59,95	Rocket Knight	DV	49,95	Mystaria	DV	99,95	Battle Arena Toshinden	DV	84,95	Ridge Racer	DV	94,95
Micro Machines 2	DV	99,95	Slammasters	DV	39,95	NBA Action	US	109,95	Battle Arena Toshinden 2	US	99,95	Ridge Racer Revolution	DV	94,95
NBA Live '96	DV	89,95	Shadowrun	US	69,95	NBA Jam T.E.	US	89,95	Bust A Move 2	US	84,95	Rise of the Robots 2	US	119,95
NHL 96	DV	119,95	Soleil	DV	49,95	NFL Quarterback Club	US	109,95	Cyberia	US	69,95	Sidewinder	JP	139,95
Pac in Time	DV	69,95	Story of Thor	DV	119,95	NHL All Star Hockey	DV	94,95	Cyber Sled	DV	89,95	Shellshock	DV	79,95
Paradius	DV	49,95	Super Skidmarks	DV	99,95	Off World Interceptor	DV	89,95	D	US	119,95	Starblade Alpha	DV	59,95
PGA Tour 96	DV	119,95	Theme Park	DV	109,95	Panzer Dragoon	DV	84,95	Darkstalkers	US	89,95	Shockwave Assault	DV	89,95
Power Rangers Fighting	DV	129,95	Vectorman	DV	49,95	Panzer Dragoon 2	DV	89,95	Destruction Derby	DV	89,95	Tekken	DV	99,95
Prehistorik Man	DV	109,95				Panzer Dragoon 2	JP	69,95	Defcon 5	DV	79,95	Tekken 2	JP	144,95
Robotrek	US	99,95	SEGA SATURN:			Parodius Deluxe	DV	89,95	Descent	DV	84,95	Tekken 2	DV	84,95
Romance o.t. 3 Kingd. IV	US	139,95	Sega Saturn Konsole	DV	419,95	Pebble Beach Golf	DV	89,95	Discworld	DV	84,95	Theme Park	DV	84,95
Secret of Evermore	DV	109,95	Alone in the Dark	DV	94,95	Powerful Baseball	JP	89,95	Extreme Games	DV	84,95	Thunderhawk	DV	84,95
Secret of Mana	DV	109,95	Baku Baku	DV	64,95	Rayman	DV	89,95	Extreme Pinball	DV	84,95	Total Eclipse	DV	89,95
Shadowrun (dt. Texte)	DV	99,95	Bases Loaded 96	US	119,95	Romantica	DV	89,95	FIFA Soccer 96	DV	79,95	Total NBA	DV	94,95
Super Adventure Island 2	DV	49,95	Battle Arena Toshinden	DV	99,95	Romance o.t. 3 Kingdoms	US	119,95	Galaxian 3	JP	139,95	Total Gun	US	109,95
Super BC Kid	DV	59,95	Bug!	DV	89,95	Sega Rally	DV	99,95	Gex	DV	69,95	True Pinball	DV	84,95
Super Mario Allstars	DV	69,95	College Slam	US	109,95	Shanghai Triple Threat	US	79,95	Goal Storm	DV	99,95	Twisted Metal	DV	84,95
Super Mario Kart	DV	69,95	Creature Shock	US	114,95	Shellshock	DV	89,95	Ground Stroke	JP	99,95	Viewpoint	DV	84,95
Super Punch Out	DV	49,95	Cyberia (dt. Texte)	US	109,95	Shinobi X	DV	99,95	Heberkes Popoito	DV	69,95	Warhawk	DV	84,95
Super Putty	DV	49,95	Clockwork Knight 2	DV	99,95	Sim City 2000	US	89,95	Hi-Octane	DV	69,95	World Cup Golf	DV	59,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	129,95	Darius 2	JP	114,95	Skaleton Warriors	US	99,95	Hyper Formation Soccer	JP	99,95	Wing Commander 3	DV	89,95
Super Turrigan 2	DV	119,95	Darius Gaiden	JP	69,95	Slam n' Jam	US	119,95	Iron Slam (Wrestling)	JP	149,95	WipeOut	DV	94,95
Star Trek (Deep Space 9)	DV	119,95	Darius Gaiden	DV	89,95	Street Fighter Alpha	DV	89,95	Johnny Bazookatone	DV	79,95	Worms	DV	89,95
Tetris&Dr. Mario	DV	89,95	Doytana USA	DV	84,95	Striker 96	US	89,95	Jupiter Strike	DV	59,95	Zero Divide	DV	69,95
			Digital Pinball	DV	89,95	Slam Dunk	JP	69,95	Krazy Ivan	DV	84,95			

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



GROBI'S GAMESHOP



Täglich
Neuheiten



0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser
Ladengeschäft

Super Nintendo

Asterix u Obelix dt	129,-
Bomberman 3 dt	119,-
Breath of Fire 2 dt	129,-
Casper dt	129,-
Circuit USA dt	119,-
Donkey Kong C. 2 dt	139,-
Earthworm Jim 2 dt	129,-
Fifa Soccer 96 dt	129,-
Final Fight 3 dt	129,-
Inter. Star Soccer 2 dt	129,-
Mario World 2 dt	129,-
Mega Man X 2 dt	119,-
Mega Man 7 dt	119,-
NBA Live 96 dt	129,-
Pinocchio dt	129,-
Secret of Evermore dt	119,-
Super Turrigan 2 dt	119,-
Theme Park dt	129,-
Toy Story dt	129,-
Weapon Lord dt	129,-
WWF Wrest Arcade dt	129,-

Playstation

Grundgerät dt	399,-
Lenkrad us	149,-
Adidas Power Soccer dt	109,-
Aftermath dt	109,-
Alien Trilogy dt	109,-
Beyond the Beyond dt	109,-
Caspar dt	109,-
Chronicles o.t. Sword dt	109,-
Cyberia dt	109,-
Descent dt	109,-
Die Hard Trilogy us	Vorb.
Discworld dt	109,-
Extreme Pinball dt	99,-
Fifa Soccer dt	99,-
Gex dt	99,-
Horned Owl dt	109,-
Magic Carpet dt	109,-
Memory Card 8 Meg dt	89,-
Namco Vol. 1 dt	99,-
NBA in the Zone dt	109,-
NBA Live 96 dt	99,-

Need for Speed dt

NHL Face Off dt	109,-
NFL Game Day dt	109,-
Pad dt	59,-
Parodius Deluxe dt	99,-
Philosoma dt	99,-
Primal Rage dt	119,-
Project Overkill us	129,-
Ran Soccer dt	99,-
Rayman dt	99,-
Resident Evil	99,-
Ridge Racer 2 dt	109,-
Shellshock dt	99,-
Shock Wave dt	99,-
Tekken 2 jp	139,-
Track & Field	99,-
Toshinden 2 dt	99,-
Toshinden 2 us	119,-
Total NBA dt	109,-
Viewpoint dt	99,-
Wing Command. 3 dt	109,-

Sega Saturn

Grundgerät dt	449,-
Alien Trilogy us	129,-
Casper dt	109,-
Darkstalkers dt	109,-
Die Hard Trilogy us	Vorb.
Fifa Soccer dt	99,-
Formula One dt	109,-
Gradius jp	49,-
Golden Axe Duel dt	109,-
Magic Carpet dt	109,-
Panzer Dragoon 2 jp	79,-
Primal Rage dt	99,-
Project Overkill us	129,-
Rayman dt	109,-
Revolution X dt	99,-
Sega Rally dt	109,-
Sega Tennis dt	109,-
Shellshock dt	109,-
St. Fighter Alpha us	129,-

Sega Saturn

Theme Park dt	99,-
Thunderhawk dt	109,-
Toshinden Remix dt	109,-
Virtual Cop	139,-
Virtua Racing dt	109,-
Wipeout dt	99,-
X-Men dt	99,-

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

Händleranfragen erwünscht.

Nintendo 64 erhältlich

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

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

Viele weitere Artikel auf Lager



Entwickler: Tamssoft, J

Battle Arena Toshinden 2



In Deckung: Um einem gegnerischen Angriff auszuweichen, rollt Ihr nach vorn oder hinten weg.



Noch bevor Sony in Deutschland Namcos "Tekken 2" veröffentlicht, wird die Prügelschmiede mit dem "Toshinden"-Nachfolger beglückt, der seit Anfang des Jahres in Japan erhältlich ist. Zu den acht Spielfiguren des Vorgängers gesellen sich zwei unbekannte Figuren sowie Ex-Endgegner Gaia (allerdings ohne seine dicke Rüstung). Neben Allround-Schwert-schwinger Eiji tritt der englische Kopfgeldjäger Kayin in den Ring, die russi-

LICHT & SCHATTEN • Die Lager sind geteilt: Eine Fraktion schwört auf den Kombo-Overkill von "Tekken", die anderen stehen auf gigantische Lichteffekte und das kompromißlose Schwertgemetzel bei "Toshinden". Mit "Toshinden 2" beginnt die zweite Runde im Kampf der Beat'em-Up-Giganten. Die Veränderungen im Vergleich zum Vorgänger halten sich aber in Grenzen: Drei neue Spielfiguren, detailliertere Texturen und weniger Grafik-Bugs. Im Gegenzug sehen die Hintergründe nicht mehr so liebevoll aus wie beim Vorgänger. Grafik-Freaks kommen trotzdem auf ihre Kosten: Je nachdem, wie ein "Toshinden"-Kämpfer zur Lichtquelle steht, bewegt sich der Schatten auf Euren Muskeln und auf dem Boden. Spielerisch bietet auch "Toshinden 2" erstklassige, Special-Move-lastige Duelle, die im Gegensatz zu "Tekken" in einer echten 360°-Arena stattfinden.



sche Agentin Sofia, Zirkus-Artistin Ellis und die Amerikanerin Tracy stellen den weiblichen Teil der Prügelsippe. Wer auf baumstarke Holzfäller steht, wählt Run-Go, einen engen Gaia-Gefolgsmann, den chinesischen Magier Fo oder Mondo, Meister einer japanischen Kriegerkaste. Last but not least erscheinen ein französischer Nobelman namens Duke B. Rambert und der völlig ver-



Groß gegen klein: Die zierliche Türkin Ellis nimmt es mit dem bärenstarken Run-Go auf.



Erstklassige Grafikeffekte erwarten Euch in Sofias Disco. Im Takt der bunten Lichteffekte ändert sich auch der Schattenwurf.

rückte Chaos im Auswahlbildschirm. Das Ziel des Spiels ist altbekannt: Zerstört solange die Knochen Eurer Gegner, bis Euch Master und Uranus zum ultimativen Schlagabtausch heraus-

fordern. Wer fleißig das Steuerkreuz rührt, kommt schneller ans Ziel: Mit "Street Fighter 2"-ähnlichen Kombinationen feuert Ihr Flammenbälle und andere Specials ab, die Euren Kontrahenten mächtig beeindruckt – soweit er nicht in die dritte Dimension flüchtet. Ein bemerkenswertes Feature von "Toshinden 2" ist nämlich, per Joypadkommando um den Gegner herumzurollen, um



Während des Kampfes könnt Ihr zwischen vier Kameraperspektiven umschalten. Hier die Sky-Variante.



einem Schwerthieb auszuweichen oder selbst eine Attacke von der Seite einzuleiten. Besonders effektiv sind Eure Angriffe und Specials, wenn die "Overdrive"-Energie voll aufgeladen ist. Genau wie beim Vorgänger könnt Ihr jeweils zwei Specials auch über die seitlichen L- und R-Tasten auslösen – eine nette Option für Anfänger. ak



ab
16
Jahren

HERSTELLER	TAKARA
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-Preis	100 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	84 %
SOUND	65 %

SPIELSPASS **84%**

Grafisch verbesserte, aber spielerisch weitgehend identische Fortsetzung zum eindrucksvollen 3D-Beat'em-Up.

Andere Versionen

Den Vorgänger "Battle Arena Toshinden" haben wir in MAN!AC 11/95 mit 84% bewertet. Den Test der Saturn-Fassung "Toshinden Remix" findet Ihr in dieser Ausgabe.

Entwickler: Krisalis, England • Produzent: Gary Bracey (Telstar) • Programmierung: Pete Harrap, Mark Incley, Richard Teather, Karen Crowhurst • Grafik: Dave College, Mark Potente • Sound: John Avery

Starfighter 3000

SPIELE-TESTS



In der Zukunft gibt es keine Unschuldigen. So rechtfertigt die Hintergrundstory die Vernichtungsmissionen der "Starfighter 3000"-Staffel, die im Auftrag des Fednet-Konzerns die Welt einengen sollen. Ihr steuert den mit Edelstein-Generator betriebenen Flieger durch 60 Missionen auf verschiedenen Planeten und im Weltraum. Dabei greift Ihr, streng das Briefing befolgend,

Radarstellungen, Transportkonvois und Jäger an. Ihr gliedert versprengte Flugzeuge in Eure Formation ein, jagt abgeworfenen Power-Ups nach und orientiert Euch auf einer zoombaren Karte. Nebenbei müßt Ihr Euer Mutterschiff verteidigen. Die brachiale Arbeit erleichtern Euch moderne Waffen: Mit Multi-Missiles und Air-to-Ground-Raketen explodieren auch Hochhäuser, der Laser brutzelt Euch sogar eine Flugschneise durchs Bergmassiv. *cb*

HERSTELLER	TELSTAR
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	52 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	61 %

Abwechslungsreiches Action-Gebolze, das im Gegensatz zur 3DO-Fassung an unübersichtlicher, langsamer Grafik leidet.

Die Antriebsaggregate des "Starfighter 3000" verarbeiten Edelsteine. Je nach Reihenfolge, in der die Energiespender auf gelesen werden, reagiert der hypermoderne Generator mit Boni wie Schilde oder Raketen. Die Kombinationen müßt Ihr Euch merken.



Mit aktiviertem Afterburner düst Ihr feindlichen Jägern entgegen: Die Grafik vermittelt leider kein Fluggefühl.



SLOWFIGHTER • Das 3DO-Original war besser: Die recht langsame Playstation-Grafik ist auf das nahe Umfeld des Fliegers begrenzt, außerhalb herrscht ewige Nacht. In vielfältigen Missionen laßt Ihr's krachen: Pulverisiert Städte, jagt LKWs und ortet Nachschub. Über fehlendes Geschwindigkeitsgefühl und schwammige Steuerung müßt Ihr allerdings hinwegsehen. Die Edelstein-Power-Ups als Denk- und Kombinationspiel sind im Laserhagel fehl am Platz. Insgesamt leider eine Umsetzungs-Enttäuschung: 3DO-Titel kann man technisch wirklich besser adaptieren.

Andere Versionen

Das 3DO-Original "Star Fighter" wurde in MAN!AC 2/96 mit 70% Spielspaß bewertet.

Ach wie niedlich...



Herberts beste Leistung beim Weitsprung: 1,75m.

Olympic Soccer



Bei "Olympic Soccer" spielt sich ein Großteil des Matches im Strafraum ab. Das Mittelfeld wird meist schnell überbrückt.



Grafisch läßt das Spiel zu wünschen übrig: Die Zoom-Einstellungen sollte man zugunsten der Fernsicht meiden.



In der Wiederholung könnt Ihr die einzelnen Szenen aus jeder Menge verschiedener Blickwinkel betrachten

Die Lizenz der Olympischen Sommerspiele von Atlanta hat U.S. Gold eine Menge Geld gekostet. Ein Spiel alleine kann diese Investition kaum einspielen. Also ist „Olympic Soccer“ nur ein Teil der „Olympic Collection“, zu der momentan auch „Olympic Games“ gehört, das wir in dieser Ausgabe testen. Außerdem bezog sich das 16-Bit-Jump'n'Run „Izzy's Olympic Quest“ auf das Atlanta-Großereignis.



Kaum ist die Europameisterschaft in England vorbei, steht die Olympiade vor der Tür. Mal abgesehen davon, daß Sportfans kaum noch von der Glotze wegkommen, sind auch die Fußballer doppelt gefordert. U.S. Gold stellt mit „Olympic Soccer“ den offiziellen Bildschirm-Kick zu Atlanta '96 vor. Dabei haben sich die Entwickler nicht nur auf die Simulation des olympischen Fußballturniers beschränkt. Als Alternativen stehen eine Liga mit 2 bis 16 Nationalmannschaften, das typische Freundschaftsmatch sowie ein Arcade-Modus mit 32 Teams zur Verfügung. Wie es sich für ein zeitgemäßes Polygon-Kunstwerk gehört, sind die Blickwinkel recht variabel. Allerdings kommen die relativ nahen Zoom-Perspekti-

ven aus optischen Gesichtspunkten und wegen mangelnder Übersicht kaum in Frage.

Weiterhin darf man aus fünf verschiedenen Stadien wählen, Wetterbedingungen justieren, Musikeffekte und Online-Reporter (Johannes B. Kerner von „Ran“) aktivieren, die Art der Verlängerung einstellen und die personelle und taktische Aufstellung der einzelnen Teams durcheinanderwürfeln.

Bei der Steuerung hat sich U.S. Gold einiges einfallen lassen: Ihr könnt mit unterschiedlicher Power schießen, verschiedene Paß-Varianten diktieren (u.a. mit Doppelpaß und Hackentrick) Volleys und Fallrückzieher bewerkstelligen, Bananenflanken schlagen, den Ball schlenzen, sprinten und ein Tackling

anbringen. Dabei pfeift der Schiedsrichter natürlich nach den aktuellen FIFA-Regeln, der Torwart wird vom Computer gesteuert (außer bei Elfm Metern und bei einem Rückpaß, nach dem er kurzzeitig zum Feldspieler mutiert). Leider dürfen maximal zwei menschliche Spieler mitmachen – in derselben oder zwei verschiedenen Mannschaften. mg

DABEI SEIN IST ALLES • Irgendwie merkt man "Olympic Soccer" schon an, daß es von den Entwicklern des 16-Bit-Werkes "Fever Pitch Soccer" stammt. Die Priorität liegt bei flotten Spielzügen, tollen Strafraumszenen und spektakulären Torwart-Paraden. Dafür mußte die Optik leiden: Die Polygon-Kicker sehen aus der Nähe recht lieblos aus. Dieses Technik-Menko wirkt sich aber im normalen Spielbetrieb kaum aus – dafür ist auf dem Feld einfach zuviel los. Lobenswert ist auch die Bandbreite der Spielmodi, die weit über die Simulation des olympischen Fußball-Turniers hinausgehen. Jedoch muß "Olympic Soccer" für den knarzigen und ziemlich veräuschten Online-Kommentar von Johannes B. Kerner Schelte einstecken. Alles in allem ist "Olympic Soccer" ein durchdachtes Fun-Fußball mit intelligenter Steuerung, mäßiger Optik und Olympia-Bonus.



HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	CENTREGOLD

GRAFIK	58 %
SOUND	59 %

SPIELSPASS **69%**

Flottes Action-Fußball mit durchschnittlicher Optik und verschiedenen Spielmodi. Als Online-Reporter geht Kerner "ran".



Die Menüs werden seltsamerweise auf zwei verschiedene Arten präsentiert: Einmal in der Fußball-Form...



...und zum anderen in der wesentlich angenehmer zu bedienenden Balken-Fassung.

Andere Versionen
Eine Saturn-Umsetzung ist in Arbeit.

WWF Wrestlemania



Nachdem die acht Wrestling-Tiere die Playstation stürmten, treten sie nun zum Saturn-Match an: Combos, Special- und Finishing-Moves haben sich nicht geändert, wohl aber Geschwindigkeit und Übersicht. Auf dem Saturn fallen Bam Bam Bigelow, Yokozuna und Co. flotter über Euch her, Zeit für überlegte Moves bleibt kaum. Das Scrolling ist dabei oft zu träge:



Gegen drei Wrestler gleichzeitig hilft nur konsequenter Schlaghagel.

Wer zu flott sprintet, dem knallt plötzlich ein unvorhersehbarer Dropkick in die Wrestler-Visage. Im Vergleich zur Playstation-Version wirken die Saturn-Schläger etwas pixliger, verhalten sich jedoch genauso unberechenbar: Mal dürft Ihr Ohrfeigen austeilen, mal geht Ihr im Faust- und Tritthagel chancenlos unter. Trotzdem kauft die Wrestling-Bande einigen Prügelkollegen den Schneid ab: Dank einfacher Steuerung und sauberer Kollisionsabfrage erwarten Euch spannende Raufereien, besonders mit menschlichen Gegnern. *oe*

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK

GRAFIK	70 %
SOUND	68 %

SPIELSPASS	67%
------------	------------

Gelegentlich zu flottes Wrestling mit zu wenig Übersicht. Steuerung und Kollisionsabfrage sind jedoch einwandfrei.

Andere Versionen

"WWF Wrestlemania" ist für Super Nintendo, Mega Drive und Playstation bereits erhältlich, die angekündigte 32X-Version wird nicht mehr erscheinen.

Slam'n'Jam 96



Wie nicht anders zu erwarten, entspricht die Saturn-Umsetzung von "Slam'n'Jam 96" haargenau der Playstation-Fassung. Ein bis vier menschliche Spieler erfreuen sich an einem Action-Basketball, das zwar nur aus einer Perspektive zu sehen ist, aber mit schön animierten und recht großen Sprite-Korblegern gefällt. Der Verzicht auf eine reinrassige Polygon-Optik



NBA-Superstar Kareem Abdul-Jabbar setzt zum Dunking an

schadet überhaupt nicht: Dank intelligenter automatischer Kameraführung hat man stets einen guten Überblick und freut sich trotzdem über coole Zooms auf die ballführenden Akteure. Die Steuerung ist ausgereift, verschiedene Spielmodi (Liga, Playoffs, Freundschaftsspiel) sichern langfristige Motivation. Einziges Manko ist die fehlende NBA-Lizenz, die Crystal Dynamics mit Magic Johnson und Kareem Abdul-Jabbar kompensieren will – neben all den No-Name-Spielern laufen auf Wunsch die beiden Superstars ins Stadion ein. *mg*

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK

GRAFIK	77 %
SOUND	59 %

SPIELSPASS	81%
------------	------------

Prachtvolles Action-Basketball mit Multi-Player-Modus und tollen Sprite-Animationen. Leider ohne NBA-Lizenz.

Andere Versionen

Die Playstation-Fassung wurde in MANIAC 6/96 mit 81% Spielspaß getestet. Außerdem ist eine spielerisch beinahe ebenbürtige 3DO-Version erhältlich.

Netter Versuch...



Rüdigers schnellster Sprint über 100m: 22,8 Sekunden.

Entwickler: Gray Matter, USA • Produzent: Paul Martin • Programmierung: Colin Reed, Dave Forshaw, Mark Trochanowski • Grafik: Mike Upton • Sound: John Baker

NBA Action



Mit dem roten Kreis wird der Spieler gekennzeichnet, den Ihr gerade steuert. Machen mehrere menschliche Basketballer mit, erfolgt die Zuordnung durch verschiedene Farben.



Guter Service: Sobald sich etwas Wichtiges auf dem Spielfeld tut, wird das Ereignis als Text eingeblendet.



Zoomt man an die Spieler heran, erkennt man deutlich die wenig überzeugende Grafik-Qualität.

Jawoll, Dettel Schrempf vom US-Vize-Meister Seattle Supersonics ist auch dabei und wird im Intro sogar vorgestellt. Darunter seht Ihr ein paar Menü-Bildschirme.



Ein Sportspiel ohne Jahreszahl im Namen – so etwas sollte man fast schon unter Naturschutz stellen. Sega erweckt damit zumindest den Eindruck, als wolle man seine Kundschaft nicht in Jahres-Abständen mit Updates melken. "NBA Action" ist eine Basketball-Simulation mit 3D-Grafik und Lizenzsegen der nordamerikanischen Superstar-Liga.

Spieloptionen und Design-Ideen wirken routiniert zusammenstellt. Vom Liga-Modus über Statistiken aller Spieler bis zu Instant Replays in Nahaufnahme ist so ziemlich jedes wichtige Sportspiel-Feature vertreten. Im Manager-Menü bastelt Ihr eigene Figuren oder studiert die Werte der rund 400 vertretenen Profis. Die Spielerkader sind relativ aktuell und basieren auf der Vorrunde der gerade abgelaufenen Saison 95/96. Nur wenige Promis wie Michael Jordan und Shaq glänzen wegen lizenztechnischer Probleme durch Abwesenheit. An ihre Stelle treten immerhin anonyme Platzhalter mit vergleichbaren Werten. Daß beispielsweise hinter dem brillanten "R. Guard" der Chicago Bulls Jordan stecken soll, ist offensichtlich.

Zur Steuerung: In der Offensive könnt



Gnadenlose Übersicht: Zur strategischen Analyse könnt Ihr in der Wiederholung auch die Mega-Totale abrufen.

Ihr passen, auf den Korb werfen oder arglistig einen Wurf antäuschen. Am meisten Variationen birgt der Z-Knopf, mit dem Ihr den Jump Shot auslöst. Je nach Steuerkreuz-Position springt Euer Spieler vehement in eine andere Richtung; der Ball bekommt den entsprechenden Drive mit. Feuerknopf A dient pauschal als Turbo-Knopfchen für beherzte Sprints. In der Defensive springt man zum Block hoch oder riskiert einen Steal-Versuch.

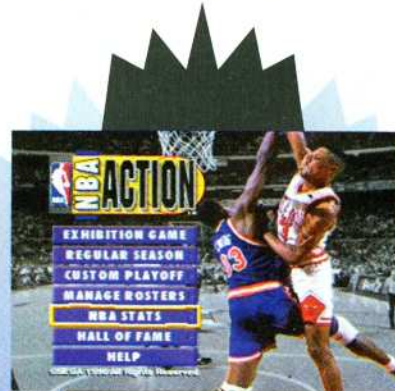
Das Geschehen wird aus vier 3D-Perspektiven eingefangen, zwischen denen Ihr jederzeit wechseln dürft. Keine der Kameras ist völlig unbrauchbar; am spielerisch sinnvollsten ist allerdings der unschöne "Overhead View". Auf der akustischen Seite gibt es die unvermeidlichen Rap-Rhythmen, brave Effekte und

NICHTS BESONDERES • Ein kleines Quiz: Umstand 1: Wir besitzen ein Saturn, aber weder Playstation noch PC. Umstand 2: Wir finden Basketball toll. Umstand 3: Wir können nicht auf NBA '97 und andere Verheißungen der Weihnachts-Saison warten, sondern wollen unsere CD hier und heute haben. Wer dreimal mit "ja" antwortet, der kaufe sich sofort "NBA Action". Denn das ist eine grundsätzliche Basketball-Simulation, die sich vor allem in den Bereichen Optionen, Spielmodi und Statistiken keine Blöße gibt. Allerdings ist die Grafik bei NBA Action nicht toll. 3D-Ansicht schön und gut, aber hier ist sie unsäglich grob geraten. Die Animationen der Spielfiguren sind recht plump und haben nicht viel von der Eleganz ihrer Fleisch & Blut-Vorbilder. Auch die Spielkultur löst kein Entzücken aus: Ein schneller Antritt, aus dem Lauf zum Wurf abheben – zoing, drin ist der Ball.



Andere Versionen — Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

einen nur sporadisch mitplaudernden Reporter zu vermehren. Etwas liebevoller werden das Ende von Vorrunde und Play-Offs abgehandelt. Dann sieht man den guten Sprecher auch mal im Bilde (Marv Albert, in den USA enorm prominent). In allen nur denkbaren Kategorien werden die besten Spieler der abgelaufenen Saison gekürt und mit Portraitbildchen gewürdigt. Der gesammelte Datenschatz vom selbstgebastelten Dream Team bis zum Turnier-Zwischenstand wird souverän in den Batteriespeicher geschoben. bl



3D
6
Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	54 %
SOUND	60 %

SPIELSPASS

63%

Alle Optionen sind schon da – doch bei Grafik und Spielablauf schwächt diese Basketball-Simulation.

Raging Skies



Achtung, Playstation-Piloten angetreten zum Spezialeinsatz! Als frischgebackener Militärpilot nehmt Ihr in internationalem Luftraum an gefährlichen Missionen teil: In Simulationsbewährter 3D-Perspektive steuert Ihr Euren Jäger durch feindliches Territorium. Um Frust weitgehend zu vermeiden, startet und landet Euer Flugzeug von allein. Während Ihr im Training Eure Flugkünste schult, geht's in

Duell- und Missionsmodus ernst zur Sache. Per Link duelliert Ihr Euch mit einem Freund über tropischem Dschungel, in den zahlreichen Missionen greift Ihr unter Zeitlimit Flotten auf hoher See an, verteidigt Zivilflugzeuge und zerstört Waffenfabriken fanatischer Diktatoren. Dazu stehen Euch sechs Jäger zur Verfügung, die mit Bord-MG, Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen verschiedener Reichweite ausgestattet sind. Doch jeder Schuß will überlegt sein: Munition und Treibstoff sind begrenzt. oe



Ein Feuerball erhellt die Nacht: In Schutzmissionen verteidigt Ihr Fabriken und Frachtflugzeuge.



KOMPAKT • Seit "F-16 Retaliator" auf dem Amiga hat mich kein Action-Flugsimulator so angesprochen wie das japanische "Raging Skies". Die Verteidigungs- und Angriffsmissionen konfrontieren Euch mit unterschiedlichen Klima- und Lichtverhältnissen, die Gegner agieren ausgesprochen clever und nehmen Euch gemeinsam in die Zange. Dazu kommt die fixe Grafik, die nur im extremen Tiefflug gelegentlich clippt. Lediglich die automatische Bewaffnung ist mir zu spärlich: Echte Ritter der Lüfte bestücken ihre Jäger je nach Einsatz selbst.

HERSTELLER		ASMIK
SYSTEM		PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS		100 MARK
ANBIETER		SONY
GRAFIK		78 %
SOUND		75 %
SPIELSPASS		78%

Action-betonter Flugsimulator mit simpler Steuerung, cleveren Gegnern und fixer wie auch fließender Grafik.

Raging Skies wurde nur teilweise übersetzt: Während die Briefing-Texte in Deutsch erscheinen, sind Infokästen, Tabellen und Digi-Stimmen weiterhin in Englisch.



Andere Versionen

In Japan erschien "Raging Skies" als "Sidewinder" für die Playstation (Import-Test in MAN!AC 4/96), weitere Versionen sind nicht geplant.

Fit für Olympia.

International Track & Field. Die gigantische Leichtathletik-Simulation für Sony Playstation:

- 11 olympische Disziplinen
- 4 Spieler-Option für Olympia-Partys bis zum Morgengrauen
- hyperrealistisch animierte Athleten verschiedener Nationen
- berausende Stadion-Atmosphäre
- Speicherung der Weltrekorde und Spielernamen auf Memory Card
- Replay-Funktion für alle Weltrekorde
- Trainings-Modus



Videogames 6/96: „Dielen Dank, KONAMI.“ 87%. Fun Generation 6/96: „...International Track & Field wird ... nicht leicht zu schlagen sein.“ Wertung 9/10.



PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art strengstens verboten.

International Track & Field



Hochleistungssport von der Stange: Beim Stabhochsprung kommt's nur auf schnelles Dauerfeuer an.



Beim 100m-Freistilschwimmen könnt Ihr an Eurer Technik feilen: Wer die optimale Wendetechnik beherrscht, hat ein paar Sekunden Vorsprung.

Zu 8-Bit-Zeiten konnten sich Programmierer nicht auf ihrer Polygongrafik ausruhen: Konamis "Track & Field 2" auf dem NES bot mit 15 Disziplinen mehr Abwechslung als die 32-Bit-Version: Neben Dauerfeuer-Hürdenlauf durftet Ihr auch Arm-drücken, Dra-chenfliegen, Pistolen-schießen und Taekwondo kämpfen.



Mit Dreck & Feldern hat "Track & Field" nichts zu tun. Vielmehr umschreibt dieser englische Fachbegriff Leibesertüchtigungen aus dem Bereich der Leichtathletik. Die Idee, chronisch bewegungsfaule Joypad-Junkies zumindest ihre Fingermuskeln spielen zu lassen, ist nicht neu: Konami hatte mit der Mehrkampf-Masche bereits auf Game Boy und NES Erfolg. Rüstige Spielerentner erinnern sich gar an noch ältere Joystick-Killer von anno dazumal: Titel wie Activisions "Decathlon" oder der Epyx-Klassiker "Summer Games" waren rund ums olympische Jahr 1984 (Los Angeles) schwer angesagt. 1996 wird erneut auf amerikanischem Boden um sommerliche Goldmedaillen

gerungen. Kein schlechter Zeitpunkt für Konami, die 32-Bit-Evolution seines erprobten Sportkonzepts herauszubringen. Spielerisch kommt uns alles mächtig vertraut vor: In elf verschiedenen Disziplinen kämpfen vier Athleten um Weltrekorde, Punkte und den Gesamtsieg. Meistens wird gelaufen, gesprungen oder geworfen. Ins leichtathletische Allerlei verirrt sich lediglich "Freistilschwimmen" als elfte Disziplin.

Bei quasi jedem Wettbewerb kommt es darauf an, die beiden Renn-Feuertasten abwechselnd und vor allem möglichst schnell zu drücken. Das macht nicht nur dem 100-Meter-Läufer oder dem Schwimmer Beine, sondern läßt auch Diskuswerfer, Hochspringer & Co. Schwung für den Ansprung bzw. Abwurf sammeln. Meistens muß im richtigen Moment der Sprung/Wurf-Knopf gedrückt werden, damit unser Athlet nicht an Hürden strauchelt, auf Kollisionskurs mit der Hochsprungstange geht oder den Speer in die falsche Richtung pfeffert. Radikales Knopfschnelldrücken gepaart mit einer Prise Timing – hier gibt's klassische Sportaction, aber keine diffizilen Leckerbissen für Fans komplexer Simulationen. "International Track & Field" ist das ideale Party-Spiel, denn mit Adapter-Unterstützung können vier menschliche Polygon-Sportskanonen



Keine Angst, für Sicherheit ist gesorgt: Laßt Ihr den Hammer nicht im richtigen Augenblick los, fliegt er ins Auffangnetz.



Auf dem Monitor im Hintergrund könnt Ihr Euch bei einigen Disziplinen mehrfach beobachten.



Track & Field 2 (NES): Fechten



Track & Field 2 (NES): 100m-Schwimmen

GRIFSELKILLER • Unzählige Joysticks mußten in seligen Atari-VCS-Zeiten ("Decathlon") ihr Leben lassen. Konami hat das Problem erkannt und die Rüttelrei in Feuerknopf-Action umgewandelt. Ihr solltet nur aufpassen, daß keiner ein Dauerfeuer-Joyypad benutzt! Prinzipiell hat das Rüttel-Prinzip nichts an Charme verloren, zumal bei der Bildschirm-Olympiade echte körperliche Anstrengung gefordert wird. Insbesondere mit mehreren Personen entfacht "Track & Field" eine prächtige Wettkampf-Atmosphäre und steigt in den Olymp der Multi-Player-Titel auf. Dies gelingt trotz der Tatsache, daß alle Disziplinen sehr ähnlich gesteuert werden. Warum eigentlich haben sich die Entwickler nicht deutlicher von den hauseigenen Vorlagen (u.a. "Track & Field 2" für NES) und den Klassikern der Mitbewerber (Epyx' "Summer Games") inspirieren lassen?



Reaktionstest beim 100m-Sprint: Bei einem Frühstart werdet Ihr vom Publikum ordentlich ausgebuht.



Zu einer Meisterleistung im Dreisprung gehört eine gesunde Portion Timing: Nachdem Ihr per Dauerfeuersprint die Sprungleiste erreicht habt, müßt Ihr dreimal im richtigen Augenblick die Hüfttaste betätigen, um eine optimale Flugbahn zu erreichen.



Das Kugelstoßen gehört zu den anspruchsvollsten Disziplinen: Ihr müßt nicht nur im richtigen Augenblick abstoßen, sondern auch mit der Druckdauer den Wurfwinkel bestimmen.



Jede der elf Disziplinen könnt Ihr im Trainings-Modus beliebig oft antesten und Eure Technik verfeinern.

gleichzeitig ran. Verwaiste Plätze übernimmt der Computer – drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Das Programm addiert fleißig die Punktzahlen für Einzelleistungen und ermittelt so einen Gesamtsieger. Allerdings können nur bei Sprint, Hürdenlauf und Schwimmen alle vier Teilnehmer simultan ihre

Joypads malträtiert. Bei den acht anderen Disziplinen kommt man immer schön der Reihe nach dran. Spielerisch hat sich gegenüber den 8-Bit-Vorlagen nicht viel getan. Die Grafik erblüht freilich in voller Playstation-Pracht: Klobige Knuffel-Sprites wurden in die Altherren-Riege verbannt; hier

hüpfen Polygon-Muskelprotze durch die Arena. Das sorgt vor allem bei den Laufwettbewerbern für kühne Kamerarashwinks und Replay-Optionen: Nach erschöpfendem Feuerknopf-Stakkato lutscht man wohligh am qualmenden Daumen und guckt sich dabei den Zieleinlauf nochmals an. Die Wiederholungen der Weltrekordler werden sogar auf der Memory Card verewigt. Wohl dem, der vorher trainiert hat und seine Hornhaut an den Fingerkuppen pflegt. bl

DAUERFEUER-MARATHON • Während man bei den zahlreichen NBA- und Fußball-CDs die Unterschiede mit der Lupe suchen muß, kommt das Comeback von "Track & Field" gerade richtig: Die urige Feuerknopf-Schnellrückmaschine hat im Lauf der Jahre kaum an Dynamik verloren. Allerdings täuscht die leckere Polygon-Optik nicht darüber hinweg, daß sich eine Disziplin wie die nächste spielt. So wenig dies den Multi-Player-Spaß drosselt – Solospieler hätten sich über abwechslungsreichere Wettbewerbe sicher gefreut. Dafür muß man Konami zugute halten, daß die vorhandenen Disziplinen pliebevoll ausgetüftelt sind und keinerlei Anlaß zur Detail-Kritik geben. Im Zeitalter der immer komplexeren und verwirrenderen Steuerkonzepte ist man für die simple "Track & Field"-Kontrolle manchmal sogar dankbar. Plug & play: Hier geht dieses Konzept erfreulicherweise auf.



Nicht weinen Kumpel: Beim nächsten Mal klappt's sicher besser!



Immer oben auf: Den Hürdenlauf steuert Ihr aus der Vogelperspektive.



Höhenluft geschnuppert: Mit einem millimetergenauem Absprung gewinnt Ihr bis zu einem halben Meter.



Beim Replay verfolgt Ihr Eure Meisterleistungen oder Mißgeschicke noch einmal aus einer anderen Perspektive.

START
PRACTICE
OPTION
REPLAY

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	75 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	74 %

Elf Leichtathletik-Disziplinen im Dauerfeuer-Modus: Stimmungsvoller Multi-Player-Spaß mit schmucker 3D-Optik.

Schummelfans aufgepaßt: Um bei "Track & Field" alle Rekorde zu schlagen, benötigt Ihr kein Action-Replay, sondern lediglich ein Spezialpad mit Semi-Dauerfeuer. Drückt Ihr die beiden Power-Tasten zeitversetzt, seid Ihr unbesiegbar. Der Trick klappt jedoch nicht mit jedem Pad: Im MANIAC-Härte-test bestach nur das "PS Game Pad 8" mit hervorragenden Rekordkiller-Qualitäten.

100m SPRINT	
OLLI	6.74 sec
COM3	11.83 sec
COM4	11.98 sec
COM2	12.21 sec

Unglaubliche Rekorde mit dem Dauerfeuerpad.



Beim Hochsprung setzt Ihr Euer eigenes Ziel: Nachdem Ihr die Stange in der passenden Höhe angebracht habt, sind flinke Finger gefragt. Den richtigen Zeitpunkt zum Abspringen habt Ihr nach wenigen Durchläufen intus. Volle Konzentration beim Anlauf ist der Weg zum Erfolg.

Andere Versionen — "Track & Field" ist für die 8-Bitter NES und MSX erhältlich, eine Game Boy-Version ist seit kurzer Zeit im Handel.

Skeleton Warriors



In den letzten Abschnitten wird der Maßstab drastisch verkleinert: Justin latscht sogar in den Level-Hintergrund.



In der düsteren Höhlenwelt bewirft Euch ein Schwebe-Hirn mit Schleimbätsen.



Nach siegreichen Obermütz-Duellen verwöhnt man Euch mit eindrucksvoll gerenderten FMV-Sequenzen.

Nach Tourneen mit Amateur-Bands und dem Klavierspieler-job auf einem Traumschiff landete der drabti-ge End-Zwanziger Tommy Tallarico als Keyboard-Verkäufer an der kalifornischen Küste. Als bobes Tier im US-Management von Virgin besorgte ihm sein erster Kunde einen Job als Videospelmusiker bei Virgin, wo Tommy die Soundtracks zu "Terminator CD", "Cool Spot" und "Global Gladiators" komponierte. Mittlerweile arbeitet er als Freelance-Musiker: Zu seinen jüngsten Werken zählen die Musik von "Earthworm Jim 2" und der "Skeleton Warriors"-Soundtrack.

Sirenen heulen durch die schummrigen Höhlen von Luminicity: Der fiese Baron Dark hat den energispendenden Light Crystal gestohlen und ist beim Zweikampf mit Eurem Helden Prinz Justin zu einem untoten Zauberer mutiert. Kaum hat sich der Zombie-Baron an sein kalkhaltiges Outfit gewöhnt, zerrt er zwielichtige Seelen ins Schattenreich: Die grausigen Skelettkrieger sollen ab jetzt den Light Crystal bewachen. Um auch den Prinzen zur Untotenreligion zu bekehren, greifen Darks Knochenhorden zu rostigem Säbel und Plasmaknarre. Ihr steuert den rüstigen Render-Prinzen durch die verwüsteten Katakomben von Luminicity, treibt Eure Widersacher

durch schummrige Tropfsteingrotten, verteidigt einen Smaragdtempel und kämpft Euch durch Geschützstellungen auf den Palastdächern. Prinz Justin zerlegt seine knöchigen Gegner mit einem Schwertstreich, wehrt gegnerische Attacken souverän mit der Waffe ab und zertrümmert die Grippe mit Energieentladungen. Wer fleißig Lichtkristalle aufammelt, beschießt seine Kontrahenten mit gezielten Einzelschüssen

SCHAURIG SCHÖN • Technisch ist Playmates' Totentanz mit aufwendigem Render-Szenario, beeindruckenden FMV-Sequenzen und filigran präsentierten Sprites über jeden Zweifel erhaben. Der muskelbepackte Prinz fasziniert mit überlegener Animation, Tommy Tallarico leimt Euch mit schmetternden Fantasy-Hymnen und mächtigen Chorälen bis zum letzten Audio-Track an die Gebeinschlacht. Justin setzt sich mit vielseitiger Kampftechnik zur Wehr, nach einem Treffer jagen Euch wuchtige Explosions-Geräusche und Knochenrasseln Schauer über den Rücken. Wer gute Reaktionen hat, kämpft sich mit sauberer Steuerung durch zwanzig latent hektische, aber spannend präsentierte Jump'n'Shoot'n'Beat-Level. Lediglich die fade Hintergrundoptik und die Gegner lassen Abwechslung vermissen, die meisten Skelettwellen wirken wahllos zusammengewürfelt.



oder bläst mit wuchtigen Schußsalven ganze Friedhöfe um. Schlagrepertoire und Deckungsmanöver Eures Heldensprites erinnern an klassische Horizontalprügler, schwebende Plattformen und kräftige Sprungmuskulatur wurden beim Jump'n'Run-Genre entliehen: Im letzten von vier actiongeladenen Kapiteln taumelt Justin über wacklige Gerüste und weicht mit einem beherzten Satz Fallen aus. Habt Ihr ein Kapitel hinter Euch gebracht, schwingt der Prinz seinen blaublütigen Podex auf einen Antigrav-Gleiter und düst durch ein bonusüberladenes 3D-Gebirge. *rb*
 Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.:0231/556140

	ab 12 Jahren
HERSTELLER	PLAYMATES
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	73 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	70%

Render-Prinz gegen untote Horden: Spielerisch gelungenes Jump'n'Shoot mit schicker Optik und Fantasy-Hymnen.



Damit sich zerbröselte Skelette nicht wieder zusammensetzen, sammelt Ihr hurtig alle Bonus-Gegenstände.



	ab 12 Jahren
HERSTELLER	PLAYMATES
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	74 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	70%

Jump'n'Shoot-Schlacht mit knöchrigen Feinden und gigantischer Render-Kulisse: Toll präsentiert, spielerisch grundsollide.

Andere Versionen
 Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

ZAPP
G•A•M•E•S

A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

PLAYSTATION:

SATURN:

FADE TO BLACK	109,-	NEED FOR SPEED	109,-
TRACK & FIELD	109,-	ROAD RASH	109,-
RESIDENT EVIL	119,-	NIGHTS+PAD	JP 159,-
NAMCO MUSEUM 3 JP	149,-	FATAL FURY 3	JP 149,-
VIEWPOINT	109,-	1945	JP 139,-
GUNSHIP 2000	109,-	SHINING WISDOM	JP 119,-

NINTENDO 64:

KONSOLE RGB+
MARIO 64+PILOTWINGS 1599,-

ULTIMATE	I.V.
ALIEN TRILOGIE	I.V.
U.V.M.	

ZAPP GOES INTERNET:

[HTTP://www.uni-mainz.de/~skars000](http://www.uni-mainz.de/~skars000)

BEI UNS IST EUER GELD GUT AUFGEHOBEN!

dynatex



0231/573233 oder 556140
Mo-Fr 9.30-17.30

ATTENTION! ATTENTION! ATTENTION!

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

GAME BOY SEGA SATURN SUPER NINTENDO PLAYSTATION



SATURN ODER PLAYSTATION = 399,- DM

Wow!!! ca. 35 spielbereite Konsolen
warten auf Euch im Erlebniscenter-Dortmund...
LADEN DORTMUND · Brück Str. 42-44 · 44135 Dortmund · Tel: 0231/574760
LADEN LOHAL ESSEN · Rüttenscheider Str. 59
45130 Essen · Tel: 0201/796652

Hey Netsurfer Dynatex Internet: <http://www.dynatex.de>
Händler sind willkommen Fax: 0231/521553

Mo-Fr 12-19 Uhr

Sa 12-15 Uhr

A.B. GAMES
Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospiele
und Geräten

RESIDENT EVIL
99,95
dt. unzensurierte Version
(PSX-PAL)
Wegen großer Nachfrage -
unbedingt vorbestellen!!!
US-VERSION (Notcher) 129,95

FIA FORMULA ONE
109,95
dt. Version (PSX-PAL)
Super Rennspiel - unbedingt vorbestellen!!!

Sony PlayStation

Toshinden II	(dt)	99,95
Track & Field	(dt)	99,95
Olympic Games	(dt)	99,95
Die Hard Trilogy	(us)	129,95
Chronicles of the Sword	(dt)	99,95
Fade to Black	(dt)	99,95
Rock'n'Roll Racing II	(dt)	99,95
Return Fire	(dt)	99,95
Viewpoint	(dt)	99,95
Starfighter 3000	(dt)	99,95
Darkstalkers	(dt)	99,95
Gunship	(dt)	99,95
Space Hulk	(dt)	99,95

Lenkrad Sony	149,95
neGcon - Controller Sony	99,95
Action Replay Sony, Saturn, SNES je	99,95
Memory Card 8-Meg Sony	89,95

Sega Saturn

Shining Wisdom	(dt)	99,95
Gungriffon	(dt)	99,95
Alien Trilogy	(us)	129,95
Nights inkl. Analog Joypad	(jp)	169,95
Need for Speed	(dt)	109,95
Starfighter 3000	(dt)	109,95
Discworld	(dt)	99,95

Super NES

Lufia II	(us)	149,95
----------	------	--------

NINTENDO 64 .call

Schweinepreis!
Sony PSX Sega Saturn
379,- 399,-

SEGA SATURN: NHL'97, Swagman, Daytona Remix, Virtua Cop II, Virtua Fighter Kids, Nights, Savior, ...CALL FOR MORE!!!

Destruction Derby, Disc World, Tomb Raider, Mr. Bones, Dark

SONY PLAYSTATION: Syndicate Wars, Andretti Racing, Blood Omen, Crash Bandicoot, Tunnel B1, Tekken II, Raven Project, Project Overkill, Horned Owl, Space Hulk, X-Men, wipEout 2097, Beyond the Beyond, A-Train, Return Fire, Sim City 2000, Top Gun, Soviet Strike, NHL Hockey, Rebell Assault II... CALL FOR MORE!!!

Bestellen geht so einfach!!
Anrufen - Bestellung & Adresse durchgeben - ... und fertig!!!
••• KEIN CLUB •••

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, Mega Drive, Mega CD, 32x, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele

Phone: 0451 - 871 75 55

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität. Nur Versand

A.B. Games • Moislinger Allee 40a • 23588 Lübeck • Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565

Impact Racing



Brennender Gegner voraus. In den Bonusstrecken kämpft Ihr in endlosen Tunnels um Extras.



Die Strecken wiederholen sich mit geringen Variationen, nur Gegnerdichte und Waffenfundus ändern sich.



Mit der "Firewall" legt Ihr Verfolgern eine Serie von Feuerchen in den Weg. Leider können Eure Gegner das auch...



Die grafisch beste Strecke ist der galaktische Highway. Die Schwerkraft ändert sich jedoch nicht.

Im Jahr 1986 veröffentlichte Atari den konzeptionell ähnlichen "Road Blasters"-Automaten: Der mit aufgezänkter Maschinenkanone ausgerüstete Renner litt an akuter Spritarmut. Vernichtete

Gegner hinterließen Spritkugeln, die zum Weiterfahren notwendig waren. Im Gegensatz zu "Impact Racing" war das Design

ausgereift: Die zahlreichen "Rally"-Abschnitte verlangten nach taktischem Vor-

geben und überlegtem Waffeneinsatz. Neben einer NES-Variante (Tengen, 1990) verdienen vor allem die pixelgenauen



Wem das Fahrverhalten der 32-Bit-Rennsimulationen zu anspruchsvoll ist und wer anderen Straßenbenutzern öfters die Hölle auf den Hals wünscht, ist bei "Impact Racing" richtig. Dem Brutalo-Raser genügt ein Gaspedal, andere Fahrfunktionen sind in der Materialschlacht nicht notwendig. Zuerst wählt Ihr Euch einen von sechs Waffenträgern aus, die sich unter anderem in Beschleunigung und Endgeschwindigkeit unterscheiden. Im Rennen versucht Ihr, innerhalb des Zeitlimits den rettenden Checkpoint zu erreichen. Zusätzlich habt Ihr die Chance, Euch durch Erfüllung einer bestimm-

ten Vernichtungsquote für ein Bonusrennen zu qualifizieren. In diesen Tunnelabschnitten geht's ausschließlich darum, innerhalb eines knappen Limits genug Gegner zu verschrotten.

Zur Belohnung wird Euch ein Stück neuer Waffentechnologie an die Karos geschraubt. Neben wirkungsvollen Laser-Upgrades könnt Ihr den Gegnern mit Minen, Feuerwällen, Raketen, Homing-Missiles und Smart-Bombs einheizen. Jeweils nach erfolgreicher Extrahatz dürft Ihr auf Memory Card sichern, habt Ihr alle Waffen in Eurem Repertoire, müßt Ihr ohne Speicherhilfe wei-

terkämpfen. Gefahren wird auf drei verschiedenen Strecken, die im späteren Spielablauf leicht verändert werden. Munition und Panzerung findet Ihr zufällig verteilt am Wegesrand, im hyperschnellen Trümmerinferno ist jedoch auch Glück notwendig, diese Goodies zu erhaschen. Verliert Ihr die Schilde, dezimiert jeder weitere Treffer den Energievorrat. Zur Motivation dröhnen Techno-Beats aus den Lautsprechern. *cb*

SPEEDKING • Wer bei "Impact Racing" an den Start geht, muß starke Nerven haben: Während bei anderen Rennspielen der Tacho das doppelte der aktuellen Geschwindigkeit anzuzeigen scheint, kriegt Ihr hier schon bei Tempo 150 den "Tunnelblick". Die unglaublich schnelle Grafik erlaubt kaum noch gekonnte Fahrmanöver: Ständig am Limit rasend, könnt Ihr eben noch Eure Waffen abfeuern und kokelnden Kontrahenten ausweichen. Wer kurz vor dem Checkpoint zu langsam um die Kurven, um den Checkpoint zu erreichen. Solch hektische Action läßt Euch anfangs euphorisch durch die Gegend ballern. Doch habt Ihr erstmal die vernichtenden "Homing Missiles" erspielt, wird's öde. Die Programmierer hatten wohl keine Lust mehr, neue Strecken oder Spielelemente zu implementieren. Bezüglich des Adrenalinausstoßes gibt's jedoch nichts auszusetzen.



High-Tech Racing: Die Rakete schlägt gleich ein, der Vordermann hat keine Chance mehr.



Wer sein Vernichtungs-Soll erfüllt hat, kann auch versuchen, die Konkurrenten zu überholen.



HERSTELLER	JVC
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	71 %
SOUND	77 %

SPIELSPASS **56%**

Pfeilschnelles Brachial-Geballere mit rudimentären Rennspielelementen. Die fehlende Abwechslung trübt den Spaß gewaltig.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist geplant.

Over Top



Wenn Ihr nicht zu den gutbetuchten Besserverdienenden gehört, die Ferrari F-40 und Lamborghini Diablo in ihrer Tiefgarage parken, könnt Ihr diese und sechs weitere Fahrzeuge im neusten Spiel von ADK über sieben verschiedene Rennstrecken, den Kartoffelacker vom Bauern oder enge Gebirgspässe lenken. Das Spielgeschehen wird von schräg-oben gezeigt, vor jedem Richtungswechsel weist ein Pfeil

die Kurve. Neben Gaspedal und Bremse könnt Ihr die drei gegnerischen Fahrer per Lichtsignal oder mit der akustischen Hupe auf Euer Näherkommen hinweisen. Neben den beiden Sportflitzern stehen Jeep, LKW und Van, PKW, Motorrad und das US-Army-Vehikel "Hummer" zur Wahl. Nur wer die Pylonen stehenläßt und jede Kurve perfekt durchschlittert, hat Chancen auf eine Bestzeit. Übersichtskarte und Wettervorhersage erleichtern Eure Fahrt. ak

Das Automatenmuster stellte uns NOVA zur Verfügung.



Wenn Ihr einmal in der Streckenbegrenzung landet, könnt Ihr den Gegner kaum noch aufholen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



VOLLKASKO • Au weia! Gerade erst hat uns Visco das passable Rennspiel "Drift Out" vorge-setzt, schon fabriziert ADK das gleiche Spiel ein paar Klassen schlechter! Die Grafik mutet an wie auf einem Mega Drive, die Musik klingt nach Spielzeug-Synthesizer. Da nutzen auch die tollen Schlitzen nix: Die Steuerung ist zu simpel, Spielfeatures wie Hupe und Lichtzeichen sind witz- und sinnlos. Wer die Ideallinie gefunden hat, wird ebenfalls enttäuscht: Selbst der Ferrari F-40 schafft's nur rein zufällig, den gelben Lamborghini abzuhängen. Schnell vergessen!

ab 6 Jahren

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO GEO CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	40 %
SOUND	25 %
SPIELSPASS	33 %

Trotz unbezahlbarer Rennwagen gibt's für diesen Gasfuß-Schmarrn nur eine Verwendung: Ab auf den Autofriedhof.

Fabrspiele aus der Vogelperspektive scheinen es den Neo-Geo-Designern angetan zu haben. Kurz vor "Over Top" erschien "Drift Out" von Visco, das wir in der MANIAC 6/96 mit 59% Spielspaß bewertet haben.



SPIELE-TESTS

Kostenlos
Preisliste
anfordern

GAME

action
& price
power

Super NES

Animanics 2	dt	124.00
Asterix & Obelix	dt	124.95
Breath of Fire 2	dt	109.95
Chrono Trigger	us	129.95
Donald In Maui Malla	dt	119.95
Donkey Kong Count 2	dt	109.95
Dracula X (16 MB)	dt	119.95
Final Flight 3	dt	95.00
Hebereke 2	dt	79.95
Int. S. Soccer Deluxe	dt	119.95
Lost Vikings 2	dt	99.95

Mario World 2	dt	109.95
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mega Man X 3	dt	89.95
Mickey & Minnie	dt	89.95
Micro Machines 2	dt	109.95
NHL Hockey 96	dt	99.95
Pinocchio	dt	124.95
Revolution X	dt	69.95
Secret of Evermore	dt	109.95
Star Trek: Next Gen.	dt	89.95
Star Trek: Deep Space	dt	109.95
Tiny Toon 2	dt	69.95
Toy Story	dt	129.00
Turrican 2	dt	89.95
Unirally	dt	79.95
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.95
Worms	dt	109.95
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.95

Sonderangebote		
Aero the Acrobat 2	uk	49.95
Beauty and the Beast	dt	44.95
Beavis and Butthead	dt	34.95
John Madden 95	dt	39.95
Rise of the Robots	dt	39.95
Tiny Toon	dt	34.95
Urban Strike	dt	54.95
Zero the Kamikaze	dt	44.95
Zoop	dt	54.95
Zubehör		
8 Spieler Adapter	dt	39.95
Action Replay Pro 3	dt	79.95
Antennenkabel SNES	dt	14.95
Cinch Kabel S.NES	dt	19.95
Game Mage 2	dt	59.95

Infrarot Joypad	dt	39.95
Joypad (Nintendo)	dt	29.95
Pro Pad SV-334	dt	24.95
Spielb. Mario Worl. 2	dt	22.95
Spielb. Donkey 2	dt	23.95
Super Key Adapter	dt	29.95
S.NES ohne Spiel	dt	189.95
Universal Adaptor	dt	29.95
Verlängerung Joypad	dt	9.95
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.95

Gameboy		
Battle Toshinden	dt	49.00
Donald In Maui Ma.	dt	59.95
Earth Worm Jim	dt	49.95
Kirbys Block Ball	dt	59.95
NHL Hockey 96	dt	49.95
Pinocchio	dt	59.95
Tim in Tibet	dt	59.95
Toy Story	dt	59.95
Worms	dt	54.95

Sonderangebote		
Addams Family 1	dt	34.95
Addams Family 2	uk	34.95
Hunchback	dt	34.95
Lamborghini	dt	34.95
Waterworld	dt	39.95

Mega Drive		
Animanics 2	dt	99.95
Bugs Bunny	dt	59.95
Cut Throat Island	dt	69.99
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Int. S. Soccer Deluxe	dt	72.95
Lobo	dt	99.95
NBA Live 96	dt	89.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Pocahontas	dt	104.95
Revolution X	dt	59.99
Star Trek: Deep Space	dt	99.95
Toy Story	dt	69.99
Waterworld	dt	89.95
Weapon Lord	dt	99.95
Worms	dt	99.95

Sonderangebote

Hurricanes	dt	39.95
Incredible Hulk	dt	29.95
John Madden 95	dt	39.95
Mega Man Willy Wars	dt	39.95
NHLPA Hockey '95	dt	39.95
Rise of the Robots	dt	29.95
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.95
Sonic & Knuckles	dt	48.99
Stargate	dt	49.95
Tiny Toon 2	dt	39.95
Yogi Bear	dt	39.95

Zubehör

ASCII 6 But. Joypad	dt	29.95
Mega Drive o. Spiel	dt	159.95

Saturn

Alien Trilogy	us	121.00
Alien Trilogy	dt	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
B.A. Toshinden Remix	dt	79.95
Casper	dt	79.95
Cyberia	dt	79.95
Darius Gaiden	dt	69.99
Descent	dt	89.95
Destruction Derby	dt	79.00
Discworld	dt	79.00
Driving Need f. Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	84.95
Euro'96 Soccer	dt	94.00
Fifa Soccer 96	dt	79.95
Formula One	dt	89.95
Gex	dt	84.95
Guardian Heroes	dt	79.95
Jewels of the Oracle	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Lemmings 3D	dt	79.00
Magic Carpet	dt	79.95
NBA Jam Tournament	dt	64.95
Night Warriors	dt	99.00
Olympic Games	dt	79.95
Panzer Dragoon 2	dt	89.95
Primal Rage	dt	89.95

Pro Pinball	dt	84.00
Revolution X	dt	69.95
Rise of the Robots 2	dt	79.95
Road Rash	dt	84.95
Sega Rally	dt	89.95
Shell Shock	dt	79.95
Shockwave Assault	dt	84.95
Sim City 2000 kp. dt.	dt	99.00
Skeleton Warriors	dt	79.00
Space Hulk	dt	79.99
Street Racer	dt	89.95
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Striker 96	dt	94.00
Thunderhawk 2	dt	94.95
Tilt	dt	89.00
Titan Wars (T.Ecl.)	dt	79.95
True Pinball	dt	79.95
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtual Cop + Pistole	dt	139.00
Virtual Cop 2 + Pistole	dt	129.00
Virtual Fighter Remix	dt	64.95
Virtual Fighter 2	dt	89.95
Virtual Open Tennis	dt	84.00
Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Sonic	dt	109.00
Wipe out	dt	74.95
WWF Wrestlingmania	dt	89.95
X-Men: Children o. I.A.	dt	79.95

Sonderangebote		
Baku Baku Animal	dt	59.95

Zubehör		
6 Spieler Adapter	dt	69.95
8 Meg Memory Card	dt	89.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Formula One	dt	39.95
Joypad Saturn	dt	39.95
Performer Lenkrad	dt	119.99
Programm Joypad Sun	dt	54.95
Sega Saturn o. Spiel	dt	439.95
Universal Adaptor	dt	44.95

Sony PSX

Adidas PS Soccer	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	79.95
Aliens	dt	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Battle A. Toshinden 2	dt	94.00
Cyberia	dt	89.95

D (Dining Table)	dt	79.95
Darkstalkers	dt	84.95
Descent	dt	79.95
Discworld kp. dt.	dt	84.95
Dracula X	dt	89.95
Dr. Need for Speed	dt	84.95
Extreme Pinball	dt	84.95
Fade to Black	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	69.95
Gex	dt	84.95
Impact Racing	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
John Madden 96	dt	89.95
Konami Open Golf	dt	89.95
Crazy Ivan	dt	79.95
Lone Cyborg	dt	69.95
Magic Carpet	dt	84.95
Mickey's Wild Adven.	dt	84.95
Namco Museum Piece 1 dt	dt	94.00
NBA Live 96	dt	89.00
NFL Game Day	dt	89.95
NFL Quarterback '96	dt	84.95

Sonderangebote		
Parodius Deluxe	dt	89.95
Philosoma	dt	84.95
Primal Rage	dt	89.95
Overkill	dt	89.95
Psychic Detective	dt	84.00
Ran Soccer	dt	79.95
Raven Project	dt	89.95

Resident Evil	dt	89.00
Revolution X	dt	69.95
Ridge Racer Revol.	dt	94.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	79.95
Shell Shock	dt	79.95
Shock Wave Assault	dt	79.95
Sidewinder	dt	89.95
Street Racer	dt	89.95
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	79.95
Tilt	dt	84.00
Time Commando	dt	89.00
Top Gun	dt	84.95
Total NBA 96	dt	94.00

Track & Field	dt	89.95
True Pinball	dt	84.95
Viewpoint	dt	89.95
Warhammer Fantasy B. dt	dt	89.95
Wing Commander 3	dt	89.95
X-Men: Children o. I.A.	dt	84.00

Sonderangebote		
Air Combat	dt	59.95
Battle A Toshinden 1	dt	59.95
Ridge Racer 1	dt	59.95
Streetfighter Movie	dt	49.95
WWF Arcade	dt	59.95

Zubehör		
ASCII Joypad PSX	dt	39.95
Joypad Sony PSX	dt	49.95
Memory Card Sony PSX	dt	42.95
NeGoon Joypad PSX	dt	84.95
Performer Lenkrad	dt	119.99
Programm Joypad Sun	dt	54.95
RGB-Scart Kabel Sony	dt	34.95
Sony Playstation	dt	389.95

3-DO		
Battle Sport	dt	79.95
Cyberia	dt	89.95
Gridders	us	69.95
Gridders	uk	69.95
PGA Tour Golf 96	dt	79.95
Shockwave 2	dt	79.95
Showjob	dt	84.95
Zhadnost	uk	64.95

Sonderangebote		
3-Do Demo Sampler 4	uk	2.95
Deathkeep	uk	29.95
Rebel Assault	dt	49.95
Sesame Street Numb.	us	29.95
Sewer Shark	us	49.85
Shadow War of Succ.	us	54.95
Syndicate (DA)	dt	59.95

Zubehör		
Goldstar 3DO&Fifa Soc. dt	dt	229.95
Panasonic 3DO&Starbl. dt	dt	229.95

Versandadresse:
GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München
 Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
 Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
 (Preise können variieren)

089/580 60 55
Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250,- frei
 Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden
 nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der
 Anzeige wahrscheinlich noch nicht lieferbar!

Virtual Golf



Es ist schon gut ein Jahr her, daß wir zum ersten Mal über ein Golfspiel von Core Design spekulierten. Das ursprüngliche 32X-Projekt wurde wenig später aufgegeben und mündete schließlich in Playstation- und Saturn-Simulationen. „Virtual Golf“ rückt ebenso wie „Konami Open Golf“ den Fun-Aspekt in den Mittelpunkt und will den Spielfluß nicht durch unzähliges Menü-Geklicke unterbrechen.

Vier unterschiedliche Bahnen mit je 18 Löchern stehen zur Verfügung, die Zugangsberechtigung zu den beiden Profi-Kursen muß man sich erst mit guten Leistungen erspielen. Neben dem traditionellen Turnier mit rund 60 Computer-Spielern gönnt uns „Virtual Golf“ ein Skins-Match (Preisgeld pro Loch), „Derby Scramble“ (zwei Zweiertteams), ein Ausscheidungsspiel sowie die üblichen Trainingsmöglichkeiten. Wie es sich für ein Polygon-basiertes Golfspiel gehört, folgt die Kamera elegant dem Ball. Wer will, kann andere Blickwinkel wählen, die vom Abschlag bis zum vorberechneten Ankunftsort alles in rechte Bild setzen. Dabei genügt ein Druck auf die Select-Taste und ein (äußerst schlicht gestaltetes) Menü offenbart die entsprechenden Optionen.

Die Steuerung orientiert sich am bewährten Doppelklick-Prinzip und verzichtet bewußt auf allzuviel Feinjustierungs-Schnickschnack. Nicht nur leidenschaftliche Golf-Profis sollen sich wohlfühlen, auch Stammtisch-Sportler will man intellektuell nicht überfordern. Klick, klack, flutsch und platsch: Der



Egal, welchen männlichen oder weiblichen Golfer Ihr anwählt, es gibt jeweils nur ein Outfit für jedes Geschlecht.



Auf dem Grün sieht Ihr kein Gitternetz. Die normale Grafik zeigt Steigungen und Gefälle an, außerdem bewegt Ihr einen schwarzen Pixel-Kreis über das Grün.



Mit Radlerhosen auf den Golfplatz: Im Trainings-Modus belagern noch keine Fans die einzelnen Bahnen.

Die Präsentation der Menüs ist leider nicht einheitlich. Während das Haupt- und das Option-Menü übersichtlich und sachlich erscheinen, wurden die Texte und Parameter des Kamera-Menüs einfach in weißer Schrift über das aktuelle Bild gelegt. Dabei ist die Lesbarkeit eingeschränkt. Auch das Menü, in dem Ihr die Golfer aussucht, ist nicht besonders schick designt.



Ein Sandbunker alleine macht noch keinen Bogey: Mit dem passenden Schläger legt Ihr den Ball sicher an die Fahne.



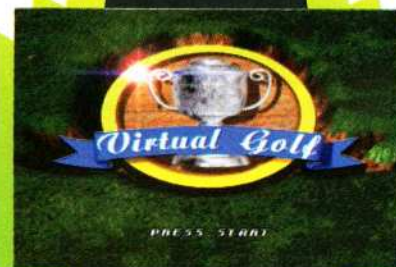
Trotz solider 3D-Technik konnte Core nicht verhindern, daß Bäume aus der Nähe recht pixelig aussehen.

Nächste, bitte. Allerdings darf man mit Hook und Slice arbeiten sowie den Treffpunkt von Schläger und Ball im Vorfeld einstellen.

Für den nötigen Durchblick sorgt die eingeblendete Lochübersicht aus der

Vogelperspektive. Auch die Windrichtung und -stärke muß man beachten, um den Ball pixelgenau an den gewünschten Zielort zu befördern. mg

PURE & SIMPLE • Man merkt deutlich, daß Core Design mit „Virtual Golf“ ein leicht verdauliches Golfspiel für ein breites Publikum und nicht die absolute Referenz-Simulation abliefern wollte. Diese Vorgabe wurde intelligent umgesetzt, die 3D-Optik ist weniger fehleranfällig als bei „Konami Open Golf“ (wenn auch technisch nicht perfekt), und vier Kurse sind lobenswert. Allerdings nerven ein paar Nachlässigkeiten: Nur zwei verschiedene Outfits für die Golfercracks und der leidenschaftslose Reporter sind enttäuschend. Auch die kompromißlose Einfach-Steuerung kostet Sympathien – ein dezentes Untermenü mit Fußstellung & Co wär' mir schon recht gewesen. Sieht man über die teils lieblose Präsentation hinweg, gebührt „Virtual Golf“ das Prädikat „empfehlenswert“ für ein flottes, unterhaltsames und im wesentlichen fehlerfreies Action-Golf auf gutem 32-Bit-Niveau.



HERSTELLER	CORE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	CENTREGOLD

GRAFIK	71 %
SOUND	36 %

SPIELSPASS

72%

Gradliniges Action-Golf mit einfacher Steuerung, ansprechender 3D-Optik und vier abwechslungsreichen Kursen.

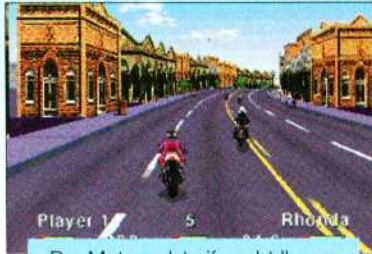
Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Vorbereitung.

Produzent: Randy Breen, Orlando Guzman • Design: R. Breen • Programmierung: Tim Wilson • Grafik: Neil Strudwick • Sound: David Whittaker

Road Rash



Auch auf dem Saturn proben "Hell's Angels"-Anwärter den stilgerechten Straßenumgang Marke "Aus dem Weg!". In illegalen Straßenrennen fährt Ihr ahnungslose Passanten über den Haufen, schlägert Euch per Stahlkette mit Highway-Cops und drängt Eure Kumpels gnadenlos in die Straßenabspernung. Vom Preisgeld kauft Ihr Euch leistungsfähigere Maschi-



Der Motorradstreife gebt Ihr am Besten mit der Kette Saures.

nen; in der Kneipe geben Euch nette Gang-Mitglieder Tips zu effizienterem Prügeln und verraten Euch Biker-Geheimnisse für bessere Plazierungen. Wart Ihr auf allen fünf Strecken erfolgreich, geht's in der höheren Prolo-Liga weiter, wo Euch längere Abschnitte erwarten. Technisch orientiert sich die Saturn-Variante an der 3DO- bzw. Sony-Version, kann mit beiden jedoch sowohl grafisch (merklicher Grafikaufbau, pixeligeres FMV-Beiwerk) als auch akustisch (lahme Samples, öde Musik) nicht konkurrieren. Schade, daß EA immer noch keine hochklassigen 32-Bit-Umsetzungen zustandebringt. *cb*

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK

GRAFIK	61 %
SOUND	66 %

SPIELSPASS	71 %
------------	------

In jeder Hinsicht abgespeckte Saturn-Version des 3DO-Opas. Trotz Technik-Manko motivierender Prügel/Renn-Mix.

Andere Versionen

Die 3DO-Urfassung wurde in MANIAC 9/95 mit 81% bewertet. Die Playstation-Version erhielt in MANIAC 2/96 75% Spielspaß-Wertung.

Produzent: Lucy Bradshaw • Design: Phillipe Tarbouriech • Programmierung: Jim Rogers, Chuck Sommerville • Grafik: Neil Strudwick • Sound: Marc Farly

Shockwave Assault



Pech für die Erde: Expansionsbesessene Aliens haben sich den blauen Planeten als Brutplatz für ihren Nachwuchs ausgesucht.



Inmitten der Gizeh-Pyramiden tummeln sich schon Invasoren.

Während die Alarmglocken schrillen und das Chaos losbricht, steuert Ihr Euren "F177"-Flieger gegen die Übermacht. In Zerstörungsmissionen überfliegt Ihr von unzähligen Roboter-Aliens besetztes Gebiet. Ihr feuert mit Lasern und

Raketensalven auf spinnenähnliche Walker und fliegende Hi-Tech-Schiffe, per Radarschirm identifiziert Ihr lebenswichtige Nachtank-Dronen. FMV-Einblendungen übermitteln Tips und Tadel vom Hauptquartier. Nach jeder Mission lehnt Ihr Euch zurück, um filmisch neueste Infos über die hektischen Gegenmaßnahmen der Menschheit zu erhaschen. Die Saturn-Umsetzung gleicht bis auf wenige Details der Playstation-Version, auch die zusätzlichen "Jumpgate"-Missionen fanden auf der CD noch Platz. *cb*

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK

GRAFIK	64 %
SOUND	58 %

SPIELSPASS	70 %
------------	------

Dramatische 3D-Action zur Rettung der bedrohten Menschheit: Schneller, aber auch dezent ruckliger als die Sony-Variante.

Andere Versionen

Das 3DO-Shockwave wurde in MANIAC 9/95 mit 75%, die Playstation-Version in MANIAC 2/96 mit 72% Spielspaß bewertet.

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

PlayStation Software

- Actua Golfdt 89,95
- Aftermathus 119,95
- A Train 4dt 89,95
- Beyond the Beyondus 119,95
- Blam!Machineheadus 119,95
- Buster Bros. Collectionus 119,95
- Caspardt 99,95
- Chronicles o.t. Sworddt 99,95
- Cyberiadt 89,95
- Die Hard Trilogyus 119,95
- Darkstalkersdt 89,95
- Fade to blackdt 89,95
- Int. Track & Fielddt 89,95
- King of Fighters 95jp 149,95
- Namco Museum 3jp 149,95
- Olympic Gamesdt 89,95
- Olympic Soccerdt 89,95
- Overbloodjp 149,95
- Po'eddt 89,95
- Project Overkillus 119,95
- Return Firedt 89,95
- Sampras Extreme Tennisdt 89,95
- Silverloaddt 89,95
- Space Hulkdt 89,95
- Strikers 1945jp 149,95
- Toh Shin Den 2dt 99,95
- Viewpointdt 99,95
- Virtual Open Tennisdt 89,95
- Warhammerdt 99,95
- Zero Divide 2jp 149,95

Saturn Software

- Bombermanjp 119,95
- Command & Conquerus 119,95
- Dark Saviorus 119,95
- Daytona Deluxejp 119,95
- Descentjp 119,95
- Fatal Fury 3, inkl. Moduljp 149,95
- Heart of Darknessus 119,95
- Marvel Super Heroesjp 119,95
- Nights, inkl. Controllerjp 149,95
- Samurai Shodown 3, + Moduljp 149,95
- Sega Agesjp 119,95
- Sega Olympicsjp 119,95
- Sonic Wings Specialjp 119,95
- Space Harrierjp 119,95
- Virtua Fighter Kidsjp 119,95
- Hardware**
- Sony Playstationdt 399,95
- incl. Spiel nach Wahldt 469,95
- SEGA Saturndt 399,95
- incl. SEGA Rallydt 479,95
- Action Replay PSX/SATdt 89,95
- Mad Catz Lenkrad PSX149,95
- Memo Card PSX 120 Blocks89,95
- Memo Card SAT 8 Meg89,95

Nintendo 64

- Nintendo 64jp 1399,95
- Feartrisjp a.A. Juli
- Habunagi Shogijp a.A. Juli
- Mario 64jp 239,95
- Mario Kart Rjp a.A. Juli
- Pilotwings 64jp 249,95
- Starfox 64jp a.A. Okt
- Waverace 64jp a.A. Juli

Unsere Franchise-Partner:

- Flying Arts** Ab 29.08.96
- Im Forum Mülheim **Flying Arts**
- Hans Böckler Platz 10 Einkaufszentrum Altenessen
- 45468 Mülheim/Ruhr Altenessener Str. 411
- Tel. 0208 / 384362 45329 Essen
- Ab 01.08.96 Demnächst:
- Flying Arts** **Flying Arts**
- (ehemals Playground) Recklinghausen
- Hämelinger Str. 16 (Fußgängerzone)
- 32052 Herford

Demnächst: Flying Arts auch in Ihrer Nähe!!!

PC CD-ROM: alle gängigen Titel preisgünstig ab Lager lieferbar!



Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen

Phone: 02 08 / 855 612 + 201 888

Wir versprechen nicht, was nicht zu halten ist!

Space Hulk



Jetzt wird's heiß: Kollege Galisan legt Feuer im Alien-Nest.

Auf zu neuen Taten: Die "Blood Angels" verlassen den Teleporterraum.

Cool bleiben: Flinke Genestalkers sprinten im Zickzack-Kurs auf Euch zu.

**Der Kampfan-
zug der "Blood
Angels" kann mit
Flammenwerfer,
Motorsäge, MG,
Kampfbammer
und einigen wei-
teren Waffen
ausgerüstet
werden (unten).**



Seit der Erfindung des Warp-Antriebs hat sich auf der Erde einiges verändert: Kriege finden nicht mehr interkontinental, sondern interplanetarisch statt. Die Feinde der Menschheit sind die Genestalkers, stinkfaule Primaten, die technische Erungenschaften anderer Rassen gnadenlos stehlen und für ihre eigenen Eroberungszüge nutzen. Um dem Alien-Pack Einhalt zu gebieten, wurde die Weltraumspezialeinheit "Blood Angels" gegründet – die einzige Hoffnung im Kampf gegen die außerirdische Macht.

Mit Eurem **Raumkampfanzug** ausgerü-

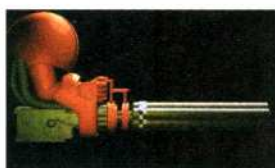


"I need help!" – Kommt's zum Nahkampf, winselt Euer Raumsoldat per Digifunk verzweifelt um Unterstützung.

stet, startet Ihr als Neuling in einem erfahrenen Team zum ersten Einsatz. Per Digifunk dirigiert Euch Euer Vorgesetzter durch die düsteren Gänge eines Genestalker-verseuchten Raumkreuzers. Ihr rumpelt mit Eurer sperrigen Rüstung zu Euren Zielkoordinaten und behaltet über den eingebauten Radar die Umgebung im Auge. Überrascht Euch ein Alien aus dem Hinterhalt, ballert Ihr mit

Flammenwerfer, Bolter-Pistole oder MG das Ungeheuer über den Haufen. Bewährt Ihr Euch in prekären Situationen, werdet Ihr vom Kanonenfutter zum hilfreichen Kollegen befördert und dürft dann auch mal ein Gasrohr abdrehen oder eine Bombe legen. Nach einigen erfolgreichen Einsätzen übernehmt Ihr schließlich selbst ein Kommando und plant Bergungen von Datenbändern, Isolierung von taktisch wichtigen Sektoren und gezielte Sprengungen. Wer mehr Action und weniger Story wünscht, klickt einfach zu den Einzelkampagnen: Hier dürft Ihr nach Belieben Missionen der Brettspielvorlage, der PC-Variante und der neu arrangierten "Famous Missions" vorbereiten und in einem Team von Computer-gesteuerten Spezialisten bestehen. oe

GEÖLT UND POLIERT • Den Playstation-"Blood Angels" merkt man die Überarbeitung deutlich an: Eure Söldner sind gewandter und bleiben nur noch selten an einem Mauervorsprung hängen, der Kurzstreckenradar ist quadratisch statt rund und bietet mehr Übersicht. Die Grafik ist zwar etwas detaillierter als auf dem 3DO, nach "Alien Trilogy" erwarten Playstation-Besitzer jedoch mehr als träges Gestampfe durch Gänge ohne Treppen und Steigungen. Davon abgesehen verbreiten Digi-Befehle und hallende Genestalker-Schreie ein nervös-kribbliches Ambiente. Benutzerführung und Steuerung sind vorbildlich, so daß Ihr Euch auf's Ballern und Befehle erteilen konzentrieren könnt. Nur das seitliche Ausweichen anderer 3D-Action-Spiele haben die "Blood Angels" nicht gelernt, außerdem ist der Schwierigkeitsgrad hoch und teilweise sogar unfair.



Die Genestalker-Aliens überrennen Euer Squad aus allen Richtungen: Postiert Eure Scharfschützen mehrere Meter vor der Kreuzung.



ab
16
Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	73 %
SOUND	71 %

SPIELSPASS **71 %**

Science-fiction -D-Schlacht mit taktischem Einschlag und Digi-Funkkontakt: Kleine Fehler der 3DO-Version wurden ausgemerzt.

Andere Versionen

Die "Classic Marines" gibt es als PC-Spiel, den 3DO-Test von "Space Hulk" findet Ihr in MAN!AC 11/95.

Entwickler: Perfect Entertainment, GB • Produzent: Angela Sutherland • Design: John Millington • Programmierung: Mark Roll, John Young • Grafik: Nick Pratt • Sound: Rob Lord

Discworld



Im Alchemistenwust steht eine alte Kamera, ein winziger Kobold (links) pinselt die Fotoabzüge.



Terry Pratchetts humoristischer Zyklus um die "Scheibenwelt" gehört zu den erfolgreichsten Fantasy-Serien unserer Zeit. Psygnosis setzt das abgedrehte "Discworld"-Universum als Adventure in "Monkey Island"-Tradition um und wirft etliche Buchvorlagen in einen Topf: Jung-Zauberer Rincewind irrt durch die Scheibenwelt-Metropole Ankh-Morpork und soll einen Drachen aufspüren. Unterwegs stolpert der tolpatschige Zauberer über vertrackte Adventure-Puzzles. Ihr dirigiert Euren Aktionspfeil in herkömmlicher Abenteuer-Manier über Wunschobjekte und Orte, der anschließende Knopfdruck entscheidet über Eure Aktion. Rincewind kommentiert das angewählte Objekt mit Pratchett-typischem Humor, benutzt den Gegenstand oder verstaut ihn in seiner Truhe aus Birnbaumholz: Das intelligente Möbelstück watschelt treu hinter Eurem Sprite her und beglückt mit unbegrenztem Packraum. *rb*



Pratchetts Romanvorlage erscheint im Heyne-Verlag.



GESPRÄCHIG • Egal, wo der Pratchett-Fan hinschaut, an jeder Straßenecke lauern Charaktere aus der Romanvorlage und verwickeln Euch in urkomische Endlosdialoge. Entgegen der Playstation-Version müssen Saturn-Abenteurer allerdings auf eine deutsche Synchronisation verzichten. Trotzdem freut sich der "Discworld"-Enthusiast über die sensible Romanumsetzung, lediglich die Geschichtsschreibung der Scheibenwelt wurde ein bißchen verdreht. Ansonsten begeistert Euch eine vorlagentreue Spielwelt, deren Slapstickoptik den Bildern des Discworld-Illustrators Josh Kirby nachempfunden wurde. Die nervigen Ladepausen wurden gegenüber der Sony-Version auf ein humanes Maß reduziert, Optik und Spielverlauf mitsamt Ruckelanimationen eins zu eins auf die Sega-Hardware portiert. Trotz Schönheitsfehler ist "Discworld" das Referenzadventure für deutsche 32-Bit-Abenteurer, nur einige unlogischen Puzzles trüben stellenweise den Adventure-Spaß: Ohne Komplettlösung verzweifeln sogar Experten an den mitunter konfuse Rätseln.



HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	74 %
SOUND	59 %

SPIELSPASS **79%**

Slapstick-Fantasy nach populärer Romanvorlage: Motivierende Adventure um Scheibenwelt-Magus Rincewind.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MANIAC 3/96 mit 79% Spielspaß getestet.

Entwickler: Sega, Japan

Toshinden Remix



Franzose Duke setzt sein stärkstes Special ein: Euer Ritter wirbelt auf einem Funkenregen durch die Luft und schlägt mit dem Langschwert zu.



FANTASY-ARENA • Sind "Virtua Fighter" oder "Tekken" zu nüchtern? Wer nicht mit blanker Faust prügeln will, sondern lieber das Zweihänderschwert aus dem Schrank packt, hält sich an Takaras Saturn-Debüt: Spieldesign und Sound wurden ohne Abstriche auf die Sega-Hardware portiert, nur bei der auf Playstation-Chips geeichten Optik mußte Sega Abstriche machen. Die Grafikauflösung wurde deutlich reduziert, viele Shading-Effekte gegen Texturen ausgetauscht und die riesigen Spiegel im Großstadt-Hintergrund wegrationalisiert. Auch Ellis' Transparenz-Wäsche mußte einem Raster-Röckchen weichen. Bis auf die optischen Einbußen wurde der Titel mankofrei umgesetzt: Steuerung und Specials gehen nach wie vor leicht von der Hand, vor allem Anfänger freuen sich über einen toll präsentierten und simpel spielbaren Fantasy-Prügler. Lediglich Profis ist der Titel auf Dauer einen Tick zu einfach: Enthusiasten können weder mit Pad-Verrenkungen noch Kombos ihr Können beweisen. "CD rein und losspielen" lautet die "Toshinden"-Devise.



Gaia, furchterregender Obermott von "Toshinden", fordert Saturn-Prügler zu einem überirdischen 3D-Duell. Nach einem speziell für den Saturn berechneten Render-Intro wählt Ihr zwischen acht Polygonhelden – wie dem gepanzerten Schwertkämpfer Duke, der vollbusigen Peitschenschwingerin Sofia oder dem klauenbewehrten Fo. Eure Helden steigen in mystische Polygonarenen inmitten von Wasserfällen, Wolkenkratzern oder gar zwischen bizarren Energiestrudel der Götterwelt. Euer Beat'em-Up-Held wehrt sich mit konventionellen Prügelmanövern sowie magischen Specials und rollt per Knopfdruck unter gegnerischen Attacken hindurch. Entgegen der komplexen Steuerung anderer Prügelspiele wurden Spezialmanöver auf einzelne Tasten gelegt. *rb*



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	78 %
SOUND	70 %

SPIELSPASS **82%**

Stimmungsvoller 3D-Prügler in mystischem Ambiente und mit bewaffneten Kämpfern. Hochmotivierend, aber zu einfach.

Andere Versionen
Die Playstation-Version "Battle Arena Toshinden" haben wir in MANIAC 11/95 mit 84% Spielspaß getestet, den Nachfolger "Toshinden 2" in dieser Ausgabe ebenfalls mit 84%.

Entwickler: Gremlin, GB

Euro 96 England



Der Zeitlupen-Modus ist ärgerlich: Erstens erlaubt er nur wenige Spielereien und zweitens ist die Bedienung – im Verhältnis zu den Minimal-Features – ziemlich blöde.



3D-Gebot Nummer 246: Aus der Perspektive von schräg oben hat man traditionell eine sehr gute Übersicht.



Mit einer gewagten Aktion hat sich der bulgarische Spieler den Ball erobert. Der Deutsche hat das Nachsehen.



Clevere Idee: Man nehme eine hauseigene Fußballsimulation für die Playstation, sichere sich die Lizenz zur aktuellen Europameisterschaft und ändere ein paar Features. Fertig ist das offizielle Fußballspiel zur „Euro 96“ – für den Saturn. Als Basis für diese Neuheit diente Gremlin's „Actua Soccer“ (in Deutschland „Ran Soccer“). Sega sicherte sich die Vertriebsrechte und publiziert den Titel unter ihrem „Sega Sports“-Label.

Entsprechend dem wichtigen Anlaß wurde die Präsentation komplett geändert. Dafür lagen die Spielmodi des Vorbildes (Liga & traditionelles Turnier) auf dem Opferaltar des Großereignisses: Außer einer Freundschaftspartie sowie einem belanglosen Trainingsspielchen steht nur noch der EM-Modus parat. Alle 16 Mannschaften haben ihre Ori-

ginal-Kicker im Aufgebot und auch die realen Stadien (acht an der Zahl) wurden digital nachempfunden. Diese Option macht sich bei der 3D-Präsentation recht gut (siehe Bilderserie links), im Spiel merkt man von den unterschiedlichen Arenen jedoch herzlich wenig. Außerdem dürfen jetzt bis zu vier menschliche Ballzauberer ans Joypad – zwei mehr als beim Playstation-Vorgänger.

Sieht man von einigen zusätzlichen Animationen der Spieler ab, erkennt man auf dem Platz sehr schnell die Parallelen zu „Actua Soccer“. Aus verschiedenen Blickwinkeln verfolgt Ihr einen typischen Polygon-Kick mit plapperndem Reporter (u.a. in deutscher Sprache), Zeitlupen-Wiederholungen und gelegentlichem Flutlicht-Ambiente. Dabei sind „Actua“-Kundige eindeutig im Vorteil, denn das Spielgefühl ist dem



Die elegante Menü-Präsentation wurde gegenüber „Actua/Ran Soccer“ auf der Playstation komplett geändert. Außerdem wartet „Euro 96“ mit anderen Features & Parametern auf.

LIZENZ-ORIENTIERT • Daß man gegenüber dem Playstation-Vorbild etwas ändern sollte, war den Entwicklern anscheinend klar. Doch leider bezogen sich die Korrekturen zu stark auf die „Euro 96“-Lizenz. Ansprechend gestaltete Menüs, ein EM-Modus und Multi-Player-Unterstützung – aber spielerisch blieb vieles beim alten. Die Grafik ist noch immer „knapp überdurchschnittlich“, der Ball viel zu eckig und das Spieltempo recht gemütlich. Keine Frage, „Euro 96 England“ läßt sich einwandfrei spielen und man entdeckt keine schwerwiegenden Fehler, doch das gewisse Etwas gibt's nur auf dem Cover: die EM-Lizenz. Ich hätte mir jedoch gewünscht, daß man neben der EM-Variante auch alltagstaugliche Modi wie z.B. eine Liga implementiert. Außerdem zeigte erst vor kurzem der Import „Victory Goal 96“ (kommt offiziell im Herbst), was grafisch auf dem Saturn drin ist.



Andere Versionen

Eine etwas schwächere Version gibt's als „Actua Soccer“ bzw. „Ran Soccer“ für die Playstation (siehe Test in MAN!AC 5/96 mit 58% Spielspaß).

des Stall-Kollegen sehr ähnlich – mit allen Vor- und Nachteilen. Nebenbei rühmt sich Gremlin, die typischen Spielaktiken der einzelnen Teams den Computer-Pendants einprogrammiert zu haben. Ein Schiedsrichter überwacht die Einhaltung aller FIFA-Regeln, selbst an Strafstoßen und roten Karten kommen böse Buben nicht vorbei. mg

PRESS START

The Euro 96 emblem is a Copyright and Trademark of UEFA. The Match is Copyright © 1996 SEGA.

HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	65 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	62%

Eleganter präsentiert, aber spielerisch sehr ähnlich zu „Actua Soccer“. Solider Saturn-Kick mir Euro-Bonus.

Ninja Masters



Massenflucht aus der Redaktion: Der Paketdienst bringt ein neues Beat'em-Up fürs Neo-Geo – und langsam können wir keine mehr sehen. "Knauf Kontrol 3.5" verhindert, daß ich mich ebenfalls absetze – denn wer sich Prügelchampion nennt, muß auch die Zeche für diesen Titel zahlen. Kaum habe ich mir eine der zehn Spielfiguren ausgesucht – typische Zusammenstellung aus Martial-Arts-Jünglingen, altem

Kung-Fu-Opa und zwei süßen Mädels – da verschlägt's mich in eine Landschaft, die frappierend an "Samurai Shodown" erinnert. Die Charaktere können eine Ähnlichkeit ebenfalls nicht verbergen. Wie gehabt vollbringen die Helden auf Kommando verschiedene Special Moves oder legen den Gegner mit einem "Ibuki" (volle Schlagpower) auf die Matte. Wer B und C gleichzeitig drückt, steckt seine Waffen weg, um im Nahkampf schlagkräftiger zu sein. *ak*

Das Automatenmuster stellte uns NOVA zur Verfügung.



Im Standbild gar nicht mal schlecht: Bewegen sich die Spielfiguren, geht die Ruckelei los.



DEKLASSIERT • Es nervt langsam: Ein Prügelspiel jagt auf dem Neo-Geo das nächste – entweder "King of Fighters" steht Pate, oder "Samurai Shodown" dient als Vorbild. "Ninja Masters" gehört zur letzteren Kategorie: Ordentliche Grafik und Charaktere im "Shodown"-Stil, aber rucklige Animationen, Dudel-Musik und kaum Innovationen. Man nehme zehn Kämpfer, ein paar scharfe Säbel, die üblichen Features (Special-Move, aufladbares Mega-Special, Kombo-Attacke) und fertig ist ein neues Prügel-Epos – diesmal hoffentlich ohne Fortsetzung.

ab 16 Jahren

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO GEO CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	58 %
SOUND	50 %
SPIELSPASS	53 %

Durchschnittliches Prügelspiel mit austauschbaren Figuren und ruckligen Animationen. Null Innovation.

Das Entwicklerstudio ADK gehört zum SNK-Konzern und firmierte früher unter "Alpa Denshi". Einigen von Euch sind sie sicherlich noch als Schöpfer von "Magician Lord", einem der grafisch beeindruckendsten Neo-Geo-Spiele, bekannt.

Andere Versionen — Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltstraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-3DO

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

UFO-Games

Ankauf - Verkauf - Tausch

**Sony - Sega Saturn - SNES - Mega Drive -
Mega CD - Game Boy - Game Gear -
PC-Spiele usw.**

Tel.- u. Fax: 030-859 36 35
Bundesallee 71, 12161 Berlin

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	NINTENDO 64:	COOLE HARDWARE:
Resident Evil DT/uncut 99,90	Panzer Dragoon 2 DT 89,90	Gründergöt 49,90	Call Playstation ab 399,00
Popolocrois JP 129,90	Bombberman JP 129,90	N64 Memory Card 89,90	Sega Saturn ab 399,90
Fatal Fury 3 JP 149,90	Dark Savior (Landt 2) 129,90	Extra Contraller 89,90	Komplettlösungen/Movielisten
King of Fighters 95 149,90	Langraiser 3 (Juli) 129,90	Super Mario 64 Call	Resident Evil, Tekken 2,
Kings Field 3 JP 149,90	Lunar Silver Star 129,90	Pilotwings 64 Call	Mario RPG, KOF '95
Motor Toon 2 JP 149,90	Magic K. Rayearth US 129,90	Mehr Spiele auf Anfrage	VF 2, Vampire Hunter uvm.!
Namco Classic 3 JP 149,90	Nights JP ab 129,90	SUPER NINTENDO:	Wir haben auch Software für:
Overblood JP 149,90	Return to Zork US 129,90	Chrono Trigger US 139,90	PC-CD ROM
Pachi Pachi Saga JP 149,90	Samurai Shodown 3 129,90	Lufia 2 (Juli) 139,90	Laserdisc USA/GB/DT/JP/HK
Pal JP 149,90	Shining Wisdom US 129,90	Mario RPG ab 139,90	Kostenlosen Katalog anfordern
Strikers 1945 JP 149,90	Sonic Wing JP 129,90	Bahamut Lagoon JP 149,90	Irrtümer, Preisänderungen und
Samurai Shodown 3 149,90	Strikers 1945 JP 129,90	Front Mission 2 JP 149,90	Druckfehler vorbehalten. Wir
Tekken 2 JP 149,90	Thunderforce JP 129,90	Romancing Saga 3 159,90	haben nicht für Inkompatibilität
Tobal No. 1 (Square) 149,90	Ultimate 3 US 129,90	MAGAZINE:	
Tunnel B1 Call	Virtua Fighter Kids JP 129,90	Gamefront DT 4,90	
Viper Call	Virtual On (August) Call	Gamefan US 15,00	

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237 • Fax 07033 / 7933

PlayStation

SUPER NINTENDO

W.O.G.
WORLD OF GAMES
69115 Heidelberg - Hebelstr. 22
Tel./Fax: 06221-184134

3DO

SEGA SATURN

PLAYSTATION PAL	PLAYSTATION IMP.	SEGA SATURN
To Shin Den 2 89,00	Primal Rage US 109,00	Guardian Heroes JP 139,00
Total NBA 89,00	Big Hurt Baseball US 109,00	Space Hulk US 119,00
Gex 89,90	Rock'n'roll Racing 2 US 119,00	The Horde US 109,00
Need for Speed 89,90	Motor Toon GP 2 JP 149,00	Waterworld US 119,00
Magic Carpet 89,00	Jumpin Flash 2 JP 149,00	Iron Storm US 119,00
Adidas Soccer 89,00	Skeleton Warrior 119,00	Alien Trilogy US 119,00
Wing Commander III 99,00	Fade to Black US 119,00	Casper US 119,00
Shellshock 89,00	Formula 1 US 119,00	Deadly Skies DT 109,00
X-Men 89,00	Impact Racing US 119,00	Worms DT 109,00
Kan-Soccer 89,00	Track & Field US 119,00	Mystaria DT 109,00
Discworld 89,00	Hyper Final M. Tennis JP 159,00	NFL QB Club 96 US 119,00
Descent 89,00	NFL QB Club 96 US 119,00	Die Hard Trilogy US 119,00
Primal Rage 89,00	Resident Evil US 119,00	Resident Evil US 119,00
Philosoma 89,00	Biohazard JP 149,00	Alien Trilogy US 149,00
	Alien Trilogy US 149,00	Tekken 2 JP 149,00
	Descent US/JP 109,00/99,00	Sidewinder JP 149,00
	NBA Shootout US 119,00	Casper US 109,00

+ viele supergünstige 3 DO - Games - Call !!

PLAYSTATION-UMBAU!!!
Alle Spiele (DT/US/JP) laufen ohne vorboten!
→ NUR 129,00 ←

!!! NINTENDO 64 !!!
Jetzt vorbestellen!

Händleranfragen erwünscht! Versandkosten DM 10,- + 3,- Nachnahme. Ab DM 300,- Versandkosten frei! Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Annahmeverweigerungen berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 15,-. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Return Fire



Das ASV-Vehikel ist souverän bewaffnet, aber sehr langsam & träge – hier im Feuergefecht mit einem Geschützturm.



Der Helikopter feuert auf Ziele am Boden & in der Luft. Auf der Suche nach der Fahne dient er Euch als Aufklärer.



Um eine feindliche Festung sturmreif zu schießen, kommt Ihr im Panzer. Durch seinen drehbaren Geschützturm ist er ein würdiger Gegner für stationäre und fliegende Feinde.

Liegt die gegnerische Basis in Schutt und Asche, macht sich Euer Jeep auf den Weg, um die Fahne zu bergen.



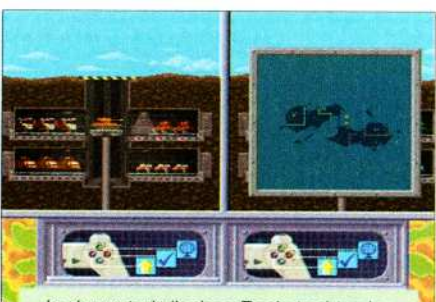
Durch seine klassische Action-Spielmechanik ist "Return Fire" für ältere Spieler und Nostalgiker geeignet, wegen der optisch und akustisch expliziten Gewaltdarstellung sollten sogar ausschließlich erwachsene Spieler zum Joypad greifen. Angesichts der Sanitätszelle, die Ihr in "Return Fire" mit einem Schmatzen überrollt sowie der fliebenden Mini-Sprites, die sich unter Euren Panzerketten in blutige Flecken verwandeln, erscheint die USK-Freigabe "ab 16" noch recht gnädig.

Nervös hüstelt der Diesel, der Jeep springt an – und rumpelt gegen die Festungsmauer. Wieder flottrangierte setzt er durchs Tor und brettert durch eine menschenleere Wüste. Für die trostlose Landschaft seid Ihr verantwortlich: Die rauchenden Trümmer zu beiden Seiten des Asphalts zeugen von früheren Ausflügen im Panzer, ASV-Transporter und Kampfhubschrauber. In "Return Fire" steuert Ihr vier unterschiedliche Vehikel, um die Festungen des Feindes zu erstürmen und eine Fahne von dort ins eigene Lager zu entführen. Im Gegensatz zum Gegner, der die gesamte (stufenlos zoomende) Land-

karte mit Geschütztürmen, Mauern und Munitionslagern bepflastert hat, gehört Euch nur ein kleiner Gebäudekomplex mit unterirdische Garage. Vom Zugriff der Feinde verborgen warten hier jeweils drei Modelle der vier unterschiedlichen Einsatzvehikel. Ein Lift bringt Euch zur Oberfläche. Sollte Euch beim Action-Trip durchs Feindesland der Sprit ausgehen, kehrt Ihr hierher zurück. Falls Euer Gefährt im Granathagel explodiert, werdet Ihr automatisch zurückbefördert und müßt ein Reserve-Fahrzeug starten. Jeder Vehikeltyp steuert sich anders, so daß Eure ersten Feldzüge an unbeholfene Fahrversuche in der Bundeswehrschule erinnern. Später lernt Ihr die Qualitäten der Vehikel zu schätzen: Der Panzer ist robust, flott und hat eine

schwenkbare Kanone, die Ihr unabhängig zur Fahrtrichtung kreisen läßt. Der Jeep ist haarstäubend schnell und das einzige Vehikel, das eine Fahne nicht nur freischießen sondern auch bergen kann. Leider besitzt es keinen Radar und geht bei einem Streifschuß in Flammen auf. Deshalb schickt Ihr vor der Jeep-Fahrt einen Hubschrauber zur Aufklärung los oder räumt Gefechtsstellungen mit dem unverwundlichen "Armored Support Vehicle" aus dem Weg. *wi*

SANDKASTENKRIEG • Ein Action-Spiel, das Euch vom ersten bis zum letzten Level mit der gleichen tristen Wüstenoptik konfrontiert? "Return Fire" muß gute spielerische Argumente haben, um dieses Manko wettzumachen. Zum einen wird die Grafik zwar nicht durch neue Elemente bereichert (es bleibt bei Sand, Palmen, Türmen & Mauern), scrollt dafür aber flüssig und mit sensiblem Zoom: Gebt Ihr Gas, entfernt sich die Kamera, damit Ihr vorausschauend fahren könnt. So unterstützt die Grafik die Spielmechanik, während der donnernde Klassik-Soundtrack und die verblüffend realistischen Sound-FX für Atmosphäre sorgen. 200 Levels, Paßwort und Batterie-Funktion sichern die Langzeitmotivation am kniffligen Action-Taktik-Mix. Fast perfekt: Hätten die Entwickler an unterschiedliche Gegner oder gar an einen Obermütz gedacht, wäre "Return Fire" ein Action-Meilenstein.



In der unterirdischen Basis tankt oder repariert Ihr Eure Fahrzeuge oder studiert die Karte (hier im Zwei-Spieler-Modus).



Sowohl im Ein- als auch im Zwei-Spieler-Modus dürft Ihr die Armaturen ausblenden – der Spieler links hat's getan.

Andere Versionen

Das Original erschien im letzten Jahr für das 3DO. Neben der PC-Variante sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

RETURN FIRE

CODE 010 201 022

HERSTELLER TIME WARNER
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS 100 MARK
ANBIETER KONAMI

GRAFIK 72 %
SOUND 80 %

SPIELSPASS

81%

Klassische Arcade-Action im blutigen 32-Bit-Gewand. Surround-Sound & eine Prise Taktik verschärfen das dramatische Kriegsspiel.

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



GAMESTORE
Spielewelt durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 02 11 / 1 64 94 09
Ladenspreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-
Pad	59,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	49,90
Mouse	59,90
Link-Kabel	49,90
RGB-Kabel	39,90
Action Replay dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	159,90
Alien Triologie e.PAL	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90
NBA Live 96 dt.	99,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Return Fire dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Magic Carpet dt.	99,90
Die Hard Trio. dt.	vorb.
Need for Speed dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
Resident Evil PAL	99,90
Krazy Ivan dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90
Lone Soldier e.PAL	89,90
Po'ed dt.	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90
Olympic Games dt.	89,90
Top Gun dt.	vorb.



Monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe
des Sony Playstation
Magazine inklusive
DEMO - CD (PAL)
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM zzgl. Versandk. 9,- DM
Das Magazine ist in englisch

NEU NEU NEU NEU NEU
DAS E3 '96 MESSE VIDEO
ALLE NEUHEITEN 96/97
FÜR SONY / SATURN / N64
120 MIN *** VHS
SOFORT BESTELLEN
NUR 29,90 DM

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

SONY PLAYSTATION

Gex dt.	99,90
Track & Field dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Primal Rage dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Power Sp. Soccer dt.	99,90
NHL Face Off dt.	99,90
Shell Shock dt.	89,90
True Pinball dt.	99,90
Worms dt.	99,90
Fade to Black dt.	99,90
Space Hulk dt.	89,90
Namco Museum 1 dt.	99,90
Myst dt.	89,90
W. Commander 3 dt.	99,90
Tohshinden 2 dt.	99,90
Tekken dt.	109,90
NFL Gameday dt.	99,90
X-COM dt.	89,90
Beyond the Beyond dt.	99,90
Chr. of the Sword dt.	99,90
Darkstalkers dt.	99,90
FIFA 96 dt.	79,90
Warhammer dt.	vorb.

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Alien Triologie	99,90
Olympic Games	89,90
True Pinball	89,90
Shellshock dt.	89,90
Panzer Dragoon dt.	99,90
u.v.m.	

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM
Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

0201 / 777235

DER VIDEOGAMES & SCIENCE FICTION

SONY PLAYSTATION

Alien Trilogy ev./dt.	94,95 DM
Alien Trilogy us./Son.	78,95 DM
Adidas Power Soccer dt.	98,95 DM
Beyond the Beyond us.	119,95 DM
Chronicles of the Sword	98,95 DM
Darkstalkers dt.	88,95 DM
Descent dt.	94,95 DM
Descent jp./Son.	78,95 DM
Die Hard Trilogy us.	119,95 DM
Discworld dt.	88,95 DM
Fade to Black dt.	88,95 DM
Jack is Back (A.i.t.Dark 2) dt.	98,95 DM
Motor Toon Grand Prix 2 jp.	139,95 DM
NBA-live 96 dt.	84,95 DM
Need for Speed kompl. dt.	88,95 DM
Olympic Soccer dt.	84,95 DM
Olympic Games dt.	84,95 DM
Pete Sampras Tennis dt.	88,95 DM
Philosoma dt. NICE PRICE.	78,95 DM
Revolution X dt. NICE PRICE	74,95 DM
Resident Evil us./dt	119,95/98,95 DM
Ridge Racer Rev. dt.	98,95 DM
Shellshock kompl. dt.	88,95 DM
Silverload dt.	88,95 DM
Space Hulk dt.	98,95 DM
Streetfighter Alpha dt.	88,95 DM
Syndicate Wars dt.	98,95 DM
Tekken 2 jp.	139,95 DM
Tekken dt.	94,95 DM
Toshinden 2 dt.	98,95 DM
Track & Field dt.	98,95 DM
Zero Divide dt. NICE PRICE	74,95 DM
Assault Rigs dt. NICE PRICE	74,95 DM
Gun Law (incl. Hyperblaster) dt.	129,95 DM
Project: Overkill us.	119,95 DM
NHL Face Off dt.	94,95 DM
Memo Card (120 Blocks) dt.	88,95 DM
Umbau- Chip	69,95 DM
Multi- Umbau	129,95 DM
Multi-Station (auch Importe)	519,95 DM
Steering Wheel us.	149,95 DM
Playstation dt.	399,95 DM

FORTSETZUNG SONY

Primal Rage dt.	88,95 DM
Poed dt.	88,95 DM
Return Fire dt.	88,95 DM
Criticom dt./ us. NICE PRICE	74,95/58,95 DM
In the Hunt us.	104,95 DM
Extreme Games dt. NICE PRICE	74,95 DM
Rise 2 Resurrect. us. NICE PRICE	68,95 DM
Destruction Derby dt. NICE PRICE	78,95 DM
Warhawk dt. NICE PRICE	74,95 DM
Skeleton Warriors dt.	88,95 DM
FIA Formula 1 dt.	98,95 DM
Total NBA dt. NICE PRICE	84,95 DM
Cyberia us. NICE PRICE	68,95 DM
X-Men: Children of the Atom dt.	88,95 DM
Sim City 2000 dt.	88,95 DM
Wipe Out dt. NICE PRICE	78,95 DM
Wing Commander 3 dt.	94,95 DM

SEGA SATURN

Alien Trilogy us	109,95 DM
Destruction Derby	89,95 DM
Discworld komplett dt.	89,95 DM
Nights m. Pad/o. Pad jp.	ab 129,95 DM
NBA Action Basketball us.	119,95 DM
Panzer Dragoon 2 dt.	99,95 DM
Shellshock dt.	99,95 DM
Sega Rally dt. NICE PRICE	78,95 DM
Sim City 2000 dt. NICE PRICE	78,95 DM
Skeleton Warriors	89,95 DM
Toshinden Remix dt./jp.	99,95/69,95 DM
Virtual Fighter 2 dt. NICE PRICE	78,95 DM
Mission Stick dt. NICE PRICE	119,95 DM
NOMAD (Handheld) us.	369,95 DM

Hardware, Neuheiten, Importe
Sonderposten und komplette
Preisliste auf Anfrage!!!

Händleranfragen
erwünscht!

Nintendo 64 jp. CALL NOW!
Nintendo 64 dt. c.a. 30.09. 1996

Versand-Hotline & Fax:
02302/51767

VIRTUAL WORLD

Vagler-Feiser GbR

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

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

PlayStation

adidas Power Soccer	dt	99,95
Alien Trilogy	dt	89,95
Blazing Dragons*	dt	89,95
Bust a Move 2*	dt	59,95
Cyberia	dt	89,95
Descent	dt	99,95
Destruction Derby	dt	79,95
Discworld (kompl. deutsch)		89,95
Fade to Black*		89,95
Jupiter Strike	dt	49,95
Magic Carpet	dt	99,95
Mickey Mouse	dt	89,95
NBA In the Zone	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	49,95
Need for Speed	dt	89,95
NFL Game Day	dt	99,95
NHL Face Off	dt	99,95
Olympic Games*	dt	79,95
Philosoma	dt	89,95
Poed*	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
ran Soccer (kompl. deutsch)	dt	59,95
Road Rash	dt	89,95
Shell Shock	dt	89,95
Shockwave Assault	dt	89,95
Syndicate Wars*	dt	99,95

Theme Park dt 79,95
Tohshinden 2* dt 89,95
Total NBA dt 84,95
Track & Field* 99,95
True Pinball dt 99,95
Twisted Metal dt 79,95
View Point* dt 79,95
Warhawk dt 59,95
Wing Commander III dt 89,95
WWF Wrestlemania dt 49,95
X - Men* dt 79,95
Game Buster dt 89,95

Saturn

Alien Trilogy*	us	call
Bako Bako*	dt	64,95
Cyberia*	dt	89,95
"D"	dt	89,95
Darius Gaiden	dt	89,95
Destruction Derby*	dt	89,95
Discworld*	dt	89,95
Euro Soccer (kompl. dt)		89,95
FIFA '96	dt	69,95
Guardian Heros	dt	89,95
Mystaria	dt	99,95
Need for Speed*		84,95
Olympic Games*	dt	79,95
Panzer Dragoon 2	dt	99,95
SEGA Rally	dt	89,95

Shining Wisdom* 89,95

Sim City 2000	dt	99,95
Skeleton Warriors*	dt	79,95
Streetfighter Alpha	dt	89,95
Thempark	dt	99,95
The Horde*	dt	99,95
Tohshinden Remix	dt	89,95
True Pinball	dt	89,95
VirtuaCop + Gun	dt	139,95
Virtua Fighter 2	dt	89,95
Virtual Open Tennis	dt	79,95
Wing Arms	dt	89,95
Worms	dt	89,95
Virtual Open Tennis	dt	99,95
Game Buster	dt	89,95
Memory Card, 8 MBit		99,95
Adapter us./jp/dt		49,95

SuperNintendo

Breath of Fire 2	dt	109,95
Chrono Trigger	us	149,95
Donald in Maui Mallard	dt	129,95
Mario RPG	us	139,95
Theme Park	pal	89,95

Jaguar

Fight for Live	da	119,95
Syndicate	us	59,95
Theme Park	us	59,95
Tempest 2000	dt	69,95
WhiteMan + 4 Sp. Adt	dt	69,95



99,95



159,95



Lenkrad für Playstation

030-627 09 154

Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz

Händleranfragen sind willkommen.

Pro Pinball - The Web



Die Flipperwelle schwappt vom PC auf die Konsolen über: Nach Oceans "True Pinball" und noch vor dem Bewerber von Virgin ("3D Pinball") spannt sich "The Web" über der Playstation aus. Im Gegensatz zu anderen Joypad-Flippern verbirgt sich hinter "Pro Pinball" nur ein einziger Tisch, der lediglich in der Sichtperspektive dezent verändert werden kann.

Wie nahezu alle Flipper seit "Behind the Mask" auf dem Super Nintendo basiert auch "The Web" auf einem Vektoren-Modell und ist vom ersten bis zum letzten Pixel gerendert. Drei perspektivisch unterschiedliche Darstellungen wurden auf CD gepreßt. Da trotz Interlace-Modus Schriften und Symbole kaum zu erkennen sind, führt Euch eine Slide-show durch die Feinheiten des Tisch-Designs. Die Bilder, die wir um das Bildschirmfoto auf dieser Seite platzierten, stammen aus der Diashow und verraten Euch, wo sich die Jackpot-Öffnung befindet und wo z.B. die Einfahrt zu den "Super Jets" beginnt.

Dafür enthält "The Web" alle Spielelemente, die Pinball-Designer in den letzten Jahrzehnten einfielen. Die obere Bildschirmhälfte wird von zwei Rampen und Hochbahnen beherrscht, zwischen denen Sink-Holes, Targets, Bumper und Gates verborgen sind. Ganz außen verläuft eine weitere Bahn die – von schwungvollen Schüssen durchlaufen – u.a. das Extraball-Target aktiviert. Links, auf halbem Weg zum unteren Bildschirmende steht Euch ein dritter Schläger zur Verfügung, der sich vortrefflich für Zielschüsse auf die rechte Rampe eignet. Wer mehrmals hintereinander trifft, aktiviert punkteträchtige Combos. Mit bestimmten Treffern starten Zwischenspiele, die von Animationen auf der LCD-Anzeige untermalt werden. Ein Zeitlimit läuft, während Ihr hektisch Targets, Holes oder Bahnen nach einer vorgegeben Reihenfolge abschießt. Eine der LCD-Animationen lädt Euch sogar zum Mitspielen ein: Mit den Schläger-Buttons steuert Ihr einen Laserstrahl, um heranfliegende Asteroiden zu zerstören. Die darunter gemischten Bonus-Objekte laßt Ihr hingegen unbehehellig.

QUALITÄT • ...statt Quantität, war der Vorsatz der Empire-Entwickler, die im Gegensatz zur Konkurrenz nur einen einzigen Pinball-Tisch gestalteten. Ihr "The Web" ist in Hinsicht auf Features ein Schwergewicht und entschädigt für die fehlende Themenauswahl einer "True Pinball"-Compilation. Wir MANIACs spielten ohne Regelheft und benötigten Stunden, um alle Bonusmöglichkeiten und versteckten Gates aufzuspüren. Alle zeitlich begrenzten Aufgaben hat von uns bisher noch keiner geknackt. Trotz realistischer Ballphysik ist "The Web" jedoch nicht perfekt: Zu oft bumbert die Silberkugel müde übers Spielfeld und trudelt, ohne dem Spieler eine Chance zu lassen, ins Aus. Dem einsamen Flippertisch hätte ich außerdem mehr Optionen gegönnt, z.B. eine Möglichkeit, den Neigungswinkel zu verstellen. Der Sound? Abwechslungsreich, aber dumpf & ohne Temperament.



Von "The Web" lassen sich drei verschiedene Schrägsichten anwählen. Viel Sorgfalt ließen die Entwickler...



Vor beiden äußeren Bahnen warten Spinner. Hinten links das Jackpot-Hole, rechts davon Targets und zwei weitere Sinkholes.



Mehrmals angespielt, aktiviert die äußerste Bahn das Extraball-Sinkhole und andere davon Aufmerksamkeiten.



Gut versteckt: Hinter der linken Rampe und den drei roten Bumper verbergen sich die Gates für den Multiplikator.

Desweiteren bietet Euch "The Web" ein "Space Station"-Dreier-Multiball und ein "Frenzy"-Gemetzeln mit bis zu vier Bällen – die genaue Anzahl bleibt Eurer Wahl überlassen. Gegenüber den zahllosen Spiel-Features nehmen sich die "The Web"-Optionen kläglich aus: Drei dezent unterschiedliche Blickwinkel werden Euch angeboten, wahlweise mit (kleines Bild unten) oder ohne (großes Bild) Anzeigentafel. Selbstverständlich können bis zu vier

Spieler teilnehmen, ab 500.000 Punkte gibt's ein Freispiel. Eine Gnadenfrist kennt "The Web" ebenfalls: Verläßt die Kugel schon

nach wenigen Sekunden den Tisch, wird eine zweite eingeworfen.



ab
12
Jahren

HERSTELLER	EMPIRE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	LAGUNA

GRAFIK	64 %
SOUND	61 %

SPIELSPASS

69%

Feature-gespickter Science-fiction-Flipper mit weiblicher & männlicher Sprachausgabe. Umsetzung des gleichnamigen PC-Spiels.



...der LCD-Anzeige zukommen. Diverse Animationen und ein Asteroiden-Ballerspiel lockern die Flipperpartie auf.

Andere Versionen

Eine Saturn-Umsetzung erscheint in diesen Tagen.

Produzent: John Vifian • Programmierung: Dean Grandquist, Brian Lewis, Daniel Deremiah, Dan Moen, Paul Schlegel • Grafik & Design: Rick Diamond, Greg Smith • Sound: Steven Scherer, Brad Rudolph, Deenie Hamacher, Bruce Nolen • Darsteller: James Tolkan, Julie Carmen, George Castillo, Squire Fridell u.a.

Top Gun Fire at Will!



SPIELE-TESTS



Ihr fühlt Euch als Herr der Lüfte und seid unschlagbar am Steuerknüppel? Dann nicht's wie ab in das Schulungszentrum, wo unter den besten Kampfpiloten ein Rekrut für das "Top Gun"-Squad gesucht wird.

Als Neuling Tom betretet Ihr die geheiligten Hallen des Pilotenolymp. Moschverdächtige Hard-Rock-Riffs begleiten Euch, während Ihr den Gang zum Briefing-Raum entlangschreitet. Eure ersten fünf Missionen sind Übungskämpfe, erst dann werdet Ihr zu offiziellen Aufträgen nach Kuba, Miramar, Korea und Lybien geschickt. Nachdem Ihr die Anfängerprüfung bestanden habt, wird's zum ersten Mal richtig ernst. In forschem Ton weist Euch der Einsatzleiter in die erste Mission ein; Euer Einsatzgebiet ist die Küste von Kuba, 25 feindliche Migs und Sam-Abwehrraketen müssen zerstört werden. Per Klick schwingt Ihr Euch in Cockpit Eurer F-14, die per Autopilot vom Boden abhebt. Auf 1.500 Fuß schwenkt Ihr mit einer gekonnten Rolle ins Kampfgeschehen: Per Cockpit-



Die Cockpit-Perspektive gewährt wenig Übersicht.



"Boom!" – Eine Mig geht in einem Feuerball auf.



Kämpft, bis sie Euch vom Himmel holen: Um einem Flügelschaden entgegenzuwirken, hängt Ihr hart am Ruder.



Nicht alle Flieger sind Kanonenfutter: Über dem Ozean eskortiert Ihr Rettungshelikopter und Zivilflugzeuge.



und Außenperspektive steuert Ihr Euren Jäger durch Polygonwolken und Bitmapexplosionen, mit den Feuerknöpfen wechselt Ihr zwischen Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen und ballert mit dem MG die Feinde vom Himmel. Ein klei-

ner Radar meldet Jäger im nahen Umkreis, per Flare leitet Ihr gegnerische Raketen in die Irre. Werdet Ihr doch getroffen, zeigt ein Flugzeugschema den Schaden an. Habt Ihr den Kampf mit halbwegs intaktem Fighter überstanden, landet Ihr automatisch auf dem Flugzeugträger und marschiert direkt zum Chef, um Meldung zu erstatten, oe

Alle Action- szenen auf Flugzeugträgern und in der Luft stammen aus dem berühmten Film-vorbild, FMV-Schnipsel für die Missionsvorbereitung und die Blödeleien der Kollegen wurden neu eingespielt.



STURZFLUG • "Top Gun" ist auf der Playstation so spannend wie im Kino: Grooviger Hardrock wird von Digi-Funksprüchen und krachenden Explosionen übertönt, die flotte Polygongrafik versetzt Euch in einen Höhenrausch. Die simple Steuerung und Eure zielsuchenden Waffen machen das simulationsangehauchte 3D-Ballerspiel zur fetzigen Mig-Jagd. Leider bieten die Zerstörungs- und Eskortmissionen kaum spielerische Abwechslung: In der Luft tummeln sich nur sechs Gegnertypen, die sich im Kampf nicht besonders clever verhalten – Kanonenfutter zur Massenabfertigung. Obendrein greifen die Jäger immer erst Euch an, bevor sie sich mit dem zu beschützenden Flugzeug befassen. Die Zahl der Feinde ist der entscheidende Unterschied zwischen den Missionen. Wären diese besser designt, hätte die 3D-Schlacht das Zeug zum absoluten Baller-Hit.



Eure Abschüsse in der Luft und am Boden werden per Ministatistik abgerechnet und auf der Memory Card zusammen mit dem Spielstand verwahrt.

TOPGUN
FIRE AT WILL

OPTIONS
RESTORE GAME
START GAME

TO ACCEPT

HERSTELLER	MICROPROSE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	78 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	75%

Simulations-angehauchte 3D-Luftschlacht mit schwungvoller Grafik, simpler Steuerung, aber stupiden Dauerfeuermissionen.

Andere Versionen — Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Gunship



Simulationsfreaks atmen auf: Mit "Gunship" erscheint eine der renommiertesten Kampfsimulationen für die Playstation. Um die Actionspieler nicht zu verprellen, implementierte Microprose aber auch Optionen, die für einfache Spielbarkeit sorgen. Im "Quick Fire Game" geht's sofort los: Als Offiziersanwärter lenkt Ihr einen der berühmtesten amerikanischen "Gunship"-Helikopter in schwer verteidigtes Feindgebiet. Eure Waffensysteme sind bereits festgelegt. Nacheinander wird der Bordcomputer mit den Einsatzorten programmiert, auf einer zuschaltbaren Karte ortet Ihr Feindeinheiten. Mit jedem Abschuss kommt Ihr der Beförderung näher, eine Highscore-Liste speichert Rang und Namen.

Ernsthafte Piloten schreiben sich nach ersten Kampfeindrücken begeistert auf den Dienstplan des Kampagnen-Modus, der den Hauptbestandteil von "Gunship" bildet. Als unerfahrener Pilot arbeitet Ihr in einer Staffel an Eurer virtuellen Karriere. Ihr wählt entweder den Persischen Golf oder Mitteleuropa als Einsatzgebiet und erhaltet das erste Briefing. Einsätze bestehen dabei aus

Der Flugzeughersteller McDonnell Douglas Helicopter Company steuerte das "Gunship"-FMV-Intro bei. Die Waffentechnologie der Helikopter wird patriotisch-pompös gefeiert. Ihr werdet Zeuge von Dokumentaraufnahmen und Waffentests, in denen die vernichtende Wirkung der Ausrüstung demonstriert wird.



Auf der zoombaren Satellitenkarte setzt und verändert Ihr die Wegmarken, um Feindverbände zu umfliegen. Vernichtete Gegner hinterlassen ein "X".

einem unbedingt zu erfüllenden Primärziel (z.B. einen Nachschubkonvoi abzufangen) und einem optionalen Sekundärziel, wie der Zerstörung einer strategisch wichtigen Brücke.

Auf der Satellitenkarte erkennt Ihr die vom Oberkommando angenommenen Zielorte nur grob, die genaue Aufklärungsarbeit bleibt Eure Sache. Auch Hauptquartier und Nachtankstützpunkte sind verzeichnet. Die genaue Struktur, wie Ihr den Einsatz bestreitet, steht Euch völlig frei. Mit Trägheitsnavigationspunkten, sogenannten Wegmarken, die Ihr beliebig setzt, füttert Ihr den Bordcomputer. Im Flug schaltet Ihr nur noch zur gewünschten Wegmarke. Der Kompaß zeigt Euch dann die Richtung des nächsten Ziels.

Im Gegensatz zum "Quick Fire"-Modus

folgt jetzt die Wahl von Helikopter und Waffen: Für Rettungs- und Nachschubmissionen klettert Ihr in die "Blackhawk"-Kanzel, für "Search and Destroy"-Einsätze ist der "Apache" wegen seiner Waffenzuladungskapazität erste Wahl. Mit diversen Luft-Luft- bzw. Luft-Boden-Raketen vervollständigt Ihr Eure Ausrüstung. Im Optionsmenü legt Ihr den Schwierigkeitsgrad fest. Feindintelligenz, Waffen-, Flug- und Landehilfen paßt Ihr hier Eurem Können an, ein Balken informiert Euch über den Gesamt-Schwierigkeitsgrad des folgenden Einsatzes.

Die Missionen fordern neben Flugpraxis auch Improvisationstalent. Auf dem Weg zum Ziel werdet Ihr nämlich permanent von Luft- und Bodeneinheiten



Rauchwolken behindern Eure Sicht im Gefecht. Der wachsame Co-Pilot meldet Euch jedoch akustisch jeden Feind.



In der Außenansicht besser zu steuern: Der "Apache" setzt zur gefühlvollen Landung an. Im Optionsmenü könnt Ihr die Landeprozedur drastisch vereinfachen.



In Nacht-Missionen verlaßt Ihr Euch mehr als bei Tageslicht auf Eure Navigationsinstrumente und den Co-Piloten.



Wichtige Grundeinstellungen verändert Ihr im Pause-Modus, Vergeßliche lesen das Briefing nochmal.



Eine der größten Stärken von "Gunship": Im Optionsmenü paßt Ihr die Simulation Euren Wünschen an.



Der Einsatzplan Eurer Staffel zeigt eine traurige Bilanz: Die meisten Fliegerasse sind bereits tot.

Im "Quick Fire"-Spiel geht's um den High-Score: Nach Vernichtung der Ziele setzt der Computer automatisch die neue Wegmarke in das Navigationssystem.

FLUGSCHULE • Wer als "Thunderhawk 2"-Pilot in's "Gunship"-Cockpit steigt, hat nichts zu lachen: Bevor man auch nur ansatzweise Kontrolle über die trägen Heli-Monster hat, vergehen Stunden. Selbst das "Quick Fire"-Spiel verlangt Übung. Die sinnvollen Optionen erlauben glücklicherweise, Geduldproben wie z.B. die Landung zu vereinfachen. Simulationfans freuen sich über Vernichtungs-, Bergungs- und Verfolgungsmissionen, die enormen Freiraum bieten: Die Idee mit den Navigationen und ihre einfache Anwendung bereichert die Simulation mit taktischen Elementen. Optisch enttäuscht die Simulation durch ihre langsame Grafik und die eintönigen Landschaften, die zumindest flüssig scrollen. Spielerische Längen gibt's nur bei großen Distanzen (bis zu 50 km) zu einigen Zielen. Ein Glücksfall für Simulationsfreaks; Langzeitmotivation ist garantiert.

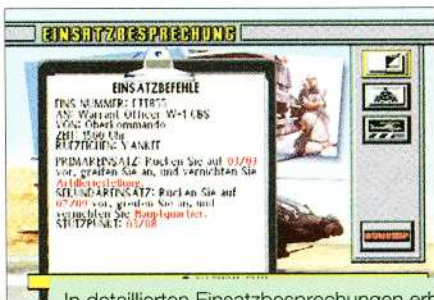


geortet, was Euch zu Ausweichmanövern oder zum Raketeneinsatz zwingt. Verbraucht Ihr Euren Vorrat jedoch schon auf dem Weg zum Ziel, ist der Missionserfolg gefährdet. Besser, Ihr schaltet auf die Karte: Die Satellitenaufklärung erfaßt neu identifizierte Feindziele automatisch. Ihr ändert Eure Route durch das Setzen neuer Wegmarken. So umgeht Ihr feindliche Verbände, die keine Missionspriorität besitzen. Aktiviert Ihr den Autopiloten, seid Ihr aller Navigationssorgen ledig. Eine Zeitbeschleunigungsfunktion (mal zwei bzw. mal vier) verkürzt die Flugdauer zwi-

schen den Zielen. Nähert Ihr Euch Feinden, genügt ein Knopfdruck, um in den normalen Zeitablauf zurückzuschalten und den Kampf aufzunehmen. Die Beschädigung Eurer High-Tech-Bordausstattung hat fatale Folgen: Orientierungsgeräte fallen aus, Waffen versagen, und Euer Heli kann den Kurs nicht mehr halten. Dann erreicht die Simulation Ihre dramatischen Höhepunkte: Mit einem Auge auf dem Radar versucht Ihr verzweifelt, MIG-Jägern zu entweichen und anhand von Flußläufen zum Stützpunkt zu flüchten. Den Einsatz könnt Ihr jederzeit, auch ohne

erfüllte Aufträge, abbrechen, indem Ihr die rettende Basis erreicht. Einer Analyse der erfüllten Ziele im Debriefing folgt (hoffentlich) eine Beförderung oder Ordensverleihung. Je nach erreichtem Rang vergrößert sich das Euch zur Verfügung stehende Heli-Arsenal. Hochrangige Offiziere befehligen ganze Hubschrauberstaffeln und weisen einzelnen Gunships taktische Positionen auf der Karte zu. Statt die eigene Beerdigung zu besuchen, löschen abgeschossene Piloten die verhunzte Mission aus den Akten und brechen erneut in's Feindesland auf. *cb*

Die Army muß erst überzeugt werden, Euch an den Steuerknüppel der "Apache Longbow" und der "Comanche" zu lassen. Erst nach etlichen erfolgreichen Einsätzen werden diese Prunkstücke für Euch freigegeben. Vorher müssen "Apache", "Kiowa", "Blackhawk" und "Defender" ausreichen.



In detaillierten Einsatzbesprechungen erhaltet Ihr Informationen über Missionsziele und Feindaktivitäten. Den Lohn Eurer Mühen seht Ihr rechts: Beförderung!



TRADITIONELL • "Gunship" sorgte auf dem C 64 für schlaflose Nächte, die Playstation-Version setzt mit flüssiger Polygon-Grafik, unkomplizierten Icon-Menüs und stimmungsvollem Funkverkehr noch eins drauf. Als Simulationfan halte ich die umfangreichen Optionen und die manuelle Bewaffnung für grandios: Missionsvorbereitungen und taktische Planung unterscheiden die Simulation vom Actionspiel und sind Voraussetzung für den Erfolg des Einsatzes. Dafür stört mich die große Reichweite der Raketen und das flache Gelände: Ihr ballert den Feind schon ab, bevor Ihr ihn erkennen könnt. Wer sich im Tiefflug à la "Comanche" durch den Canyon anschleichen und plötzlich vor dem Feind auftauchen will, wird bei "Gunship" enttäuscht. Hätten sich die Entwickler von modernen PC-Simulationen beeinflussen lassen, wäre ihnen eine 80er-Wertung sicher gewesen.



Andere Versionen — Eine Umsetzung ist zur Zeit nicht geplant.

GUNSHIP

ab 16 Jahren

HERSTELLER	MICROPROSE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	64 %
SOUND	73 %

SPIELSPASS 78%

Fesselnde, umfangreiche Edel-Simulation mit Langzeitmotivation. Langsame, eintönige Grafik trübt den Gesamteindruck.





BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Topseller?

Ein Thema in meinem Bekanntenkreis ist die "Egoistenpolitik" einiger japanischer Softwarehersteller, die ohne Rücksicht auf Verluste den europäischen und, mit aufsteigender Tendenz, auch den amerikanischen Markt ignorieren. Squaresoft und Enix verzichten auf Umsetzungen ihrer RPG-Perlen wie z.B. "Secret of Mana 2" oder "Bahamut Lagoon".

Es wäre Gerüchten zufolge nicht mal unrealistisch, wenn "Final Fantasy 7" es ebenfalls nicht über den Teich schafft. Traurig, aber wahr.

Was zurückbleibt, sind frustrierte RPG- und Adventurefans, die ihre Konsolen verkaufen. Der immer wieder unterschätzte Rollenspielmarkt ist nämlich auch im Konsolenbereich von erheblicher Bedeutung. Daß "Secret of Mana", "Zelda" und "Final Fantasy 3" zu den meistverkauften Spielen in Europa zählen, unterstützt diese Aussage.

Darum rufe ich alle RPG- bzw. Action-Adventurefans auf, Briefe an Sony, Nintendo, Square, Enix & Co. zu schreiben, und nicht nur zu diskutieren und zu jammern. Nur gemeinsam kann eine Reaktion bewirkt werden – die Macht sei mit uns. Drückt diesen Brief bitte ab, denn ohne Unterstützung von Magazinen wie dem Euren ist unser Vorhaben nicht realisierbar.

Verfasser unbekannt

In Eurer Ausgabe 5/96 war ich vom ausführlichen "Super Mario RPG"-Preview besonders angetan. Was mich jedoch geschockt hat, war die etwas beiläufige Erwähnung, daß das Spiel unter Umständen nicht in Deutschland erscheint. Das ist doch der Hammer!

Schreibt an Nintendo und laßt Euch das nicht bieten. Ich bin ein eingefleischter Nintendo-Anhänger, aber in letzter Zeit nehmen sich die Damen und Herren doch vielleicht etwas zuviel heraus. Zuerst die permanente Verschiebung des N64, dann die Sache mit dem Virtual Boy (wo bleibt er bloß?). Und jetzt,

sozusagen als Krönung, die (eventuelle) Vorenthaltung einer der interessantesten Veröffentlichungen des Jahres. Das darf ja wohl nicht wahr sein!

Florian Seidel, Bürstadt

Rollenspielperlen wie "Secret of Mana" waren tatsächlich enorm erfolgreich. Nintendo ist sich dessen bewußt und würde deshalb schon aus wirtschaftlichen Gründen liebend gerne eine deutsche "Super Mario RPG"-Version veröffentlichen. Square weigert sich jedoch, das Spiel einzudeutschen, was Rollenspieler verständlicherweise verärgert. In diesem Fall aber trifft Nintendo keine Schuld. Trösten sollte Super-NES-Fans jedoch die Veröffentlichungen von "Terranigma" (Enix) sowie "Lufia 2" (Taito/Natsume) noch in diesem Jahr.

Für die 32-Bitter gilt: Umsetzungen auf CD sind leichter und vor allem billiger zu bewerkstelligen als bei den 16-Bit-Modulmonstern. Mittelfristig können Rollenspieler daher mit Umsetzungen der Highlights rechnen. Die Anforderung, an Sega, Sony und Nintendo zu schreiben, um mehr deutsche Rollen- und Strategiespiele zu fordern, geben wir gerne weiter. Vielleicht zeigt ein solches Vorgehen ja Wirkung.

Serienfrage

Da ich stolzer Besitzer einer PAL-Playstation bin, habe ich mit Freude die MANIAC 1/96 gelesen. In der Ausgabe schreibt Ihr, daß man mit einem Wechseltrick auch Import-CDs spielen kann. Und in der MANIAC 4/96 steht, daß man an der Seriennummer erkennen kann, welches Gerät die Import-CDs verdaut. Da drehe ich doch glatt meine PS um und sehe da... Seriennummer C 56833432... Jubel... Und schon weg in den Computerladen, eine Import-CD gekauft. Daheim das Ganze ausprobiert, aber nix tat sich. Die CD drehte munter ihre Runden, doch der Hauptbildschirm verschwand nicht. Entweder kann ich nicht richtig lesen oder Ihr habt da was durcheinander gewürfelt. Für eine Lösung des Problems wäre ich dankbar.

Thomas Thulke, Emmerthal

...dabei ist das Problem ist im Grunde keines. Bisher ist uns unter Dutzenden Playstations mit einer Seriennummer von 5.xxx.xxx noch keine untergekommen, die den Wechsel verweigert hat. Daß bei Dir die Prozedur nicht funktioniert, kann entweder an Deiner speziellen Import-CD oder auch an der Playstation liegen. Mit der Aussage

"unter 6.000.000" bezogen wir uns auf einen vielfach bestätigten Erfahrungswert. Gerüchte beziffern die genaue Umstellung des Betriebssystems auf die Seriennummer 5.92x.xxx. Probier' sicherheitshalber eine andere CD aus, um nicht vorzeitig aufzugeben.

Square-Sucht

Ich finde es besonders gut, daß Ihr amerikanische und japanische Spiele testet. Als Rollenspielfan ist man vor allem auf Importe angewiesen. Das Verschieben des "N64"-Erscheinungstermins schadet Nintendo sehr, es werden wohl viele potentielle Käufer abwandern. Auch ich überlege mir angesichts des Weggangs von Square die Anschaffung einer Playstation.

René

Technik-Talk

Läßt sich Sega's "Model 3"-Hardware mit der Technik des "Nintendo 64"-Systems vergleichen? Ich bezweifle, daß "Virtua Fighter 3" auch nur annähernd mit einer derartigen 3D-Grafik auf den Saturn übertragen werden kann. Und schaut man sich die ersten Screenshots von "Shadows of the Empire" an, verlangt man doch allzuerne von Konsolen- und Softwareherstellern ein Dokument, das belegt, daß sich langsame CD-ROM-Technologie aufgrund von "Full Motion"-Schnipseln und "Interactive Movies" wirklich lohnt. Anstatt grafisch abgespeckter Arcade-Rennspiele, die im wahrsten Sinne des Wortes kurzweiligen Spaß versprechen, warte ich lieber noch ein halbes Jahr. Und zwar auf eine Konsole, die hoffentlich neben ausgereifter Technik und anspruchsvollerem Spieldesign "längere Kurzweil" bietet und somit das hält, was die PR-Abteilung von Nintendo dem geneigten Spieler verspricht.

Bastian Rastätter, Rastatt-Ottersdorf

Mit Deinen Zweifeln liegst Du richtig: Es ist unmöglich, auf einer 32-Bit Heimkonsole die atemberaubenden Top-Titel wie "VF2", geschweige denn "VF3" exakt umzusetzen. Wie das Beispiel "VF2" zeigt, sind Achtungserfolge, die die wesentlichen Grafikdetails und den Spielspaß

Jetzt ist es also soweit. Der große Unbekannte im Next-Generation-Rennen hat den Schleier gelüftet, das Nintendo 64 steht in den japanischen Geschäften. Wir erwarten gespannt Eure Eindrücke nach unserem großen Einführungstest. Was balltet Ihr im Lichte der Fakten von Gerät und Spielen? Schlägt Euer Herz trotz der neuen Konkurrenz noch für die 32-Bitter? Zeit für Prophezeiungen: Was kann und wird Nintendo's Hardware-Frischling auf dem Markt bewirken?

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

- **Das Playstation Action-Replay dient nicht als Import-Adapter. Ihr müßt entweder den Wechseltrick (MANIAC 1/96) anwenden oder Eure Konsole umbauen lassen.**
- **Importe aus Japan/USA auf der Playstation laufen ausnahmslos im 60 Hz-Modus; d.h. Ihr benötigt einen Multinorm-TV oder ein RGB-Kabel, um die Spiele in Farbe zu genießen. Die Playstation schaltet softwaremäßig zwischen 50 bzw. 60 Hz um, egal, welches Grundgerät Ihr benutzt.**
- **Für das 3DO-M2 gibt's noch keine Veröffentlichungsdaten. Rechnet nicht damit, daß es noch dieses Jahr erscheint.**
- **Die neue Memory Card von Datel speichert insgesamt 120 Blocks. Ihr wählt zwischen acht verschiedenen 15-Block-Bänken den aktiven Bereich aus. Für Besitzer Speicherintensiver Software ist die ca. 80 Mark teure Card sicher empfehlenswert.**
- **Ob es einen Adapter für das "N64" geben wird, steht noch in den Sternen. Ihr könnt aber davon ausgehen, daß die bekannten Zubehör-Spezialisten an entsprechenden Lösungen arbeiten.**

erhalten, aber durchaus drin. Selbst dieser Hit ist jedoch weit von einer genauen Kopie entfernt. Die "Model 3"-Hardware ist jeder Konsole, auch dem "N64", überlegen und somit nicht einmal ansatzweise vergleichbar. Die "grafisch abgespeckten Arcade-Rennspiele" wie "Ridge Racer" oder "Sega Rally" sind Spielspaß-Garanten der ersten Garnitur, die wir nicht missen wollen. Deine Ablehnung der CD-Technologie können wir nicht ganz nachvollziehen. Was aus den CD-Konsolen herauszuholen ist, überzeugt inzwischen auch anfängliche Skeptiker. Auf der anderen Seite wird's schlechte Spiele auf jeder Konsole und auf jedem Speichermedium geben – egal ob Modul, CD oder gar Laserdisk.

Hitparade

Ihr produziert die beste Konsolenzeitschrift, die ich kenne. Ihr solltet aber noch einige Seiten für Leser-Charts opfern. Einige Fragen habe ich auch:

- Wird es eine PS-Version von "Wing Commander 4" geben?
- Wo kann man in Bielefeld englische und japanische Comics kaufen?
- Wird es "Final Fight 3" auch für die PS geben? Faris Gameel, Lage

"Einige Seiten" für Charts halten wir für übertrieben. Schreibt uns aber bitte, wenn Ihr grundsätzlich Interesse an einer solchen Rubrik hättet. "Wing Commander 4" für die Playstation ist seit längerem angekündigt und sollte bald erhältlich sein. Bei "Final Fight 3" handelt es sich um eine SNES-Eigenentwicklung, die momentan nicht für andere Konsolen umgesetzt wird. Comics bestellst Du Dir am besten über spezialisierte Versandhändler. Adressen findest Du in Comic-Fachmagazinen.



IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb, freier Mitarbeiter), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (kim), Michael Paul (pa)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-47
eMail: ManiacTobi@aol.com / M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle,
Winnie Forster, Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Resident Evil", © Capcom

Illustrationen: Roger Horvath

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG,
Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druckhaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1996 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

2nd2none	39
AB Games	67
aRJAY Games	53
BMG Interactive	99
CeBit Home	2
Centregold	100
Dynatex	67
Flying Arts	71
Freak's Shop	55
Funtronixx	39
Game Express	69
Game Castle	37
Gamestore	77
Grobis Gameshop	57
Konami	59, 61, 63
Line Edition	73
M.C. Game	57
Maro	35
Metropolis	45
Playcom	27
Silver Star Videogames	39
Test & Take	77
Theo Kranz Versand	40, 41
Tradelink	73
UFO Games	73
Video & Game	47
Virtual World	47
Virgin	19, 21
World of Games	73
Zapp Games	67



Mit Multi-Player-Simulationen, 3D-Tuning und neuartigen Controllern bereitet sich die PC-Branche aufs nächste Jahrtausend vor.

FÜR PER COMPUTER



Preisgünstige HMDisplay-Alternative: Die "Simul-Eyes"-VR-Brille kostet umgerechnet gut 200 Mark, enthält aber keinen Tracker zur Erfassung Eurer Kopfbewegung.

Im Jahr 1 nach der Veröffentlichung von Windows 95 zeigt sich die Spielebranche unerschüttert von Microsofts Plug-&-Play-Angriffen. Über kurz oder lang führt kein Weg an Windows 95 vorbei, doch zum Überbetriebssystem progressiver Spieler avancierte die Software bislang nicht. Die PC-Gemeinde ist gespalten, für Windows 95 wird nicht entwickelt, um die Qualität der Spiele zu verbessern, sondern weil die DOS-Zielgruppe mit jeder Woche gegenüber den Windows-95-Umsteigern schrumpft. Der Windows-95-Manager Bill Kozewski auf die Frage nach einem überwältigenden Windows-Spiel: „Ja, sie werden bald herauskommen. Ich habe ein paar Vorversionen von Spielen gesehen, die gerade von der Playstation konvertiert werden...“ Solange verspätete Konsolenkonvertierungen die Spielspaßspitze von Windows 95 stellen, brauchen sich Sony, Sega und Nintendo um ihren Markt keine Sorgen zu machen. Durch die Preissenkungen im Mai stimmt die alte

Formel wieder: Für den Preis eines spieltauglichen PCs erhält man zehn Next-Generation-Konsolen. Die heftigste Diskussion unter US-Spielern entbrannte nicht um Windows 95 und auch nicht ums Internet, sondern um ein Spiel das alle Rekorde bricht: „Duke Nuke'em 3D“ wurde von vielen Insidern vorschnell als Id-Kopie abgetan, entpuppte sich jedoch als 3D-Killer und Verkaufsschlager. Ein Blutbad in Super-VGA, dessen Nachtclub-Szene die Gemüter erhitze: „Schießen aufrechte PC-Spieler auf leichtbekleidete GoGo-Girls?“ lautet momentan die Gretchenfrage amerikanischer Spieler. Die „Electronic Entertainment Expo“ in L.A. (ausführlicher Bericht in der letzten MAN!AC) war nicht nur eine Software-Bühne, sondern auch ein Präsentationsort für

spieltaugliche Spezialchips. Halbleiterhersteller NEC stellt mit der "PowerVR"-Technologie 3D-Beschleuniger-Chips für PC und Automaten vor. NEC liefert bereits Bauteile für die PC-Engine, das Nintendo 64 und zahlreiche Spielautomaten und läßt dieses Know-How in die PowerVR-Technik einfließen. Compaq und VideoLogic werden den PCX1-Chip, der laut NEC eine Million texturierte und schattierte 100-Pixel-Polygone in der Sekunde bewegt, in ihren Grafikkarten vermarkten. Der PCX1 enthält einen Image Synthesis Prozessor (ISP) und einen Texture



Mit der "PowerVR"-Technologie mischt NEC ab jetzt auf dem 3D-Beschleuniger-Markt mit. Der NEC-Chip PCX-1 wird von Compaq und VideoLogic vermarktet.



Gerenderte Rückkehr: Von Activisions "Pitfall"-3D-Spiel waren in L. A. lediglich Designer-Skizzen zu sehen.

Dollar", also knapp 6000 Mark. Mit dem wesentlich billigeren VFX1 hat Forte bereits eine 3D-Brille mit Motion-Tracker für Spieler im Programm. Allein in Asien und Europa möchte Forte bis Weihnachten knapp 50.000 VFX1-Ein-

3D-Spiele, Stand der Technik: „Comanche 3“ und „Armored Fist 2“ verwenden Novalogic's „Voxelspace 2“-Technologie und unterstützen Intels MMX-Chip.

kosten. Kurioserweise wird sich in NECs eigener „PowerPlayer“-PC-Serie keine PowerVR-Technologie finden: Anfang Mai bekannte sich NEC zum „Rage“-

3D-Beschleuniger von ATI.

Trotz der hohen Fertigungskosten von 3D-Helmen und der Kritik einer besorgten Öffentlichkeit versprachen namhafte Hersteller auch auf der e3 neue HMD-Modelle. Forte, Marktführer im kleinen VR-Segment,

heiten absetzen.

Kostengünstige Tracker-Technologie, die jede Kopfbewegung erfaßt und die Grafik korrekt umrechnet, ist auf dem VR-Markt heiß begehrt: Nachdem Forte juristische Schritte gegen den Mitbewerber VictorMaxx einleitete, erstand dieser hochhoffiziell eine Lizenz um Fortes Tracker-Technologie (VOS) in zukünftigen Generationen seines „Cybermaxx“-Helm zu verwenden. Durch ein entsprechendes Software-Modul der Microsoft Game SDK sind VFX1-Helm und Fortes CyberPuck-Controller mit Windows-95-Programmen kompati-

Shading Processor (TSP). Im Gegensatz zu anderen 3D-Beschleunigern verzichtet der PCX1 auf teures Z-Buffer-DRAM und implementiert das „Hidden Surface Removal“ (Berechnen und Ausblenden verdeckter Objekte und Flächen, meist unter Verwendung eines Z-Tiefenwertes für jeden Pixel) direkt in den ISP. Das spart Herstellungskosten und verringert die 3D-Datenmenge.

Auf dem PC-Markt gelten Grafikkarten, die die Rendergeschwindigkeit auf Playstation-Niveau heben sollen, als das Zubehör der Saison. Während Intel ihren MMX-Chip ab Ende

SPREKTIVEN RSPIELER

Eine Trend-Nachlese von der „Electronic Entertainment Expo“ in Los Angeles.

des Jahres in jeder Pentium-CPU integriert (wird u.a. „Comanche 3“ und „Armored Fist 2“ unterstützt), arbeiten ungezählte amerikanische und japanische Firmen an 3D-Beschleunigern in Steckkartenform. Der NEC-Chip gilt als die von japanischen Spieleherstellern favori-

verspricht ein VGA-kompatibles HMD (640 x 480 Pixel) mit Head-Tracker, das professionellen Ansprüchen genügt für „unter 3500

bel.

Eine 3D-Alternative für 180 Dollar liefert StereoGraphics: Deren SimulEyes' VR-Brille wird

KOMMERZIELLE SPIELPLÄTZE IM INTERNET

Durch chaotische Gebührenstruktur und schwankende Übertragungsraten gilt das Internet als unzuverlässiger Träger für Multi-Player-Spiele – das ist der Grund, wieso sich der Spieldienst Dwango auf ein eigenes Netzwerk verläßt. Doch mit neuartigen Technologien beweisen US-Netzspezialisten, daß sich das WWW als Deathmatch-Arena vortrefflich eignet. Nach Betatests wollen Firmen wie TEN und MPath noch in diesem Jahr US-weite Multi-Player-Gefechte starten. Was bieten die Online-Dienste und was kosten sie dem amerikanischen Spieler?

MPath

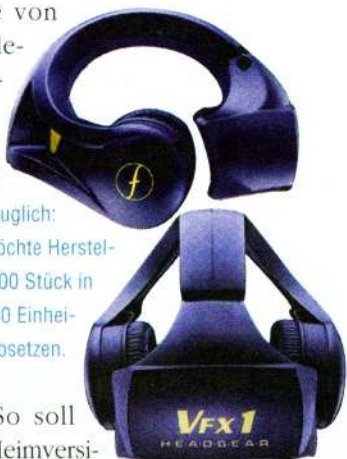
WWW.MPLAYER.COM

Wer steckt dahinter? Das sechsköpfige Management-Team um President und CEO Paul Matteuci besteht aus Industrie-Veteranen, die davor bei Firmen wie

SuperMac, Adaptec und dem Imagination Network in führenden Positionen tätig waren. Unter Spielern bekannt ist MPath-Mitbegründer Brian Moriarty, der nach mehreren Infocom-Textadventures für LucasArts und Rocket Science als Spiel-Designer arbeitete. Neben kleineren Investoren engagiert sich SegaSoft (ein Sega-Joint-Venture, das sich auf die Entwicklung und Vermarktung von Cross-Plattform-Computer- und Videospielen spezialisiert) massiv im MPath-Netzwerk. Es ist zu erwarten, daß Online-Spiele von SegaSoft exklusiv über MPath vertrieben werden. **Wie funktioniert?** Wie eine gewöhnliche Web-Seite erreichen amerikanischen Spieler MPath ab Herbst über einen beliebigen Internet-Provider. Das Rückgrat des Dienstes stellt der Netzwerk-Betreiber und -Provider PSINet, dessen Leitungen gleichzeitiges Spielen, chatten und sprechen (mittels Voxwares „RT24“) ohne Übertragungsschwankungen gewährleisten soll. 12 Dollar kostet eine Stunde Multi-Player-Vergnügen bei MPath, eine Grundgebühr wird noch nicht erhoben. **Spiele:** „Command & Conquer“ (Westwood/Virgin), „Deadlock“ (Accolade), außerdem Spiele von Blizzard, Byron Preiss, Eidos, Intracorp., Looking Glass, Maxis, New World, Reality Bytes, SegaSoft, SSI und Terminal Reality.



Mit einem Preis von knapp 1500 Mark fast schon Massenmarktauglich: Vom VFX 1-HMDisplay möchte Hersteller Forte weitere 20.000 Stück in Deutschland, sowie 20.000 Einheiten in Asien absetzen.



sierte Lösung. So soll z.B. die einzige Heimversion von „Rave Racer“ die PCX1-Karten von Compaq und VideoLogic unterstützen. Mit Activision, Looking Glass und Mindscape haben auch US-Hersteller Interesse bekundet.

Laut NEC kostet der PCX1 (TSP und ISP, jeweils mit 66 MHz getaktet) in der Fertigung rund 50 Dollar. Zusammen mit ein oder zwei MByte Texture-Speicher werden die Direct-3D-kompatiblen Plug&Play-Karten unter bzw. (mit zwei MByte) knapp über 100 Dollar



von den Flugsimulationen von NovaLogic, Renderwares Verité-3D-Beschleuniger und – ab Ende 96 – auch von Apples Draw-Sprocket 1.1-API unterstützt.

Mit HMD-Displays möchte sich Thrustmaster, die erste Adresse für High-End-Controller, nicht befassen: Neben robusten Piloten-Sticks, Pedalen und einem ausgewachsenen Cockpit für rund 3.000 Mark hat der Hersteller jetzt eine witzige Tastatur-Erweiterung im Programm: Für 40 Dollar erhält der PC-Besitzer zwei seitliche Flipperknöpfe und sogar die Möglichkeit, durch Rütteln an der Tastatur die Tilt-Funktion des Flippers auszulösen.

Statt auf Motion-Tracker richtet Thrustmaster seinen Erfinderblick auf Force-Feedback-Mechanik. Zusammen mit dem Hydraulik-Spezialisten Cybernet entwickelt Thrustmaster einen Nachfolger zum „Formula T2“-Renn-Controllerset, das Euch jede Asphalt-Unebenheit spüren läßt. Das noch unbenannte Force-Feedback-Lenkrad soll im

Ideal für Multi-Player-Netzwerkschlachten, ideal für 3D-Beschleuniger: Eine spezielle „Mechwarrior 2“-Version unterstützt ATIs Rage-3D-Chip, eine andere Version des Activision-Spiels läuft auf dem DWANGO-Netzwerk. Saturn und Playstation-Versionen sollen noch dieses Jahr erscheinen.



Oktober ausgeliefert werden. Ein Preis wurde nicht bekannt.

Unter den Bergen neuer PC-Spiele erweckte ein Spiel des Hitachi/Denon-Joint-Ventures Afoon unsere Aufmerksamkeit. „The Legend of Eden 2“ ist ein explosiver Vertikal-Scroller exklusiv für Windows 95, an dessen Sound u.a. der japanischen Film- und Studio-Musiker Riuchi Sakamoto werkelte. *wi*

Stan Lee und einige seiner Kollegen tummeln sich jetzt auf Byron Preiss' „Virtual Comics“-Seite im WWW.

DWANGO WWW.DWANGO.COM



Wer steckt dahinter? Dwango ist das Wide-Area-Spielenetzwerk der Firma Interactive Visual Systems, einem Hersteller von POS- und POI-Terminals. Dessen Gründer Robert Huntley und Programmierer Kee Kimbrell begannen mit einem Server und vier Modems. Jetzt unterhält Dwango 26 Spiele-Server in den USA und Asien – laut Robert Huntley das Fundament für eine „weltweite Spielgemeinde“. **Wie funktioniert?** Dwango steht für „Dial-Up Wide Area Network Gaming Operation“ und ist damit im Gegensatz zum TEN kein WWW-Dienst, sondern eine Einrichtung mit eigener, Internet-unabhängiger Infrastruktur: Wer im Einzugsbereich einer Großstadt lebt, erreicht einen von 30 Dwango-Server mit einem lokalen Telefonanruf. Alle anderen zahlen zusätzlich zu den Monatsgebühren (8 Dollar für 5 Stunden, jede weitere Stunde zirka 1,5 Dollar) die Kosten für ihr Ferngespräch. In Brasilien, Korea und Japan werden noch in diesem Jahr Dwango-Server eingeweiht, europäische Einwahlknoten sollen 1997 installiert werden. Seit kurzem kann ein neues Windows-95-Interface für Dwango („Dwango 95“) über www.dwango.com kostenlos bezogen werden. **Spiele:** alles von id-Software (u.a. „Heretic“ und „Hexen“), „Terminal Velocity“, „Mechwarrior 2“, „Warcraft 2“, „Descent 2“ und „Strife“.

ENGAGE

Wer steckt dahinter? Engage wurde vom amerikanischen Software-Hersteller Interplay als Plattform für die Online-Versionen populärer Spiele aus eigener Produktion gegründet. Engage-President Jeff Liebowitz arbeitete bereits für AT&T am Imagination Network. Momentan befindet sich Engage im hundertprozentigen Besitz von Interplay. Insider erwarten jedoch den baldigen Verkauf an eine branchenfremde Firma – denn erst mit den Spielen anderer Software-Hersteller kann ein ausgewachsener Online-Dienst sein volles Potential entfalten. **Wie funktioniert?** Engage wird nicht nur über das Internet, sondern auch über die kommerziellen Dienste America Online und Prodigy erreichbar sein – das erleichtert die Abrechnung, denn die Engage-Gebühren sind mit den AOL- und Prodigy-Kosten bereits abgedeckt. Wieviel „unabhängige“ Internet-Spieler für Online-Action mit den überarbeiteten Interplay-Titeln zahlen müssen, steht noch nicht fest. **exklusive Spiele:** „Descent Online“, „AD&D: Descent to Undermountain“, „Advanced Dungeons & Dragons: Dragon Dice“, „Castles: Siege & Conquest“, „Battlechess 4000“, „The United States Chess Federation“, „Shattered Steel“, „MUD 2“ (alle Interplay, sieben weitere Titel bis zum Jahresende)

TOTAL ENTERTAINMENT NETWORK WWW.TEN.NET

Wer steckt dahinter? TEN entstand aus der Vereinigung der Online-Firmen Planet Optigon und Outland. Das Gründungskapital stellte die Multimedia-erfahrene Investoren-Gruppe „Kleiner Perkins Caufield und Byers.“ Mittlerweile haben sich weitere Firmen an TEN beteiligt, das mit Software Creations (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Spieleentwickler) die größte Mailbox der Welt übernahm. Das zehnköpfige Management stammt aus der Spiele- und Online-Industrie: CEO und President John W. Heistand kommt von Electronic Arts, wo er u.a. für Marketing, Promotion und PR zuständig war. TEN-Redaktionsleiter Daniel Goldman arbeitete als Chef der Entwicklerfirma Optigon für Maxis und lieferte PC-, PC98- und FM Towns-Versionen einiger Spiele der Sim-Serie. Im TEN-Management findet sich Janice Linden Reed, eine Video- und Computerspiel-Designerin, mit dem ehemaligen Novell-Manager Torkildson ein Netzwerkspezialist, mit Erick Hachenberg ein Software-erfahrener Jurist, der davor Electronic Arts vertrat. **Wie funktioniert?** Das Total Entertainment Network ähnelt einem großen Internet-Provider und behauptet, daß sich bereits 90% der US-Bevölkerung in Reichweite von einem der über 200 lokalen Einwahlknoten befinden. Einmal angewählt, installiert sich die TEN-Software automatisch auf dem PC des Spielers. Danach wird mit einem Mausklick auf das TEN-Icon die Verbindung zum nächsten Server hergestellt. Netscape's Navigator ist in der TEN-Software serienmäßig integriert. Um Jugendschutz-Problemen aus dem Weg zu gehen, startet TEN Ende des Jahres als „ab 18“-Dienst. Als Gebühren fallen die Provider-Kosten und die TEN-Gebühren (10 Dollar für fünf Stunden, 3 Dollar für jede weitere Stunde) an. **exklusive Spiele:** „Blood“ und „Shadow Warriors“ (alle 3D Realms), „Confirmed Kill“ (Domark), „Dark Sun Online“ (SSI), „Falcon 4.0“ (Spectrum Holobyte), „Necrodome“, „Renegade: Return to Jacob Star“ (alle SSI), außerdem (nicht exklusiv): „Deadlock“ (Accolade), „CivNet“, „Warcraft“ und „Top Gun“.



BATTLE.NET

Wer steckt dahinter? Mit „Warcraft“ stieg die amerikanische Firma Blizzard in den Entwickler-Olymp. jetzt möchte das Unternehmen (1993 gegründet) das Internet erobern. **Wie funktioniert?** „Battle.Net“ ist Blizzards Vision einer Online-Arena: Angefangen mit ihrem Echtzeit-Rollenspiel „Diablo“ sollen in Zukunft alle Blizzard-Spiele durch eine Internet-Option im Startmenü erweitert werden. PC-Besitzer, die diesen Punkt anklicken, werden automatisch mit dem battle.net-Server verbunden und treffen so auf andere Spieler, die sie zu Strategie- und Echtzeit-Duellen herausfordern können. Im Gegensatz zu TEN, MPlay und anderen Spiele-Netzwerken ist Battle.net kostenlos, lediglich die Gebühren für den Internet-Zugang müssen PC-Spieler zahlen. **Spiele:** „Diablo“

COLASER INEMMA

LASERDISC GOLDEN EYE

Premiere für den fünften Bond: Nach Connery, Lazenby, Moore und Dalton schlüpft Pierce Brosnan in die Rolle des weltgewandten Geheimagenten. In dem bislang actionreichsten 007-Abenteuer verschlägt es Bond nach Monte Carlo, in das russische St. Petersburg und auf Kuba. Ein frustrierter Ex-Kollege von Bond verbündet sich mit einem korrupten General und bemächtigt sich einer interstellaren Geheimwaffe, dem "Golden Eye". Gut und Böse werden dabei von zwei hübschen und vor allem schlagfertigen Mädels unterstützt, die sich dem Charme von Bond natürlich nicht entziehen können. Dabei spielt Brosnan ausgezeichnet, wenn auch etwas unterkühlter als Moore und Connery. Im Vergleich zu Timothy Dalton trifft er jedoch ins Schwarze: Wir rechnen damit, daß der smarte Ire noch ein paar 007-Abenteuer bestehen wird – zumal "Golden Eye" an den Kinokassen überaus erfolgreich war. Alleine in den USA spielte der Streifen über 100 Millionen Dollar ein. Die Laserdisc ist nicht nur optisch und akustisch hervorragend inszeniert, sondern bietet auch ungewöhnlich viel Supplemental. Ihr seht ein Dutzend Trailer, die halbstündige US-Produktion "The World of 007" (mit Gastgeberin Elizabeth Hurley) sowie das Tina-Turner-Musikvideo. Außerdem werden auf der Analog-Spur einige Szenen u.a. von Regisseur Martin Campbell kommentiert. Der Film an sich hätte nur drei Sterne erhalten, dank Zusatzmaterial vergeben wir jedoch einen Bonus-Stern.

James Bond: Golden Eye, NTSC, drei Seiten CLV, eine Seite CAV, Widescreen (2,35 zu 1), 130 Minuten, Dolby Surround, AC-3, THX, 50 US-Dollar.



LASERDISC STRANGE DAYS



Regisseurin Kathryn Bigelow inszeniert die Neujahresfeier 2000 als audiovisuellen Höllentrip: Straßenschlachten, Cyberspace-Junkies und korrupte Polizisten beherrschen das bildgewaltige und von Surround-FX überflutete Szenario. Auf dem Schwarzmarkt sind kabellose VR-Einheiten der Renner: Illegale Software mit außergewöhnlichen Sex-Spielchen und gewaltverherrlichenden Cyber-Trips finden reißenden Absatz. Ein Ex-Cop dealt fleißig mit, wird jedoch schon bald in den Strudel privater und politischer Machenschaften gezogen. Trotz faszinierender Story und dynamischer Kameraführung kommt "Strange Days" erst nach einer Stunde auf Touren. Nicht zuletzt die beiden weiblichen Hauptdarsteller Angela Bassett und Juliette Lewis sorgen dafür, daß anschließend die Post abgeht. Der düstere Science-fiction-Thriller aus der Feder von James Cameron wurde liebevoll auf Laserdisc gebannt, Cut-Scenes, Trailer und Production-Fotos sind als Zugabe dabei.

Strange Days, NTSC, drei Seiten CLV, 145 Minuten, Dolby Surround, AC-3, THX, Widescreen (2,35 zu 1), ca. 50 US-Dollar



LASERDISC SEVEN

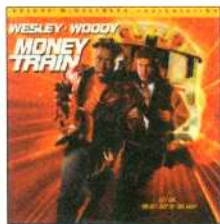


Ein hervorragend inszenierter Psycho-Thriller mit Brad Pitt und Morgan Freeman: Das smarte Cop-Duo jagt einen hochintelligenten Massenmörder, der mit sieben wahnwitzig zelebrierten Hinrichtungen sein Meisterwerk abliefern will. Ähnlich wie bei "Schweigen der Lämmer" erschafft Regisseur David Fincher ("Alien 3") eine beklemmende Atmosphäre, die der brillanten Story vollauf gerecht wird. Gutes Bild, perfekter Sound.

Seven, NTSC, zwei Seiten CLV eine Seite CAV, 127 Minuten, Dolby Surround, AC-3, Widescreen (2,35 zu 1), ca. 50 US-Dollar



LASERDISC MONEY TRAIN



Wesley Snipes und Woody Harrelson mimen zwei ungleiche Brüder, die sich als coole Polizisten durchs Leben schlagen. Sie haben Streß mit ihren Vorgesetzten, verlieben sich in dieselbe Frau und rauben schließlich den "Money Train" aus. Der magere Action-Streifen kommt erst in den letzten 20 Minuten auf Touren, die Soundkulisse ist ebenso trist wie Handlung und Spannungskurve. Nur für überzeugte Fans der beiden Hauptdarsteller.

Money Train, NTSC, eine Laserdisc CLV, 110 Minuten, Dolby Surround, THX, Widescreen (2,35 zu 1), ca. 35 US-Dollar



VHS-VIDEO X-FILES/AKTE X



Nach der brillanten "Ungeöffneten Akte" ist mittlerweile das zweite von vier geplanten VHS-Videos mit "X-Files"-Folgen erschienen. Auf Kassette Nr. 2 schlummern die beiden erstklassigen Episoden "Tooms" und "Squeeze". Die Videos gibt's sowohl als England-Import (u.a. bei WOM) als auch in deutscher Sprache. Die Bänder sind übrigens inhaltlich nicht kompatibel mit den US-Laserdiscs und bieten andere Folgen der Kult-Serie.

X-Files / Akte X, PAL (englisch oder deutsch), VHS-Videokassette mit zwei Folgen, Dolby Surround, ca. 90 Minuten, Vollbild, 30 bis 40 Mark





TRADING CARDS

DRAGON BALL Z

Fans von Trading Cards haben gegenüber amerikanischen und japanischen Sammlern das Nachsehen: Außer Basketball-Karten findet Ihr an deutschen Kiosken kaum eine Alternative zum legendären Briefmarkensammeln. Doch jetzt kommen zumindest Fans der ulkigen "Dragon Ball Z"-Serie auf ihre Kosten. Mit prunk-

voll leuchtendem Metallikdruck, englischen Infos zu Charakteren und Episoden sowie Schutzfolienüberzug wirken die Karten sogar edel, was man von den Anime-Konkurrenten Akira und Co. nicht behaupten kann. Wer loslegen will, greift zum Telefon und klingelt bei ACOG (Tel. 02626/1320) Sturm. oe



ANIME-SERIE

VAMPIRE PRINCESS
MIYU TEIL 1-4

Nach langer Mystik-Abstinenz kommen Anime-Fans wieder in den Genuß einer beklemmenden Geistergeschichte in der Tradition von "Doomed Megalopolis" und "Judge". Regisseur der vierteiligen Serie auf zwei Videokassetten ist Toshiro Hirano, Japano-Fans als Macher des mittelmäßigen Mechspektakels "Dangaioh" bekannt.

Der Titel der Miniserie läßt die Dämonenjägerin Miyu als Hauptdarstellerin vermuten, doch eigentlich steht das junge Medium Himiko im Mittelpunkt der mystischen Geschichte: Himiko befaßt sich mit von Dämonen besessenen Menschen und versucht, diese von ihrem Bann zu befreien. In der ersten Episode stellt sie einem mordenden Dämon nach, der von

Seit Miyu in ihrer Jugend Lavas Blut trank, ist ihr der silberhaarige Dämonengott als ewiger Beschützer verbunden.

der Ehefrau des verzweifelten Kyoto Besitz ergriffen hat. Bei ihrem Vertreibungsritus trifft sie auf die Dämonenjägerin Miyu und ihren Beschützer Lava, die als Vampir- und Dämonen-Duo ebenfalls den Geistern nachstellen. In den folgenden Episoden befassen sich die drei nur nebensächlich mit der Geisterjagd, Schwerpunkt der unheimlichen Story ist die Vergangenheit von Miyu, die Ihr zusammen mit Himiko Schritt für Schritt ergründet.

"Vampire Princess Miyu" lebt von seinen tristen Bildern, die eine unheimliche Stimmung verbreiten. Die englische Synchronisation ist dabei leider recht dilettantisch; Steht Himiko in einer Menschenmasse, sind weder Hintergrundrauschen noch Alltagsgeräusche zu hören. Langwieriges Palaver um den heißen Brei, die teilanimierten Szenarien



Nachdem Miyus Beschützer Lava verbannt wurde, will sich ein mächtiger Dämonen-Gott an Miyu vergreifen: Die einzige Rettung ist Himiko.



und elanlosen Bewegungen der Akteure lassen Euch kaum in der ohnehin suspekten Geschichte Fuß fassen. Im Vergleich zu den schwungvollen Magiegefechten und der realitätsbezogenen Geschichte um Magiemeister Kato wirkt die zierliche Miyu wie ein Zauberlehrling. oe



Manga/ACOG (Tel. 02626/1320),
2 Teile ca. 55 Minuten,
englisch,
Teil 3 & 4 ab
12 Jahren

SOUNDTRACK

Kamen bisher die Fans von "Ridge Racer", "Final Fantasy" und "Castlevania" in den Genuß von Sound-CDs, werden jetzt die Sega-Fans bedient: Auf drei Compilations findet Ihr Saturn- und Automaten-Tracks Eurer Sega-Liebliche. Wer am liebsten auf der Autobahn aufgemotzte Opel versägt, dem empfehlen wir die "Rega Rally"-Sound CD für knapp 60 Mark. Zum heimischen Karate-Training eignet sich die "Virtua Fighter"-Doppel CD für 79 Mark: Inspiriert der Sound von Teil 1 und 2 vielleicht zu geheimen Combos? Toternst wird's bei den wuchtigen Rhythmen von "Virtua Cop": Die Doppel-CD bietet die Tracks von beiden Automaten und der Saturn-Version für 79 Mark.

Muster von ACOG.

(Tel. 02626/1320).

COMPETITION
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
COMPL



VIRTUA
COP
SOUNDTRACKS



Kaum zu glauben, aber wahr:
Sleepy beendet sein flottes
Lotterleben und heiratet eine
dunkle Schönheit.

ANIME-SERIE

MAD BULL 34 TEIL 4

Wenn's am schönsten ist, muß man aufhören: Die letzte Episode "Cop-Killer" der bluttriefenden Straßenbullenschlacht im berühmtesten Revier von New York City verwöhnt Actionfans nicht nur mit ausgiebigen Schießereien, sondern erstmals auch mit einer spannenden Story. Im Revier um die 34. Straße geht ein brutaler Polizistenmörder im Predator-Kampfangzug um. Nachdem Diazaburo dem unheimlichen Killer beinahe selbst zum Opfer gefallen wäre, entschließen

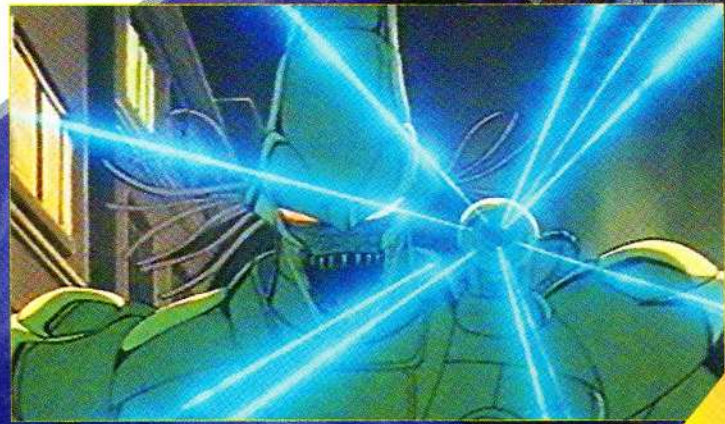
サイレン

Cinema



Geistreiche Mädchen: Der Kampf gegen Dämonen verbindet das weibliche Medium Himiko und die Dämonen-Jägerin Miyu.

Das Blitzen des Lasers ist das Letzte, was die Polizisten zu Gesicht



sich die beiden härtesten Cops der Welt, den maskierten Fiesling persönlich auszuschalten. Doch das kugelsichere Arbeitsgewand und das Fluchtgeschick des Killers erfordert besondere Maßnahmen: Nachdem der cholerische Chief kurzerhand ein Swat-Team hinzugezogen hat, fordert Sleepy den Geisteskranken per Anzeige in der Zeitung zum Mann-gegen-Mann-Duell im New Yorker Yankee-Stadion. Mit einem eigenen Kampfanzug ausgerüstet (erinnert stark an den Roboteranzug aus "Alien 2") und vom Swat-Team heimlich unterstützt, tritt er furchtlos zum finalen Duell der Serie an. Als sich der Killer jedoch als Schwester des verstorbenen Polizeikollegen Kevin Murphy entpuppt, geraten Sleepy und Diazaburo zwischen die Fronten von Polizei, Mafia und der schwarzen Rächlerin Sindy Murphy. Im letzten Teil der rabiaten Straßencop-Serie werden die Stärken der Serie ausgeschöpft: Diazaburo und Sleepy leben im Kugelhagel, Splatterfans kommen voll auf ihre Kosten. Cinema-Freaks finden Einflüsse und Hinweise auf Gewaltvorreiter



Nach den grauenvollen Polizistenmorden schreitet Sleepy zur Tat: Im Jason-Outfit mit Axt und Eishockeymaske tritt er zum Zweikampf an.

wie Alien, Predator und Dirty Harry, die Story ist zum ersten Mal nicht vorhersehbar und überrascht mit einem dramatischen wie traurigen Ende. Wer die ersten drei Teile besitzt, muß zugreifen. oe

Manga/ACOG (Tel. 02626/1320), 50 Minuten, englisch, ab 18 Jahren



SECOND HAND



Kaum ist der Sonnenbrand meines Mittelmeer-Urlaubs gelöscht, reißt mich eine Kleinanzeigen-Lavine in nächtelange Tip-Exzesse: Schuld hat nicht nur die mächtige Kleinanzeigen-Resonanz, auch die Leser, die ihr riesiges Spieleangebot mittels Abkürzungen auf den begrenzten Platz quetschen, tragen zu meiner Überlastung bei. Meine Bitte: Statt Leerzeichen auszulassen und Namen zu verstümmeln, solltet Ihr in Zukunft die Titel halbwegs ausschreiben. Und stellt bitte sicher, daß Eure Handschrift auch lesbar ist! Euer Olli!

SUCHE:

NINTENDO

Darkwing für Game Boy - Dringend! Wenn's sein muß, wir bezahlen auch Porto!
Tel. 37055 (ab 14 Uhr, Bochum, Kathrin)

Bombberman 1 für SNES. Tel. 09191/97269

Fire Emblem 2!!! Zahle sehr gut! Verkauft außerdem SNES- & PSX-Games.
Tel. 0881/637695 (oder 09543/7406)

Kaufe **Neuheiten & Komplett-Sammlungen** für SNES, MD, GB usw. Suche auch Sony PSX & Saturn mit Spielen.
Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Preisgünstige SNES-Spiele - Angebote mit Preisangabe bitte an Markus Wehrstedt, Ostrauerstr. 18, 06231 Bad Dürrenberg

SMW2, DKC2, NHL '94 (!), ISS, ISS DLX, Mario Kart, Sensible Soccer, RRR... Verkauft/tausche Mario World, Mario Allstars, Blackhawk, F-Zero, Donkey Kong Country, NFL '95 (Madden) & NHL '96 (us).
Tel. 039408/5370 (Mo-Do ab 16 Uhr)

SNES, NES & GB-Spiele, auch mit Gerät. Biete PSX & Saturn mit Spielen, tausche auch Spiele einzeln.
Tel. 05561/3094 (Dieter)

Suche alle **Codes & Paßwörter** für bekannte 3D-Ballerspiele (SNES). Wer kann mir helfen? Tel. 05971/53314 (ab 14 Uhr)

Virtual Boy-Spiele - Zahle gut oder tausche gegen PS-Spiele! Tel. 06578/258 (Percy)

SEGA

(Ver)kaufe & tausche Saturn-Spiele. Suche fast alles, auch ältere Titel! Anrufen lohnt sich bestimmt! André Messerschmidt, Mailberggring 29c, 31840 H. Oldendorf.
Tel. 05152/3754

Für Game Gear Wonderboy 2-3, Sonic 3, Triple Trouble usw. Zahle sehr gut! Richard Hiebl, Mayerbachstr. 9, 83024 Rosenheim.
Tel./Fax 08031/88892

Für Saturn: Astal, Clockwork 1+2, Darius Gaiden, Parodius, Darkstalker2, Mega Man X3, Guardian Heroes, Virtua Cop u.a. Zahle 30-60 DM.
Tel. 0551/64138 (Andreas, Göttingen)

Günstige Saturn-Spiele (VF Remix, Daytona, Bug, Panzer Dragoon, X-Men, Darkstalkers...). Kaufe per NN oder tausche gegen Playstation- & SNES-Spiele oder das Arcade Racer-Lenkrad.
Tel. 039408/5370 (Mo-Do ab 16 Uhr)

Mega-Dringend: **MCD-Backup-Cartridge!** Kontakt: Tel. 0341/9803105 (Nicole)

Kaufe/tausche **Spiele für Saturn, SNES & Playstation.** Habe Resident Evil, Shellshock, V. Cop, In the Zone u.a. Suche Neuheiten, auch mit Konsole. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Saturn-Spiele: Parodius, Thunderhawk, Panzer Dragoon, Bug, VF Remix (jp), VF CG-Portraits. Zahle 15-45 DM. Tel. 05244/3173

PLAYSTATION

(Ver)kaufe & tausche alles für Playstation & Saturn - Games & Geräte! Habe R.Racer, D.Derby, Wipe Out, Warhawk, Virtual Fighter2 usw. 100% seriös! Suche U64!
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, evtl. Anrufbeantworter, Christian)

(Ver)kaufe & tausche PS- & PC-Games. Suche Spielerkontakte zwecks gem. Spielens, etc. (auch Sega Freaks!). Donald Appel, Brunnleweg 16, 77654 Offenburg.
Tel. 0781/475250 (Mo-Do 20-21 Uhr)

Günstige Playstation (jp!) mit Seriennummer unter 5700000 bis 350 DM mit Alien oder Resident Evil (je 50 DM mehr). Kein Bedarf an anderen Spielen! Amedeo Bova, Remscheiderstr. 25, 47807 Krefeld.

Kaufe/tausche **Playstation-, Saturn-, SNES-, Mega Drive- und 3DO-Spiele.** Spieletausch 1:1, bei Kauf ca. 40% vom aktuellen Neupreis. Schickt Eure Listen bitte an: Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin.

Kaufe/tausche ständig **PSX-Games**, nur Importe! Bin fair, ruft täglich ab 19 Uhr an:
Tel. 04153/4735 (Nino)

Modulsammlungen und Konsolen für Sony PSX, Saturn, SNES, MD etc. Kaufe auch Neuheiten für alle Systeme. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/970436 (Monika)

Neuheiten und Spielesammlungen + Konsolen für Sony PSX, SNES, GB, MD, Saturn usw. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Playstation-Spiele (Pal): Assault Riggs, Alone i.t. Dark2, Krazy Ivan & Starblade Alpha. Zahle max. 50 DM.
Tel. 020240/3500 oder D2 0172/9105023

Das PC-FX stellen wir Euch bereits in MANIAC 4/95 vor. Mit dem futuristischen Towergehäuse sieht der PC-Engine-Nachfolger fitter aus, als die Spiele es einzubalten vermögen: Die Toplader-Konsole von NEC ist mit Double-Speed-CD-ROM und 10 MBit Video-RAM auf interaktive Filme ausgelegt; Adventures im Anime-Look statt Ballerorgien und 3D-Prügeleien sind nur für Japanologen interessant. Die Software-Anbieter bescherten der PC-FX bis heute ein Mauerblümchendasein, pro Monat erscheinen in Japan etwa ein bis drei interaktive Film-Spiele.

Playstation-Spiele, u.a. Jumping Flash2, A-Train & Darkstalkers. Habe Tekken2, Resident Evil, RRRer, SF Zero & Puzzle Bubble2. Verkauft MD2 50/60 Hz mit Samurai Shodown, NBA Live 95, Story of Thor usw. für 250 DM VHB. Tel. 06142/55150

Road Rash, Rayman, Worms, Namco Museum1, Galaxy Fight, Zero Devide, Wipe Out, Street Fighter Alpha, Gex, Toshinden2 und andere bis 50 DM. Nina Wuchterl, Am Friedrich-Stein 30, 34537 Bad Wildungen

Saturn: Hang On, Panzer Dragoon2, Gradius Deluxe, High Velocity, In the Hunt, Darius. Spiele möglichst dt oder us!
Tel. 07351/21242 (18-19 Uhr)

Tauschangebot: Biete Kiste mit verschiedenen US-Comics (z.B. Spawn 1-25, Shadowhawk 1-10 usw.) im Gesamtwert von ca. 900 DM gegen eine PSX mit Zubehör und Spielen. Angebote bitte unter Tel. 06322/65428 (Andreas)

Tausche PS-Spiele. Habe z.B. WC3, Tekken, Krazy Ivan. Suche andere PS-Spiele.
Tel. 0391/7316271

Tausche SNES + 2 Pads + 3Spiele, Mega Drive + 6 Spiele (z.B. Sonic 1+3, Virtua Racing) + Pad, neues 32X gegen Playstation.
Tel. 07142/66360 (Thomas)

View Point, Raiden Projekt, Ridge Racer Revolution, Need for Speed & Myst. Suche außerdem Wipe Out für Saturn!
Tel. 07351/21242 (18-19 Uhr)

EXOTEN

Jaguar tot? Nicht bei mir! Suche **Module & CDs.** Suche auch **Vectrex-Module.** Bitte nur komplette Spiele (mit Verp., Anleitung, Overlay usw.) in gutem Zustand anbieten. Antwortgarantie! Micha Zandt, Hölderlinstr. 7, 73084 Salach

Neo Geo CD + Fatal Fury + Pad für 250 DM & Neo Geo (Modul) + 13 Games (F.Fury2, JJ Kid, C.Swords, M.Lord usw.) für 800 DM. Suche Amiga 500!!!
Tel. 02861/1544 (ab 18 Uhr)

Neo Geo CD-Spiele: Suche Robo Army, Viewpoint, Cyberlip, Puzzled, Panic Bomberman, Windjammers. Tausche Art of Fighting 2 & World Heroes 2 Jet gegen jeweiligen Vorgänger. Verkauft diverse aktuelle Titel.
Tel. 0466/4430

PCFX-32- und PC-Engine-Games (Cards + CDs), Mags & PC-Engine-Bibel. Suche japanische **Musik-CDs** (FF, Dracula X usw.). Verkauft Arcade-Platinen! Tel. 02381/57319 (Fax 161459, nach 16 Uhr, Jan)

Kaufe ständig **Neo Geo-Module:** Suche zum Beispiel Viewpoint, Baseball Stars 2, Sengoku 2, Trash Rally, Mutation Nation, Last Resort, Top Hunter, Art of Fighting 1, King of Fighters 94 & King of Fighters 95.
Tel. 05361/78914 (ab 19 Uhr, Holger)

Tausche & Verkauft Jaguar + 7 Spiele + Zubehör gegen Sega Saturn oder Playstation oder verkaufe für 700 DM. Super: Lege noch 6 SNES-Spiele drauf!!! Tel. 04106/68842

SONSTIGES

(Ver)kaufe/tausche Spiele & Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Animes, kaufe Appleseed, Battle Angel Alita, Street Fighter usw. Schickt Eure Listen an: Chun Wan Cheung, Schillerstr. 5, 32052 Herford.

Kaufe **Mega Drive-Module.** Suche auch King of Fighters 95 & Pulstar für Neo Geo CD! Angebote an: Tel. 0621/152289 (Fax 25057)

MANIAC Ausgabe 7/95. Zahle bis zu 15 DM. Sedat Serin, Strahlwerkstr. 89, 44145 Dortmund.

PSX und Saturn-Games!!! Suche billige Geräte (dt, us & jp!!!). 100% zuverlässig, ruft an: Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

PSX, Saturn, N64 & Jaguar-Besitzer: Werdet Mitglied im **Next Generation-Club.** Infos gegen 1 DM Rückporto anfordern. Mische Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532 (ab 18 Uhr)

Saturn, Playstation, 3DO, Multimega, Neo Geo CD (Frontlader), MD1 + Mega CD! Suche auch diverse Spiele für MD + MCD! Verkauft ca. 240 Mega Drive + MCD-Spiele, 10 Saturn + 10 3DO-Spiele (evtl. auch Tausch). Tel. 02421/770061

Saturn, PSX & SNES-Konsolen & Spiele. Bitte nur Pal, bis gleich!
Tel./Fax 04141/44326 (10-18 Uhr, Achim)

Tausche Spiele für PS, Saturn, SNES und PC CD. Kaufe/tausche **Animes** jeglicher Art. Suche z.B. Cockpit, UY etc. (NTSC + Pal). Evtl. N64. Jan Freise, Ehst 1, 25881 Tating. Tel. 04862/17337. Email: Jan.Freise@t-online.de

Tausche Wing Commander 3 für PSX gegen Tekken, aber nur CDs im Topzustand! Tel. 02151/314055 (Di-Do 20-22:30 Uhr, Wolfgang)

Komplett bestückte CD-Rom Platine für das Goldstar 3DO (GDO-202) oder das komplette CD-Laufwerk. Tel. 05551/51371 (Andreas)

Tausche **interessante ASCII-Texte und Public Domain-Tools** für Konsolen-Programmierung, Entschlüsselung und Konvertierung von Movel-Codes, Umbauten, Systeminfos, Bau- & Schaltpläne, komplette Spiele-Listen usw. für alle Konsolen (auch Oldies). Suche vor allem Infos zu 32 Bittern!
Tel. 08807/91996 (ab 14 Uhr)

Jap. **SNES-Exoten/Klassiker** (z.B. Front Mission, Go Go Dodge League, Fishing, lustige Multi-Player Games), **SNES-Pads** und **Multi-Player Adapter.** Suche außerdem **NG-CD Games** und **Manga-Filme!**
Tel. 0355/861035 (abends)

Spiele für PC-Engine/Turbo Duo (japanisch + us), sowie Jaguar, eventuell auch Konsolen oder Handhelds. Holger Ehrhardt, Eicheweg 11, 64807 Dieburg.

Ständig **Spiele, Zubehör etc.** für folgende Systeme: **Playstation, Super Nintendo, PC-Engine, Game Boy & C-64.** Angebote bitte an: Gunnar Harbeck, Brook 13, 24641 Stuenborn (Bitte keine Anrufe!).



SECOND HAND



SEGA

MD + 2 Pads + 2 6-Button-Pads + 24 Spiele + Action Replay für 150 DM (auch einzeln, je 30-50 DM). Wolfgang Hildbrecht, Albert-Schweizer-Str. 21, 88131 Lindau. Tel. 08352/977153 (ab 16 Uhr)

MD + 32X + 17 KD + 32X-Spiel + 2 Pads, alles 100% ok, für 550 DM. Hardy Schwarz, Friedenstr. 9a, 63071 Offenbach

MD + MCD + 32X + Pad + 6B-Pad + Action Replay + 32X-Spiele (After Burner, Star Wars, Stellar Assault u.a.) + 4 MCD-Spiele (Sonic, Star Wars, Tomcat & Road Avenger). Preis Verhandlungssache. Tel. 0351/2527040 (18-20 Uhr)

MD-Spiele: Phantasy Star3 (incl. Hintbook) und 4 (us, mit Adapter), Story of Thor & Shining Force 1+2. Tel. 09943/3993

MD2 + 2 Pads + Game-Adapter + 26 Spiele (z.B. Solei, Landstalker, Dune2, Sonic3, Virtua Racing, Pitfall, Bloodshot, Stargate, Road Rash3, T2, Zombies usw.) für nur 750 DM. Tel. 03916/210464 (ab 18 Uhr, Matthias)

MD2 + 3 Spiele (NBA Live'96, Mickey Mouse, Sonic2), gut erhalten für 300 DM. Tel. 02104/39669 (ab 15 Uhr, Florian)

MD2 + CD2 incl. 12 MD-Spiele + 2 Pads + Infrarot-Pads + 6 CD2-Spiele + 2 Prügelspiele für 600 DM. SNES + 2 Pads + 11 Spiele für 500 DM VB. Alles komplett für 1050 DM VB. Tel. 07264/3034 (ab 17 Uhr, Holger Strassner)

Mega CD2 + 17 Topspiele + CDX-Adapter + Demo CD + Buch. Alles wie neu, mit Anleitung, Anschlusskabel und Netzteil. Nur komplett für 570 DM. Tel. 09971/32769

Mega Drive + 2 Pads + Virtua Racing + 32X + Star Wars Arcade + Space Harrier + einem weiteren Superspiel, alles mit Verpackung für 500 DM. Tel. 0209/71386 (17-18 Uhr, Thorsten)

Mega Drive + Mega CD + 32X & 15 Spiele für 599 DM. Tel./Fax 05303/3117 (ab 19 Uhr, Jannis)

Mega Drive-Spiele: Primal Rage, Stargate etc. Tel. 0221/386814

Mega Drive2 + Mega CD + 91 Spiele (alle mit org. Verpackung und Anleitung) + 2 Pads, NP über 10000 DM. Preis VHS. Tel. 07951/41213

Mega Drive2 mit 11 Spielen (z.B. Fifa'95, NHL'95, Sonic3, Hardball 94, F1, Aladdin) und 2 Pads VB 500 DM. Tel. 02325/71427 (nach 19 Uhr)

Org. **Saturn Controller** für nur 4 DM und 1 DM Porto & Versand. Schickt Eure Adresse & 5 DM an: Boris Schuffert, Siemendwerderweg 41, 13595 Berlin.

Saturn + 2 Pads + 9 Spiele (z.B. Sega Rally, Thunderhawk2, VF Remix usw.) für 799 DM. Schreibt an Dirk Roedszus, Dorfstr. 7, 23948 Weizn

Saturn-Games: Fifa Soccer'96 (dt), 45 DM, Hang On GP'95 (jp) 35 DM. Tausche auch, suche Astal, Virtua Racing, Clockwork Knight1, X-Men (egal ob dt-us-jp). Tel. 0611/807768 (Dennis)

World Advanced Military Commander auf Saturn für 40 DM! Tel. 07141/80166 (ab 18 Uhr, Tomek)



MANIAC-Fans der ersten Stunde erinnern sich: In MANIAC II/93 stellen wir Euch den "Barcode Battler" als Handheld-Alternative vor. Während in Japan das Barcode-Fieber ausbrach, flopte das Rollen-spiel-ähnliche Kampfsystem mit unerschöpflichem Krieger- und Item-Nachschub in Deutschland: Code-Kämpfer sammeln fleißig die Strich-codes von Verpackungen und füttern damit ihre Konsole. Euer Handheld errechnet aus den Codes Krieger oder Magier mit persönlichen Eigenschaften, manche Codes dienen auch als Energie-Reserve oder magisches Power-Up – möge der mächtigste Barcode gewinnen. Japanische Barcode-Fanatiker wurden übrigens mit einem Barcode Battler-Modul für das Super NES belohnt.

Saturn-Games: Int. Victory Goal, Virtua Fighter (beides Pal) & Sega Rally (us). Verk. auch MD + Spiele (15-35 DM). Tel. 0621/553621 (ab 14:30 Uhr, Maik)

Saturn-Spiele: Shinobi X 55 DM & Sim City2000 70 DM. Tel. 06436/3830 (Matthias Horn)

Saturn: Myst, NHL Hockey etc. je 65 DM, Sega Rally 75 DM. PSX: Ridge Racer, D.Derby, Th.Park, Fifa Soccer, Off World etc. je 65 DM. CDI: Filme je 35 DM, Spiele je 55 DM. 32X-Spiele: 55 DM, 3D 150 DM. Tel. 030/6258637

Saturn: Panzer Dragoon2, Toshinden Remix, Streetfighter Movie, Bug, Clockwork Knight2, Rayman, Backup-Memory je 50-80 DM. Habe auch Top-aktuelle Neo Geo CDs (auf Anfrage). Tel. 0466/4430

Sega Saturn + 2 Pads + Memory Card + 6 Spiele (u.a. Virtua Cop + Pistole, Sega Rally). Preis nach VB, nur komplett! Tel. 06351/42242 (ab 18 Uhr, Jens)

Sega Saturn + 2 Spiele für 450 DM (Mit Garantie). Tel. 04321/25762

Sega Saturn + Pad + Speicherkarte + 6 Spiele (Fifa'96, Daytona USA, Thunderhawk2, Myst, Sim City2000 und Theme Park) nur zusammen für 900 DM. Tel. 08633/7536 (ab 17 Uhr, Tom)

Sega Saturn RGB us +2 Pads + 9 Spiele + Pro Universal Adapter! Preis bei Anruf, bei Abholung Preisreduzierung & Kann Gerät auch vorbeibringen (Raum Stuttgart). Tel. 07161/37511 (nur Sa-So 14-20 Uhr)

Ständig Saturn-Spiele: Markus Rief, Kehrstr. 5, 82433 Bad-Kohlgrub. Tel. 08845/9547

Tausche/verkaufte **Sega Saturn Multinorm** (50/60 Hz) + RGB-Kabel + Hifi + 2 Pads + 3 Topspiele gegen gleichwertige Sony PSX (nur 60 Hz). Tel. 07131/484680 (Mo-Fr ab 17:30 Uhr)

PLAYSTATION

Tausche **PS-Spiele!** Habe WC3, Worms usw. Suche True Pinball, RRR, Negcon Pad, Lenkrad usw. Verkaufe Komplettsammlungen von Videomagazinen oder tausche gegen PS-Spiele! Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr, Stefan)

Parodius (japanische Version), originalverpackt für 60 DM VHB. Tel. 0171/8225144 (Markus)

Playstation (Pal) + 2 Pads + Memory Card + RGB-Kabel + 18 Spiele für VB 1500 DM. Tel. 07731/53431

PSX-Spiele: Total NBA 50 DM, Actua Soccer 40 DM, NBA in the Zone 60 DM, Warhawk 50 DM, Starblade 35 DM, NBA JAM 30 DM, Biohazard, Tekken2, Alien Trilogie & Impact Racing. Tel. 08621/62795 (Ilyas)

Discworld, Alien Trilogy, Alone in the Dark2, Ridge Racer2 (alle deutsch) für je 60 DM. Tel. 06356/8521 (ab 17 Uhr, Freddy)

(Ver)kaufe & tausche **PS- & Saturn-Spiele.** Habe z.B. Ridge Racer2, Tekken u.a., für Saturn Panzer Dragoon, Vampire2 u.a. Ralf Langhans, Hauptstr. 8a, 56307 Dernbach.

Verkaufe oder tausche **PSX-Games:** Tekken (dt) 50 DM, Toshinden (dt) 50 DM, ESPN (dt) 40 DM, Adidas Power S. (dt) 60 DM, RRR (jp) 60 DM. Suche billiges Lenkrad & Negcon. Tel. 08631/4109 (ab 18 Uhr, Stefan)

Rayman (us), D (us) für je 50 DM. Tausche auch gegen Saturn-Spiele. Michael Heinrich, Bergener Str.2, 10439 Berlin. Tel. 030/4446444

Total NBA'96 75 DM, Thunderhawk2 60 DM & Destruction Derby 65 DM. Tel. 03921/981261 (20-21 Uhr, Ronny)

(Ver)kauf & Tausch von neuen & alten **PSX-Spielen.** Suche auch Neo Geo-Memory Card + Module + MD-Module. Verkaufe **Barcode-Battler** (Preis VHS, Top-Zustand). Tel. 04962/5655 (Frank Höfs)

Verkaufe & tausche **PS-Spiele.** habe Warhawk, Alien Trilogy, Krazy Ivan, Ridge Racer. Suche Agile Warrior, UFO, Raiden Projekt, Descent (Nur Pal!). Tel. 034206/78259 (nach 19 Uhr, Thomas the Player)

Playstation (dt, 4 Monate alt) + Memory Card + Toshinden + Rayman + Thunderhawk2 VB 700 DM. Tel. 05021/14176

Verkaufe günstig **300 Spiele!** Kaufe Spiele für PSX, suche RRR, Wipe Out, D & Alone in the Dark2. Ruft an! Tel. 08821/71473

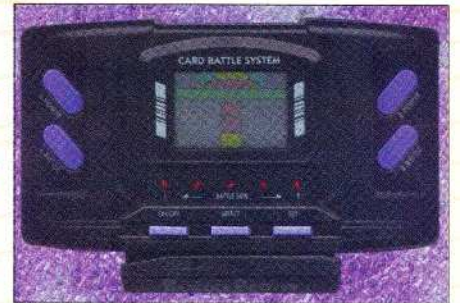
Verkaufe / tausche: NHL Face Off (us) 65 DM, beide zusammen 120 DM. Suche Po'ed, Alien Trilogy, Resident Evil, Dennis Gleitz, Am Kipput 2, 31157 Sarstedt. Tel. 05066/4914 (ab 20 Uhr)

Verkaufe & tausche: Toshinden, Total NBA'96, WWF, Wipeout, D, Worms, WC3, Alone2, Streetfighter, NBA Jam, True Pinball, Lone Soldier, Destruction Derby, Rayman, Viewpoint, NBA in the Zone, Discworld. Tel. 039408/5370 (Mo-Do ab 16 Uhr)

D.Derby 80 DM oder tausche gegen Ridge Racer Rev. (nur Pal). Tel. 05262/1776 (ab 18 Uhr, Sebastian)

Rayman für je 60 DM (beide Pal). Frank Mischke, A-Hausmannstr. 13, 04129 Leipzig

Verkaufe & tausche: Pal Magic Carpet, Fifa'96, Alien Trilogie (unzensuriert), Ridge Racer (30 DM). Suche Tekken, Total NBA'96, Destruction Derby. Tel. 04503/87148



Discworld, Warhawk je 40 DM oder 32 Fr. ASCII-Pad 50 DM oder 40 Fr. Verkaufe auch SNES-Spiele (z.B. Earthworm Jim 30DM/28Fr). Tel. 01/4225093 (Schweiz, aus Deutschl.: 00411/4225093)

Tausche Fifa Soccer 96, Total NBA & Wing Commander3 gegen Discworld (komplett deutsch), Alien Trilogie oder NHL Face Off (nur Pal). Tel. 02151/500240 (nach 17 Uhr, Stefan)

Destruction Derby, Ridge Racer & Tekken. Alles wie neu für je 60 DM, zusammen 160 DM. Tel. 07472/91471 (Fax 91473, Joachim)

Verkaufe / tausche **PS-Spiele.** Habe z.B. Bat, Discworld, PGA 96, Worms, Rayman, Toukon Retsuden, Resident Evil. Suche F1, Fade to Black, Sampras Tennis, Hexen, Bubble Bobble Trilogie, Tekken2. Tel. 02551/80842

Playstation (jp) mit 9 Spielen (In the Hunt, Wipe Out, Tekken, 2 Demo CDs usw.), RGB-Kabel, 2 Pads & Memory Card für 600 DM. Möglichst Raum München. Tel. 089/5004505 (ab 14 Uhr, Robert)

Tekken, Wipeout, Toshinden, Air Combat, NBA-Jam, Ridge Racer, Discworld je 60 DM. Wing Commander3, Total NBA'96 je 80 DM. Mad-Catz 90 DM, 5 Spieler-Adapter 50 DM. Tel. 05625/1214 (Lars)

PSX-Spiele: Warhawk & Wipeout je 65 DM! Tel. 08131/95436 (Ludwig)

PSX-Spiele: Toshinden 70 DM, Ridge Racer 50 DM und ein 3D-Spiel. Tel. 04283/5058 (18-20 Uhr)

Verkaufe / tausche **Pal PSX-Spiele:** NBA in the Zone, Krazy Ivan, Alien Trilogie, Ridge Racer, WWF Arcade, Need for Speed (auch für PC). Suche RRR, Gex, Horned Owl, Thunderhawk2. Tel. 06531/3818 (Andreas oder Michael)

Sony Playstation + 7 Spiele (z.B. Wipeout, Ridge Racer,...) + Memory Card + Pad für 1000 DM. Tel. 02572/97780 (evtl Anruf.)

Tausche & verkaufe **PSX-Spiele!** Suche Ridge Racer Revolution, NBA Live'96 und Mickey Mania. Habe Total NBA'96, Warhawk, Road Rash & Krazy Ivan. Tel. 07332/3905 (Mo-Di, Valcav)

Playstation (RGB) mit Umbau, Memory Card, 2 Pads, Maus, 9 Spielen (incl. Discworld, RRR ua.), Demo CD mit 5 Spiele-Demos (Legal) für 900 DM VHB! Tel. 06435/1254 (Kent)

PS + 2 Pads + M. Card + RGB-Kabel + Lemmings 3D + Ridge Racer + Rapid Reload + Prügelspiel. Alles Pal incl. Anleitung, noch 3 Monate Garantie für 800 DM. Tel. 02841/50414

Alien Trilogie + Wing Commander3 preiswert abzugeben. Marco Döbrich, Eichsfelderstr. 28, 48153 Münster. Tel. 0251/795988 (ab 19 Uhr)

SECOND HAND



Frisch aus Hong Kong mitgebracht, neu und verpackt: Sidewinder (jp) Realtime Flugsimulator, Lone Soldier (Pal) unzensuriert - zwei Spiele der Superklasse. Tel. 02162/350832

Englisches **Playstation-Magazin Ausgabe 1-3** incl. Demo-CDs (laufen auf dt. Konsolen) für je 25 DM incl. Versandkosten. Tel. 02841/52015 (ab 18 Uhr, Bodo)

Sony PS + 2 Pads + RGB-Kabel + Mad Katz Lenkrad + 9 super Spiele. Spielen von us/jp-Spielen möglich, alles 6 Monate alt & kaum gebraucht für FP 1150 DM. Tel. 07072/50121 (ab 19 Uhr)

Tausche **Alien Trilogy** (e, Pal) und **Road Rash** (d, Pal), beide nagelneu gegen Wipeout, Twisted Metal oder andere. Tel. 06131/470380 oder Email: virtual110@aol.com

Verkaufe / tausche für PS: Fifa 96, Wipeout, Destruction Derby, Extreme Games für je nur 50 DM. Bei Tausch evtl. auch 2:1! Tel. 07056/1556

Verkaufe **Spiele für Playstation, Saturn, MD, MCD2**. Verkaufe MCD2-Gerät. Kaufe Spiele für PSX & Saturn, auch Geräte (nur dt!). Tel. 05494/8395 (Reinhard)

NBA Jam TE, Toshinden je 50 DM. WWF 40 DM, sowie für SNES: F-Zero, Ghoul Patrol. Game Gaer mit 12 Spielen + Zubehör 150 DM. Tel. 07251/63205

Sony Playstation (6 Monate alt, Seriennummer 5465039) + Pad + Demo CD für 350 DM. Habe auch den Antennenadapter. Meldet Euch unter: Tel. 09972/704 (Michael)

PSX-Spiele: D.Derby, Magic Carpet, Discworld, Fifa 96, Striker 96, Primal Rage, Alien Trilogy, X-Com je 69 DM, Wing Commander3 für 79 DM. Alles deutsch und ohne Kratzer. Tel. 08581/1217 (Eduard)

Playstation + Pad + Memory Card + RGB-Kabel + Destruction Derby + Fifa 96. Preis nach VB. Tel. 0365/31488 (Andreas)

PS-Spiele: Prime Goal Ex. (us) 40 DM, Krazy Ivan, Theme Park, je 60 DM. Magic Carpet, Actua (Ran) Soccer je 70 DM. Tel. 09851/1731

Tausche Alien Trilogy, Road Rash, Tekken gegen RRR, Warhawk, TW Metal, Tekken2, Toshinden2, Resident Evil, Krazy Ivan. Verkaufe außerdem Mangas. Tel. 06131/470380 oder Email: virtual110@aol.com

Tausche Playstation 100% ok mit 6 Spielen (z.B. Ridge Racer, NBA Jam, Theme Park usw.), Memory card & 2 Pads gegen Sega Saturn mit mehreren Spielen. Tel. 09544/6985 (ab 17 Uhr, Daniel)

Ganz neue Spiele zu verkaufen! Need for Speed 70 DM, Micky's wild Adventure 70 DM & Total Eclipse Turbo 60 DM. Yumaz Ak, Ostring 91, 638839 Kleinwallstadt

(Ver)kaufe & tausche **PSX-Games**. Habe Discworld & Lemmings 3D, suche X-Com & andere Games. Kaufe auch PSX-Memory Cards! Tel. 09771/995201 (15-21 Uhr)

PS-Spiele: Alien Trilogy 60 DM, BA Toshinden 50 DM (beide Pal). Verkaufe auch Sega Game Gear mit 5 Spielen für 100 DM (gut erhalten). Tel. 07633/15843 (Thomas)

Verkaufe oder tausche für Playstation: Streetfighter Movie, NBA Jam TE, Striker 96, Goalstorm und BA Toshinden. Tel. 09431/41890 (ab 18 Uhr)

Verkaufe oder tausche z.B. WWF Raw, Bat, Fifa 96, Krazy Ivan usw. Suche D, UFO, Road Rash, Magic Carpet, Lone Soldier, Thunderhawk2 & Primal Rage. Tel. 03521/734076 (ab 18 Uhr)

PSX + 2 Pads + Memory Card + TV-Adapter + DC-Box + 9 Spiele (Ridge Racer, Raiden P., Cybersled, Rayman, Toshinden, Worms, Parodius, Thunderhawk2, Need for Speed & Demo CD für 1500 DM VB. Tel. 02043/62419 (Robin)

3DO

3DO + Pal-Konverter + 14 Spiele + 2 Demos für 600 DM. Tel. 02562/1535

20 3DO-Spiele (Theme Park, Lemmings, Novastorm usw.). Tel. 04529/624 (Sönke)

3DO-Spiele: Theme Park, Total Eclipse, Fifa Soccer, Road Rash, Gex, Shockwave 1+2 & Jurassic Park. Tel. 0221/386814

Panasonic FZ 10, Pal, 6 Monate alt, Pad, SNES-Pad mit Adapter, org. Verpackung und 18 Spiele. NP ca. 2000 DM, VHB 700 DM. Tel. 06131/614275 (nach 17 Uhr)

3DO + RGB + Pad + 10 Spiele + Zubehör! Preis & Spiele bei Anruf! Suche amerikanische PC-Engine für Cards! Suche Mak-Platinen, Neo Geo-Module & PC-Engine-Spiele. Tel. 07161/37511 (Sa-So 14-20 Uhr)

20 3DO-Spiele für 850 DM zu verkaufen. Nur komplett, alle mit Anleitung & Verpackung. Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr)

Goldstar 3DO-us (funkelnagelneu), unbe-nutzt mit Garantie! 10 Spiele (gebr. ab 30 DM)!! **Neo Geo-CD** + 2 Pads + Samurai Shodown2 für 340 DM! Verkaufe auch **MD + MCD1 + Spiele!** Tel. 02421/770061 (bis 22 Uhr)

Goldstar 3DO mit den Spielen Fifa Soccer, Need for Speed, Theme Park, Wing Commander 3, Road Rash und Myst für 650 DM. So gut wie neu, NP über 1100 DM! Tel. 040/6482295 (Torben Piwitt)

Goldstar 3DO + Palwandler + SNES-Pad-Adapter + Spiele (Crash'n'Burn, Shock Wave, Total Eclipse, Panzer General, The Horde & Guardian War, 3 Spiele ohne Anleitung) für 600 DM VHB! Tel. 07145/7696

EXOTEN

Jaguar Pal mit Spielen (AvP, Defender 2000, Tempest 2000) + RGB-Kabel, alles zus. 300 DM. Tel. (D2) 0172/9105023 oder Fax 0202/400885

(Ver)kaufe & tausche **Atari Lynx- und Jaguar-Spiele**. Lynx: Toki, Battlezone 2000, Jimmy Connors, Dracula, Joust usw. Jaguar: Checkered Flag, Zool2 usw. Tel. 04131/406278

10 Neo Geo CD-Spiele für 600 DM. Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr)

Ataris technisch gutes, kommerziell aber erfolgloses Farb-Handheld Lynx ist ein solides Abspielgerät für akkurate Atari-Spielautomaten: Lynx-Fans zocken "Ms. Pac-Man", "Joust", "Xybots" oder "Stunrunner". Das angebotene "Battlezone 2000" ist ein Remake der veralteten 3D-Vektor-Panzer-schlacht "Battlezone" von 1980, die immer noch auf dem Index der BPS schlummert.

Amiga CD 32 + 2 Pads + 5 Spiele für VHB 420 DM. Alles gut erhalten! Tel. 0821/702875 (Stefan)

All-Time-Paket: SNES + 8 Spiele + 2 Pads + SMD + 3 Spiele + Pad + VCS 2600 + 10 Spiele + Stick + Mattel TVision + 11 Spiele + 2 Pads (Spiele ua. DKC, Mario Kart usw.) komplett für VHB 850 DM. Tel. 06682/1599

Neo Geo RGB + 2 Joyboards + Memory Card + 3 Spiele (Samurai Shodown, Art of Fighting, Fatal Fury Special) für 490 DM!!! Tel. 0611/602840 (Tasso)

Atari Jaguar + 2 Pads + 6 Megaspiele (z.B. Alien vs Predator, Kazumi Ninja) für nur 300 DM. Tel. 08041/3675 (Simon)

Turbo Duo-Engine + ca. 60 Hu-Cards + 25 CD's + Adapter etc. Möglichst komplett, auch Tausch gegen Sony Playstation oder Saturn. Tel./Fax 0212/208689

Spiele & Hardware für PC-Engine / Turbo Duo. Kaufe auch! Tel. 02374/850355 (ab 17 Uhr)

Neo Geo CD + RGB Kabel + Samurai Spirits2 + Art of Fighting2 + Pad! Alles neu für 700 DM oder 670 Fr! Tel. 071/3853586 (Adrian, Schweiz!)

OLDIES

Vectrex-Konsolen - Stück 130 DM! (Ver)kaufe & tausche Spiele und Zubehör für fast alle Systeme, vor allem Importe für SNES und Playstation! Tel. 0781/1664 oder Email: mchyan@t-online.de

Atari 7800: 10 Module 120 DM. Philips G7000: 4 Module 80 DM, Vectrex mit 8 Modulen, alles originalverpackt mit Anleitungen und Overlays für 450 DM. Suche Multi-mega und Oldies. Tel. 06834/697326

VCS 2600-Spiele mit Verpackung & Anleitung: Ca. 30 Stück für je 25 DM. Prügelspiel für Mega Drive 250 DM, 3D-32X-Spiel 150 DM. Diverse MD, MCD, 32X, Saturn und Playstation-Spiele Preis VB. Alles auch im Tausch! Tel. 030/6258637

Vectrex mit Mine Storm & Scramble, Intellivision mit 6 Spielen (u.a. Auto Racing) & Unimex mit 2 Kassetten (=14 Spielen). Preise VB. Tel. 04101/200805 (Stefan)

SONSTIGES

Löse meine Mega Drive + MCD Sammlung auf. Viele Top-Spiele für 30 DM. Habe auch günstig 3DO, Saturn, PSX, Game Gear & SNES-Spiele! Verkaufe SNES-Super Scope (us, mit 6 Spielen) für nur 60 DM! Tel. 0511/414899 (Thomas)

SNES 50/60 Hz RGB + UFO + 14 Spiele 670 DM. Virtua Fighter f. Saturn. 60 DM, für Playstation: Alien Trilogy 60 DM, Thunderhawk2 55 DM, Street Fighter-Movie 40 DM. Mega Drive: Shinobi, Eternal Champions, Chini Boxs usw. je 30 DM. Tel. 0731/76634

Tausche Spiele für Playstation & Animes! Tel. 06054/1759 (Sascha)

Spiele für MD, MCD, 32X, 3DO, SNES, usw. Tel. 04529/624 (Sönke)

Amiga 500 (3 MB) mit 280 Spielen, 2 Sticks, Mouse und Epson LQ 570 24-Nadeldrucker. Tel. 02407/59438

Nintendo 64, SWCDX32-2, Pionier Laserdisc-Player NTSC-CLD 704, Laserdiscs (us, Hong Kong, Japan). Heftsammlungen MAN!AC, Mega Fun, Video Games & Game Pro. Suche PSX oder Saturn. Tel. 07263/2489

SNES mit mind. 20 Games (u.a. Super Mario Kart, Breath of Fire, Final Fantasy usw.), alles Topspiele + 2 Pads + Stick für nur 850 DM. Suche preiswerte Top-Mangas wie Plastic Little. Tel. 030/4656527 (Bin)

Löse meine Mega Drive + MCD Sammlung auf. Viele Top-Spiele für 30 DM. Habe auch günstig 3DO, Saturn, PSX, Game Gear & SNES-Spiele! Verkaufe SNES-Super Scope (us, mit 6 Spielen) für nur 60 DM! Tel. 0511/414899 (Thomas)

SNES-Games: Breath of Fire, Super Metroid (45 DM). PSX-Games: Wipeout (65 DM), R. Projekt (55 DM), Motor Toon G. (45 DM/jp). Mega Drive mit Spielen (Shining Force 1-2,...) + Zubehör. Tel. 0881/637695 oder Tel. 09543/7406

SNES + Pad + 7 neue & 1 Gebrauchtspiel. Mega Drive + 2 Pads + Pad-Verl. (2m) + 5 neue Spiele. Alles 100% ok, neuwertig & originaler Verpackung. NP 1570 DM, Preis verhandelbar. Tel. 05922/4564

VHS-Splattervideo (Pal) & suche Kontakt zu Gore-Freaks!!! Tel. 08139/1720 (Fax 8794)

Nintendo 64 mit Game, Sony Röhrenprojektor in Topzustand NP 10000 DM, für 4300 DM. Heftsammlungen (MAN!AC, Videogames, Mega Fun, Game Pro). Suche PSX mit Mad Katz und F1. Angebote unter: Tel./Fax 07263/2489

Wir vom Next generation-Club bieten PSX-Besitzern monatlich die neusten Infos, Tips, Tests sowie Demo-CDs, E3-Video uvm. Call now: Tel. 02307/61532 (ab 18 Uhr) oder Email: mischamh@aol.com

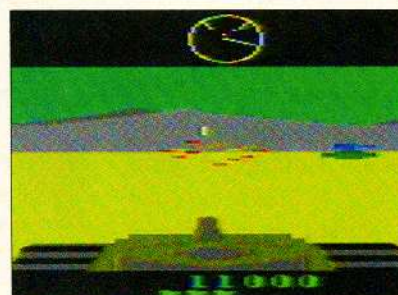
Insider Connections! Verkauf - Tausch - Helpline - Links. Saturn, PSX, N64 und Arcade - Hamburg / Hannover. Ruft an (bitte über 18 Jahre)! Tel. 05130/790485 (Jan)

MAK + Board + Pad + 6 Platinen für 600 DM. (Ver)kaufe & tausche auch Saturn & PSX-Spiele. Suche Sony PSX-Konsolen & Boards für PSX & Saturn. Bitte Angebote an: Tel. 06134/23712 (ab 20 Uhr, Ilias)

Jaguar RGB + 2 Pads + Aliens + Tempest + Iron Soldier + Missile Command usw. für 280 DM. SNES USA/RGB + Super Mario World 1-2 + Mario Allstars + Mario Kart + Probotector + Mickey Mouse + F-Zero usw. für 280 DM. Tel. 0241/520710 (abends, Holger)

Diverse Spiele für 3DO ab 20 DM, biete ebenso verschiedene Titel für Sony Playstation und Sega Saturn ab 50 DM. Biete 3DO FZ-1 + 3 Spiele für nur 450 DM. Tel. 0621/553900 (abends)

PSX: Ridge Racer (dt, kein Kratzer) für 69 DM. MD1 für 50 DM, Arcade Power Stick2 45 DM, Spiele (Prügel- & Sportspiele) 20-65 DM (alles dt). Tel. 02721/941133



8-BIT REPLAY



DER SPÄTSTARTER GAME GEAR

GAME GEAR

Hersteller: Sega, Japan

Erscheinungsjahr: 1990

Erstes Spiel: Super Monaco GP

Spieleentwicklung bis: 1996

Anzahl der Spiele: über 200

Erfolgreiche Handheld-Konsole mit Farb-Display. Technisch ähnlich dem Master System, jedoch mit besserem Sound.



Wem die Game-Gear-Module nicht reichen, der kann sich den Master-System-Adapter besorgen. Mit diesem Zubehör, das in den Modul-Schacht des Game Gear gestöpselt wird, könnt Ihr 99 Prozent aller MS-Module unterwegs nutzen. Nur bei wenigen Titeln gibt's aufgrund des kleinen Bildschirms Sichtprobleme (vor allem bei Text).

Nachdem Nintendo 1989 den Game Boy auf den Markt brachte, reagierte zwar Atari mit dem Lynx am schnellsten, doch das erfolgreichere Farb-Handheld sollte schließlich Sega entwickeln. Technisch basierte der anfangs 300 Mark teure Game Gear auf dem betagten Master System: Um die Leiterbahnen des Jahres '86 etwas aufzupeppen, spendierte Sega eine größere Farbpalette (32 aus 4096 Farben konnten gleichzeitig dargestellt werden) sowie einen Vier-Kanal-Stereo-Sound. Als hätte es eines Beweises bedurft, wurde die Kompatibilität zum „großen“ Bruder wenig später durch den Master-System-Adapter belegt.

Im Vergleich zum Vorbild Game Boy war der Game Gear technisch haushoch überlegen. Nicht nur das Farb-Display zeugte von modernerer Hardware, auch das Sprite-Handling und die Scroll-Fähigkeiten ohne allzuvielen Schliereffekte sprachen für Segas Taschenspieler. Die Leistungsdaten schlugen sich allerdings im Batterieverbrauch nieder: Sechs Mignon-Zellen reichten gerade mal für zwei Stunden Betriebszeit. Und wer schleppt schon gerne ein Netzgerät mit sich rum? Mit diesem Problem mußte auch der direkte Konkurrent, Atari's nicht minder farbenfrohes Lynx, zurechtkommen. In diesem Zweikampf der Nachzügler waren die Argumente gut verteilt: Technisch gesehen hatte Atari den furiosen 3D-Chip auf ihrer Seite, Sega wiederum überzeugte mit dem besseren Display, einer höheren Auflösung und dem kompakteren

Game-Gear-Design. Atari wiederum konterte mit einem Acht-Spieler-Netzwerk, während Sega lediglich den Zwei-Spieler-Link des Game Boy kopierte. Leider gelang es weder Atari noch Sega, viele Multi-Player-Module auszutüfteln, so daß dieser faszinierende Aspekt der Handheld-Unterhaltung bei beiden Systemen in Vergessenheit geriet. Die Restausstattung gehörte zum Standard-Equipment: Integriertes Steuerkreuz, zwei Feuerknöpfe, Kopfhörerausgang, Helligkeits- und Laustärkereglern waren Pflicht.

An der Software-Front verbuchte Atari einen kleinen Zeitvorsprung, den Sega erstaunlich lange nicht aufholen konnte. Anfangs kämpfte Sega oftmals vergeblich um Third-Party-Unterstützung – trotz beginnender Mega-Drive-Euphorie und Master-System-Erfolgen in Europa. Daß der Start des Game Gear weltweit eher enttäuschend verlief, hatte Sega jedoch selbst zu verschulden. So erschienen anfangs sehr wenige Titel und darunter befanden sich noch weniger Highlights. Solide Umsetzungen von „Super Monaco Grand Prix“ und „Wonderboy“ waren zwar erfreulich, spezielle Titel mit ausdrücklichem „Unterwegs“-Charakter konnte Sega nicht organisieren – gegen das brillante Game-Boy-„Tetris“ war sowieso kein Programmierer gewachsen. Im Lauf der Zeit gelang es Sega jedoch, dem Game Gear ein cooles, hippestes Image zu verpassen. Die entsprechenden Marketing-Kampagnen stellten die technische Überlegenheit des Game Gear geschickt in den Vordergrund, dank dem Fernseh-Tuner begriff auch der letzte, daß der Game Gear ein farbiges und kein schwarzweißes Display besaß. Spätestens 1992 war der Kampf gegen Atari's Lynx eindeutig gewonnen und immer mehr Fremdanbieter – darunter vorwiegend europäische, aber auch amerikanische Firmen – interessierten sich für den Game Gear.

So wurden bis heute über 200 Spiele veröffentlicht, die etwa 260 via Adapter verwendbaren Master-System-Titel nicht mitgerechnet. Wir schätzen, daß bis Ende '96 noch ein knappes Dutzend Neuerscheinungen dazukommen, dann wird der Game Gear endgültig zu den Akten gelegt.

Ob die farbigen Handhelds mit dem erst angekündigten, dann wieder verschobenen „Project Atlantis“ von Nintendo zu neuen Höhenflügen ansetzen, bleibt fraglich. Sega tut jedenfalls gut daran, ihre Kräfte auf Saturn & Co zu konzentrieren und nicht mit einem eventuellen Game Gear '97 wieder abzuschweifen. Die Software-Palette für den Game Gear ist insgesamt durchwachsen – mit vielen Mittelmaß-Titeln und einigen interessanten Spielen. Besonders kreativ waren

DIE BESTEN SPIELE

- | | |
|-----------------------------------|---|
| Shinobi | (Teil 1 & 2). Inhaltlich und optisch fantastische Action-Spiele nahe am „Return of Shinobi“-Meisterwerk. |
| Crystal Warriors | Cleveres Strategiespiel im Sinn von „Shining Force“. Prima Fantasy-Flair mit einem Touch Rollenspiel. |
| Wonderboy in Dragon's Trap | Intelligentes Action-Adventure mit riesigem Spiel-Areal und tollen Rätseln. Identisch mit MS-Version. |
| Aleste | Mitreibender Vertikal-Scroller von Compile. Tolle Grafik, fetzige Musik und überraschendes Level-Design. |
| Pengo | Viel zu wenig beachteter Geschicklichkeits-Klassiker: Pinguin schubst Eisblöcke in die richtige Position. |

Game-Gear-Programmierer jedoch nicht, so daß exklusive und zeitlose Werke kaum vorhanden sind. Zu 99 Prozent gibt's Um- und Fortsetzungen von bekannten Master-System- und Mega-Drive-Versionen. Neben den oben erwähnten Spielen wollen wir noch die Disney-Jump'n'Runs ans Herz legen – nicht nur die Kleinsten freuen sich über das Grafik- & Spielspaß-F Feuerwerk. mg



Eines der besten Sportspiele für den Game Gear: „Sensible Soccer“.



McDonalds-Maskottchen „Ronald“ freut sich über sein eigenes Hüpfspiel

LAST RESORT

MITMACHEN! WENN SICH JEDEN MORGEN ZWEI WASCHKÖRBE TIPS-POST ÜBER MEINEN SCHREIBTISCH HERMACHEN, BEDEUTET DAS MEIST EIN PAAR ÜBERSTUNDEN. WER MIR NOCH MEHR ARBEIT BESCHEREN WILL, SCHICKT SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) AN DIE UNTENSTEHENDE ADRESSE. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:

**CYBERMEDIA VERLAGS GMBH - MAN!AC - „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 - 86415 MERING**

STREET FIGHTER ALPHA



Wenn zwei "Street Fighter 2"-Profis gleichzeitig auf Shadowloo-Bösewicht M. Bison losgehen, ist eigentlich alles klar – denke, selbst "Ken" Christian und "Ryu" Andreas knacken den Mann im Umhang erst im dritten Anlauf. Kein Wunder: Dank mächtiger Feuerbälle, Super Kombos am laufenden Band und Teleport-Action behält Bison zuerst die Oberhand – bis Feuerball-Chris und Handkanten-Andy richtig loslegen...

Wer's selbst ausprobieren will, wählt den Arcade Mode und belässt die Cursoren auf Ryu (Spieler 1) und Ken (Spieler 2). Auf dem ersten Pad haltet Ihr L und R gleichzeitig gedrückt, betätigt \blacktriangle , \blacktriangle , laßt L und R los, drückt nochmal \blacktriangle , \blacktriangle , X und zweimal START. Auf dem zweiten Pad gebt Ihr die gleiche Kombination, drückt aber statt X das Z-Button.

1. Pad:

L + R \blacktriangle \blacktriangle , \blacktriangle \blacktriangle X START START

2. Pad:

L + R \blacktriangle \blacktriangle , \blacktriangle \blacktriangle Z START START



Wählt den Arcade-Mode und laßt den Auswahlcursor auf Ryu und Ken.



Nach Eingabe der Tastenkombination erscheint eine befremdliche Mitteilung...



... plötzlich taucht M. Bison aus dem Nichts auf und hält einen kleinen Smalltalk mit den verdutzten Kämpfern.



Hiernach dürft Ihr Bison im Teamwork auseinandernehmen – einfach macht's Euch der Oberfiesling allerdings nicht.

EARTHWORM JIM 2

SATURN Auch zum nagelneuen "Earthworm Jim 2" haben wir eine umfangreiche Tabelle mit Paßcodes erhalten. Hier unsere gesammelten Werke...



WORMS

SATURN Wer sich einen unerschöpflichen Vorrat an Banana Bombs beschaffen will, geht vor dem Spiel ins Waffenmenü (nach Anwahl der Mannschaften), bewegt den Pfeil nach rechts unten und gibt folgende Kombination ein:

✕ ■ ■ ✕ ■ ■ ✕ ■ ■

ASSAULT RIGS

SATURN Drückt während des Spiels (nicht im Pause-Modus) schnell hintereinander. Habt Ihr's richtig gemacht, erscheint die Meldung "Max Weapons added" auf dem Schirm – volle Bewaffnung.

Um Euren Panzer durchsichtig zu machen, drückt Ihr während des Spiels . Funktioniert der Cheat, erscheint wieder eine Meldung auf dem Screen.

✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕

NIGHT WARRIORS

SATURN Wem die drei Turbo-Sternchen nicht langen, der beschleunigt die "Vampire Hunter"-Kreaturen nochmals um ein paar Sekundenbruchteile. Stellt den "Turbo Speed" im Option-Menü auf einen Stern und drückt nacheinander

✕ ✕ ▶ A Z

Der Appendix-Mode versteckt sich im Options-Screen. Wählt "Configuration" und drückt die folgenden Tasten:

B X ◀ A Y

O.W.INTERCEPTOR

SATURN Wenn Ihr "Off-World Interceptor" mit reichlich Geld beginnen wollt, gebt im Optionsmenü die Kombination unten ein:

■ ✕ ● ■ ✕ ● ■ ✕ ● ■ ✕ ● ■ ✕ ● ■ ✕ ● LI

SUPER BOMBERMAN 4

SN Stefan Noga aus Weinstadt hat uns die Levelcodes zum aktuellen "Bomberman"-Spiel auf dem Super NES geschickt.

Level	Code	Level	Code
1.1	7352	2.1	7793
1.2	8831	2.2	6428
1.3	7255	2.3	8492
1.4	5714	2.4	7490
1.5	5289	2.5	4370
1.6	1352	2.6	6682
1.7	6892	2.7	4677
1.8	6722	2.8	4692

Level	Code	Level	Code
3.1	4680	4.1	5389
3.2	2247	4.2	4080
3.3	5725	4.3	2501
3.4	7821	4.4	5736
3.5	5890	4.5	3211
3.6	7258	4.6	5589
3.7	3379	4.7	8902
3.8	6009	4.8	0721

Level	Code	Level	Code
5.1	3703	5.4	4792
5.2	2679	5.5	6790
5.3	2479	5.6	1574

LONE SOLDIER

SATURN Drei hilfreiche Tastenkombinationen zu "Lone Soldier" hat uns Peter Gerster aus Hamburg geschickt:

Unverwundbarkeit

▲ ◀ ● ▲ ▶ ◀

Alle Waffen

▶ ◀ ● ▲ ▶ ◀ ▶

Level Skip

◀ ▶ ● ▲ ▶ ◀ ▶

RAYMAN

JAGUAR Wer "Rayman" mit 50 Leben beginnen will, drückt im Intro die Tasten 5, 1, 5, 2, 5, 3. Wenn Ihr alle speziellen Fähigkeiten Raymans gleich von Anfang an auskosten wollt, gebt Ihr die Kombination 1, 3, 5, 7, 9 auf dem Keypad ein.

5 1 5 2 5 3
1 3 5 7 9

TOTAL NBA '96

SATURN Jürgen Nagl aus München hat einen todsicheren 3-Punkte-Werfer auf der Ersatzbank der Vancouver Grizzlies entdeckt: Antonio Harvey solltet Ihr sofort in Eure Mannschaft integrieren. Seine "FG3-Average" beträgt 0.100, was für 100% Treffergenauigkeit steht.

MAN!AC NO. 9 ERSCHEINT AM 14.8.96

ROLLENSPIEL-REVOLUTION

Die 32-Bit-Fans klagen über Rollenspielmangel, das Software-Haus Revolution verspricht Abhilfe: Im Auftrag von Sony programmieren die Engländer das Fantasy-Spiel "Broken Sword" für die Playstation. MAN!AC sah den Designern dabei über die Schulter.

PLAYSTATION-SPIELEPARADE

Mit Preissenkungen wirbt Sony seit kurzem um neue Spieler. Damit die Kaufentscheidung leicht fällt, präsentieren wir Euch die besten Playstation-Spiele jedes Genres: Vom Beat'em-Up zur 3D-Simulation – ein Muß für jeden Sony-Fan!

Saturn: Traumpaar gegen Mario

Kurz nach der Japan-Veröffentlichung von "Mario 64" erscheint die Konkurrenz aus dem Hause Sega: Das "Nights"-Heldenduo unterzieht sich (ebenso wie Segas neuer Analog-Controller) dem unbestechlichen MAN!AC-Test.



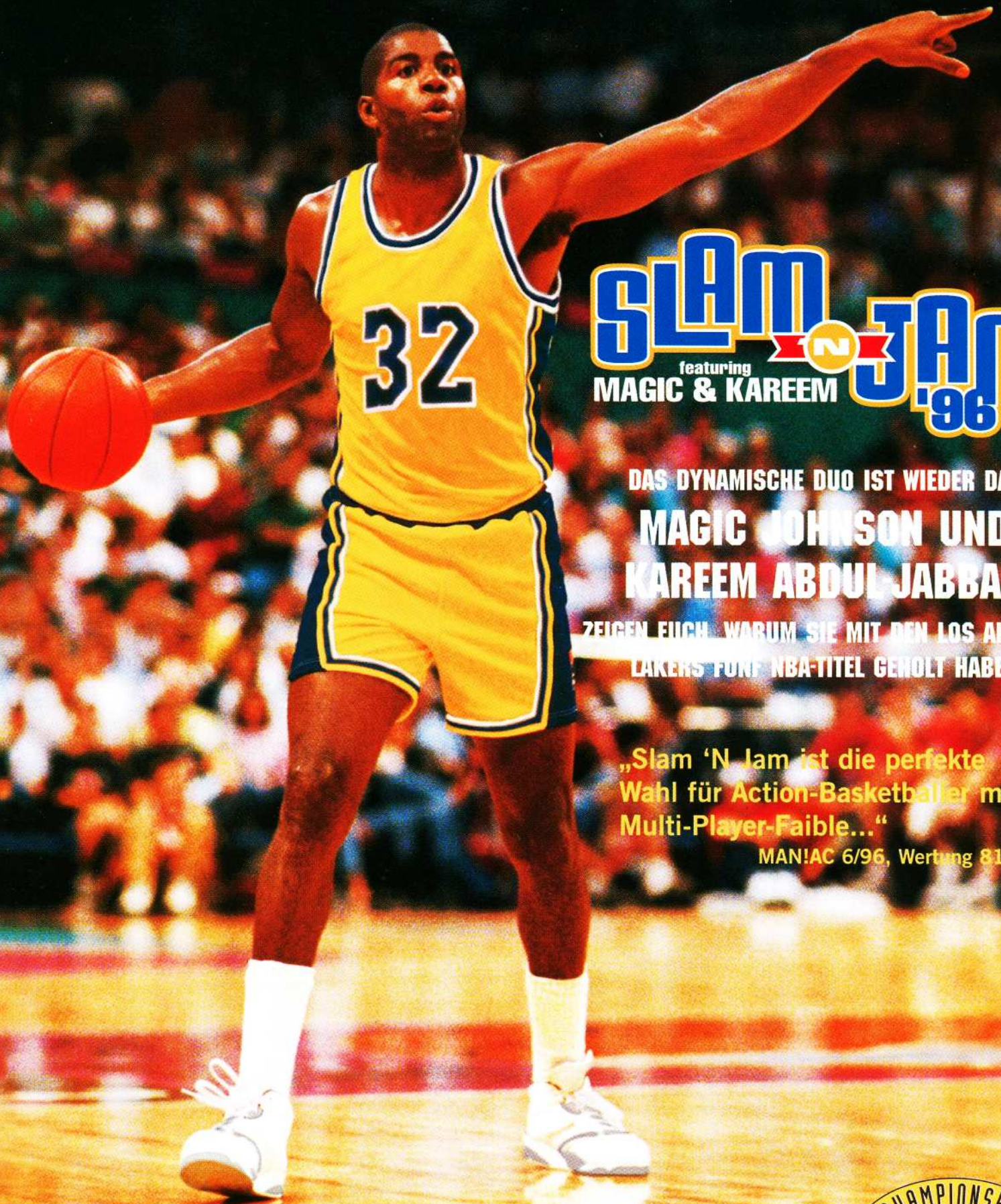
AUF SPINNENBEINEN

Die zögerliche Konsolen-Politik von BMG Interactive hat ein Ende: Mit Next-Generation-Spielen namhafter Entwickler will Euch die Bertelsmann-Tochter jetzt kräftig einheizen. Wir spielten u.a. Boss' "Spider" (Bild) und "Mass Destruction" von NMS.



BIG MOUTH

Das neueste "Street Fighter" ist ein Puzzlespiel! Nach der Alpha-Ausgabe der Abenteuer von Ryu, Chun Li & Co. läßt Capcom seine Helden nun als Kid-Sprites in einem "Tetris"-Clone gegeneinander antreten. Ihr plaziert die fallenden Klötzchen so, daß die Baby-Fighter in der Kampfarena Schläge und Specials ausführen. Je härter Euer Treffer, desto mehr Steine fallen auf das Spielfeld Eures Gegners — Analog-Action auf dem Saturn: Nach "Nights" wird auch "Dark Savior" von Climax den neuen Sega-Controller unterstützen: Mit dem Daumen manipuliert Ihr den 3D-Stick des Analog-Pads, um die virtuelle Kamera durch die 3D-Dungeons zu bewegen.



SLAM 'N JAM '96

featuring
MAGIC & KAREEM

**DAS DYNAMISCHE DUO IST WIEDER DA!
MAGIC JOHNSON UND
KAREEM ABDUL-JABBAR
ZEIGEN EUCH WARUM SIE MIT DEN LOS ANGELES
LAKERS FÜNF NBA-TITEL GEHOLT HABEN**

**„Slam 'N Jam ist die perfekte
Wahl für Action-Basketballer mit
Multi-Player-Faible...“**

MAN!AC 6/96, Wertung 81%

**CRYSTAL
DYNAMICS**

Erhältlich für Sony PlayStation™ und Sega Saturn™.



Bei den sehr realistischen Dunks zoomt die Kamera an den ballführenden Spieler heran, so daß Euch kein Detail dieses actiongeladenen Spektakels entgeht.



Die Cracks beherrschen viele spektakuläre Tricks. Dunks, Alley-Oops und schnelle Dribblings gehören zu ihrem Standard-Repertoire.

Showtime!

Slam 'N Jam '96 mit Magic und Kareem bringt Stadionatmosphäre auf den Bildschirm. Gezoomte Dunks, schnelle Spielzüge und die typischen Würfe der beiden Superstars lassen das Wohnzimmer wackeln! Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten. Wenn Du Deinen Augen während des Spiels nicht mehr traust, kannst Du Dich mit der Zeitlupenfunktion aus mehreren Perspektiven von den Künsten der Spieler überzeugen. Kommentiert wird dieser Basketball-Krimi von CNN's Top Kommentator Van Earl Wright. Slam 'N Jam '96 - sei dabei!



Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics Logo, Slam 'N Jam '96, the Slam 'N Jam Logo, Walk It Off, and Championship Sports are trademarks of Crystal Dynamics. Sony and the Sony PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. Earvin "Magic" Johnson is licensed by June Bug Enterprises. Kareem Abdul-Jabbar is licensed by Am. Jeen, Inc. © 1996 Crystal Dynamics. All rights reserved.



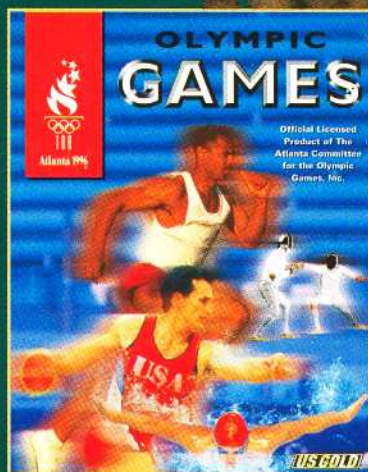
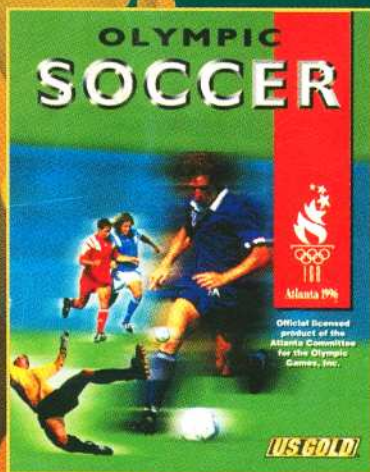
Zuschauen ist Silber, Spielen ist Gold!

KMF, Hamburg



100

Atlanta 1996



Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber
© 1996 U.S. GOLD Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch. Das Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadionsgeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei **Olympic Soccer** wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert. Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den **Olympic Games** unter 15 Disziplinen ihr Gold.



US GOLD

PC
CD-ROM

PlayStation

SEGA
SATURN