

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE



Exklusiv-Serie

32-Bit-Report

Teil 2: Welcher Hersteller
unterstützt welche Konsole?

Playstation-Countdown

Wipe-Out

Psygnosis durchbricht die
Gravitationsbarriere

Spiele-Show

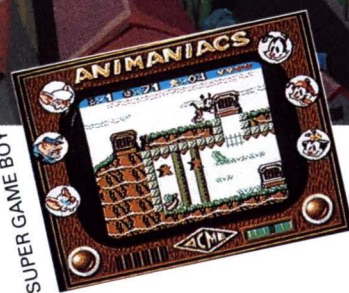
Electronic Entertainment
Expo in Los Angeles

Super-Special:
Die blutigsten Spezialattacken

MORTAL KOMBAT 3



* unverb. Preisempf.



Animaniacs
als Serie in



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood.

Von Warner Bros. kreiert. Von Steven Spielberg produziert. Die Comic-Welt kennt und liebt sie – die Animaniacs. Sie sind der Super-Hit als Serie im Fernsehen und als Videospiel von KONAMI. Spitzenklasse für Dein SNES. Megastark im MegaDrive. Und jetzt kommt der Überknaller!

KONAMI präsentiert die lustigen Abenteuer von Yakko, Wakko und Dot jetzt auch für den Game Boy!
Auf zu neuen tollen Streichen!!!

Die farbenprächtigen Games mit der Super-Power der Hauptdarsteller garantieren Spannung, Spaß und Abenteuer am laufenden Band.

Intelligentes Gameplay. Super-Grafiken – und:
nützliche Paßwort-Funktion!

Das 2Meg-Game-Boy-Spiel reizt den Super Game Boy voll aus!
Und das bringen die Animaniacs von KONAMI auf allen Konsolen:
Videospiellespaß bis zum Abwinken!

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:

„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:

„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzepts eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“

Mega Fun 6/95:

„Animaniacs für den Game Boy gehört auf jeden Fall zu den Highlights für Nintendos Kleinen“

DM 119,95*



DM 69,95*

NEU!



NEU!

NEU!

GAME BOY

DM 149,95*



KONAMI
Superstarker Videospielespaß

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. F&P 95/161



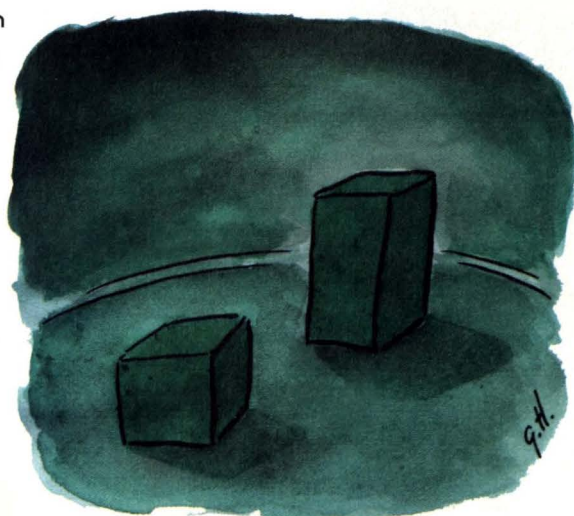
DAS ENDE DER 2D-SPIELE

Segas "Virtua Fighter" und das PC-Spiel "Alone in the Dark" waren Vorreiter einer Welle von Abenteuer- und Actionspielen der dritten Dimension, die sich auf Playstation, Saturn und Ultra 64 heimisch fühlen. Warum Animationsphasen für Wesen und Vehikel zeichnen, wenn 32-Bit-Prozessoren 3D-Bewegungen in Sekunden errechnen? Warum Speicherplatz für Hintergrundgemälde und Spielfiguren in Hunderten von Posen opfern, wenn RISC-Chips darauf warten, 3D-Modelle in realistische Animationen umzurechnen? In Zukunft werden 3D-Helden und gerenderte Monster alle Spiele beherrschen.

Ein Besucher der CGD-Konferenz (Seite 42) verglich 2D-Spiele mit Schwarz-Weiß-Filmen – welcher Regisseur verzichtet heute auf Technicolor? 3D im Spiel ist ebenso

ein Muß wie die Farbe im Film – alles andere war nur ein Übergang, traditionelle Bitmap-Spiele sind eine aussterbende Spezies. Denn nur Echtzeit-3D ermöglicht totale Bewegungsfreiheit & Interaktion. Während wir die flüssigen Sprünge und Würfe von "Tekken" bestaunen, nehmen progressive US-Entwickler die nächste Hürde: Das Angel-Programmier-Team um Michael Limber beendet gerade ein Ultra-64-Spiel, das sich mit Echtzeit-gerendeter 3D-Grafik nicht zufrieden

gibt. In dem noch unbenannten Projekt wird nicht nur die Welt grafisch in 3D simuliert, sondern gleich mit einer korrekten Physik versehen. Die Angel-Programmierer experimentieren mit Gewicht, Masse und Anziehungskräften, Oberflächenstruktur, Festigkeit und Abprallverhalten von 3D-Vehikeln. Bald werden alle Videospielobjekte über diese Eigenschaften verfügen.



Neuer Auswuchs der Polygon-Fighter-Welle: »Toh Shin Den« für den Game Boy.





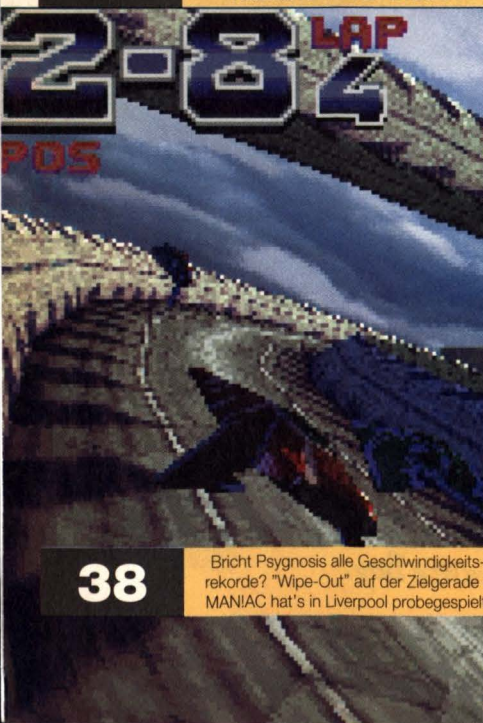
12 Der Countdown läuft: Auf der e3 wurden Playstation und Saturn der westlichen Welt präsentiert.



20 Alle Kämpfer, Specials und Hintergründe des Automaten: "Killer Instinct" fürs Super Nintendo!



6 Bitte mitschreiben: MANIAC verrät die besten Animalities und Fatalities von "Mortal Kombat 3".



38 Bricht Psygnosis alle Geschwindigkeitsrekorde? "Wipe-Out" auf der Zielgerade – MANIAC hat's in Liverpool probegespült.

MANIAC



NEWS

- 6 Mortal Kombat 3**
Unser Super-Special zeigt die besten Geheim-Moves zum aktuellen Spielautomaten-Knüller.
- 10 Atari schlägt zurück**
Alle Details über das Hardcore-Beat'em-Up "Ultra Vortex"
- 12 Electronic Entertainment Expo**
Die größte Spieleshow der Welt: Im sonnigen Los Angeles traf die internationale Spieleszene auf Hollywood.
- 14 Ballblazer X: Futuristisches 3D-Sportspiel** von Factor 5
- 16 Pocahontas: Disney's charmanter 16-Bit-Weihnachtitel**
- 18 Descent: Kopfüber in die Tiefe: Action & Klaustrophobie** in 32-Bit
- 20 Killer Instinct: Schlagkräftiges Argument** fürs Super Nintendo
- 21 DK Country 2: Schöner, größer und noch mehr Gags**
- 22 Earthworm Jim 2: Rückkehr des rasenden Regenwurms**
- 24 Bug: Spritziges 3D-Jump'n'Run** für Sega's Saturn
- 25 Demolish'em Derby: Psygnosis' Massenkarambolage**
- 28 Spot...Hollywood: Cool Spot** im schrägen 3D-Labyrinth
- 29 Mortal Kombat 3: Umsetzungen für alle Systeme!**

FEATURES

- 33 32-Bit-Special: Next-Generation-Report**
Erwartungen und Versprechen der internationalen Hersteller: Welcher Entwickler unterstützt welches System. Wer sind die Software-Partner von Sony, Sega & Nintendo?
- 34 Globale Übersicht: Die Spitzen-Hersteller** in der Analyse: Welche Konsole ist top, welche wird zum Flop?
- 38 Wipe-Out**
Im Playstation-Entwicklungslabor von Psygnosis
- 38 Computer Games Developer Conference**
Der Kongress spielt: Die wichtigsten Entwickler trafen sich zum dreitägigen Gedankenaustausch.

MEDIEN

- 76 e³-Multimedia**
Stars und Kreative auf CD-ROM: Müssen Videospieler auf die PC-Besitzer neidisch sein?
- 74 Asian Cinema: Skurrile Japan-Action**
- 92 Laser Cinema: Neue Video-CDs und Laserdiscs**

RUBRIKEN

- 79 Last Resort**
Tip des Monats: "Pitfall: The Mayan Adventure"
- 3 Editorial**
- 57 Abo-Anzeige**
- 71 Impressum**
- 71 Inseratenverzeichnis**
- 70 Leserbrief**
- 72 Know How**
- 82 Vorschau**

PRESENTS

TESTS



56 Batman & Robin



65 B.C. Racers



67 Brian Lara Cricket



64 Fahrenheit CD



52 Illusion of Time



58 Justice League



66 Motherbase



60 NBA Basketball '95



61 NFL Quarterback Club



59 Power Rangers CD



69 Punisher, The



63 Road Rash CD



62 Savage Reign



55 Stargate



68 Surgical Strike CD



54 Wild Guns

IMPORT-TESTS



46

Astal



45

Gunner's Heaven



44

Jumping Flash



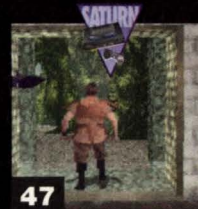
50

Ogre Battle



48

Slam'n'Jam '95



47

Virtual Hydlide

FINISH HIM MORTAL KOMBAT 3

Blut-Zeitalter: Outworld-Herrscher Shao Kahn kontrolliert die Erde und fordert die überlebenden MK-Helden zum letzten Duell. MAN!AC wagt sich in die Arena.

Nach wochenlangem Telefonterror durch erbarungslose "Supreme Warriors" trudelt an einem verregneten Vormittag die ersehnte "Mortal Kombat 3"-Platine in der MAN!AC-Redaktion ein. Unser Kombat-Sklave Olli entzog sich dem grausamen Großereignis und entflohen auf einem Techno-Kreuzschiff in den Pazifik. Unter der Anleitung von Streetfighter Andreas musste sich deshalb Outworld-Veteran Robert ("Wer, ich?") den verwegenen Beat'em-Up-Recken in den Weg stellen. Seine Schmerzensschreie vermischten sich mit Schlaggeräuschen und MK-Samples. Nach drei Tagen war dann alles wieder ruhig – Robert blieb siegreich, der neueste Teil der Prügelserie hatte ausgespielt.

Auszüge aus Roberts Kombat-Tagebuch: "In mein hoffnungsloses Schicksal ergeben, widme ich mich dem apokalyptischen Metzel-Epos. Nachdem Gott Rayden seinen Abgang in sichere Gefilde deklariert hat, zeigen mir verwüstete Großstadt-Optiken und andere trostlose Hintergrundgrafiken das volle Ausmaß von Shao Kahns Eroberungswut. Der Unterweltler hat die Erde überrollt und die überlebenden Menschen versklavt. Der Schlüssel zum endgültigen Triumph über die Menschheit ist seine Ex-Königin Sindel. Bevor die weißhaarige Schönheit bereits in jungen Jahren dahingerafft wurde, belegten ihre Hofmagier sie mit einem Schutzzauber: Nach über zehntausend Jahren wurde Sindel in unserer Welt reinkarniert und öffne-

te ihrem Geliebten das Outworld-Portal. Nur Liu Kang und die Turnier-Kollegen bieten Kahns mordgieriger Clique die Stirn. Neben den Standard-Prüglern darf auch der obligatorische Geheimcharakter nicht fehlen: Zwischen den Digi-Portraits der 14 Kontrahenten erspäht Ihr gelegentlich das Antlitz des dritten Cyborg-Ninjas. Der stählerne Geselle stand in der Vorabversion als regulärer Kämpfer zur Wahl und trägt den rauchigen Namen Smoke. Wie ihr den Blechheini in der Endversion selektiert, haben seine Erfinder vom Lin-Kuei-Ninja-Clan aber noch nicht verraten."

Während neue Kämpfer und höhere Grafik-Auflösung für Abwechslung sorgen, blieb das Schlagrepertoire beim alten: Ihr prügelt Euch wie gehabt mit zwei unterschiedlichen Schlägen und Tritten oder schickt den Gegner mit Rundumkick, Beinfeger und Uppercut in den Staub. Für Bewegungsinnovation sorgen lediglich frische Fatalities und Finishing-Methoden, die uns Frank Michaelis von Line Edition nach einer Reise durch das Internet zufaxte.



JAX

Major Jackson Briggs gelingt es nicht, seine Vorgesetzten von der drohenden Invasion aus der Outworld zu überzeugen. Auf sich allein gestellt, bereitet er sich auf den bevorstehenden Kampf mit Kahns Lakaien vor. Um sich dafür zu rüsten, läßt sich der High-Tech-Freak bionische Implantate

in die Arme integrieren.

KABAL

Der maskierte Kabal gehört zu den geheimnisvollen Figuren des Turniers. Er könnte einer der wenigen Überlebenden sein, die Shao Kahns Mörderkommandos übrig gelassen haben. Aufgrund seiner schweren Verletzungen wird er von einer künstlichen Beatmungsmaschine am Leben gehalten.



KANO

Zappelte Kano zusammen mit Erzfeindin Sonya im zweiten Teil angekettet neben Shao Kahns Thron, tragen sie ihre Privatfehde jetzt wieder auf dem Turnierplatz aus. Denn bevor Shao Kahn los schlägt, überzeugt ihn Kano, seine Seele zu verschonen – aus Dank erklärt er den Kämpfern des

Tyrannen den Umgang mit den Menschenaffen.

LIU KANG

Nach der Invasion aus der Outworld ist Liu Kang das Hauptziel Kahns fanatischer Mördertruppen. Kein Wunder: Er ist der Shaolin-Meister und hat Kahns Pläne schon mehrmals durchkreuzt. Von allen Menschen stellt Kang das größte Problem für Kahns Herrschaft dar – und das weiß er auch.



KUNG-LAO

Zusammen mit Liu Kang ist Lao aus der Outworld geflohen. Zurück auf der Erde trainiert er zusammen mit seinem Freund eine neue Generation Shaolin, wird aber vom plötzlichen Einmarsch Kahns' Wehrpflichtiger unangenehm überrascht. Gemeinsam mit dem Hau-Drauf-Kol-

legen geht er gegen den Finsterling an.

NIGHT WOLF

Arbeitet als Historiker und Beschützer seiner indianischen Kultur. Als sich Kahns Portal über Amerika öffnet, benutzt Nightwolf die Magie seines Stammes, um das heilige Land seines Volkes zu schützen. Kahn findet das gar nicht witzig und kramt seinen Tomahawk heraus...





Wollt Ihr den taumelnden Gegner nicht mit gewohntem Fatality oder Babality in die Pfanne hauen, verwandelt Ihr Euch mit Eurem Animality-Move in ein reißendes Raubtier oder greift auf die neuen Stage-Fatalities zurück. Für Uppercut-Süchtige ließ sich Midway ebenfalls einen Gag einfallen: Habt Ihr Euch eben noch in einer muffigen Grotte geprügelt, kloppt Ihr das bluttriefende Gegnersprite mit einem Uppercut durch die

Höhlendecke und metzelt im Stage-Obergeschoß weiter. Hier bläst Euch der raue Wind aus Shao Kahns Outworld-Portal Staub und schmierige

Zeitungsblätter um die Ohren.

Trotz spieltechnischer Innovationen und kriegerischer Neulinge ist Midway dem traditionellen "Mortal-Kombat"-Stil treu geblieben. Der Titel birgt nicht die taktischen Feinheiten eines "Street Fighter 2", findet aber nach wie vor durch die stimmungsgewaltige Szenerie seine Daseinsberechtigung in der Beat'em-Up-Welt. Zwar krankt die Fortsetzung

unter der fragwürdigen Neubesetzung der Charaktere, doch die Fans werden entgegen dem Protest der Freundin wieder scharenweise in die Spielhallen ziehen. *rb/ak*



Specials, Splatter & Blut: Die Helden von "MK3" gehen nicht gerade zierlich miteinander um.



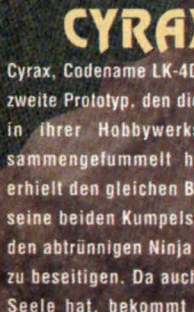
SEKTOR

Sektor ist der Codename der Robotereinheit LK-9T9. Er ist der erste von drei cybernetischen Ninja-Prototypen, die von den Lin-Kuei-Ninja erschaffen wurden. Einst ein durchtrainierter, menschlicher Killer, ließ er sich aus Loyalität zu seinem Clan in einen Roboter umwandeln.



SINDEL

An Shao Kahns Seite beherrschte Sindel einst die Outworld. Jetzt, 10.000 Jahre nach ihrem verfrühten Tod, wird sie auf der Erde wiedergeboren. Sie tut alles, um Shaos Tyrannei den Weg zu bereiten – sie ist der Schlüssel für sein Ziel, die Menschheit zu zermalmern.



CYRAX

Cyrax, Codename LK-4D4, ist der zweite Prototyp, den die Lin Kuei in ihrer Hobbywerkstatt zusammengefummelt haben. Er erhielt den gleichen Befehl wie seine beiden Kumpels, nämlich den abtrünnigen Ninja Sub-Zero zu beseitigen. Da auch er keine Seele hat, bekommt ihn Shao Kahn nicht unter Kontrolle.



SONYA

Lt. Sonya Blade blieb nach dem ersten Turnier in der Outworld zurück. Nach ihrer Rückkehr zur Erde versucht sie zusammen mit Jax die Regierung der Vereinigten Staaten vor der drohenden Gefahr aus der Outworld zu warnen. Doch ohne Beweise muß sie hilflos mitansehen, wie Kahns Invasion beginnt.



STRYKER

Als sich das Portal der Outworld über Amerika öffnet, gerät die Bevölkerung in Panik. Kurtis Stryker, Chef einer Polizeieinheit, soll für Ordnung sorgen, entwickelt aber nur zufällig Kahns Mörderschergen – jetzt ist er der einzige Überlebende einer Stadt, in der vorher Millionen lebten.



SHANG TSUNG

Tsung ist Shao Kahns gerissenster Hexenmeister. Einst war er bei seinem Herrscher in Ungnade gefallen, als er im letzten MK-Turnier unterlag. Trotzdem bleibt der Verwandlungskünstler Kahns effektivstes Mittel, die Menschheit zu vernichten – dafür verleiht er ihm noch mehr Macht als zuvor.



SHEEVA

Sie wurde von Shao Kahn ausgesucht, um seine Braut Sindel zu beschützen. Doch als ihr Boß den Centaurianer Motaro als Anführer seiner Mörderkommandos einsetzt, wird sie mißtrauisch: In der Outworld ist Motaros Rasse der ärgste Feind von Sheevas Shokan-Sippe.

CYRAX



FATALITY 2

nah am Gegner:

♦♦♦♦♦

Run

FATALITY 1:

High Punch

WINS: 00

JAX

JAX



FATALITY 1

nah am Gegner:

Block halten ♦♦♦♦♦

Block loslassen

JAX WINS

FATALITY 2

weit weg:

Run, Run, Run,

Block, Low

Kick

KABAL



FATALITY

zwei Schritte entfernt:

♦♦♦♦♦ Block

KANO



FATALITY 1

nah am Gegner:

♦♦♦

Low Punch

FATALITY 2

zwei Schritte entfernt:

♦♦♦ High Kick

NIGHT WOLF



FATALITY 2

zwei Schritte entfernt:

♦♦♦ High Punch

SEKTOR



FATALITY

zwei Schritte entfernt:

♦♦♦ High Kick

ANIMALITY

nah am Gegner:

♦♦♦♦♦

ANIMALITY

nah am Gegner:

♦♦♦♦♦

FATALITY 1

nah am Gegner:

♦♦♦

High Kick



Stage-Fatality, Teil 1: Hier wird die vier-armige Sheeva von einem Haufen Zahnstocher durchbohrt

SHEEVA



FATALITY 1
nah am Gegner:
♦♦♦
Low Punch

SINDEL



FATALITY 2
zwei Schritte entfernt:
Run, Run, Block,
Run, Block

Stage-Fatality, Teil 2: Auch die rotierenden Säbel bedeuten das Aus für eure Spielfigur.



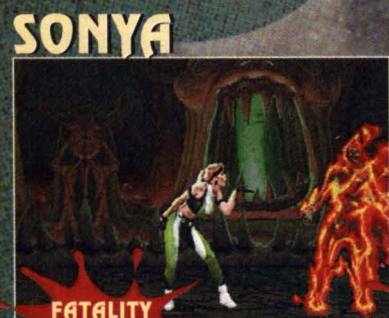
FATALITY 2
weit weg:
♦♦♦
Low Kick

STRYKER



FATALITY 1
nah am Gegner:
♦♦♦♦ Block

LIU KANG



FATALITY
♦♦♦♦
Low Kick



FATALITY
nah am Gegner:
♦♦♦♦
Low Kick

SUB-ZERO

FATALITY 1
nah am Gegner:
♦♦♦♦
Low Punch



ANIMITY
♦♦
High Punch



FATALITY 2
zwei Schritte entfernt:
♦♦♦ High Kick

KUNG-LAO



ANIMITY
nah am Gegner:
Run, Run, Run,
Run, Block

Laßt Gnade walten, bevor Ihr einen Animity ausführt. Dafür drückt Ihr in der dritten Runde viermal unten und Run.

BLUTRAUSCH



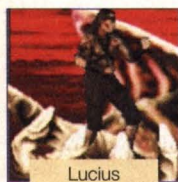
Buzz-Saw



Dreadloc



Grok



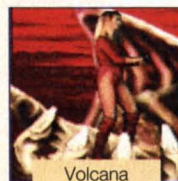
Lucius



Mercury



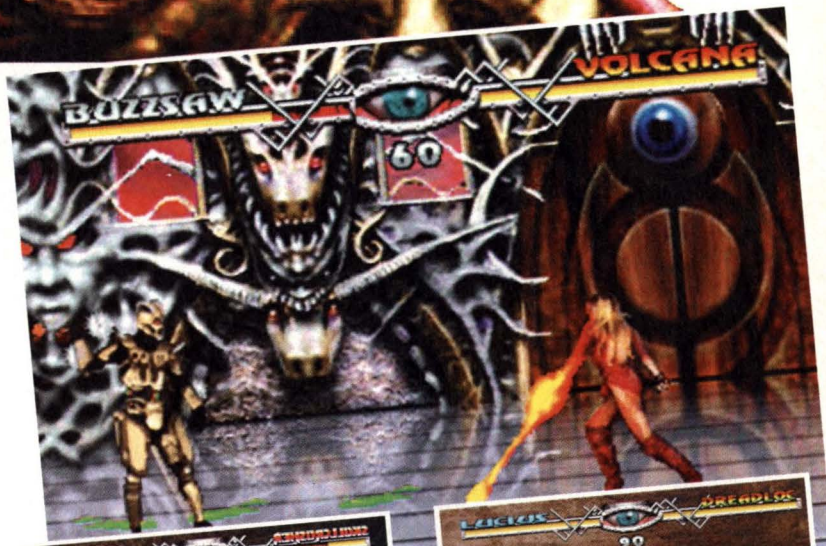
Skull-Crusher



Volcana



Skull-Crushers Augenlaser löst Ihr wie einen "Street Fighter"-Feuerball aus: 90-Grad-Drehung und Punch-Knopf.



Vortex-Magier Lucius ist der einzige Computergegner der Vorabversion. Hier verwandelt er sich in einen Raubvogel.



Blutige Fatalities in "Mortal Kombat"-Tradition: Lucius' abgetrennter Schädel grinst einzoomt in die Kamera.

Die Atari-Prügel-Designer surfen auf der Blutwelle: Das Splatter-Spektakel "Ultra Vortex" soll das enttäuschende "Kasumi Ninja" ablösen.

Für den Untergang antiker Hochkulturen haben die Beat'em-Up-Designer von "Ultra Vortex"-Erfinder Beyond Games ihre eigene Erklärung: Alle paar Jahrhunderte wird die Erde von dem dämonischen "Guardian" heimgesucht. Als Beherrscher eines Energiepools mit der schicken Bezeichnung "Ultra Vortex" fordert das Ungetüm die besten Kämpfer der irdischen Nationen zu einem tödlichen Duell. Der Sieger wird mit schöpferischen Vortex-Energien gesegnet, doch eine Niederlage gegen den göttlichen Herausforderer wirkt sich verheerend aus: Die Kultur des Verlierers wird weiterer Energieversorgung für unwürdig befunden und ausgelöscht. Da weder indianische Kampfpriester, noch griechische Athleten oder

römische Gladiatoren den Guardian bislang in die Knie zwingen, müssen nun die Untergrundkämpfer des 21. Jahrhunderts ihre Blechbirne hinhalten. Nur der Sieger gelangt in den Besitz aller Bruchstücke des mystischen Vortex-Siegels und darf dem Guardian höchstpersönlich die Stirn bieten. Außer den menschlichen Streitern Lucius und Dreadloc melden sich nur Kunst-Humanoide zum Turnier: Die feurige Volcana und zwei Golems wurden ursprünglich für Militäreinsätze konzipiert, während die beiden Arbeits-Roboter Skull-Crusher-1

und Buzz-Saw zu einer unterbelichteten Gruppe von Roboterrechtler gehören.

Optisch wirken die Vortex-Streiter glaubhafter als die unsportlichen "Kasumi Ninja"-Pantoffelhelden: Die Schauspieler wurden ordentlich digitalisiert und passend kostümiert, die gerenderten Roboter und Bio-Humanoide locken mit flüssiger Animation. Die "Street Fighter"-typischen Specials führen zu imposanten Effekten und steigern die Erwartung auf einen Next-Generation-gerechten Bitmap-Prügler. *rb*

SUPER BURNOUT

Wer nicht auf blutige Metzelorgien steht, sich aber gerne auf einen heißen Ofen schwingt und sich zünftig in enge Kurven legt, der wartet auf "Super Burnout". Ihr düst in "Hang On"-Tradition über Rennpisten unterschiedlicher Nationalität und rauscht an zweidimensionalen Hindernissen und getexturten Polygonen vorbei.

Entgegen den radikalen "Road Rash"-Rowdies verhält sich der "Burnout"-Fahrer zivilisiert: Die vorschrittmäßigen Strecken sind frei von Gegenverkehr und harmlos herumschlendernden Passanten. Auch die erdrückende Bekanntheit mit einer gegnerischen Maschine nach dem Sturz bleibt Euch erspart. Motorradfahrer auf der Suche nach einem simpel spielbaren Geschwindigkeitskick merken sich den rasanten Titel für das dritte Quartal vor. *rb*



Über Stock und Stein: Neben zahllosen Kurven verwöhnt "Super Burnout" mit holpriger Berg- und Talfahrt.



Zwar enthielt unsere Vorabversion keine Wetterverhältnisse, dafür bot sie bereits schummrige Nacht-Kurse.

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO[®]

Acraiser 2	dt	109.00
Addams Family Values	dt	109.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Animaniacs	dt	125.00
Asterix & Obelix	dt	129.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Blackhawk	dt	99.00
Bombberman 2	dt	109.00
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Canon Fodder	dt	109.00
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Cho Fighter 2	dt	109.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dino Dini Soccer	dt	49.00

Donkey Kong Country & Spieleberater

Donkey Kong Country	dt	139.00
Donkey - Bruce Lee	dt	119.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	124.00
Equinox	dt	99.00
F1 Championship	dt	129.00
Flinstones - Movie	dt	109.00
Green Lantern	dt	119.00
Hagane (16 Meg)	dt	119.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Gaia	us	149.00
Illusion of Time	dt	109.00
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	49.00
Indiana Jones	dt	129.00
Int. Superstar Soccer	dt	119.00
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Judge Dredd	dt	129.00
Jungle Strike	dt	109.00
Jurassic Park 2	dt	99.00
Justice League	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00



Kid Clown in Crazy Chase

Lemmings 2	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	dt	124.00
Lord of the Rings	dt	109.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mickey's Herausforderung dt.	dt	129.00
Micro Machines	dt	69.00



Mighty Max

Mr. Tuff	dt	49.00
	dt	119.00

NBA Jam Tournament

NBA Live 95	dt	129.00
NFL Quarterback Club 95	dt	139.00
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
Ninja Warriors	dt	129.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00

Pinball Dreams

Pinball Dreams	dt	119.00
----------------	----	--------

Pinball Fantasies

Pinball Fantasies	dt	99.00
-------------------	----	-------

Pocky & Rocky 2

Pocky & Rocky 2	dt	109.00
-----------------	----	--------

Punch Out!

Punch Out!	dt	109.00
------------	----	--------

Puffy Squad

Puffy Squad	dt	119.00
-------------	----	--------

Puzzle Bobble

Puzzle Bobble	us	119.00
---------------	----	--------

Rap Jam

Rap Jam	us	119.00
---------	----	--------

Redm

Redm	dt	119.00
------	----	--------

Rise of the Robots

Rise of the Robots	dt	69.00
--------------------	----	-------

Robocop vs. Terminator

Robocop vs. Terminator	dt	109.00
------------------------	----	--------

Samurai Showdown

Samurai Showdown	dt	134.00
------------------	----	--------

Schlümpfe (dt. Text)

Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
----------------------	----	--------

Sequest DSV

Sequest DSV	dt	119.00
-------------	----	--------

Secret of Mana (dt. Text)

Secret of Mana (dt. Text)	dt	109.00
---------------------------	----	--------

Shadow

Shadow	dt	109.00
--------	----	--------

Shadowrun

Shadowrun	dt	119.00
-----------	----	--------

Shao-Fu

Shao-Fu	dt	109.00
---------	----	--------

Shootout Soccer

Shootout Soccer	dt	109.00
-----------------	----	--------

Side Pocket

Side Pocket	uk	119.00
-------------	----	--------

Sink or Swim

Sink or Swim	dt	79.00
--------------	----	-------

Soul Master (24 Meg)

Soul Master (24 Meg)	dt	129.00
----------------------	----	--------

Soul Blazer

Soul Blazer	dt	109.00
-------------	----	--------

Sparkster

Sparkster	dt	129.00
-----------	----	--------

Spectre

Spectre	dt	39.00
---------	----	-------

Star Trek: Next Generation

Star Trek: Next Generation	dt	109.00
----------------------------	----	--------

Star Trek: Star Fleet Acad.

Star Trek: Star Fleet Acad.	dt	109.00
-----------------------------	----	--------

Star Wars 3

Star Wars 3	dt	129.00
-------------	----	--------

Stargate

Stargate	dt	129.00
----------	----	--------

Street Racer

Street Racer	dt	99.00
--------------	----	-------

Super BC Kid

Super BC Kid	dt	119.00
--------------	----	--------

Super Hockey

Super Hockey	dt	109.00
--------------	----	--------

Syndicate

Syndicate	dt	119.00
-----------	----	--------

Tarzan

Tarzan	dt	109.00
--------	----	--------

Tenris & Dr. Mario

Tenris & Dr. Mario	dt	89.00
--------------------	----	-------

Theme Park

Theme Park	dt	119.00
------------	----	--------

Tiny Toon 2

Tiny Toon 2	dt	119.00
-------------	----	--------

Total Football

Total Football	dt	129.00
----------------	----	--------

Trey Akman Football

Trey Akman Football	dt	119.00
---------------------	----	--------

True Lies

True Lies	dt	139.00
-----------	----	--------

Turrican 2

Turrican 2	dt	119.00
------------	----	--------

Unrally

Unrally	dt	109.00
---------	----	--------

Utopia

Utopia	dt	115.00
--------	----	--------

Vortex

Vortex	dt	124.00
--------	----	--------

WWF Raw

WWF Raw	dt	129.00
---------	----	--------

WWF Raw ind. Video

WWF Raw ind. Video	dt	139.00
--------------------	----	--------

Wario's Woods

Wario's Woods	dt	89.00
---------------	----	-------

Warlock

Warlock	dt	109.00
---------	----	--------

Whizz

Whizz	dt	119.00
-------	----	--------

Wild Guns

Wild Guns	dt	119.00
-----------	----	--------

X-Kaliber 2097

X-Kaliber 2097	dt	99.00
----------------	----	-------

Yogi Bear

Yogi Bear	dt	105.00
-----------	----	--------

Zero the Kamikaze

Zero the Kamikaze	dt	129.00
-------------------	----	--------

6 Spieler Adapter

6 Spieler Adapter	dt	49.00
-------------------	----	-------

ASCII Fighters

ASCII Fighters	dt	85.00
----------------	----	-------

ASCII Jyopod

ASCII Jyopod	dt	49.00
--------------	----	-------

Action Replay Pro 2 S.NES

Action Replay Pro 2 S.NES	dt	99.00
---------------------------	----	-------

Cinch Kabel S.NES (m. Scart)

Cinch Kabel S.NES (m. Scart)	dt	29.00
------------------------------	----	-------

Cinch Kabel S.NES

Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
-------------------	----	-------

Game Mags 1 Megamodul

Game Mags 1 Megamodul	dt	49.00
-----------------------	----	-------

Game Mags 2 Megamodul

Game Mags 2 Megamodul	dt	89.00
-----------------------	----	-------

Game Saver Megamodul

Game Saver Megamodul	dt	89.00
----------------------	----	-------

Infrared Joypads

Infrared Joypads	dt	99.00
------------------	----	-------

Jaypad (Nintendo)

Jaypad (Nintendo)	dt	39.00
-------------------	----	-------

Mess für S.NES

Mess für S.NES	dt	44.00
----------------	----	-------

Pro Pad 2 SV-339

Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
------------------	----	-------

Pro Pad Joypad SV-334

Pro Pad Joypad SV-334	dt	29.00
-----------------------	----	-------

Prag. Universal Adapter S.NES

Prag. Universal Adapter S.NES	dt	59.00
-------------------------------	----	-------

Program Pad SV-337

Program Pad SV-337	dt	69.00
--------------------	----	-------

Scart Kabel S.NES

Scart Kabel S.NES	dt	19.00
-------------------	----	-------

Spieleberater Donkey Kong Cou.

Spieleberater Donkey Kong Cou.	dt	24.00
--------------------------------	----	-------

Super Game Boy

Super Game Boy	dt	99.00
----------------	----	-------

Super Nintendo along Spiel

Super Nintendo along Spiel	dt	199.00
----------------------------	----	--------

Super Nintendo More Fun Set

Super Nintendo More Fun Set	dt	309.00
-----------------------------	----	--------

Top-Fighter Joystick SV-338

Top-Fighter Joystick SV-338	dt	139.00
-----------------------------	----	--------

Universal Adapter (60 Hz)

Universal Adapter (60 Hz)	dt	39.00
---------------------------	----	-------

Verlängerung Pad 2.5m

Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
-----------------------	----	-------

WWF Raw Video (VHS)

WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00
---------------------	----	-------

4 in 1 Fun Pak 1

4 in 1 Fun Pak 1	dt	49.00
------------------	----	-------

4 in 1 Fun Pak 2

4 in 1 Fun Pak 2	uk	49.00
------------------	----	-------

Aladdin

Aladdin	dt	59.00
---------	----	-------

Animaniacs

Animaniacs	dt	59.00
------------	----	-------

Asterix & Obelix

Asterix & Obelix	dt	59.00
------------------	----	-------

BC Kid 2

BC Kid 2	dt	59.00
----------	----	-------

Beethoven

Beethoven	dt	59.00
-----------	----	-------

Brainbender

Brainbender	dt	39.00
-------------	----	-------

Bubble Bobble 2

Bubble Bobble 2	dt	59.00
-----------------	----	-------

Casino Fun Pak

Casino Fun Pak	uk	49.00
----------------	----	-------

Donkey Kong (SGB)

Donkey Kong (SGB)	dt	59.00
-------------------	----	-------

European Golf

European Golf	dt	59.00
---------------	----	-------

Game Boy Gallery (SGB)

Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
------------------------	----	-------

Golf Classic

Golf Classic	dt	59.00
--------------	----	-------

Itchy & Scratchy Golf

Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
-----------------------	----	-------

John Madden Football 95

John Madden Football 95	dt	59.00
-------------------------	----	-------

Judge Dredd

Judge Dredd	dt	59.00
-------------	----	-------

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO e³

Endlich eine eigene Messe für die Zukunftsbranche: Die Electronic Entertainment Expo ist ein Spiele-Großereignis rund um Sega und Nintendo, 3DO, PC-CD-ROM und Playstation.

Der Standort der ersten Spielemesse Amerikas hat nicht nur symbolischen Wert. In unmittelbarer Nähe zu Hollywood und wenige Fahrstunden von Silicon Valley entfernt, traf sich alles, was im Spiele-Business Rang und Namen hat. Vertreter der Film- und Musikindustrie waren dabei mehr als nur Zaungäste; die Kreativen aus den benachbarten Branchen wollen enger mit einer Industrie zusammenarbeiten, die

bereits die gleiche Größe wie das Film-Business erreicht hat. Ex-Kirk William Shattner beehrte einen Abend-Empfang von Capstone, um das PC-Spiel zu seinem TV- und Romanzyklus "Tekwar" vorzustellen. Auf einer Electronic-Arts-Party nebenan trafen die Besucher auf "Wing Commander"-Darsteller Mark Hamill und Malcolm McDowell. Neben

George Lucas, Geena Davis und "Die Hard"-Regisseur Renny Harlin stattete auch Steven Spielberg der Messe einen Besuch ab, um die französischen Programmierer von Amazing Studios (siehe MAN!AC 6/95) kennenzulernen. Er und seine Dreamworks-Partner suchen nicht nur Spieleentwickler, sondern auch unverbrauchte Storys für zukünftige Filmprojekte. Daneben nahmen Musiker wie Todd Rundgren (der Multimedia-Hans-Dampf-in-allen-Gassen hielt eine Eröffnungsrede) und sogar Michael Jackson an der Mega-Messe teil. Jacko ließ sich von seinen Bodyguards ins Convention Center eskortieren, um dort die neuesten Sega-Spiele anzutesten. Für den Spieler bot die Electronic Entertainment Exhibition viel Erfreuliches, aber auch Enttäuschun-



MOST WANTED

EARTHWORM JIM 2... 22

BALLBLAZER X... 14 BUG... 24 DESCENT... 18

KILLER INSTINCT... 20 MORTAL KOMBAT 3... 29



Silicon Valley

Südlich von San Francisco, zwischen San Mateo und Palo Alto, liegt das Herz der amerikanischen Computerindustrie. Hier residieren auch viele Spielefirmen.

Die amerikanische Film-Hochburg mit den traditionsreichen Studios von Universal, Paramount und Columbia ist ein Stadtteil von Los Angeles.

Hollywood

Convention Center

Das Messe-Zentrum in der Downtown von Los Angeles ist der Austragungsort der Electronic Entertainment Expo.



gen. Wenige Tage vor der Eröffnung gab Nintendo bekannt, daß ihr Ultra 64 nicht mehr in diesem Jahr erscheinen und folglich auf der E3 auch nicht gezeigt würde. Auch das 3DO M2, Wochen vor der Messe durch Presseinfos des Herstellers in den Technik-Himmel gelobt, wurde lediglich in Form von Grafikdemos auf einer Pressekonferenz gezeigt. Zu welchem Preis der Multiplayer-Nachfolger veröffentlicht wird und ob Philips

tatsächlich an einer Lizenz-Fertigung interessiert ist, blieb unsicher.

Somit standen Saturn und Playstation auf der E3 im Vordergrund – für letztere interessierte sich fast jeder Hersteller, so daß wir 150 Playstation-Projekte zählten, die bis 1996 erscheinen werden. Sega hatte in der Annahme einer Ultra-64- und Playstation-Veröffentlichung im Herbst klammheimlich mit der Saturn-Auslieferung begonnen. Zur Eröffnung der E3 standen die ersten Grundgeräte (und sogar das Saturn-Lenkrad) in den Geschäften. Wir vermuten, daß der Preis von rund 400 US-Dollar (etwa 600 Mark) sinken wird, sobald die Playstation am 9. September den amerikanischen Markt betritt. *wi/mg*

20TH CENTURY FOX

Neben dem Spiele-Label Fox Interactive wird nun die Home-Entertainment-Abteilung von 20th Century Fox auf dem Spielemarkt aktiv. Diverse Multimedia-Titel erscheinen nur für PC und Mac, zwei Spiele des 20th-Century-Fox-Entwicklers **Magnet** auch für das 3DO: "Icebreaker" ist ein abstraktes Action-Spiel in isometrischer Grafik, "Bluestar" ein luxuriös gerendertes SF-Abenteuer, in dem Ihr in der Rolle eines Delphins

vornehmlich Euren intellektuellen Fähigkeiten vertraut. "Icebreaker" wird noch in diesem Jahr ausgeliefert, "Bluestar" erst Anfang 1996.

3DO-M2



Obwohl der Chipsatz des 3DO-Nachfolgers fertiggestellt ist, waren auf der e3 keine "Bulldog"-Prototypen zu finden. Für die Demonstration der Hardware-Eigenschaften verwendete der Hersteller SGI Demos, versprach jedoch, daß alle Effekte (Gouraud Shading, Z-Buffering, Transparency, korrekte Darstellung einer Textur unter verschiedenen Perspektiven sowie Mip Mapping, um die grobe Pixelung heranzoomender Texturen zu vermeiden) von der Power-PC-602-CPU und den zehn Custom Chips des 3DO M2 in Echtzeit realisiert werden. Zahlreiche Entwickler interessieren sich für das Hardware-Wunder (z.B. der Core-Gründer und jetzige U.S.-Gold-Manager Jeremy Smith), Spiele für die Bulldogge sind bisher jedoch noch nicht angekündigt. Offiziell sprachen sich die Hersteller Interplay und Spectrum Holobyte für das 3DO M2 aus.

3DO

Mit den Prachtbauten an den Sony-, Sega- und Nintendo-Ständen konnte das 3DO-Outfit nicht ganz mithalten, dafür wurde an den gut fünfzig aufgebauten Multiplayern etliche neue Software gezeigt. Nicht nur Panasonic-Frischlinge à la "Deadalus Encounter", sondern auch viele Titel kleinerer 3DO-Entwickler ohne eigenen Stand waren spielbereit.

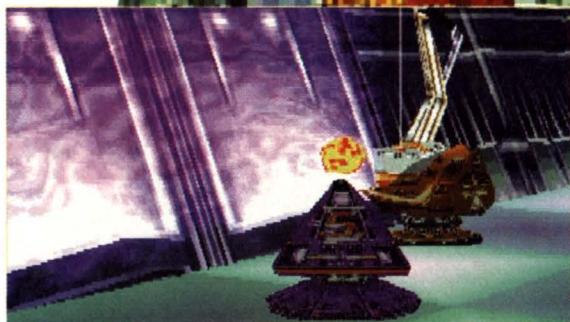
Die ungewöhnliche Multimedia-Disc "Isis" (mit Musik von Earth, Wind & Fire) sollte experimentierfreudige 3DO-Besitzer ebenso interessieren wie das japanophile Zeichentrick-Epos "Strahl": Das Interactive Movie hält 48 verschiedene Endsequenzen bereit und macht

Euch zum Herrscher eines märchenhaften Königreichs. "Biosfear" wiederum beamt Euch in unterirdische 3D-Katakomben, die Ihr in sagenhafter Geschwindigkeit durchwandert (3D-Action mit Adventure-Einschlag). Um Euch von dieser gnaden-



Strategie raus, Action rein: Die PC-Umsetzung "Space Hulk" war eines der aufregendsten 3DO-Spiele der Messe.

BALEBLAZER X



"Ballblazer X" läuft in der hohen Grafik-Auflösung der Playstation (640x240 Pixel)

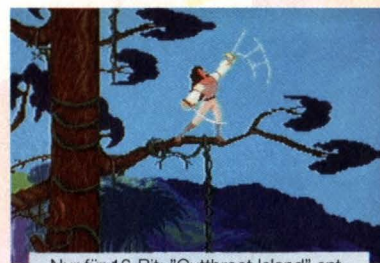
LucasArts erinnert sich seiner Pioniertage als Spieleentwickler und erweckt den Atari-400/800-Klassiker "Ballblazer" zum 32-Bit-Leben. Das futuristische Sportspiel "Ballblazer X" könnt Ihr in der klassi-



Mit der Playstation-Fassung von "Ballblazer X" wurde der deutsche Entwickler Factor 5 beauftragt



Das "Gauntlet"-inspirierte Action-Spektakel "Quazar" setzt auf isometrische 3D-Grafik



Nur für 16-Bit: "Cutthroat Island" entsteht nach dem gleichnamigen Film mit Matthew Modine und Geena Davis.

losen Mutprobe zu erholen, empfehlen wir eine Runde "Trip'd", dem ersten 3DO-"Columns/Tetris"-Verschnitt. Alternativ bietet sich die Tüftelei "Icebreaker" an, in der Ihr Hunderte von kleinen Pyramiden vernichtet, die sich Euch in 150 grafisch ansprechenden Levels in den Weg stellen.

ACCLAIM

Trotz Playstation-, Saturn- und Ultra-64-Engagement bleibt 16-Bit für Acclaim bis ins nächste Jahr die wichtigste Plattform. Wie üblich wurden in Los Angeles fast ausschließlich Lizenz-Spiele zu populären Comics und Kinofilmen gezeigt: Das Action-Jump'n'Run "Batman Forever" erscheint bis Weihnachten für alle gängigen Systeme (und als Spielautomat), ebenso "Judge Dredd", das neben Plattform-Gemetzeln auch Rennsequenzen aus der Ego-Perspektive enthält. In Amerika wird übrigens jedem Modul eine Start-Diskette für das America-Online-Netzwerk beigelegt.

"Separation Anxiety", die Fortsetzung von "Maximum Carnage", bedient sich in der Comic-Bibliothek des DC-Konkurrenten Marvel und wird von Acclaim ebenfalls als Zwei-Spieler-Prügelei exklusiv für 16-Bit-Systeme und 32X angekündigt. Abgerundet wird das Modul-Line-Up von der Filmumsetzung "Cutthroat Island" (horizontal scrollendes Säbel-Abenteuer), dem Box-Spektakel "Foreman for Real" und den 16-



Für Sportspiele (Bild: "Big Hurt Baseball") setzt Acclaim Motion-Capture-Technik ein.

Bit-Versionen von "Demolition Man", die Acclaim dank eines Lizenz-Abkommens mit Virgin vermarktet.

Neben den Actionspielen um Batman und Judge Dredd wird für Playstation und Saturn "Revolution X" umgesetzt, ein Spielautomat von 1993, bei dem Ihr Euch zu Aerosmith-Musik durch Diskotheken und Konzertsäle ballert. Außerdem erwarten wir Saturn- und Playstation-Versionen von "NBA Jam TE" und "Mortal Kombat 2". Letzteres kommt wohl nicht in Deutschland. Auch "Frank Thomas Big Hurt Baseball" (Motion-Capture-Spektakel für alle Systeme) wird sich bestenfalls heimlich auf den deutschen Markt pitchten. Bereits mit einigen Monstern gefüllt waren die Katakomben der "Alien Trilogy", das sich spielerisch an "Doom" orientiert.

Neben den Spielen von **Sunsoft** vetreibt Acclaim die FMV-Palette von **Digital Pictures**: Während für die Playstation keine Spiele angekündigt sind, sollen das "Novastorm"-ähnliche Actionspiel "Maximum Surge" und die NFL-Simulation "Quarterback Attack" für Saturn und 3DO erscheinen. Außerdem werden die Oldies "Prize Fighter", "Double Switch", und "Night Trap" mit verbessertem Video für Segas 32-Bitter umgesetzt.

MOST WANTED

schen Erfassung spielen (auf einem stufenlos zoomenden und drehenden Spielfeld versuchen zwei Science-fiction-Vehikel mit Steuermann (die Rotofoils), einen schwebenden Energieball in das jeweilige Tor des Gegners zu bugsieren) oder als aufgepeppte Neuinszenierung genießen. Dann tummeln sich sechs Rotofoils auf dem Spielfeld, das mit Hinernissen, Rampen und Extra-Kapseln übersät ist.



Mehr als zehn Millionen Dollar Marketing-Etat hat die japanische Konzernmutter in diesem Jahr an die US-Dienststelle überwiesen – davon profitieren u.a. "Darkstalkers", "Night Warriors", "Tower of Doom" und "X-Men" (von links nach rechts).



Auf dem zweiten "Atari 2600 Action Pack" (kommt nur für PC) befindet sich erstmals ein Imagic-Titel fürs VCS



Die 32X-Version von Activisions "Pitfall" wurde leider auf den Herbst geschoben



"Killing Time" (exklusiv für 3DO) war eines der besseren "Doom"-inspirierten Actionspiele auf der Messe

ACTIVISION

Im Gegensatz zur letzten CES in Las Vegas hielt sich Activision mit 32-Bit-Ankündigungen diesmal zurück. Definitiv für 1995 sind lediglich "Shanghai"-Versionen für Playstation und Saturn zu erwarten. Alle anderen Adventures und Interactive Movies sind vorerst auf 1996 verschoben. Dafür kommt schon bald "Pitfall: Mayan Adventure" für 32X und "Battletech" für Super Nintendo (nur USA). PC-Besitzer freuen sich auf den "Atari 2600 Action-Pack 2", der erneut 15 VCS-Klassiker originalgetreu auf dem PC wiedergibt. Diesmal sind nicht nur Activision-Titel dabei, auch ein Imagic-Spiel schlummert auf der Windows-CD.

ATARI

Diesmal verzichtete Atari weitgehend darauf, halbgare Versionen von Spielen zu zeigen, die erst in einem halben Jahr oder noch später erscheinen. So wurden lediglich Erinnerungen an die Winter-CES in Las Vegas geweckt, wo eine Menge CD- und Modul-Frischlinge ge-

zeigt wurden. Dementsprechend sparen wir uns in diesem Messebericht die Liste mit den Atari-eigenen Spieleankündigungen. Jaguar-Titel von Fremdherstellern findet Ihr dagegen in der Tabelle auf den Seiten 29 und 30.

Die vordergründige Atari-Neuheit dieser Messe war nicht Software, sondern das Virtual-Reality-Zubehör, das noch 1995 für rund 300 US-Dollar (etwa 450 Mark) erscheinen soll. Das Head-Mounted-Display wiegt weniger als ein Pfund, bietet Stereo-Sound und ein LCD-Farb-Display mit 104.000 Pixeln. Leider waren am Stand nur zwei Arcade-Systeme des Atari-Partners Virtuality aufgebaut, serienreife Jaguar-VR-Hardware gab's nicht zu begutachten. Dafür hat man mitgeteilt, daß neben dem Original-Virtuality-Spiel "Zone Hunter VR" das Oldie-Update "Missile Command VR" eines der ersten Spiele für das High-Tech-Zubehör sein wird.

CAPCOM

Zum zehnjährigen Firmen-Jubiläum macht Capcom den "Street Fighter"-Fans ein Geschenk nach dem anderen: Neben der Filmadaption "Street Fighter: The Movie", in der Ihr mit den digitalisierten Luxuskörpern von Jean-Claude und Kylie über den Bildschirm hopst, erscheint mit "The Animated Movie Game" das passende Spiel zum "Street Fighter"-Zeichentrickfilm. Dabei spielt

Ihr einen Cyborg, der sich die Special-Moves der einzelnen Charaktere (vorgeführt in den Filmsequenzen) einprägt und später selbst einsetzt. Die interessanteste Ankündigung war natürlich "Street Fighter Legends" für Playstation und Saturn: Diesmal tretet Ihr mit einer Auswahl der beliebtesten "Street Fighter 2"-Charaktere (im "Darkstalker"-Stil gezeichnet) gegen alte Bekannte aus dem ersten "Street Fighter"-Automaten und den "Final Fight"-Spielen an. Außerdem bieten sich zwei neue Charaktere an.

Auch für Prügelspieler ohne "Street Fighter"-Faible hält Capcom adäquate CDs bereit: Bei "Darkstalkers" (MANIAC 10/94) wählen Playstation- und Saturn-Fans zwischen zehn monströsen Charakteren, der Nachfolger "Night Warriors" erscheint vorerst nur für den Saturn. Auch "X-Men" soll bis Anfang '96 auf Saturn und Playstation portiert werden. Mit zehn Marvel-Helden prügelt Ihr Euch "Street Fighter"-like nicht nur am Boden, sondern auch im Flug. Eine weitere Automatenumsetzung kündigt Capcom mit dem "Golden Axe"-Verschnitt "Tower of Doom" an. Das auf der "Dungeons & Dragons"-Reihe des amerikanischen Rollenspielspezialisten TSR basierende Beat'em-Up haben wir in Heft 7/94 ausführlich durchleuchtet. Capcoms letzte Super-Nintendo-Spiele sind allesamt hitverdächtig: "Mega Man X3" führt die beliebte Jump'n'Run-Serie fort, "Breath of Fire 2" löst Jubelstürme unter den Rollenspielern aus und "X-Men 2" hofiert die Comic-Freaks.

COCONUTS

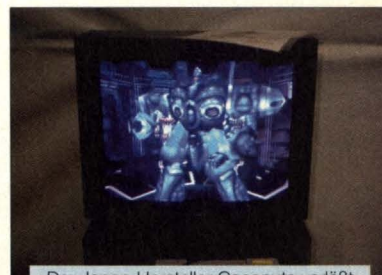
Der kleine Hersteller Coconuts war aus Japan angereist, um hinter verschlossenen Türen erste 32-Bit-Titel zu zeigen. Als wichtigstes Spiel arbeitet Coconuts am Roboter-Geprügel "Team 47 Goman". Der Zerstörungs-Marathon ist kein Beat'em-Up, sondern ein Action-Spiel in 3D-Umgebung, bei dem Ihr Tokyo, New York und vier andere Großstädte vor der



Am Acclaim-Stand posierten bildbühnsche Mädchen vor authentischen "Batman forever"- und "Judge Dredd"-Filmkulissen



Das "Virtuality"-Zubehör für den Jaguar ist in den USA zum Weihnachtsgeschäft angekündigt.



Der Japan-Hersteller Coconuts verläßt sich auf Androiden-Schlagkraft: "Team 47 Goman" für Saturn und Playstation.

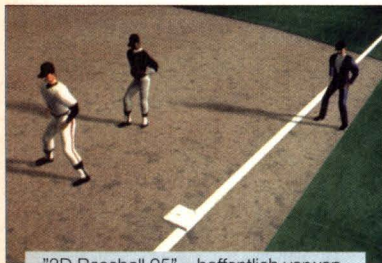
eisernen Faust feindlicher Mega-Androiden beschützt. Friedlicher sind "World Cup Special" (für das 3DO erschienen) und "Super Casino Royal" (kommt für die Playstation). Vom Erfolg des Virtual Boy ist Coconuts überzeugt und wird bis 1996 fünf Titel entwickeln. Spielbar war ein unkompliziertes "Space Squash" auf 4-MBit-ROM. Der Weltraumschlacht "Proteus Zone" spendiert Coconuts bereits den doppelten Speicherumfang.

CRYSTAL DYNAMICS

Der 3DO-Pionier wird sich in Zukunft verstärkt anderen CD-Konsolen zuwenden und setzt das Jump'n'Run "Gex" und die etwas wirre Zwei-Spieler-Planeten-Ralley "Off Road Interceptor" auf Playstation und Saturn um; nur für die Sony-Konsole soll eine dezent verbesserte Version der 3D-Ballerei "Total Eclipse" erscheinen. Dafür freuen sich die Sega-Fans auf die Saturn-Version der taktischen Kuh-Rettungsaktion "The Horde", ein witziges Fantasy-Spiel mit isometrischer 3D-Grafik und eingestreuten Filmschnipseln. Neben weiteren Konvertierungen (z.B. "Star Control 2") entwickelt Crystal Dynamics auch Originaltitel für Playstation und Saturn: Claudia Christian, die Hauptdarstellerin der amerikanischen TV-Serie "Babylon 5", entführt Euch in die "Total Eclipse"-Fortsetzung "Solar Eclipse". Während Ihr aus allen Rohren feuert durch die 3D-Canyons rauscht, bleibt die Schönheit

mit Euch in Video-Funk-Verbindung.

Für den interaktiven Zeichentrickfilm "Blazing Dragons" hat sich Crystal Dynamics mit Monty Python-Regisseur und "Brazil"-Macher Terry Gilliam zusammengetan. Die Satire um König Artus Tafelrunde soll mit



"3D Baseball 95" – hoffentlich verwendet Crystal Dynamics die Technik auch für Europa-freundlichere Sportarten.



Fantasy-Satire in traditioneller Grafik-Darstellung: "Blazing Dragons" basiert auf einem Script von Terry Gilliam.



Düsteres Action-Adventure mit bergeweise 3D-Animationen: In "Legacy of Kain" seid Ihr der Vampir.

POCAHONTAS

Die US-Filmpresse ist gespannt, ob der diesjährige Disney-Weihnachtsfilm den Erfolg des "Lion King" wiederholen kann. Zum einen gilt die Hauptdarstellerin als riskant, da männliche Kids ungern einen "Mädchenfilm" besuchen. Zum anderen basiert "Pocahontas" nicht auf einem Kinderbuch, sondern auf den authentischen Abenteuern einer Indianerin vor dem Hintergrund der amerikanischen Gründerzeit.

Nichtsdestotrotz investiert Disney Interactive eine Menge Entwicklungs- und Marketing-Power in die Umsetzungen für Mega Drive und Super Nintendo. "Pocahontas" folgt mit edlen Animationen und Jump'n'Run-Spielverlauf den erfolgreichen Virgin-Versionen letztjähriger Disney-Filme. Als niedliches Indianer-Mädel versucht Ihr, in drei Kapiteln den drohenden Zwist zwischen Siedlern und Ureinwohnern zu verhindern und durchstreift dazu malerische Landschaften und unter-



Doppelte Verfinstung: Neben einer "Total Eclipse"-Umsetzung erscheint "Solar Eclipse".

Neben Exklusiv-Titeln für Saturn und Playstation recycelt Crystal Dynamics die 3DO-Bibliothek: "Off Road Interceptor"

hintergründigem Humor und brachialem Klamauk eine ältere Zielgruppe unterhalten. Für FMV-Sequenzen will der Hersteller zugunsten traditionell gezeichneter Adventure-Grafik verzichten. Dagegen wird "Legacy of Kain" mit vorab-gereicherter 3D-Grafik aufgepeppt. In dem düsteren Action-Adventure steuert Ihr den Vampir Kain, der sich gemäß der Legende in einen Wolf, eine Fledermaus oder in Nebel verwandelt und sich mit gut 30 Zaubersprüchen gegen brutale Vampir-Jäger zur Wehr setzt. Nicht für den deutschen Markt ist die Sport-Simulation "3D Baseball 95" gedacht.

CYBERDREAMS

Die kalifornische Firma, bekannt durch ihre Zusammenarbeit mit dem Schweizer Surrealisten H.R. Giger, verläßt sich weiterhin auf große Namen der Science-fiction- und Fantasy-Szene. Nach der gleichnamigen Kurzgeschichte des kontroversen Schriftstellers Harlan Ellison wird das Grafik-Abenteuer "I have no Mouth and I must scream" für die Playstation entwickelt. In der Erzählung, die in den 60ern mit dem Nebula Award (neben dem Hugo die wichtigste Auszeichnung der SF-Szene) preisgekrönt wurde, sterben fünf Helden in der Gewalt des Supercomputers AM. Im Spiel habt Ihr die Chance, die geistige und körperliche Gesundheit Eurer Spielfiguren zu retten. Das rein-

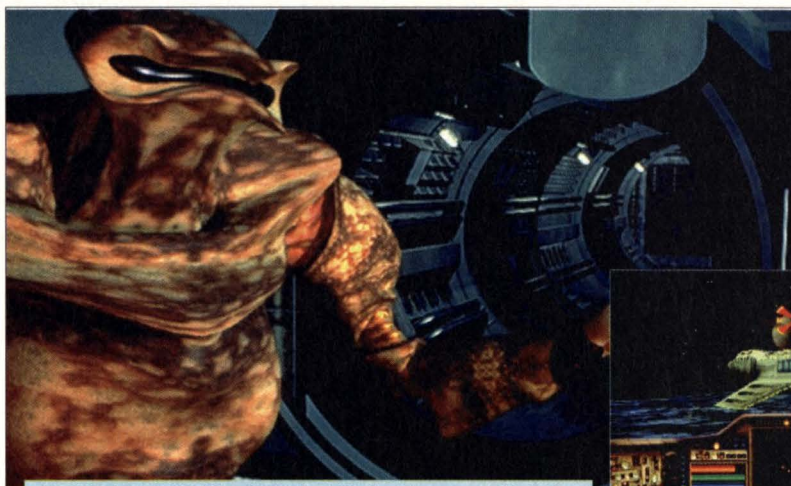
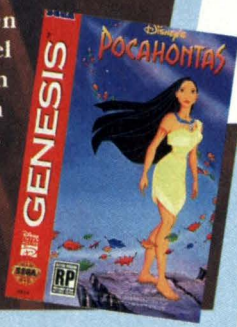
DATA EAST

Neben einem 16-Bit-Titel (die Mega-Drive-Umsetzung von "Pool Legends"-Billiard) verläßt sich Data East auf 32-Bit und CD-ROM. Um eine neue Flugsequenz erweitert wurde Argonauts Weltraum-Safari "Creature Shock", die im Herbst als "Special Edition" für Saturn und Playstation erscheint. Da durch die Veränderung ein Schwachpunkt der PC-Variante ausgemerzt wurde, erwartet Euch mit "Creature Shock" eine harmonische Mischung aus linearen und interaktiven 3D-Spielabschnitten. Ebenfalls eine Mischung aus verschiedenen Spielelementen präsentiert "Defcon 5", eine Space Opera von Millenium. Als Software-Spezialist aktiviert Ihr die Verteidigung eines Bergbau-Planeten, der von Aliens belagert wird. Eure Aufgabe löst Ihr mit einem flinken Feuerfinger,

MOST WANTED

schiedliche Jahreszeiten. In dem gewaltfreien Vergnügen erweitern archaische Totem-Symbole Eure Persönlichkeit.

Wir wünschen "Pocahontas" viel Glück, denn an jugendfreiem Charme kann es kein Videospielheld mit der mandeläugigen Indianerin aufnehmen.



Das 3D-Aktionspiel "Shockwave" erhält eine Fortsetzung für 3DO und Playstation (im Bild die 3DO-Variante)...



...und auch das Original "Shockwave" wird auf die Playstation portiert.



Die handfeste Motorrad-Raserei "Road Rash" fährt schnurstracks auf Playstation-Kurs

als auch mit Grips und strategischem Geschick. Vor dem Hintergrund chinesischer Mythologie wird in "Dark Legends" (Saturn & Playstation), einer Umsetzung des gleichnamigen Titan-Automaten, geprügelt. Eine angenehme Überraschung ist die geplante Konvertierung des "AD&D: 2nd Edition"-Rollenspiels "Dark Sun: Shattered Lands". Das Abenteuer in perspektivischer Von-Oben-Ansicht entführt Euch in die Welt von Athans, wo Ihr als Anführer eines Rebellen-Quartetts dem Hexen-König auf die Pelle rückt.

DISNEY

Als Lizenzgeber und Gelegenheits-Publisher mischt Disney seit den 80er-Jahren im Spiele-Business mit, doch erst mit der Gründung von Disney Interactive bekam das Engagement eine konkrete Form. In Zukunft will Disney die Spielauftritte seiner Zeichentrickhelden selbst vermarkten. Neben "Pinocchio" erscheint im Herbst der 24-MBit-Koloß "Gargoyles": Mit Hilfe seiner Spezialattacken, Kletter- und Flugkünste kämpft sich Wasserspeier Goliath durch das neuzeitliche Manhattan, sechs Levels zu je drei Abschnitten. Erst im nächsten Jahr kehrt Disneys Allzweck-Loser Donald Duck auf den Bildschirm zurück: In "Maui Mallard" vermischt Disney Action- und Geschicklichkeitselemente, Rätsel und Ninja-Fights vor tropischer Kulisse.

ELECTRONIC ARTS

Unter dem Dach von Electronic Arts präsentierten auch Bullfrog und Origin ihre neuesten Knaller. Alle drei Entwickler zusammen brachten es auf gut zwanzig Spiele für Playstation, Saturn und 3DO; 16-Bit-Fans dürfen sich nur auf zwei Mega-Drive-Sportspiele freuen (Baseball & American Football).

Der englische Hit-Lieferant Bullfrog, gerade mit der faszinierenden Teppichflug-Simulation "Magic Carpet" auf Platz 1 der PC-Spiele-Charts, präsentierte mit "Syndicate Wars" die Fortsetzung des bekannten 16-Bit-Strategie-Epos. Diesmal dreht sich die Umgebung in Echtzeit, neue Missionen, Waffen und Gegner versprechen ein heißes Taktik-Gefecht – inklusive Mehr-Spieler-Modus. Dagegen setzt Origin verstärkt auf Action: Nach "Wing Commander 3" erwarten wir mit "Prowler" ein Roboter-Kampfspiel. Hundert Jahre in der Zukunft werdet Ihr von den Utopian Forces eingezogen, um den Frieden im Universum sicherzustellen. Wunder schön gerenderte Battlemechs, ständig neue Einsatzgebiete und ein futuristisches Waffenarsenal werden der 3DO-Hardware gerecht.

Auch EA Sports hat die neuen Konsolen ins Visier genommen. So erscheint das packende "NHL Hockey 96" für 3DO (erste Demos sahen absolut fantastisch aus), "FIFA Soccer 96" und "PGA Tour Golf 96" wurden für Playstation und Saturn angekündigt, und die Boxsimulation "Foes of Ali" kommt schon bald für 3DO. Bis auf letztere

CD, die noch ein paar rucklige Animationen glätten sollte, präsentierten sich alle Sportsimulationen in bewährtem EA-Sports-Glanz.

Bei all der Sportspiel-Euphorie wollen wir die "normalen" Electronic-Arts-Titel nicht vergessen. Während Um- und Fortsetzungen bekannter 3DO-Hits die 32-Bit-Gemeinde beglücken ("Shockwave", "Shockwave 2", "Road Rash"), stehen auch exklusive Neuschöpfungen auf dem Programm. So arbeitet man an 32-Bit-Versionen der ultimativen Neo-Geo-Ballerei "Viewpoint" (isometrische "Zaxxon"-Perspektive von schräg oben), bereitet eine grafisch beeindruckende Snowboard-Actionsimulation der "Road Rash"-Designer vor und produziert in Zusammenarbeit mit Colossal Pictures das kriminalistische Interactive Movie "Psychic Detective".

INTERPLAY

Auf der Suche nach herausragenden Entwicklern ist Interplay in Laguna Beach fündig geworden: Der kalifornische Software-Anbieter hat schlichtweg David Perry's **Shiny Entertainment** gekauft. Sobald "Earthworm Jim 2" sowie das Ultra-64-Spiel (siehe Playmates) fertig sind, werden alle künftigen



Nach langer Wartezeit soll das Fantasy-Adventure "Kingdom" im Sommer endlich fürs 3DO erscheinen



Next-Generation-Nummer 1" William T. Ryker (Jonathan Frakes) gibt eifrig Autogramme.

MOST WANTED



Nochmals Electronic Arts: Der taktisch inspirierte 3D-Shooter "Prowler" erscheint exklusiv für 3DO.



Die beliebte 16-Bit-Raserei "Rock'n'Roll Racing" wird auf 32-Bit-Konsolen fortgesetzt. Allerdings weicht die 2D-Darstellung furiosen 3D-Optiken. Im Bild seht Ihr einen von zwölf neuen Rennwagen.

Shiny-Produkte via Interplay vermarktet. Bis dahin hat Interplay jede Menge Eigenentwicklungen für 32-Bitter parat: So erscheinen Umsetzungen des hochgelobten PC-CD-ROM-Hits "Descent" in grafisch verbesserten Versionen (siehe Kasten), und der 16-Bit-Erfolg "Blackhawk" gibt sein überzeugendes 3DO-Debut, eine Version fürs 32X ist ebenfalls in Arbeit.

Mit "Cyberia" wird ein weiteres PC-Spiel für alle 32-Bitter adaptiert. Das Action-Adventure wartet mit FMV-Optiken auf, bietet elf durchaus actionreiche Spielszenen und einen erstklassigen Soundtrack von Thomas Dolby. Das SF-Adventure protzt mit Cyber-Technologie und einer Story made in Hollywood.

Nicht zu vergessen: Das überfällige Fantasy-Epos "Kingdom: The Far Reaches". Weiterhin setzt Interplay Kevin Costner's verspäteten 165-Millionen-Dollar Kinofilm "Waterworld" (elf Action-Levels) für 3DO und Playstation um, führt die exzellente Tüftelei "Lost Vikings" auf der Playstation fort und bereitet eine Umsetzung von Steven Spielberg's neuem Film "Casper" für alle 32-Bitter inklusiv 32X vor. Außerdem wird die kürzlich gegründete Abteilung **VR Sports** drei Sportspiele (Baseball, Hockey und Basketball) für Saturn und Playstation entwickeln.



Der erfolgreiche Action-Titel "Blackhawk" sieht auf dem 3DO erfreulich gut aus. Ebenso wie die 32X-Variante bietet es neue Levels und eine aufgemotzte Grafik.



Oben seht Ihr einen Schnappschuß der Saturn-Umsetzung von "Cyberia", einem aufwendigen Action-Adventure.

JVC

Die ehemaligen LucasArts-Partner (drei "Star Wars"-Titel für Super NES) sind auf 32-Bit geeicht. Für das Super NES stehen nur noch zwei Spiele in der Ankündigungsliste: Die American-Football-Simulation "Emmitt Smith Football" ist hierzulande weniger interessant, dagegen könnte das Action-Adventure "Big Sky Trooper" auch in einer deutschen Fassung erscheinen. Die LucasArts-Produktion versetzt Euch in die Lage von Jack Spudtop, der den Sluglord daran hindern soll, das Universum zu unterjochen. Mit Hilfe von FIDO (Flexible Interactive Omni Computer) soll Euch dieses heikle Unterfangen gelingen. Während das Mega Drive leer ausgeht, freuen sich 3DO-, Saturn- und Playstation-Fans auf eine Handvoll Titel. In dem Action-Flugsimulator "Deadly Skies" kämpft Ihr gegen feindliche Piloten; dabei könnt Ihr das Szenario, von der Science-fiction-Stadt bis zum wuchernen Dschungel, selbst wählen. Power-Ups und Special Moves (!) sollen traditionelle Konsolen-Spieler zum Probeflug überreden. Das Fantasy-Action-Adventure "Split Realities" wiederum spielt in zwei gänzlich verschiedenen Welten (Natur & Techno), zwischen denen nur Solo Axelrod wechseln kann.



In dem Action-Adventure "Split Realities" wechselt Ihr zwischen einer Natur- und einer Techno-Welt.



Alle drei Bildschirmfotos stammen von der 3DO-Fassung. Auf Playstation und Saturn sieht's jedoch sehr ähnlich aus.



Ein grünes Schleim-Monster greift an: Mit der entsprechenden Waffe löst der "Descent"-Spieler auch dieses Problem.

Wurde "Doom" schnell als 2D-Spiel in der geschickten Verkleidung eines 360°-Abenteuers enttarnt, zeigte "Descent", daß auch echte 3D-Rundum-Grafik für moderne PC-Hardware kein Problem

ist. Für Playstation, Saturn und 3DO erst recht nicht: Das Ballerspiel, bei dem Ihr kopfüber in einen verwirrenden Minen-Komplex eintaucht, oben und unten, Decken, Böden, Ein- und Ausgänge nur von Eurer jeweiligen Sichtweise definiert werden, adaptiert Interplay gerade für alle 32-Bit-Konsolen. Schwindelgefühle und Klaustrophobie im Endstadium sind bei diesem Actionspiel vorprogrammiert. Auch das innovative 3D-Automapping (ein Drahtgitter-Modell wird von Euch in Echtzeit rotiert und gezoomt) erweist im Kampf gegen die hysterischen Minen-Roboter erst nach einiger Eingewöhnungszeit seine Nützlichkeit. "Descent" ist ein laserhaltiger Action-Knaller mit alten Tugenden, aber im 3D-Gewand einer neuen Hardware-Generation.



Nach Expertenmeinung ist "Descent" auf den 32-Bit-Konsolen schneller und bunter als auf einem Pentium-PC.



Von der Filmumsetzung "Casper" (Interplay) stehen bislang nur ein paar Animationen der "geistlichen" Hauptdarsteller



Ring und Boxer aus "Center Ring Boxing" könnt Ihr dank 3D-Optik aus jedweder Perspektive betrachten.



"Deadly Skies" ist ein actionbetonter 3D-Flieger, der Euch gegen Ende des Jahres ins Visier nimmt.

Mit "Center Ring Boxing" betritt JVC eine Polygon-gefüllte Box-Arena, in der sich zwei Kämpfer die Fäuste um die Ohren schlagen. Ihr könnt eigene Boxer ins Leben rufen, vordefinierte Schläger zum Sieg führen und das Geschehen aus jeder Perspektive betrachten. Weiterhin stehen die Zukunfts-Fliegerei "Varuna's Forces" sowie das destruktive 3D-Autorennen "Screaming Wheels" an.

KONAMI

Die Spielspaß-Garanten des 16-Bit-Zeitalters fahren zweigleisig Richtung Zukunft. So erwarten wir 1995 noch ein neues "Castlevania" für Super Nintendo: "Dracula X" orientiert sich an dem fantastischen PC-Engine-Vorbild, bietet aber neue Levels und Erfahrungen. Auch das überaus erfolgreiche "International Superstar Soccer" wird fortgesetzt und wartet erstmals mit einem Vier-Spieler-Modus und 36 unterschiedlichen Teams auf. Diesmal kommen auch Mega-Drive-Besitzer in den Genuß des Sportspektakels, das von Factor 5 umgesetzt wird. In Sachen "Next Generation"-Konsolen unterstützt Konami Saturn und Playstation: Abgesehen von den bereits verfügbaren Japan-CDs erwarten wir das bombastische Action-Adventure "Policenauts" (auch für 3DO), ein neues



"Castlevania X" erscheint exklusiv für Super NES und ist dem PC-Engine-Klassiker "Dracula X" nachempfunden.

"Castlevania", ein NBA-Basketball, die 32-Bit-Interpretation von "Superstar Soccer" (sieht schon jetzt fantastisch aus und präsentiert sich als reinrassiges Polygon-Fußball), ein NFL-Football, das Rollenspiel "Suikoden" (spielt zur Ritterszeit) sowie das blutrünstige Action-Inferno "Project: Overkill" (isometrische Perspektive von schräg oben, 50 Missionen, 20 überaus brutale Tötungsarten). Mehr dazu in der nächsten MAN!AC.

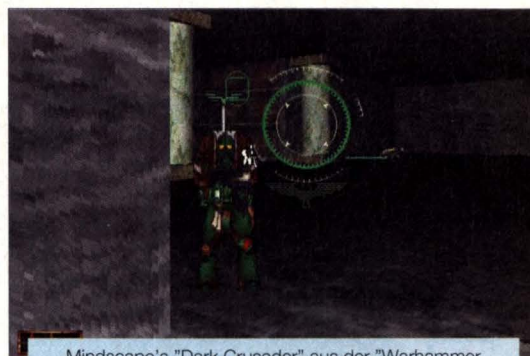
MINDSCAPE

Auch bei Mindscape geht das 16-Bit-Zeitalter zu Ende: Neben einer großen Anzahl von Macintosh-, MS-DOS- und Windows-95-Computerspielen, zeigte die Pearson-Tochter erste Playstation-Entwicklungen. Mit dem Überschall-Geflitze "Cyberspeed" wird Mindscape im Herbst gegen Psygnosis "Wipeout" antreten. Beim französischen Entwickler Cryo ("Lost Eden") gab Mindscape das Actionspiel "The Raven Project" in Auftrag: Wie gewöhnlich vermischen die Franzosen Elemente verschiedener Genres, 3D-Grafik und Videosequenzen zu einem ungewöhnlichen Kampfspiel um Roboter und Raumjäger.

Die interessantesten Spiele werden in Zusammenarbeit mit dem englischen Games Workshop parallel für PC und Playstation entwickelt. Unter dem kritischen Auge des englischen Rollenspiel-Veterans Andy Jones schickt Mindscape die Weltraum-Söldner des "Warhammer 40.000"-Zyklus in je ein Strategie- und ein "Doom"-ähnliches 3D-Actionspiel.



Den Halbelf-Hexer aus Mindscapes "Harbinger" steuert Ihr erst 1996.



Mindscape's "Dark Crusader" aus der "Warhammer 40.000"-Reihe orientiert sich spielerisch an "Doom"

Im Strategie-Epos marschieret Ihr mit einer Handvoll kaltblütiger Marines über isometrische Schlachtfelder dämonische Widersacher auf. vergrößert sich Eure Streitmacht, det mächtige Waffen und Vehil folgt einer blutigen Handlung I finalen Sieg. In "Warhammer Dark Crusader" wird wiederum zeit geschossen: Der "Doom"-Clone mit taktischer Note verblüffte durch tolle Licht- und Seffekte: Ballert Ihr mit dem Las der vor Euch liegende Gang für debruchteile erleuchtet, detoniert ein Rakete taucht die Explosion die Umgebung in einen roten Feuerschein. Statt einer einzigen Spielfigur wartet eine ganze Einheit des berühmigten "Dark Angel"-Ordens auf Euren Marschbefehl. Ebenfalls spielbar war "Warhammer Fantasy Battles" die Umsetzung des Ur-"Warhammer"-Regelwerks: Auf dem isometrisch dargestellten Schlachtfeld tummeln sich animierte Kämpfer in ordentlicher Schlachtordnung. Durchstreift das Land, versammelt neue Einheiten unter Eurem Banner und bergt archaische Waffen aus den Klauen besiegter Feinde. Zwischen den Feldzügen spinnen vorabgerenderte 3D-Filmsequenzen die Handlung weiter.

Mindscapes US-Tochter SSI veröffentlicht eine Umsetzung des hervorragenden Strategiespiels "Panzer General" und eine Version des 3DO-Dungeon-Gemetzels "Slayer". Besitzer der letztgenannten Konsole werden Ende des Jahres mit dem inhaltlich ähnlichen "Deathkeep" beglückt, das mit offizieller Lizenz ebenfalls dem "AD&D"-Regelwerk folgt; bislang wurde das 3D-Rollenspiel mit 25 achstöckigen Dungeons als "Slayer 2" angekündigt. In SSI's neuen Rollenspielkosmos, der Welt von Arden, werden neben PC-Besitzern jedoch nur die Playstation-Fans pilgern: Als erster Teil der Serie ist "EntoMorph: Plague of the Darkfall", ein Rätsel- und Fallen-gefülltes Fantasy-Epos in isometrischer 3D-Grafik, angekündigt. Mehr darüber in einer der nächsten MAN!ACs.



Als Umsetzung des Tabletop-Strategiespiels entführt Euch "Fantasy Battles" in eine quasi-mittelalterliche Welt der Halbmenschen, Zauberer und Ritter. Auch zu "Warhammer Fantasy Battle" wird eine "Doom"-inspirierte Action-Variante erscheinen.



MOST WANTED

MOST WANTED



Am Nintendo-Stand wurde die Super-Nintendo-Fassung von "Killer Instinct" mit animalischen Tänzen gefeiert.

NINTENDO

Marktführer Nintendo stellte in Los Angeles zwar kein Ultra 64 (siehe Kasten auf Seite 31), dafür aber ein handliches Paket erfolversprechender 16-Bit-Titel vor. Mit sicheren Bestsellern wie "Killer Instinct" und "Donkey Kong Country 2" wird das Super Nintendo auch sein sechstes Weihnachtsfest in voller Gesundheit erleben. In den USA haben die Nintendo-Manager mit diesem Line-Up (sowie den Williams-Hits "Doom" und "Mortal Kombat 3") keinen Grund zur Sorge, in Deutschland sieht die Sache jedoch etwas anders aus: Streicht man die Index-gefährdeten Titel aus der Release-Liste, bleibt als Top-Spiel für Deutschland das "Donkey Kong"-Sequel (siehe Kasten). Denn auch das humoristische 24-MBit-Rollenspiel "Earthbound" ist ein Fall für amerikanische Kids: Vor neuzeitlicher Kulisse



Für den Super Game Boy gibt's eine Compilation mit "Galaxian" und "Galaga".

werdet Ihr über den "Wert von Familie und Freunden, sowie über finanzielle Verantwortung" aufgeklärt.

Bei den Handheld-Bonbons handelt es sich um die Game-Boy-Versionen von "Killer Instinct", "Donkey Kong Land" und "Street Fighter 2", sowie um Klassik-Compilations mit Umsetzungen von je zwei Automaten-Oldies, "Asteroids & Missile Command" und "Centipede & Millipede" (beide vor 1992 von Accolade entwickelt), "Defender & Joust", sowie "Galaga & Galaxian", das in der Super-Game-Boy-Version authentisch aussieht und den MAN!ACs schon jetzt das Wasser im Mund zusammenlaufen läßt.



Neue Helden im "Donkey Kong Country": Im zweiten Teil hüpf Dixie (mit der blonden Mähne) an Diddies Seite.



Der Jahrmarkt im Hintergrund entpuppt sich als gefährliches Jump'n'Run-Pflaster für die beiden Vorzeige-Affen.

OCEAN

In Verbindung mit den Team-17-Produkten, die von Ocean vertrieben werden, hat auch der englische Software-Gigant ein mächtiges Weihnachts-Programm. Ocean bleibt nicht nur den 16-Bitern mit einer Handvoll Neuheiten

KILLER INSTINCT

Nintendos dies-jährige Super-Nintendo-Überraschung entpuppte sich als ein Titel, der ursprünglich für das Ultra 64 maßgeschneidert wurde. Doch dank eines Custom-Chips zur Daten-Kompression packen die englischen Elite-Entwickler Rare alle elf Kämpfer der Automaten-vorlage, Hintergründe und Soundeffekte auf das 32-MBit-Modul. 15 neu eingespielte oder vom Automaten übernommene Musikstücke sind als Audio-CD jedem "Killer Instinct"-Modul beigelegt. Aufgrund der harten Thematik (die Krieger rücken sich mit blutigen 30-Hit-Combos auf den Leib, zerstückeln sich mit Säbel und Tomahawk und blasen ihren Gegner mit Feuersturm und Laser-Attacke vom Bildschirm), erscheint "Killer Instinct" mit einigem Sicherheitsabstand

Mit Kombo-Attacken knackt Ihr jeden Gegner: Bis zu 32 Treffer könnt Ihr nacheinander anbringen.



Die Ultra-64-Umsetzung ist nach wie vor in Arbeit, jedoch wird die Grafik dann in Echtzeit berechnet.



Die "Donkey Kong Country"-erprobte ACME-Technik und ein Zusatzchip ermöglichen gewaltige Grafikeffekte

zum Weihnachtsfest schon Anfang September. Die Messe-Version war der Fertigstellung entfernt, zeigt aber bereits, daß Rare bei dieser sensiblen Umsetzung sorgfältig zu Werke ging. Zugunsten der großen und detailliert animierten Charaktere wich nur der 3D-Hintergrund einer flachen Fassade, die durch Zeilen-Scrolling etwas Tiefe vortäuscht. Mit "Killer Instinct" belohnt Nintendo die treuen 16-Bit-Fans, die trotz 3DO, Jaguar und 32X zum Nintendo-Bestseller halten. Nur in Deutschland wird das State-of-the-Art-Prügelspiel nicht erscheinen.

DONKEY KONG COUNTRY II



Wen wundert's, daß Nintendo in Zusammenarbeit mit Rare einen Nachfolger zum Millionen-Seller "Donkey Kong Country" noch für dieses Jahr ankündigt: "Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest" sieht unglaublicherweise noch besser aus als der bahnbrechende Erstling, strotzt nur so vor sagenhaften Animationen und traumhaft gezeichneten Hintergründen. Die gezeigten Spielstufen entzücken nicht nur mit 100-Prozent-Optiken, sie lassen auch spielerisch den Vorgänger vergessen. Diesmal hat sich Rare mehr Gedanken um Level-Design und Extra-Features gemacht, so daß Diddy & Co vielleicht in schwindelerregende "Mario"-Wertungsregionen hüpfen könnte.

Wie der Untertitel schon andeutet, steht jetzt Diddy im Mittelpunkt, der den entführten Donkey Kong suchen muß. Dabei hilft ihm Freundin Dixie Kong, die unter einer frechen Baseball-Kappe langes Blondhaar versteckt. Mit dem Schopf wedelt sie nicht nur Bösewichte vom Spielfeld, sondern segelt elegant von einer Etage in die andere. Das Dreamteam besucht über 100 Levels – als Startpunkt dient ein geräumiges Piratenschiff von King K. Rool, später warten ein Geister-Wald, gefährliche Sümpfe, Lava-gefüllte Dungeons und eine Bienen-Kolonie. Unterwegs treffen Diddy und Dixie alte und neue Bekannte (u.a. Kremlings im Piraten-Outfit und eine Tennisschuh-tragende Spinne) und erforschen ein paar Dutzend Geheimkammern.

Das 32-Mbit-Modul könnte deshalb mehr Grafik und Spielszenen als das Vorbild bieten, da sich auf der Cartridge ein Zusatzchip befinden soll, der ausschließlich für das Dekomprimieren von Daten zuständig ist. Damit würde die zwei- bis dreifache Menge an Informationen in dem 32-Mbit-ROM gespeichert als bisher.

treu, sondern unterstützt auch den Jaguar mit vier Titeln, Playstation und Saturn sowieso.

Einen guten Eindruck hinterließ der gerenderte 2D-Prügler "Lobo", der für Super NES und die 32-Bit-ter vorbereitet wird. Die 16-Bit-Variante sah zwar nicht so eindrucksvoll wie "Killer Instinct" aus, ließ



Eine Spielfigur aus dem aufwendig gerenderten Ocean-Beat'em-Up "Lobo"

aber einige Beat'em-Up-Herzen höher schlagen. Ob die "Waterworld"-Umsetzung ebenso aufwendig wie der Costner-Film inszeniert wird, konnte man an Hand des noch durchschnittlichen Messe-Demos

nicht beurteilen. Tatsache ist, daß Ocean alle Formate bis auf Playstation und 3DO abdeckt, die wiederum von Interplay (mit einem komplett unterschiedlichen) Spiel bedacht werden.

Mit dem Kriegs-Epos "Offensive" bedient Ocean vor allem die US-Taktiker, das Adventure "Vanished Powers" versetzt Euch in ein mittelalterliches Ambiente auf einem fernen Planeten, "Blades of Rage" heißt eine futuristische 3D-Hubschrauber-Simulation.

Vielfältig: Die Team-17-Produktion "Worms", eine knuddelige Geschicklichkeits-Grübelelei nach "Lemmings"-Vorbild, erscheint für nicht weniger als sechs Konsolen. Bei jedem Spiel werden die Levels neu generiert, sodaß Ihr niemals dieselbe Spielstufe erlebt. Diverse Extras pepen das bunte Treiben auf, Mehr-Spieler-Optionen sollen Party-Kompetenz garantieren. Auch



Ocean setzt Costner's "Waterworld"-Kinowerk für die meisten Konsolen um (im Bild: Super NES)

"Rollcage" läßt sich zu mehreren spielen, gut 20 High-Tech-Kurse geben dem 3D-Autorennen Profil. Zehn Wagen stehen zur Wahl, sechs Piloten gehen an den Start. "Deathrace" ist zwar keine direkte Konkurrenz, doch auch dieses Science-fiction-Autorennen bietet eine peppige 3D-Umgebung. Allerdings sind etliche Adventure-Elemente eingebaut, die in eine spannende Story eingebettet sind. Wer von Action nichts hält, der kann sich mit dem Strategie-Epos "Alliegiance" abgeben, das für Playstation, Saturn und Jaguar erarbeitet wird.

PHILIPS

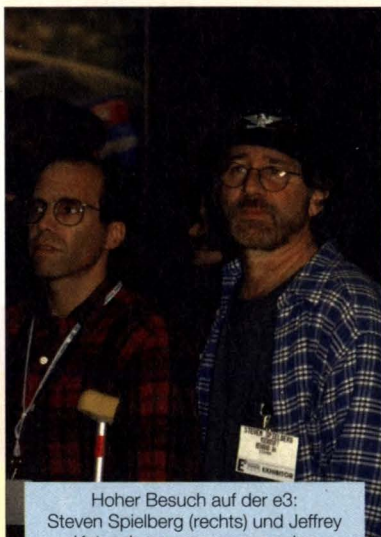
Wie schon auf der letzten CES war am Philips-Stand ein breit gefächertes Software-Angebot fürs CDi geboten. Lernprogramme, Spielfilme und Musikvideos im Video-CD-Format, interaktive Musik – und ein paar Spiele. So ist Hulk Hogans "Thunder in Paradise" (als TV-Serie in den USA bereits abgesetzt, auf RTL mit gutem Erfolg) beinahe fertig und wird im Sommer ausgeliefert. In der Packung schlummert nicht nur das Interactive Movie, sondern auch eine Video-CD mit der entsprechenden TV-Episode. Weiter warten müssen wir auf den Action-Kracher "Creature Shock" und auf das französische Action-Adventure "Secret Mission".

Den besten Eindruck hinterließen eine spielbare Version des Endzeit-Brutalo-Autorennens "Dead End" (coole 3D-Grafik) und das neue Argonaut-Action-



Lediglich die 3D-Effekte des Hintergrundes wurden für die 16-Bit-Umsetzung leicht vereinfacht.

MOST WANTED



Hoher Besuch auf der e3: Steven Spielberg (rechts) und Jeffrey Katzenberg waren u.a. an den Amazing Studios ("Heart of Darkness") sowie der Shiny-Crew interessiert.

spiel "Alien Alley" (3D-Fliegerei mit Adventure-Elementen). Beide Titel benötigen die Digital-Video-Cartridge und sind leider erst zur Jahreswende angekündigt.

PLAYMATES

Nach ihrem weltweiten "Earthworm Jim"-Erfolg (die 16-Bit-Versionen verkauften in USA und Europa zusammen über eine Million Stück) konzentriert sich bei Playmates alles auf die Fortsetzung. Mehr dazu erfährt Ihr in dem entsprechenden "Earthworm Jim 2"-Kasten. Darüber hinaus arbeitet Playmates an vier weiteren 16-Bit-Titeln. Schon lange angekündigt ist der scrollende Prügler "Mutant Chronicles" für ein bis zwei Spieler. 18 Levels auf verschiedenen Planeten unseres Sonnensystems werden be-



"Mutant Chronicles" belebt das Beat'em-Up-Genre auf dem Super Nintendo

sucht, ehe die Doomtroopers ihre Widersacher mit schwingvollen Schwerthieben vertrieben haben. Auch "Exosquad" soll nun endlich im Sommer erscheinen: Drei verschiedene Spiele schlummern auf der 8-MBit-Cartridge, die vom "Duel Mode"-Beat'em-Up bis zum Jump'n'Shoot verschiedene Genres abdecken.

Weiterhin erwarten wir von Playmates das Action-Adventure "Deep Space Nine", das Euch von der Raumstation auf den Planeten Bajor, auf ein Cardassianisches Kriegsschiff, in den Gamma-Quadranten und auf die USS Saratoga beamt. Alle bekannten Charaktere sind mit von der Partie und stellen sich mit ihren jeweiligen Talenten in den Dienst der guten Sache. Schließlich bereiten die "Wildcats" ihren Super-Nintendo-Auftritt vor. In den USA ist der gleichnamige Comic sehr erfolgreich und zeigt die Heldentaten des Cyborgs Spartan, des Kriegers Maul und dem morphenden Martial-Arts-Experten Warblade. Der Action-Titel birgt elf Missionen, die Ihr jeweils mit einem der drei Charaktere ausführt.



Commander Sisco löst in seinem "Deep Space Nine"-Abenteuer auf dem Super NES knifflige Missionen



Die meisten Playmates-Spiele für Super NES und Mega Drive (im Bild "Wildcats") werden in Deutschland über Virgin/Avalon angeboten.

Von 16 zu 32 Bit: Playmates arbeitet an zwei Spielen für Saturn und Playstation. Von dem grafisch eindrucksvollen 3D-Rennen "Mickey Thompson's Super-Cross" wurde ein Video gezeigt, "Skeleton Warriors" spielt auf dem Planeten Luminaire und präsentiert sich als vielversprechendes 2D-Jump'n'Run mit einigen schnuckligen Special-FX. Außerdem entwickelt Shiny im Auftrag von Playmates einen exklusiven Ultra-64-Titel, der laut David Perry "zu heftigen Diskussionen führt. Unser Ultra-64-Spiel lässt sich keinem bestehenden Genre zuordnen und stellt den Spieler vor eine gänzlich unkonventionelle Aufgabe".

SCI

Sales Curve Interactives Messeauftritt stand im Zeichen des neuen "Lawnmower Man"-Films, der momentan in England und den USA gedreht (bzw. gerendert) und für CD-ROM-Konsolen umgesetzt wird. Mit dem ersten "Rasenmäher Mann" haben der "Jobe's War"-Film und die geplanten Spiele für Playstation und Saturn kaum noch etwas zu tun. In der Fortsetzung toben jugendliche Helden durch den Cyberspace, der vom größtenwahnsinnigen Jobe (vom "Max Headroom"-Darsteller Matt Frewer verkörpert) kontrolliert wird. Da von den Spielen noch nix zu sehen war, lud SCI zu einer Pressekonferenz mit Film-Preview. Der wirre B-Movie wird wohl nur ein kurzes Kino-Gast-

EARTHWORM JIM II

Nach dem Regenwurm-Streß in der letzten Ausgabe haben wir's in Los Angeles endlich gesehen: "Earthworm Jim 2" orientiert sich spielerisch zwar am Vorgänger, legt aber in jeder Hinsicht ein paar Scheiben drauf.



Laßt Euch von der Qualität der Messe-Fotos nicht täuschen: "Earthworm Jim 2" wird den Vorgänger grafisch weit übertreffen.

Grafisch schlagen die 24-MBit-Module für Super Nintendo und Mega Drive alle 16-Bit-Spiele jenseits von "Donkey Kong Country". Shiny's abgedrehte Gags wurden optisch noch tref-

fender in Szene gesetzt, die neuen Schauplätze sprühen vor Details und Schabernack. Jim lernt in seinem zweiten Abenteuer neue Freunde kennen (insbesondere sein Newcomer-Sidekick Snott läßt sich zu allerhand Unfug mißbrauchen), findet fünf taufische Kanonen, lernt geheime Special-Moves und besucht Welten, die noch kein Regenwurm zuvor gesehen hat.

Im "Wormburger"-Level flieht



24 MBit voller Gags und Animationen: Der verrückte Regenwurm kehrt zurück.

Jim vor messerscharfem Besteck und wehrt einen Salzstreuer ab, der partout seine Wunden "heilen" will, "Loren-

zo's Soil" könnte sich als der geheime Tempel von Psychrow entpuppen, "Villi People" ist buchstäblich ein lebender Level und "Evil's Funhouse" gilt als bevorzugte Arena für die besten Zirkus-Artisten im Universum. Seid versichert, daß David Perry und seine Truppe kein schlechteres Spiel als den Vorgänger abliefern und "Earthworm Jim 2" eines der Weihnachts-Highlights dieses Jahres sein wird. Parallel zur US-Veröffentlichung im Oktober hat übrigens der gleichnamige TV-Cartoon Premiere, und ein Dutzend "Earthworm Jim"-Spielfiguren werden an den Spielzeugfachhandel ausgelie-



"XS" für Playstation und Saturn: Verbirgt sich hinter den protzig gerenderten 3D-Animationen auch ein vernünftiges Spiel?



Männer kämpfen gegen Frauen in SCIs Action-Adventure "Gender Wars". (Playstation und Saturn)

spiel geben, dafür scheinen sich die Spieldesigner diesmal mehr Gedanken zu machen: Neben Echtzeit-3D-Animationen (statt der linearen Computerfilmschnipsel der ersten "Lawnmower Man"-CDs) werden spezielle Szenen nachgedreht und in die 3D-Kulisse des Spiels integriert. Frühestens 1996 werden wir das Ergebnis unter die Lupe nehmen. Noch in diesem Jahr sollen hingegen das humoristische Grafik-Abenteuer "Kingdom O'Magic", die Roboter-Schlacht "XS" und das satirische Männer-gegen-Frauen-Action-Adventure "Gender Wars" erscheinen. In letzterem schlägt Ihr wahlweise als Mann oder als Frau gegen das jeweils andere Geschlecht los.

fert. Und, frohe Kunde für alle 32-Bitter, Teil 2 wird auch für Playstation und Saturn erscheinen. Für diese Umsetzungen ist jedoch nicht Shiny zuständig.



Versprochen: In der nächsten MANIAC werden wir "Earthworm Jim 2" detailliert unter die Lupe nehmen.

SEGA

Mit einem geschickten Schachzug konterte Sega den angekündigten Playstation-Dumpingpreis von 299 US-Dollar (etwa 450 Mark): Pünktlich zu Messebeginn wurde der Saturn an vier große Handelsketten ausgeliefert. Der Ladenpreis beträgt zur Zeit rund 400 US-Dollar (etwa 650 Mark).

Auf der Messe hatte Sega den größten Stand gebucht und präsentierte jede Menge Neuheiten für Mega Drive, 32X und Saturn. Dabei fiel auf, daß die gesamte 16-Bit-Palette grafisch sehr aufwendig inszeniert wurde. Allen voran gefiel "Vectorman", ein prächtiges Jump'n'Shoot mit sensationell flüssig animiertem Helden. Auch das putzige "Garfield" kommt der Cartoon-Vorlage optisch recht nahe (kein Wunder, wurde es mit tatkräftiger Unterstützung des Garfield-Erfinders Jim Davis erarbeitet), obgleich sich eher jüngere Spieler von dem Mainstream-Jump'n'Run angesprochen fühlen. Darüber hinaus erwarten "Power Rangers"-Fans die Umsetzung des gleichnamigen Films, erleben 3D-Freaks aufwendig gerenderte Akteure in dem 32-MBit-Epos "X-Perts" (eine Horde Superhelden fightet gegen Nuklear-Terroristen) und freuen sich TV-süchtige auf die Mega-Drive-Inter-

pretation der Fernsehserie "VR Troopers" für ein bis zwei Spieler. Mega-CD-Frischlinge waren im Vergleich zu den Modul-Kollegen selten anzutreffen. Es wird eine erweiterte Fassung von "Batman & Robin" geben, das Adventure "Myst" dürfte in Kürze in englischer Sprache erscheinen, und die lange erwarteten Full-Motion-Video-Titel kommen endlich auf den Markt.

Erfreulich groß war die Anzahl von exklusiven 32X-Neuheiten. Die grafisch überraschend gute Umsetzung von "Virtua Fighter" ist fast fertig, ebenso das faszinierende Action-Jump'n'Run "Kolibri" aus der Feder der "Ecco"-Macher. Die botanische Odyssee läßt Euch nach zwei dämonischen Kristallen suchen, die Tier- und Pflanzenwelt auf schreckliche Weise mutieren. Ihr übernehmt die Kontrolle über "Kolibri", dem einzigen Wesen, das gegenüber diesen Strahlen immun ist. Der spielerisch durchdachte Genre-Mix sieht grafisch erstklassig aus und wird in einer der nächsten Ausgaben vorgestellt. Auch die anderen 32X-Titel machten optisch einen guten Eindruck und sollten die Popularität des 32-Bit-Upgrades deutlich steigern: "X-Men" und "Spiderman: Web of Fire" sind komplett neue Spiele und lassen die Herzen aller Comic-Fans höher schlagen. In Sachen Sportsimulationen werden leider nur amerikanische Freaks mit Baseball- und Football-Umsetzungen zufriedengestellt (grafisch abgespeckte Versionen fürs Mega Drive sind ebenfalls in Arbeit).

Die Hauptattraktion am Sega-Stand war natürlich der Saturn. Im edlen "Black is beautiful"-Outfit wurden rund dreißig Konsolen mit entsprechender Software präsentiert. Für eine angenehme Überraschung sorgte ein "Virtua Fighter"-Remix, der die einzelnen Kämpfer mit schönen Texturen versieht. Neben bereits getesteten Japan-CDs (von "Daytona USA" bis "Clockwork Knight" und "Astal") wurde auch eine Handvoll Neuheiten gezeigt. Dem 3D-Jump'n'Run "Bug" gönnen wir einen eigenen Kasten, von der Basketball-Simulation "NBA Action" und dem Eishockey-Showdown "NHL All-Star Hockey" waren qualitativ ansprechende Demoversionen zu



Vom Sega-Hauptquartier wechselte Vincent Pagney in die Deutschland-Zentrale von Centre-Gold. Auf der e3 präsentierte er die Spiele von U.S. Gold, Core und Silicon Woods.



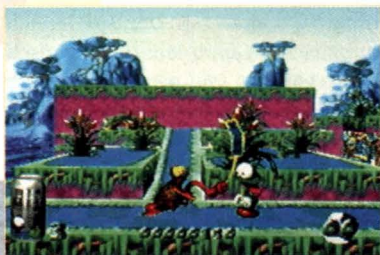
Durch den Verkauf seiner Entwicklungs-firma Core wechselte Jeremy Smith in den U.S.-Gold-Vorstand. Von den Zukunftskonsolen interessiert Smith vor allem das "technisch exzellente" 3DO M2.



Die meisten Saturn-Neuheiten sahen vielversprechend aus, der 3D-Flieger "Blackfire" (hier im Bild) fiel jedoch nur durch sein konstantes Grafik-Ruckeln auf.

MOST WANTED

sehen. Beide Sportspiele setzen auf Pixel-Optik, zoomen aber dennoch flott durch die virtuellen Stadien. Außerdem erwarten wir in Kürze das futuristische Rennspektakel "Grand Chaser" (mit Zwei-Spieler-Modus via Split-Screen), das Special-FX-3D-Inferno "Amok" (von den "Subterranea"-Machern ertüfelt und ebenfalls für zwei Spieler) und das überarbeitete Städtebau-Drama "Sim City 2000" (auf dem PC mit überragenden Spielspaß-Wertungen gewürdigt). Die MPEG-Karte für den Saturn war ebenfalls in Aktion zu sehen, Erscheinungstermine für Europa und die USA sind aber noch nicht festgelegt. Dafür wurde mit "Duck" ein neues Kompressionsverfahren vorgestellt, das auf Software-Basis arbeitet und sehr gutes Vollbild-Full-Motion-Video ermöglicht.

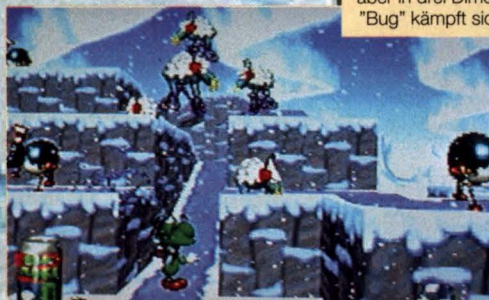


BUG

"Bug" ist kein Fehler im Saturn-Betriebssystem, sondern ein forscher Käfer, der ein haarsträubendes 3D-Jump'n'Run vor sich hat. 18 Levels scrollen nicht nur von rechts nach links oder von unten nach oben, Ihr könnt "in" die Landschaft hineingehen. Das Szenario zoomt dabei kräftig mit und vermittelt einen schnuckligen 3D-Eindruck. Das knuddelige Plattform-Spektakel wartet mit Hüpfspiel-typischen Feinden auf, die unser Helden-Insekt wahlweise mit seinem robusten Körper oder wirkungsvollen Extras bearbeitet. Während Ihr diese Zeilen lest, sollte "Bug" in Amerika bereits im Handel sein – als unverbindlicher Richtpreis wurden faire 40 US-Dollar (etwa 60 Mark) angesetzt.



Traditionelles Jump'n'Run, aber in drei Dimensionen: "Bug" kämpft sich voran.



Ob "Sunshine Reggae" (Bild ganz oben) oder "Winter Wonderland": "Bug" findet immer seinen Weg.

MOST WANTED



In Psygnosis' "Entropy" habt Ihr die Kontrolle über einen kompletten Planeten. Der Welten-Simulator erfordert taktisches Kalkül und Management-Kompetenz.

SONY/PSYGNOSIS

Am ersten Messetag verkündete Playstation-Chef Olaf Olafsson die Sensation: Sony's 32-Bit-Konsole wird in den USA am 9. September zum Preis von 299 US-Dollar (entspricht etwa 450 Mark) ausgeliefert. Sollte der Saturn bis dahin bei 399 US-Dollar bleiben, ist die Sony-Konsole satte 100 Dollar günstiger. Dieser Dumpingpreis sollte auch auf Deutschland positive Auswirkungen haben: Munkelte man im Vorfeld der Messe von bestenfalls 600 Mark für die heimische Playstation, ist nun sogar ein Preis von 499 Mark möglich. Die finale Entscheidung steht aber noch aus.

Zu unserer Überraschung hatte Sony auf ihrem gigantischen Stand nicht nur die Titel von Psygnosis und vieler anderer Hersteller parat, es wurde auch eine Handvoll beeindruckender Eigenentwicklungen gezeigt. Hochinteressant sah "Johnny Mnemonic" aus, ein Interactive Movie nach dem gleichnamigen TriStar-Film mit Keanu "Speed" Reeves, Ice T und Dolph Lundgren. Der Cyberspace-Erfinder William Gibson schrieb die Vorlage (ein Datenkurier versucht, einen Informationsblock aus seinem Gehirn zu entfernen und wird dabei von Cyber-Gangstern gehetzt), die von Sony in Amerika auf zwei CDs gepackt



Asphalt-Action mit "Twisted Metal", einem von vier auf der e3 spielbaren Playstation-Titeln von Sony Imagesoft.

wird. Technisch könnte der Videospiel-Film mit seinen bildschirmfüllenden FMV-Sequenzen ein Meisterstück werden. Wir hoffen, daß wir eine Preview-Version in die Finger bekommen, um Euch Film und Spiel in der nächsten MAN!AC ausführlich vorzustellen. Auch die anderen US-Produktionen stehen auf dem hohen Niveau ihrer europäischen Verwandten: "ESPN Extreme Games" ist eine knochenbrechende 3D-Simulation auf Rollerblades, Mountain Bikes und Skateboards, die in Los Angeles mit einem speziellen Joyboard gesteuert wurde und sechs Strecken (San Francisco, Lake Tahoe, Südamerika, Rom, Hollywood und Utah), sowie



Nicht nur die Riesen-Sportler in den Zwischensequenzen, sondern auch alle 3D-Sprites von "Power Sports Soccer" wurden mit Motion-Capture-Technologie animiert.

SONY DEMOLISH'EM DERBY

Das rücksichtslose Gerempel auf dem Nascar-Ring hielten viele Branchen-Insider für das interes-

santeste Produkt der Electronic Entertainment Expo. An dem Rennspiel, das entweder im chaotischen Zerstörungs- oder in einem etwas ruhigeren Rennmodus gespielt wird, fiel uns vor allem die realistische Bewegung der Boliden auf, die selbst im Tumult nicht ins Stocken gerät. Die Flitzer schlittern und sliden, prallen von den Banden ab oder verkeilen sich zur Massenkarambolage, wobei ausgefeilte Parti-

kel-Algorithmen austretenden Rauch und Staubwolken simulieren. Um die Hardware zu entlasten, wurde die Strecken-Umgebung grafisch etwas simpler gehalten als z.B. bei Namcos "Ridge Racer", dafür sind zeitweise ein knappes Dutzend Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm, fliegen Euch Karosserie- und Motorteile um die Ohren. Wie "Wipeout" unterstützt "Demolish'em Derby" das Link-Kabel, damit Ihr auch zu zweit über die volle Bildschirmgröße losbrettern könnt und nicht von Split-Screen-Platzangst gebremst werdet – exklusiv auf der Sony Playstation.



Nur rücksichtslose Fahrer überleben eine Runde auf der 3D-Piste von "Demolish'em Derby"



Rauch- und Staubwolken sind ein seltener Anblick im 3D-Spiel – "Demolish'em Derby" lebt von solchen Effekten.



Crash as crash can: Viel Mühe haben sich die Designer bei der Simulation von Blech- und Motorschäden gegeben.



Vom MS-DOS-PC auf die Playstation: Das König-Artus-Adventure "Chronicles of the Sword"...



...und das 3D-Action-Adventure "Sentient": Rettet eine von Zerstörung bedrohte Weltraumstation.

einen Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus enthält. "Twisted Metal" ist eine Rennsimulation mit zwölf schwerbewaffneten Off-Road-Boliden, vier einstellbaren Perspektiven und einem Link-Modus, in der Ihr vom verrückten Calypso zu einem Wettbewerb auf Leben und Tod durch die Straßen des endzeitlichen Los Angeles herausgefordert werdet. Außerdem sind das erbarmungslose Actionspiel "Virus" (zu zweit gegen eine Armee biomechanischer Schreckensgestalten) und die Militär-Simulation "Warhawk" geplant. Zu den in dieser und der letzten MAN!AC vorgestellten Psygnosis-Spielen gesellen sich das düstere Action-Adventure "Parasite", das ebenso wie das "Power Sports"-3D-Fußball in Frankreich entwickelt wird. Die Sprites des Horizontal-Scrollers sind nach klassischer



Neuartiges Action-Adventure aus Frankreich: Bei Psygnosis "Parasite" bewegt sich die gesamte Kulisse in 3D.

Methode animiert, alle Hintergründe jedoch als 3D-Kulissen dargestellt. Ferner bringt Sony mit "Kileak" und "Battle Arena Tohshinden" zwei Japan-Titel nach Amerika (bereits in MAN!AC getestet). Last but not least erwartet uns mit "Razorwing" eine Action/Strategie-Mischung mit jeweils einem Spielmodus für unterschiedliche Geschmäcker:

Action-orientierter Kampf auf begrenztem Territorium und verstrickte Missionen, die taktisches Gespür und Ausdauer erfordern.

TAKE 2

Die Designer der PC-Spiele "Space Crusade" und "Hell: A Cyberpunk Thriller" wagen den Sprung vom Entwicklungshaus zum eigenständigen Publisher. Zwei Spiele ihrer CD-ROM-Palette sind auch für Videospieler interessant: Zum einen wird das mit Dennis Hopper und Grace Jones prominent besetzte "Hell" gerade für Sega Saturn, Sony Playstation und 3DO umgesetzt, zum anderen soll das blutrünstige PC-Interactive-Movie "Ripper" auch für die Playstation erscheinen. "Ripper" spielt jedoch nicht, wie der Name vermuten lässt, im Nebel des viktorianischen London, sondern im New York des 21. Jahrhunderts. Dort jagt Ihr die Reinkarnation des Frauenmörders bis in den Cyberspace. Vier CDs schluckt das 2,5 Millionen Dollar teure Horror-Abenteuer, für das Take 2



"G-Police": Überleben und Sterben in einem Polizeistaat der Zukunft: Als Eure Verwandtschaft verschleppt wird, wendet Ihr Euch gegen die Schergen des totalitären Regimes.

unter anderem Karen Allen und Tahnee Welch vor die Kamera holte. Die Mischung aus Video-Sequenzen und 3D-Grafik wird von den Metal-Opas Blue Oyster Cult mit einem brutalen Soundtrack unterlegt.

TIME WARNER

Nicht viel Neues bei Time Warner: Hauptaugenmerk liegt auf der Umsetzung der Dinosaurier-Klopperei "Primal Rage", die für alle Systeme erscheint. Je nach Hardware-Ausstattung sehen die einzelnen Versionen ordentlich bis sehr



Tödlicher Bienenstock: Das Spiele-Labels der Filmfirma Trimark arrangiert vorberechnete 3D-Filmsequenzen...



...lineare Baller-Levels und "panoracive" Spielabschnitte zu einer SF-Opera für die Playstation.



Fast fertig: Time Warner's Saturn-Version von "Virtua Racing" spielte sich prima, kann das Arcade-Vorbild aber noch immer nicht erreichen.



Überfällig: Sowohl "Wayne Gretzky Hockey" fürs Mega Drive...



...als auch "Kawasaki Superbikes" fürs Super NES sind in der Warteschleife.

gut aus und sollten hartgesotene Prügel-Freaks mit offensichtlichen Animalities beglücken. Insgesamt unterstützt Time Warner alle Systeme, lässt die 16-Bit-Palette mit ein paar überfälligen Sportspielen auslaufen ("Wayne Gretzky Hockey", "Payne Stewart Golf"), hat einen exklusiven Jaguar-Titel im Angebot ("Power Drive Rally") und programmiert die Panzer-Simulation "T-Mek" exklusiv fürs 32X. Außerdem erwarten wir "Virtua Racing" für den

Saturn (sieht toll aus, spielt sich gut, ist aber dennoch etwas schlechter als das Arcade-Vorbild).

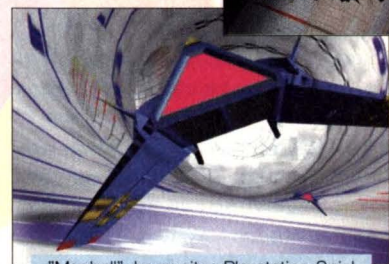


Time Warner entwickelt den actionlastigen Panzer-Showdown "T-Mek" exklusiv für 32X und PC (hier im Bild)



TRIMARK INTERACTIVE

Abgesehen von der unverhofften Fortsetzung des 80er-Jahre-Rollenspiels "The Faery Tale Adventures" (nur für PC CD-ROM) will die Spiele-Tochter des Film- und TV-Giganten Trimark die gesamte Spiele-Palette für die Playstation umsetzen. Geplant sind "Magball", ein 3D-Aktionsportspiel, und "The Hive", ein 3D-Geballere gegen Rieseninsekten in Weltraum, Eiswüste und Dungeons.



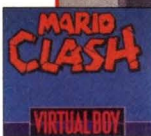
"Magball": Im zweiten Playstation-Spiel von Trimark Interactive rast Ihr durch die Pipelines galaktischer Ölraffinerien.

VIRTUAL BOY

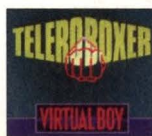
Nintendo hat sich entschieden: Der "Virtual Boy" wird in den USA Mitte August zum Preis von 180 US-Dollar (etwa 270 Mark) erscheinen.

Titel	Hersteller	Genre
Devil Busters	Atlus	Action
Galactic Pinball	Nintendo	Flipper
Intercept	Coconuts	keine Angabe
Mario Clash	Nintendo	3D-Action
Mario's Dream Tennis	Nintendo	Tennis
Panic Bomber	Hudson	Türteile
Proteus Zone	Coconuts	Action
Red Alarm	Nintendo	Shoot'em-Up
Space Squash	Coconuts	Action
Sunday's Point	Coconuts	keine Angabe
Teleroboxer	Nintendo	Boxen
Vertical Force	Hudson	Shoot'em-Up
Virtual League Baseball	Kemco	Baseball
War Simulation	Coconuts	Strategie
Wario Cruise	Nintendo	Jump'n'Run
Waterworld	Ocean	Jump'n'Shoot

Wann er in Deutschland auf den Markt kommt, steht noch nicht fest. Gegenüber der Präsentation auf der Winter CES hat sich an der Hardware nicht viel geändert. Die 40 US-Dollar (etwa 60 Mark) teuren Spiele vermitteln einen guten 3D-Eindruck, die rot-



schattierte Monochrom-Grafik sieht jedoch nicht besonders zukunftsweisend aus. Neben Nintendo entwickeln u.a. Ocean, Acclaim, Bullet-Proof und Rare für die VR-Hardware, wobei die schönsten Spiele am Stand vom Hudson gezeigt wurden. Der Virtual Boy basiert auf einem 32-Bit-RISC-Prozessor, wird mit Modulen gefüttert, liefert Stereo-Sound und hört auf die Kommandos eines neuartigen Joypads mit zwei Steuerkreuzen. Ein ausführlicher Test folgt.



VIACOM

Mit "Aeon Flux" hat Viacom New Media eine brisante Heldin am Start: Die Killer-Lady aus der gleichnamigen MTV-Zeichentrick-Serie verwirrt Ihre Mitmenschen nicht nur durch ihr attraktives Äußeres, sondern auch durch ihre Neigung zu blitzschnellen Tötungsaktionen. Ab 1996 soll die gefährliche Spezialagentin in einem Action-Spiel für Sony Playstation und Sega Saturn in tückische

THEO KRANZ VERSAND

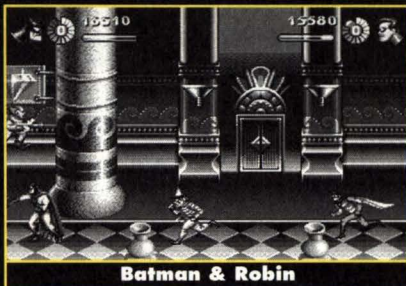
Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

& LÄDEN



Theme Park



Batman & Robin



Illusion of Time



Judge Dredd

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

Super Nintendo

S.N. More Fun Set	299,-
Action Replay Pro 2	99,-
Game Saver	89,-
Actraiser 2	99,-
Addams Family Val.	119,-
Akira	139,-
Blackhawk	109,-
Carrier Aces	114,-
Controller Pad	29,-
Crazy Chase	109,-
Demolition Man	109,-
Demons Crest	129,-
Dino Dini Soccer	79,-
Donkey Kong Country	129,-
Earthworm Jim	119,-
F-1 Championship	119,-
Flinstones the Movie	109,-
Ghoul Patrol	49,-
Hagane	119,-
Illusion of Time	119,-
International Superstar Soccer	119,-
Indiana Jones	79,-
Jelly Boy	114,-
Judge Dredd	119,-
Jungle Strike	119,-
Legend	49,-
Lothar Matthäus Super Soccer	119,-
Mr. Tuff	114,-
Mickey Mania	79,-
NBA Jam Tournament	129,-
Pac-Man 2	114,-
Pagemaster	89,-
Pinball Fantasies	99,-
Pitfall	49,-
Puzzle Bobble	109,-
Shadow	119,-
Shootout Soccer	109,-
Soulblazer	109,-
Spiderman TV	129,-
Star Trek Next Generation	109,-
Star Trek Starfleet Academy	109,-
Stargate	129,-
Star Wars Ret. of the Jedi	79,-
Street Racer	119,-
Super BC Kid	119,-
Super Turrican 2	119,-
The Mask	119,-
Theme Park	119,-
Unirally	119,-
Wario's Woods	89,-
Wild Guns	129,-
WWF Raw Video Spielberater	19,-
WWF Raw	64,-
X-Men	129,-

Mega Drive

Mega Drive 2 ohne Spiel	189,-
Action Replay 2 Pro	99,-
RGB-Kabel	29,-
6 Button Controller	39,-
6 Button Arcade Power Stick	89,-
6 Button Infrared Pads	89,-
4 Player Adapter 2 Sega (+EA)	59,-
RGB-Kabel	29,-
Addams Family Values	109,-
Adv. of Batman & Robin	109,-
Animaniacs	79,-
Alien Soldier	109,-
Asterix Power of Gods	109,-
Bubsy 2	69,-
Daffy Duck in Hollywood	89,-
Demolition Man	109,-
Dynamite Headdy	79,-
Earthworm Jim	119,-
Ecco the Dolphin 2	79,-
F1-Championship (Domark)	109,-
FIFA Soccer '95	94,-
Flinstones The Movie	104,-
Jimmy White's Snooker	99,-
Havoc	59,-
John Madden Football '95	94,-
Judge Dredd	109,-
Justice League	119,-
Kick Off 3	79,-
König der Löwen	89,-
Landstalker	109,-
Lemmings 2	59,-
Lothar Matthäus	109,-
Mega Bomberman (1-4 Spieler)	89,-
Mega Man Willy Wars	109,-
Mickey Mania	59,-
Mickey Mouse 2	69,-
NBA Basketball '95 (Mai)	89,-
NBA Jam Tournament	119,-
NBA Live '95	94,-
NHL Hockey '95	94,-
Pagemaster	59,-
Pitfall	49,-
PGA Tour Golf 3	94,-
Psycho Pinball	99,-
Ristar	94,-
Road Rash 3	99,-
Road Runner Desert Demol.	99,-
Rocket Knight Adventures	39,-
Rock'n Roll Racing	99,-
Samurai Shodown	109,-
Schlümpfe	99,-
Sequest DSV	114,-
Shining Force 2	99,-
Shinobi 3	49,-
Skeleton Crew	119,-
Slam Masters	139,-
Soleil dt.	109,-
Sparkster	59,-
Stargate	119,-
Story of Thor	119,-
Striker	114,-
Speedy Gonzales (Mail)	114,-
Super Street Fighter 2	99,-
Theme Park	109,-
Tiny Toons All Stars	79,-
Toughman Boxing Contest	109,-
True Lies	119,-
Winter Olympics	59,-
WWF Raw Video Spielberater	19,-
WWF Raw	59,-
X-Men 2	109,-
Yelly Boy	109,-

Angebot des Monats



Mega Drive:
Fifa Soccer 95, NHL 95,
NBA Live 95 je 59,-
Super NES: Pitfall 49,-
Nur solange Vorrat reicht.

Sonderpreise Top-Neuheiten

Mega CD

Mega CD 2 mit R. Avenger	299,-
B.C. Racers	79,-
Dungeon Explorer 2	99,-
Earthworm Jim Spec. Edition	119,-
Ecco the Dolphin 2	104,-
Eye of the Beholder	99,-
Fahrenheit CD	109,-
F-1 Beyond the Limit	99,-
FIFA Soccer	59,-
Heimdall	99,-
Jurassic Park dt. CD	89,-
Lords of Thunder	99,-
Road Rash CD	99,-
Schlümpfe CD	99,-
Shining Force CD	109,-
Soulstar	59,-
Space Adventure	99,-
Starblade	99,-
Super Strike Trilogy	99,-
Theme Park	109,-
Tomcat Alley	59,-
World Cup Golf	99,-

Mega 32 X

Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei)	359,-
B.C. Racers	119,-
Fahrenheit 32X-CD	129,-
Golf Magazin Best 36 Holes	129,-
Knuckles Chaotix	109,-
Metal Head	129,-
Midnight Raiders	129,-
Motherbase	119,-
Motocross Champ.	129,-
NBA Jam Tournament 32X	109,-
NFL Quarterback Club	129,-
Star Wars Arcade	79,-
Shadow Squadron	129,-
Stellar Assault	109,-
Supreme Warrior CD	119,-
VR-Racing Deluxe	109,-
WWF Raw 32X	109,-

Atari Jaguar

Jaguar Grundgerät	374,-
CD-ROM	329,-
Aliens vs Predator	119,-
Cybermorph	139,-
Dragon	89,-
Fight for Life	119,-
Hover Strike	109,-
Iron Soldier	109,-
Joust (2. Quartal)	109,-
Rayman	119,-
Tempest 2000	109,-
Val d'Iserre Skiing	109,-

**FRAGEN SIE AUCH
NACH UNSEREN
NEUHEITEN FÜR:
SATURN,
PLAYSTATION,
JAGUAR, 3DO,
NEO-GEO
UND 8-BIT!**

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

09 31 / 57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06

Situationen geraten. Das abstrakte Multi-Format-Ballerspiel "Zoop" nimmt sich gegen die schillernde Zeichentrick-Heldin etwas unspektakulär aus: Ihr ballert auf bunte Formen, die von allen Seiten auf Euch hereinprasseln. Das Actionspiel mit leichtem "Tetris"-Touch erscheint noch in diesem Jahr für Super Nintendo und Mega Drive, Playstation und Saturn. Außerdem entwickelt Viacom noch "Aaaahh!!! Real Monsters" und "The Indian & the Cupboard", zwei 16-Bit-Titel, die sich an jüngere Spieler wenden.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD



3D-Jump'n'Runs als Nachfolger zu "flachen" Hüpf-Eskapaden: Virgins Softdrink-Maskottchen "Cool Spot"...



...tourt durch die ungewöhnliche Umgebung isometrisch dargestellter Hollywood-Studios.



Nach David Perry's wunderhübschem Erstling kommt auch das neue Programmerteam mit "Spot" gut zurecht: In den spielbaren Levels tummelten sich vielfältig animierte Comic-Monster.

MOST WANTED

16-BIT-SPIELE & MODUL-TITEL

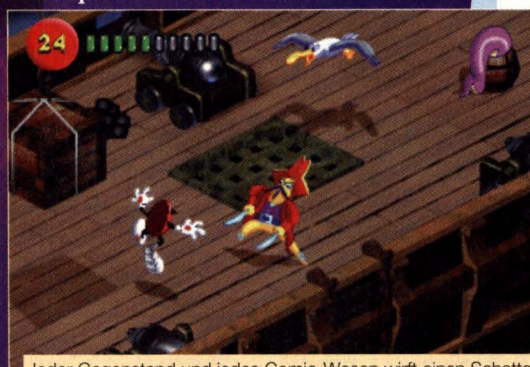
Titel	Systeme	Hersteller	Genre	verfügbar
7th Saga 2	SN	Enix	Rollenspiel	4. Quartal
Allegiance	JA	Ocean/Team 17	Strategie	1996
Barkley Shut Up & Jam 2	MD	Accolade	Basketball	3. Quartal
Batman & Robin	MD, Mega-CD	Sega	Jump'n'Shoot	3. Quartal
Batman Forever	MD, SN, 32X	Acclaim	Jump'n'Run	3. Quartal
Battletech	SN	Activision	Roboter-Action	3. Quartal
Beyond Zero Tolerance	MD	Accolade	3D-Action	4. Quartal
Big Hurt Baseball	SN, MD, 32X	Acclaim	Baseball	3./4. Quartal
Big Sky Trooper	SN	JVC/LucasArts	Action-Adventure	3. Quartal
Blackhawk	32X	Interplay	Action	4. Quartal
Breath of Fire 2	SN	Capcom	Rollenspiel	4. Quartal
Casper	32X	Interplay	Action/Strategie	4. Quartal
Castlevania: Dracula X	SN	Konami	Jump'n'Run	4. Quartal
College Football USA	MD	Electronic Arts	American Football	3. Quartal
College Football's NC	MD	Sega	American Football	3. Quartal
Comanche	SN	Nintendo	3D-Action	3. Quartal
Comix Zone	MD	Sega	Jump'n'Fight	3. Quartal
Converse Hardcore Hoops	SN, MD, 32X	Virgin	Basketball	4. Quartal
Cuthroat Island	SN, MD	Acclaim	Jump'n'Run	3. Quartal
Deep Space Nine	SN, MD	Playmates	Action-Adventure	3. Quartal
Demolition Man	SN, MD, Mega-CD	Acclaim	Action	4. Quartal
Donkey Kong Country 2	SN	Nintendo	Jump'n'Run	4. Quartal
Doom	SN	Williams	3D-Action	3. Quartal
Dragon	SN, MD	Acclaim	Beat'em-Up	4. Quartal
Dungeon Explorer	SN	Hudson	Action-Adventure	4. Quartal
Earthbound	SN	Nintendo	Rollenspiel	3. Quartal
Earthworm Jim 2	SN, MD	Playmates	Jump'n'Run	4. Quartal
Emmitt Smith Football	SN	JVC	American Football	4. Quartal
Exosquad	MD	Playmates	Action	3. Quartal
Foreman for Real	SN, MD	Acclaim	Boxen	3. Quartal
Garfield: Caught in the Act	MD	Sega	Jump'n'Run	3. Quartal
Gargoyles	SN, MD	Disney	Action	4. Quartal
Hardball 95	MD	Accolade	Baseball	2. Quartal
International Superstar Soccer 2	SN, MD	Konami	Fußball	4. Quartal
Jack Nicklaus Golf 95	MD	Accolade	Golf	3. Quartal
Judge Dredd	SN, MD, 32X	Acclaim	Action	3. Quartal
Kawasaki Superbikes	SN	Time Warner	3D-Motorradrennen	3. Quartal
Killer Instinct	SN	Nintendo	Beat'em-Up	3. Quartal
King Arthur	SN	Enix	Rollenspiel	3. Quartal
Kolibri	32X	Sega	Action	3. Quartal
Light Crusader	MD	Sega/Treasure	Action-Adventure	4. Quartal
Lobo	SN	Ocean	Beat'em-Up	4. Quartal
Lufia 2	SN	Taito	Rollenspiel	3. Quartal
Mask, The	SN	THQ	nicht bekannt	3. Quartal
Maui Mallard	SN, MD	Disney	Action/Jump'n'Run	1996
Mega Man X3	SN	Capcom	Jump'n'Run	4. Quartal
Minnesota Fats Pool Legend	MD	Data East	Billard	3. Quartal
Mutant Chronicles	SN, MD	Playmates	Beat'em-Up	3. Quartal

Anmerkungen: SN: Super Nintendo, MD: Mega Drive, 32X: Mega 32X, JA: Jaguar
In diese Tabelle wurden alle Spiele aufgenommen, die auf der e3-Messe in Los Angeles angekündigt wurden.

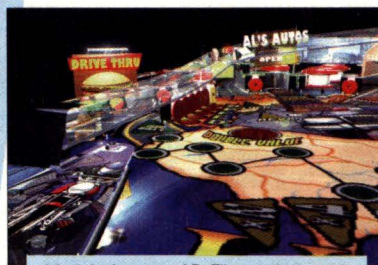
Titel	Systeme	Hersteller	Genre	verfügbar
Myst	Mega-CD	Sega	Adventure	3. Quartal
NFL Quarterback Club 96	SN, MD	Acclaim	American Football	4. Quartal
Nightmare Circus	MD	Sega	Action	3. Quartal
Ninja Gaiden Trilogy	SN	Tecmo	Action	3. Quartal
Nosferatu	SN	Seta	Jump'n'Run	3. Quartal
Ooze, The	MD	Sega	Tüftelei	3. Quartal
Payne Stewart Golf	MD	Time Warner	Golf	3. Quartal
PGA European Tour	SN	THQ	Golf	3. Quartal
PGA Tour 96	SN	THQ	Golf	4. Quartal
Phantom 2040	SN, MD	Viacom	Action/Denkspiel	3. Quartal
Pinocchio	SN, MD	Disney	Jump'n'Run	3. Quartal
Pitfall: Mayan Adventure	32X	Activision	Jump'n'Run	3. Quartal
Porky Pig's Haunted Holiday	SN	Sunsoft	Jump'n'Run	3. Quartal
Power Rangers: The Movie	MD	Sega	Action	4. Quartal
Powerdrive Rally	JA	Time Warner	2D-Autorennen	3. Quartal
Primal Rage	SN, MD, 32X, JA	Time Warner	Urzeit-Beat'em-Up	3./4. Quartal
Prime Time NFL Football	MD, 32X	Sega	American Football	4. Quartal
Rayman	32X, JA	Ubisoft	Jump'n'Run	3. Quartal
Revolution X	MD, SN, 32X	Acclaim	Action	4. Quartal
Rollcage	JA	Ocean/Team 17	3D-Autorennen	3. Quartal
Run & Gun	SN	Konami	Basketball	4. Quartal
Secret of Evermore	SN	Square	Action-Adventure	2. Quartal
Secret of the Stars	SN	Tecmo	Rollenspiel	2. Quartal
Separation Anxiety	SN, MD, 32X	Acclaim	Action	4. Quartal
Spiderman: Web of Fire	32X	Sega	Jump'n'Fight	3. Quartal
Sporting News Baseball	SN	Hudson	Baseball	2. Quartal
Starfleet Academy	32X	Interplay	Strategie	4. Quartal
Super Bomberman 3	SN	Hudson	Action	3. Quartal
Swat Kats	SN	Hudson	Jump'n'Run	3. Quartal
T-Mek	32X	Time Warner	3D-Panzer-Action	4. Quartal
Toughman Contest	32X	Electronic Arts	Boxspiel	3. Quartal
Toy Story	SN, MD	Disney	Action/Jump'n'Run	1996
Triple Play Baseball	MD	Electronic Arts	Baseball	3. Quartal
Urban Strike	SN	THQ	Action-Strategie	3. Quartal
Vectorman	MD	Sega	Jump'n'Shoot	4. Quartal
Virtua Fighter	32X	Sega	3D-Beat'em-Up	3. Quartal
VR Troopers	MD	Sega	Action	4. Quartal
Waterworld	SN, MD, JA	Ocean	Jump'n'Shoot	4. Quartal
Wayne Gretzky Hockey	SN, MD, JA	Time Warner	Eishockey	3. Quartal
Wild Woody	Mega-CD	Sega	Jump'n'Run	3. Quartal
Wildcats	SN	Playmates	Jump'n'Shoot	4. Quartal
Wirehead	Mega-CD, 32X-CD	Sega	Interactive Movie	3. Quartal
World Series Baseball	MD, 32X	Sega	Baseball	4. Quartal
Worms	SN, MD, JA	Ocean/Team 17	Tüftelei	3. Quartal
X-Men	32X	Sega	Jump'n'Fight	4. Quartal
X-Men 2	SN	Capcom	Jump'n'Fight	4. Quartal
X-Perts	MD	Sega	Action	4. Quartal
Zoop	SN, MD	Viacom	Action/Denkspiel	4. Quartal

Die Erscheinungstermine basieren auf Angaben der Hersteller und gelten nur für die USA. Die interessantesten Spiele werden jedoch (annähernd) parallel in Deutschland auf den Markt kommen.

In den Studios von Hollywood trifft die Karibik auf zerklüftete Science-fiction-Panoramas, münden unterirdische Höhlen in die dunklen Gassen des Chicago der Prohibition. Ein toller Spielplatz für unerschrockene Jump'n'Run-Draufgänger. Das Limo-Maskottchen "Spot", durch ein überdurchschnittliches 16-Bit-Spiel bereits als Hüpfstar etabliert, durchsucht die phantastischen Filmkulissen, entdeckt muffige Geheimpassagen und wird von Weltraumkriegern, meuternden Bounty-Matrosen und klassischen Horror-Stars gejagt. "Spot goes to Hollywood" ist vorrangig ein 32-Bit-Spiel, soll neben dem Debüt auf Playstation und Saturn aber auch für Mega 32X, Mega Drive und Super Nintendo erscheinen.



Jeder Gegenstand und jedes Comic-Wesen wirft einen Schatten – das erleichtert Euch die räumliche Zuordnung im Isometrik-Kosmos.



Virgin's famoser 3D-Flipper dürfte '96 auch für die Playstation erscheinen



Die Hovercraft-Piloten von "Zone Raiders" sind erst 1996 startklar.



Virgins 32-Bit-Take-Off: Die Action-Flugsimulation "Agile Warrior" erscheint für die Playstation, "Converse Hardcore Hoops"-Basketball zeitgleich für Playstation, Saturn und 16-Bitter. Vom Luxus-Strategiespiel "Command & Conquer" (PC, rechts) ist noch keine Umsetzung geplant.

"The 11th Hour", bereitet Virgin die Action-Flugsimulation "Agile Warrior F-111X", das Multi-Player-Basketball "Converse Hardcore Hoops" (auch für Saturn, Super NES, Mega Drive und 32X) und die Sport-Compilation

"3-Decathlon" vor. Neben "The 11th Hour" stehen für das 3DO noch immer das französische Dino-Abenteuer "Lost Eden" und das englische "Creature Shock" aus. Daneben arbeitet Virgin an zwei Exklusiv-Spielen für Ultra 64.

WILLIAMS

In den letzten Jahren sahnte Williams durch die Vergabe umsatzträchtiger Lizenzen ("Smash TV", "NBA Jam", "Mortal Kombat") ab, jetzt macht der amerikanische Automatenhersteller ernst. Durch einen eigenen Stand auf



Moderner Zehnkampf: Virgins "3-Decathlon" setzt auf Polygone und flinke Joypad-Kommandos.



Argonauts neues "Alien Alley" erscheint für CDi.

VIRGIN

Fünf der knapp 20 Spiele, die Virgin für Sonys Playstation entwickelt, wurden auf der E3 offiziell angekündigt: Neben dem lang erwarteten "Spot goes to Hollywood" (siehe Kasten) und einer Umsetzung des ebenfalls überfälligen



Zerstörungsphantasien: In Virgin 32-Bit-Titel "Monstrous City" seid Ihr als wandelnde Katastrophe unterwegs.

MORTAL KOMBAT III



"Mortal Kombat 3" (siehe Seite 6) erscheint zuerst für die Playstation, später auch für andere Konsolen.

Das dritte Beat'em-Up des Designer-Duos Boon und Tobias war der Star der Messe. Zur großen Überraschung aller Anwesenden präsentierte Williams nicht nur eine einwandfreie Playstation-Version, sondern bereits spielbare Varianten für Super Nintendo und Mega Drive. Auch für das Sega Saturn und Ataris Jaguar soll "Mortal Kombat 3" im nächsten Jahr erscheinen. Die 32-Bit-Versionen sahen den Automaten zum Verwechseln ähnlich, aber auch die 16-Bit-Umsetzungen kommen dem Vorbild

dank den "Mortal Kombat"-erfahrenen Programmierern von Sculptured Software erfreulich nahe. Der Jahreswechsel verspricht blutig zu werden – deutsche Fans werden unter dem strengen Blick der Bundesprüfstelle aber auf die Import-Versionen zurückgreifen müssen. Auch Comic und Zeichentrick-Heimvideo zum Schlächter-Spektakel (von Marvel, respektive New Line) werden hierzulande wahrscheinlich nur unter der Hand kursieren.



Damen-Catching kann nicht schöner sein: Hier legt die vierarmige Sheeva ihre hübsche Kollegin Sonya aufs Kreuz.



Das Super-NES-"Doom" ist schnell & bildschirmfüllend – laßt Euch vom unscharfen Bildschirmfoto nicht abschrecken.

der e3 zeigte sich die Tochter des WMS-Konzerns als neue Macht auf dem Heimsektor. Obwohl Williams Entertainment bislang noch kein Konsolen-Spiel unter dem eigenen Label vermarktet, beschreibt sich die Firma in der Pressemappe bereits zu Recht als "leading

Designer, Marketer und Distributor of Home-Video-Games", denn mit der Eigenentwicklung "Mortal Kombat 3" hat Williams einen der wichtigsten Titel der Videospielwelt im Programm. Beachtet zum dritten Teil des Blut-Beat'em-Ups und den geplanten Umsetzungen bitte den speziellen Kasten auf der vorangehenden Seite.

Auch der zweite Titel im Williams-Programm ist ein todsicherer Bestseller: Statt wie angekündigt ein neues Ultra-64-"Doom" zu präsentieren, überraschte Williams mit einer originalgetreuen Umsetzung des ersten Teils für das

Super Nintendo. Nintendos neuer FX2-Chip beschleunigt das Katakomben-Abenteuer nahezu auf PC-Geschwindigkeit; Leider waren in die Messe-Version noch keine Monster und Dämonen eingebaut. 22 Levels des PC-Vorbildes übertrug der amerikanische Elite-Entwickler Sculptured Software auf das XX-MBit-Modul. Grafisch ist die Super Nintendo-Version etwas grober gepixelt als das Vorbild, dafür klang die Thriller-Musik sehr frisch und kräftig. Außerdem nützt das Super-Nintendo-"Doom" im Gegensatz zur 32X-Variante den ganzen Bildschirm. Lediglich der Statusbalken

32-BIT

Titel	Systeme	Hersteller	Genre	verfügbar
3-Decathlon	Playstation	Virgin	Leichtathletik	4. Quartal
3D-Baseball 95	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Baseball	3. Quartal
3D-Golf	Playstation	Konami	Golf	4. Quartal
3D-Lemmings	Playstation	Psygnosis	Denkspiel	4. Quartal
3D-Soccer	Playstation, Saturn	Konami	Fußball	4. Quartal
11th Hour	Playstation, Saturn, 3DO	Virgin	Interactive Movie	3. Quartal
AD & D: Deathkeep	Playstation, 3DO	SSI/Mindscape	Action-Rollenspiel	4. Quartal, 1996
Aeon Flux	Playstation	Viacom	Action-Adventure	1996
Agile Warrior	Playstation	Virgin	Action	4. Quartal
Air Combat	Playstation	Namco	3D-Flugaction	3. Quartal
Alien Trilogy	Playstation, Saturn	Acclaim	3D-Action	4. Quartal
Alien Virus	Playstation	Vic Tokai	Adventure	4. Quartal
Allegiance	Playstation, Saturn	Ocean/Team 17	Strategie	1996
Amok	Saturn	Sega/Scavenger	3D-Action	4. Quartal
Assault Rigs	Playstation	Psygnosis	3D-Action	4. Quartal
Ballblazer X	Playstation, Saturn	LucasArts/Factor 5	Action-Sportspiel	1996
Ballz	3DO	PF Magic	3D-Beat'em-Up	3. Quartal
Batman Forever	Playstation, Saturn	Acclaim	Action	3. Quartal
Battle Arena Tohshinden	Playstation	Sony	3D-Beat'em-Up	3. Quartal
Battletech	Saturn	Absolute Entertainment	3D-Action	4. Quartal
Big Hurt Baseball	Playstation, Saturn	Acclaim	Baseball	4. Quartal
Bio Hazard	Playstation	Capcom	Interactive Movie	4. Quartal
Biohazard Five	Saturn	Digital Pictures	Strategie	4. Quartal
Biosfear	3DO	Zing/Panasonic	3D-Action	3. Quartal
Black Fire	Saturn	Novalogic/Sega	Action/Flugsimulation	4. Quartal
Blades of Rage	Playstation	Ocean	3D-Hubschrauber-Simulation	4. Quartal
Blazin Dragons	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Grafik-Adventure	3. Quartal
Blood Ties	Playstation	Atlus	3D-Beat'em-Up	4. Quartal
Bluestar	3DO	Magnet/20th Century Fox	Denkspiel/Adventure	1996
Bug	Saturn	Sega	3D-Jump'n'Run	3. Quartal
Canyon Racer	Saturn	Atlus	3D-Action	4. Quartal
Carrier: Fortress at Sea	3DO	Discovery/Panasonic	Infotainment/Flugsimulation	4. Quartal
Casper	Playstation, Saturn, 3DO	Interplay	Action/Strategie	4. Quartal
Castlevania: The Bloodletting	Playstation, Saturn	Konami	Jump'n'Run	4. Quartal
Center Ring Boxing	Saturn	JVC	Boxen	4. Quartal
Converse Hardcore Hoops	Playstation, Saturn	Virgin	Basketball	4. Quartal
Creature Shock: Special Edition	Playstation, Saturn	Data East	3D-Action	4. Quartal
Cyberdillo	3DO	Pixel/Panasonic	Action	4. Quartal
Cyberia	Playstation, Saturn, 3DO	Interplay	Action-Adventure	4. Quartal
Cybersled	Playstation, Saturn	Namco	3D-Action	3. Quartal
Cyberspeed	Playstation	Mindscape	Rennspiel	4. Quartal
D	3DO	Warp/Panasonic	Interactive Movie	3. Quartal
D&D: Tower of Doom	Playstation, Saturn	Capcom	Jump'n'Fight	4. Quartal
Dark Legend	Playstation, Saturn	Data East	Beat'em-Up	4. Quartal
Dark Seed	Playstation	Cyberdreams	Grafik-Adventure	3. Quartal

Titel	Systeme	Hersteller	Genre	verfügbar
Dark Seed 2	Playstation	Cyberdreams	Grafik-Adventure	4. Quartal
Dark Sun: Shattered Lands	Playstation, Saturn	Data East	Rollenspiel	4. Quartal
Darkstalkers	Playstation	Capcom	Beat'em-Up	3. Quartal
Deadly Skies	Saturn, 3DO	JVC	3D-Flieger-Action	4. Quartal
Deathrace	Playstation	Ocean	3D-Action/Adventure	4. Quartal
Defcon 5	Playstation, Saturn	Millenium/Data East	Action/Strategie	4. Quartal
Demolish'em Derby	Playstation	Psygnosis	3D-Rennspiel	4. Quartal
Descent	Playstation, Saturn, 3DO	Interplay	3D-Action	4. Quartal
Dimm & Witt	Playstation	PF Magic	Action	4. Quartal
Disc World	Playstation	Psygnosis	Grafik-Adventure	4. Quartal
Don Pachi	Playstation	Atlus	Action	4. Quartal
Doom	Playstation	keine Angabe	3D-Action	4. Quartal
Double Switch	Saturn	Digital Pictures	Interactive Movie	3. Quartal
Drug Wars	3DO	American Laser	Action	3. Quartal
Earthworm Jim 2	Playstation, Saturn	Playmates	Jump'n'Run	1996
EntoMorph: Plague of the Darkfall	Playstation	Mindscape	Rollenspiel	1996
ESPN Extreme Games	Playstation	Sony	3D-Rennspiel	3. Quartal
FIFA Soccer 96	Playstation, Saturn	Electronic Arts	Fußball	4. Quartal
Foes of Ali	3DO	Electronic Arts	Boxen	3. Quartal
Fox Hunt	Playstation, Saturn	Capcom	Interactive Movie	4. Quartal
G-Police	Playstation	Psygnosis	3D-Action/Adventure	4. Quartal
Gender Wars	Playstation, Saturn	SCI	Action-Adventure	1996
Gex	Saturn	Crystal Dynamics	Jump'n'Run	3. Quartal
Grand Chaser	Saturn	Sega	3D-Rennspiel	3. Quartal
Hell	Playstation, Saturn, 3DO	Take 2	Interactive Movie	3. Quartal / 1996
Hive, The	Playstation	Trimark	Action	4. Quartal
Horde, The	Saturn	Crystal Dynamics	Action	3. Quartal
Hunters of Ralk	Playstation	Cyberdreams	Grafik-Adventure	1996
I have no Mouth & I must Scream	Playstation	Cyberdreams	Grafik-Adventure	3. Quartal
Icebreaker	3DO	Magnet/20th Century Fox	Action/Denkspiel	3. Quartal
Incredible Toons	Playstation, Saturn	Capcom	Tüftelei	4. Quartal
Isis	3DO	Snow Lion/Panasonic	Denkspiel/Adventure	3. Quartal
Johnny Mnemonic	Playstation	Sony Imagesoft	Interactive Movie	4. Quartal
Journeyman Project, The	Playstation, Saturn	Sanctuary Woods	Interactive Movie	4. Quartal
Judge Dredd	Playstation, Saturn	Acclaim	Action	4. Quartal
Kileak: The DNA Imperative	Playstation	Sony	3D-Action	3. Quartal
Kingdom O' Magic	Playstation, Saturn	SCI	Grafik-Adventure	1996
Kingdom: The Far Reaches	3DO	Interplay	Adventure	3. Quartal
Krazy Ivan	Playstation	Psygnosis	3D-Action	4. Quartal
Last Bounty Hunter	Playstation, 3DO	American Laser	Zielkreuz-Action	4. Quartal
Lawnmower Man 2: Jobe's War	Playstation, Saturn	SCI	Action	1996
Legacy of Kain	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Action	3. Quartal
Lost Vikings 2	Playstation	Interplay	Tüftelei	4. Quartal
Magball	Playstation	Trimark	Sport/Action	4. Quartal

Anmerkung: In diese Tabelle wurden alle Spiele aufgenommen, die auf der e3-Messe in Los Angeles angekündigt wurden. Die Erscheinungstermine basieren auf Angaben der Hersteller und gelten nur für die USA. Die interessantesten Spiele werden jedoch (annähernd) parallel in Deutschland auf den Markt kommen.

ULTRA 64



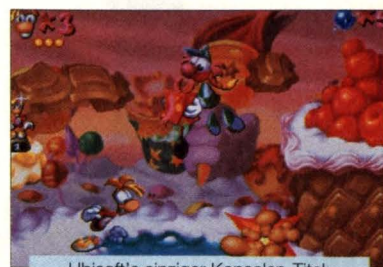
Auch mit den hervorragenden Weihnachtstiteln für das Super NES kann der Marktführer die Enttäuschung über den verschobenen Ultra-64-Release nicht überspielen. Zumindest in den USA und Europa wird das neue Flaggschiff (nach Insider-Aussagen die leistungsfähigste Spielkonsole der Welt) erst April 1996 erscheinen.

Den offiziellen Grund haben unsere Gespräche mit Nintendo-Lizenznehmern bestätigt: Die Hardware sei fertiggestellt (als CPU dient der MIPS R4300i, der in der Massenfertigung unter 30 US-Dollar kostet), doch zur Spieleentwicklung benötigen die Dreamteam-Mitglieder mehr Zeit. Um die Fans zur Markteinführung nicht mit schlampig heruntergerissenen Software-Schnellschüssen zu schockieren, verzichtet Nintendo auf das Weihnachts-

geschäft, um dafür im April mit geballter Spiele-Power loszuschlagen. Zu den in MANIAC 6/95 aufgeführten Titeln gesellt sich noch ein Spiel von Meisterprogrammierer David Perry, über das der "Earthworm Jim"-Erfinder in einem Gespräch mit MANIAC verriet, daß es sich "in kein herkömmliches Genre einordnen läßt, zu heftigen Kontroversen führen und gleichzeitig verfilmt wird".

Auch LucasArts möchte neben einem "Star Wars"-Spiel (enthält entgegen einer früheren MANIAC-Meldung nicht nur die Kampfszenen auf Hoth, sondern auch Tunnelflüge und andere Szenen der Trilogie) einen zweiten Ultra-64-Titel fertigstellen: Das deutsche Programmerteam Factor 5 erhielt den Auftrag, unverzüglich mit der Arbeit an einem "Rescue on Fractalus"-Remake zu beginnen.

am unteren Rand läßt sich nicht abschalten. Wenn es Sculptured Software nun noch gelingt, alle Feinde und Waffen ohne Geschwindigkeitsverlust einzubauen, erhalten amerikanische Spieler ab September eine Splat-ter-Umsetzung, die an Action und Spannung nichts zu wünschen übrigläßt. In Deutschland wird der Knüller nicht veröffentlicht.



Ubisoft's einziger Konsolen-Titel: Das Jump'n'Run "Rayman" kommt ab August für alle 32-Bit-Systeme.

SOFTWARE

Titel	Systeme	Hersteller	Genre	verfügbar
Maximum Surge	Saturn, 3DO	Digital Pictures	Interactive Movie	4. Quartal
Mazer	3DO	American Laser	keine Angabe	3. Quartal
Mc Kenzie & Co	3DO	American Laser	keine Angabe	4. Quartal
Mickey Thompson's Supercross	Playstation, Saturn	Playmates	3D-Motorradrennen	1996
MLBP Baseball	Playstation, Saturn	Konami	Baseball	4. Quartal
Mortal Kombat 2	Playstation, Saturn	Acclaim	Beat'em-Up	4. Quartal
Mortal Kombat 3	Playstation, Saturn, 3DO	Williams	Beat'em-Up	3. Quartal / 1996
Myst	Playstation, Saturn	Psygnosis, Sunsoft	Grafik-Adventure	4. Quartal
NBA Action	Saturn	Sega	Basketball	4. Quartal
NBA Basketball	Playstation, Saturn	Konami	Basketball	4. Quartal
NBA Jam TE 2	Playstation, Saturn	Acclaim	Basketball	4. Quartal
NFL Football	Playstation, Saturn	Konami	American Football	4. Quartal
NFL Quarterback Club 96	Saturn, Playstation	Acclaim	American Football	4. Quartal
NHL All-Star Hockey	Saturn	Sega	Eishockey	3. Quartal
NHL Hockey 96	3DO	Electronic Arts	Eishockey	3. Quartal
Night Warriors	Saturn	Capcom	Beat'em-Up	4. Quartal
Novastorm	Playstation	Psygnosis	3D-Action	4. Quartal
Off-World Interceptor	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Action	3. Quartal
Offensive	Playstation, Saturn	Ocean	Strategie	4. Quartal
Panzer General	Playstation, 3DO	SSI/Mindscape	Strategie	3. Quartal
Parasite	Playstation	Psygnosis	Action-Adventure	1996
Parodius	Playstation, Saturn	Konami	Shoot'em-Up	3. Quartal
PGA Tour Golf 96	Playstation, Saturn	Electronic Arts	Golf	4. Quartal
Policenauts	Playstation, Saturn, 3DO	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
Pool Legend	Playstation	Data East	Action	4. Quartal
Power Sports Soccer	Playstation	Psygnosis	Fußball	1996
Primal Rage	Playstation, Saturn, 3DO	Time Warner	Urzeit-Beat'em-Up	4. Quartal
Prize Fighter	Saturn	Digital Pictures	Interactive Movie	3. Quartal
Project: Overkill	Playstation, Saturn	Konami	Action	4. Quartal
Prowler	3DO	Origin	3D-Roboter-Action	4. Quartal
Psychic Detective	Playstation, 3DO	Electronic Arts	Interactive Movie	4. Quartal
Quarterback Attack	Saturn, 3DO	Digital Pictures	FMV-American Football	4. Quartal
Raven Project, The	Playstation	Mindscape	Action	4. Quartal
Rayman	Playstation, Saturn	Ubisoft	Jump'n'Run	4. Quartal
Razorwing	Playstation	Sony	Action-Adventure	3. Quartal
Ren-Ai	Playstation	Coconuts	keine Angabe	1996
Revolution X	Playstation, Saturn	Acclaim	Action	4. Quartal
Ridge Racer	Playstation	Namco	3D-Autorennen	4. Quartal
Ripper	Playstation	Take 2	Interactive Movie	4. Quartal
Road Rash	Playstation	Electronic Arts	3D-Motorradrennen	3. Quartal
Rollcage	Playstation, Saturn	Ocean/Team 17	3D-Autorennen	3. Quartal
Screaming Wheels	Playstation, Saturn	JVC	3D-Autorennen	4. Quartal
Shanghai: Triple Threat	Playstation, Saturn	Activision	Tüftelspiel	4. Quartal
Shinobi	Saturn	Sega	Jump'n'Fight	3. Quartal
Shockwave	Playstation	Electronic Arts	3D-Action	3. Quartal
Shockwave 2	Playstation, 3DO	Electronic Arts	3D-Action	3. Quartal
Shootout at old Tucson	3DO	American Laser	Zielkreuz-Action	4. Quartal
Shredfest	Playstation	Electronic Arts	Snowboarding	1996
Silverload	Playstation	Vic Tokai	Adventure	4. Quartal

Titel	Systeme	Hersteller	Genre	verfügbar
Sim City 2000	Saturn	Sega/Maxis	Strategie	4. Quartal
Skeleton Warriors	Playstation, Saturn	Playmates	Jump'n'Run	1996
Slayer	Playstation	SSI/Mindscape	Action-Rollenspiel	4. Quartal
Slipstream	Playstation	Gremlin	3D-Action	3. Quartal
Solar Eclipse	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Action	3. Quartal
Space Hulk	3DO	Electronic Arts	3D-Action-Rollenspiel	3. Quartal
Split Realities	Playstation, Saturn	JVC	Action-Adventure	4. Quartal
Spot goes to Hollywood	Playstation, Saturn	Virgin	Jump'n'Run	3. Quartal
Star Control 2	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Strategie	3. Quartal
Starblade alpha	Playstation	Namco	3D-Action	3. Quartal
Steel Harbinger	Playstation	Mindscape	Action	4. Quartal
Strahl	3DO	Media Entertainment-Panasonic	Interactive Movie	3. Quartal
Street Fighter Legends	Playstation, Saturn	Capcom	Beat'em-Up	1996
Street Fighter: Animated Movie	Playstation, Saturn, 3DO	Capcom	Interactive Movie	4. Quartal
Street Fighter: The Movie	Playstation, Saturn	Capcom	Beat'em-Up	4. Quartal
Suikoden	Playstation, Saturn	Konami	Rollenspiel	1996
Super Casino Special	Playstation	Coconuts	Glücksspiel	4. Quartal
Supreme Warrior	Saturn	Digital Pictures	Interactive Movie	3. Quartal
Syndicate Wars	Playstation	Bullfrog	Strategie	4. Quartal
Team 47 Goman	Playstation	Coconuts	Action	4. Quartal
Tekken	Playstation	Namco	3D-Beat'em-Up	3. Quartal
Total Eclipse	Playstation	Crystal Dynamics	Action	3. Quartal
Twisted Metal	Playstation	Sony Imagesoft	3D-Action/Rennspiel	4. Quartal
Vanished Powers	Playstation, Saturn	Ocean	3D-Adventure	4. Quartal
Varuna's Forces	Saturn, 3DO	JVC	3D-Flieger-Action	4. Quartal
Velocity	Playstation	PF Magic	Action	4. Quartal
Viewpoint	Playstation, Saturn	Electronic Arts	Shoot'em-Up	1996
Virtua Fighter Remix	Saturn	Sega	Beat'em-Up	im Handel
Virtua Racing	Saturn	Time Warner	3D-Autorennen	3. Quartal
Virus	Playstation	Sony Imagesoft	3D-Action	1996
VR Baseball	Playstation, Saturn	Interplay	Baseball	4. Quartal
VR Basketball	Playstation, Saturn	Interplay	Basketball	4. Quartal
VR Hockey	Playstation, Saturn	Interplay	Eishockey	4. Quartal
Warhammer 40000: Dark Crusaders	Playstation	Mindscape	3D-Action	1996
Warhammer Fantasy Battles	Playstation	Mindscape	Strategie	4. Quartal
Warhawks	Playstation	Sony	3D-Flugaction	4. Quartal
Waterworld	Playstation, 3DO	Interplay	Action	4. Quartal
Waterworld	Saturn	Ocean	Jump'n'Shoot	4. Quartal
Wing Commander 3	Playstation, Saturn, 3DO	Origin	3D-Action/Interactive Movie	3. bis 4. Quartal
Wipeout	Playstation	Psygnosis	3D-Action/Rennspiel	4. Quartal
World Cup Special	Playstation	Coconuts	Fußball	4. Quartal
Worms	Playstation, Saturn	Ocean/Team 17	Tüftelspiel	3. Quartal
WWF Wrestlemania	Playstation, Saturn	Acclaim	Wrestling	4. Quartal
X-Men: Children of the Atom	Playstation, Saturn	Capcom	Beat'em-Up	4. Quartal
XS	Playstation, Saturn	SCI	Action/Beat'em-Up	1996
Zoop	Playstation, Saturn	Viacom	Action/Denkspiel	4. Quartal

SPIELER GESUCHT!



**Cybermedia
Verlags GmbH
Stellenanzeige
Wallbergstraße 10
86415 Mering**



Die nächste Konsolengeneration ist im Anmarsch. Falls Sie zu den ersten gehören wollen, die neueste Hard- und Software in den Händen halten, über 18 sind und eine abgeschlossene Schul- oder Berufsausbildung besitzen, bieten wir Ihnen den passenden Arbeitsplatz.

Es gibt viel zu tun: Der Leser will ständig über die neuesten Spaßmacher informiert sein, fordert fundierte Hintergrundinformationen und knallharte Kritik – und das jeden Monat auf über hundert Seiten. Damit er den Platz in der ersten Reihe nicht gelangweilt verläßt, suchen wir

EINE(N) REDAKTEUR/REDAKTEURIN

zur baldigen Festanstellung in einem jungen Team kompromißloser Videospiel-Spezialisten.

Als MAN!AC-Redakteur knüpfen und pflegen Sie Kontakte im In- und Ausland, sind mit der Konzeptionierung und Betreuung einzelner Rubriken und mit dem Recherchieren und Schreiben von Reportagen, Feature-Artikeln und Tests beschäftigt. Außerdem beteiligen Sie sich an der grafischen Gestaltung Ihrer Artikel, an Bildbearbeitung und Layout. Sollten Sie danach noch überschüssige Energie besitzen, jetten Sie zu den wichtigsten Multimedia- und Videospiel-Fachmessen im europäischen Umland, in den USA und Japan.

Mehrjährige Spielerfahrung, fundierte Englischkenntnisse und eine zielgruppengerechte Schreibe setzen wir neben extremer Belastbarkeit, der Fähigkeit zum selbständigen Arbeiten und hundertprozentiger Zuverlässigkeit voraus. Ebenfalls von Vorteil:

- Berufspraxis in einer Redaktion, Nachrichten- oder Werbeagentur
- Erfahrung im Umgang mit Macintosh-Hard- und Software (Quark XPress, Word und Photoshop)
- Weitere Fremdsprachenkenntnisse: Japanisch, Französisch
- Praktisches Interesse an Elektrotechnik und Unterhaltungselektronik
- Interesse an verwandten Medien, Compuserve- und Internet-Erfahrung

Wenn Sie an der MAN!AC mitarbeiten oder neue Zeitschriften-Projekte des Verlages von Beginn an mitgestalten möchten, erwarten wir ungeduldig Ihr Schreiben.

Schicken Sie Ihre Bewerbungsunterlagen (tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, Probeartikel und Lichtbild) an die nebenstehende Adresse. Wir hoffen, Sie bald in unserem Team begrüßen zu dürfen!

NEXT GENERATION REPORT

TEIL 2

MAN!AC 6 SOFTWARE-ÜBERBLICK

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

MAN!AC 7 HERSTELLER UND ENTWICKLER

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

MAN!AC 8 TECHNIK-PERSPEKTIVEN

Wir vergleichen die technischen Fähigkeiten und Erweiterungsmöglichkeiten der Next-Generation-Konsolen.

MAN!AC 9 DIE SOFTWARE-PALETTE

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

MAN!AC 10 HARDWARE-TEST

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

SATURN

Knapp hinter der Playstation rangiert Segas Saturn in der Beliebtheit der Hersteller, wobei Firmen wie Virgin und Electronic Arts weniger Produkte für die Sega-Maschine, als für Sonys Playstation ankündigen. Wir vermuten, daß im Endeffekt aber doch die meisten Spiele für beide Konsolen gleichzeitig erscheinen. Im Gegensatz zu Sony wird Sega Spiele namhafter Hersteller auch selbst vermarkten (u.a. "SimCity 2000").

HERSTELLER: >30



3DO

Trotz magerer Verkaufszahlen ist der Interactive Multiplayer von Panasonic und Goldstar bei den Herstellern noch nicht abgeschlossen. Auch wenn die Zahl der Original-Entwicklungen für dieses System zurückgeht, werden noch viele Titel von anderen CD-Plattformen (PC und Mac, Saturn und Playstation) umgesetzt. Kein Hersteller kündigt gleichzeitig mehr als drei Spiele für das 3DO an – die Branche läßt das Gerät zwar nicht fallen, behandelt es aber mit Vorsicht.

HERSTELLER: >20



32X

Das 32X wird auch mittelfristig nur von einem kleinen Entwickler-Stamm unterstützt. Erfreulich ist, daß ausschließlich bedeutende Hersteller (u.a. Acclaim und Virgin, Interplay und Time Warner) den 32-Bit-Aufsatz mit Spielen versorgen (meist verbesserte Updates erfolgreicher Mega-Drive-Titel, Exklusiv-Entwicklungen kommen nur von Sega). Kleinere Firmen bleiben der Hardware ausnahmslos fern.

HERSTELLER: <10



ULTRA 64

Nur ausgewählte "Dream Team"-Mitglieder dürfen an die begehrten Entwicklungs-Systeme. Nintendo ist damit der einzige Hersteller, der die Zahl seiner Lizenznehmer bewußt

gering hält, um jedem Partner Profit zu sichern und ein bestimmtes Qualitätsniveau bei den Spielen zu garantieren. Bei der Auswahl der Lizenznehmer ging man behutsam vor und engagierte sowohl etablierte Spielegiganten als auch innovative Klein-Entwickler.

HERSTELLER: 14



PLAYSTATION



Trotz der hohen Lizenzgebühr, die Sony von jedem Spielehersteller fordert, ist die Playstation die momentan beliebteste Next-Generation-Konsole. An Spielen für den 32-Bitter arbeitet so gut wie jeder Video- und Computerspiele-Hersteller. Firmen, die mehrere Konsolen unterstützen, setzen meist Priorität auf die Playstation und kündigen dafür mehr Spiele an als für Saturn oder 3DO – einige traten auf der E3 mit bis zu zehn Playstation-Titeln an! Für den Kunden ist das erfreulich, für die Software-Hersteller vielleicht schon bald ein Problem: Bei dieser Quantität werden sich nur wenige Spiele sehr gut verkaufen, das Gros bleibt im Kaufhaus-Regal liegen.

HERSTELLER: 40

ATARI JAGUAR



Die Raubkatze wird zwar von vielen Spiele-Entwicklern, aber leider nur von wenigen prominenten Anbietern unterstützt. Neben obskuren Mini-Firmen möchte sich so gut wie kein Spiele-Major für das Gerät engagieren – ein Zustand, der sich auch längerfristig nicht ändern wird. Die meisten Produkte werden von Atari selbst vermarktet und veröffentlicht.

HERSTELLER: <10

NEXT
GENERATION
REPORT

HERSTELLER

AKKlaim

 Bis auf 3DO und Jaguar unterstützt

Acclaim alle "Next Generation"-Formate. Der Videospielriesen und Besitzer der Entwicklungsfirma Iguana programmiert schon jetzt für Saturn und Playstation und wird in den nächsten Monaten auch weitere 32X-Umsetzungen veröffentlichen. Für das Ultra 64 ist (wie bereits vor Monaten bekannt) ein Action-Abenteuer um den Comic-Krieger "Turok" in Arbeit.



ACTIVISION

 Activision-Spiele wird's in Zukunft für fast alle Formate geben, wobei der Hersteller vorrangig PC-CD-ROM-Titel für Saturn, Playstation und z.T. auch für das 3DO umsetzt. 32X-Spiele sind ebenfalls geplant, Jaguar-Titel wird es von Activision hingegen vorerst keine geben. Eine Ultra-64-Lizenz hat der Hersteller noch nicht erworben.



ELECTRONIC ARTS®

 Der Sportspiel-Spezialist und Besitzer des Rollenspielherstellers Origin ("Ultima", "Wing Commander") wird für alle wichtigen Next-Generation-Konsolen aktiv – Priorität genießt dabei die Sony Playstation. Eine Ultra-64-Lizenz besitzt EA (noch) nicht, Spiele für den Jaguar sind hingegen von der englischen Tochter Bull-

frog geplant, die eine Umsetzung des 3D-Knüllers "Magic Carpet" für das Jaguar-CD ankündigt. Das 3DO-Engagement wird EA aufrechterhalten.



GAMETEK

 Mit "Brutal" stellt Gametek die 32X-Entwicklung ein, dafür werden alle anderen 32-Bit-Konsolen mit Neuentwicklungen beglückt. Neben Playstation und Saturn ("Deathstar", "Brutal 2015"), erscheint für das 3DO die PC-Umsetzung "Baldies". Als einer der ältesten Lizenzpartner von Nintendo wurde Gametek vor Monaten ins Ultra-64-Dreamteam berufen – drei "Robotech"-Spiele sind in Arbeit.



ARTDINK

 Trotz brillanter Umwelt- und Wirtschaftssimulationen hat Artdink den Sprung in den Westen bislang nicht geschafft. Lediglich der vorletzte Teil Ihrer Eisenbahner-Serie "Take the A-Train" wurde vor ein paar Jahren von Maxis für den amerikanischen und europäischen Markt aufgearbeitet. Da Artdink zu den Playstation-Lizenznehmern der ersten Stunde gehört, hoffen wir, zumindest die neueren Produkte des Computerspielherstellers in Europa zu sehen. Momentan arbeitet Artdink an "Aquanaut's



 Interplay entwickelt nicht nur für Saturn und Playstation, sondern wird bis Weihnachten auch 32X- und 3DO-Spiele veröffentlichen. Mittelfristig dürften auch Ultra-64-Titel entstehen (bis Mitte '96).



 Die Spieleschmiede wird sich auch in Zukunft auf eine kleine, aber exquisite Softwarepalette beschränken und neben dem PC nur für die Sony Playstation und das Ultra 64 entwickeln. Eine Neuauflage des LucasArts-Veteranen "Ballblazer" für die Playstation ist bei Factor 5 in Arbeit, ein aufwendiges "Star Wars"-Abenteuer (das neben der Schlacht um den Eisplaneten Hoth auch andere Elemente der Trilogie enthalten wird), entsteht in-house für das Ultra 64.



Holiday", einem 3D-Unterwasser-Abenteuer für die Sony Playstation.



BANDAI

 Ebenfalls ein Hersteller, dessen Spiele in Japan Millionen-Auflage erreichen, in Europa aber nahezu unbekannt sind – wir haben den Spielwaren-Giganten aufgrund seiner strategischen Bedeutung in unsere Hersteller-Liste aufgenommen. Seine umsatzträchtigen Fernost-Lizenzen "Dra-



 Die zahlreichen Firmentöchter und Beteiligungsfirmen des amerikanischen Medienkonzerns Time Warner werden nahezu alle Formate bedienen. Für den Sega Saturn sind die beiden Automatenumsetzungen "Race Drivin'" und "Virtua Racing" in Arbeit, für die Playstation wird zumindest ersteres erscheinen. Auch für den Jaguar wird es weiterhin Time-Warner-Spiele geben.

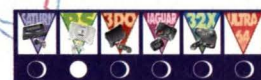


Codemasters

 Das einstige Budget-Label hat sich durch Produkte wie "Pete Sampras Tennis", "Micro Machines" und "Psycho Pinball" zu einer innovativen und äußerst erfolgreichen Softwarefirma gemausert. In Zukunft möchte die Firma um die englischen Brüder Darling sowohl die Playstation, als auch Segas Saturn mit 32-Bit-Umsetzungen und Exklusiv-Entwicklungen beglücken. Ultra-64-, 3DO- und Jaguar-Spiele sind hingegen nicht geplant.

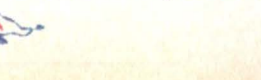


gonball Z" und "Gundam" setzt Bandai selbst auf die Playstation um. Saturn-, 32X- und 3DO-Spiele um Bandais Zeichentrickstars sind momentan nicht geplant, ein späteres Engagement für Nintendos Ultra 64 scheint jedoch nicht ausgeschlossen.



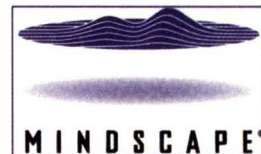
CAPCOM

 Der japanische Prügel-spezialist wird seine besten Spielautomaten ("Darkstalkers", "X-Men") sowohl für



CORE

 Die englischen 3D-Spezialisten Core (zwischen eine Tochter von U.S. Gold) werden abgesehen vom Ultra 64 und dem 3DO alle Formate bedienen und sowohl ihre PC-Spiele für Playstation und Saturn umsetzen, als auch Exklusiv-Entwicklungen für die Next-Generation-Konsolen veröffentlichen.



 Um sich für das 32-Bit-Zeitalter zu rüsten, greifen die Pearson-Töchter Mindscape und SSI auf ihren PC-Spielekatalog zurück, werden aber auch neue Spiele speziell für die Next-Generation-Konsolen entwickeln. Die hervorragende Strategie-Simulation "Panzer General" wird somit nicht nur für das 3DO, sondern auch für Playstation und Saturn erscheinen. Das Action-Rollenspiel "Slayer" erhält einen Nachfolger und wird ebenfalls für die Sony- und



die Playstation, als auch für Segas Saturn umsetzen. Exklusiv-Entwicklungen gibt's hingegen für das Ultra 64, Jaguar- oder 32X-Spiele sind nicht geplant.



 Als enger Sega-Partner wird sich Data East auf den Sega Saturn konzentrieren, die 32-Bit-Titel wahrscheinlich aber später für die Playstation umsetzen. Titel für andere Next-

LER WELTWEIT

mindestens die Hälfte wird Psychognosis noch vor Weihnachten ausliefern.



Ubi Soft

UbiSoft hat zwar nur eine kleine Softwarepalette, wird die meisten Titel aber auf mehrere Formate konvertieren. Das Hauptprojekt der Franzosen ist das zuckersüße Jump'n'Run "Rayman". Die ursprüngliche Jaguar-only-Entwicklung entsteht nun für alle 32-Bitter und wird zunächst für die Playstation veröffentlicht. Zukünftige 32-Bit-Entwicklungen werden ebenfalls auf der Playstation gestartet und je nach Spiel auf Saturn (wahrscheinlich) oder 32X und Jaguar (unwahrscheinlich) portiert.



Neben den Spielen der Firmentochter Core setzt U.S. Gold (übrigens eines der ältesten Softwarehäuser der Welt) auf In-House-Programmierer und die Produkte des US-Herstellers Silicon Woods. Die Engländer werden Ihre

Spiele jeweils für drei Systeme gleichzeitig entwickeln: für Sony Playstation, Sega Saturn und das 3DO. 32X- und Jaguar-Versionen sind nicht geplant – diese beiden Formate werden zwar massiv von Core (siehe dort), jedoch nicht von den anderen U.S.-Gold-Entwicklern unterstützt.



Action-Umsetzungen, die für beide Systeme erscheinen, sind auch Exklusiv-Entwicklungen geplant.

Das 32-Bit-Remake der öden Mega-CD-Ballerei "Nightstriker" wird z.B. nur für den Saturn erscheinen. Eine Ultra-64-Lizenz besitzt Taito noch nicht.



Sega-Newcomer umgesetzt. Für beide Konsolen werden auch Exklusiv-Titel erscheinen. Mindscape ist mittlerweile offiziell in Nintendos Dream-Team aufgenommen worden und arbeitet am Ultra-64-Action-Basketball "Monster Slam". Lediglich Spiele für das Atari Jaguar und Segas 32X/Neptune sind nicht geplant.



Der englische Software-Veteran Ocean hat sich schon früh zu Ataris Jaguar bekannt und wird bis

Weihnachten zumindest noch ein Produkt für diese Konsole ausliefern.

Mittelfristig werden jedoch Playstation und Ultra 64 zu den wichtigsten Formaten für das Lizenzverliebte Softwarehaus. Saturn-, 3DO- und 32X-Spiele sind noch nicht geplant.



Die Multi-Format-Tage von Psygnosis sind gezählt: Nachdem das Liverpooler Softwarehaus in diesem Sommer noch zwei oder drei Saturn-Spiele ausliefern möchte, werden danach nur noch Playstation und PC-Spiele veröffentlicht. An mindestens zehn Spy-Projekten werkel in- und externe Programmerteams,



Generation-Konsolen sind nicht geplant.



Hudson ("Bonk", "Adventure Island") ist eines der wenigen japanischen Softwarehäuser, die noch kein Interesse an der Sony Playstation zeigen. Dafür wird mit Hochdruck an Spielen für Sega Saturn und Ultra 64 gearbeitet. Da es sich bei den ersten Titeln um Rollenspiele handelt, ist es nicht sicher, wann wir 32- oder

64-Bit-Spiele von Hudson in Europa erleben. 3DO- und Jaguar-Produkte sind definitiv nicht geplant.



namco

In Bezug auf die Next-Generation-Konsolen konzentriert sich Namco auch weiterhin auf die Playstation – mit gelegentlichen Saturn-Umsetzungen. 32X- und Jaguar-Spiele sind nicht angekündigt, und auch für das 3DO wird es nach "Starblade" wohl keine weiteren Titel mehr geben. Ein



späteres Engagement für das Ultra 64 kann nicht ausgeschlossen werden.



KONAMI

Auch Konami geht auf Nummer sicher: Sowohl Action- und Geschicklichkeitstitel, als auch Rollenspiele und Grafik-Adventures, die voraussichtlich nicht in Deutschland erscheinen, werden nahezu zeitgleich für Playstation und Saturn veröffentlicht. Daneben arbeitet Konami auch an Ultra-64-Exklusiv-Titeln, die voraus-



Virgin startet in diesem Herbst eine 32-Bit-Großoffensive: Zwei

Dutzend Spiele für Playstation und Saturn befinden sich momentan in den USA und in Europa in der Entwicklung. Zu den in der letzten MANIAC aufgeführten Spielen gesellt sich u.a. die "3-on-3-Streetball"-Simulation "Converse Hardcore Hoops". Für das 3DO sind momentan fünf Spiele angekündigt, die jedoch allesamt bereits für andere Systeme erhältlich sind. Ein Ultra-64-Engagement ist beschlossen und von Nintendo abgesegnet, die Titel der beiden geplanten Spiele stehen aber noch nicht fest.



sichtlich ab Mitte 1996 auf den Markt gebracht werden. Weitere 3DO-Titel sind nach dem verspäteten "Policenauts" unwahrscheinlich, ebenso wie Umsetzungen für das 32X. Auch Jaguar-Spiele sind nicht geplant.



TAITO

Der "Space Invaders"-Erfinder und Spieleve-teran Taito hat sich zwischen Playstation und Saturn noch nicht entschieden. Neben



SQUARE

Am japanischen Rollenspiel-Spezialisten Square besitzt Nintendo einen Minderheiten-Anteil, sodaß auch zukünftige "Final Fantasy"- und "Secret of Mana"-Folgen nur für das Ultra 64 erscheinen werden.



SUNSOFT

Wie die meisten japanischen Hersteller wird Sunsoft seine Produkte für die beiden marktführenden 32-Bitter (Saturn und Playstation) entwickeln und nahezu zeitgleich veröffentlichen. Sunsoft produziert zwar auch Neo-Geo-Spiele, ist an 3DO, 32X und Jaguar jedoch nicht interessiert.



TAKARA

Auch wenn Takara mit dem Playstation-Exklusiv-Titel "Tohshinden" seinen bislang größten Erfolg feierte, wird der japanische Hersteller über kurz oder lang "fremdgehen". Die ersten Saturn-Titel (u.a. das Ballerspiel "Steam-gear Mash") sind bereits angekündigt. Neue Spiele für die Sony Playstation werden natürlich auch erscheinen.



VIDEOSPIEL-ENTWICKLUNG IN DEUTSCHLAND

SOFTWARE 2000

Software 2000 ist eines der erfolgreichsten Softwarehäuser Deutschlands, hat neben PC- und Amiga-Titeln aber bislang noch kein Videospiel publiziert. Damit sich das in Zukunft ändert, wurden Playstation-Entwicklungssysteme gekauft, auf denen momentan zwei Action-Spiele entstehen. Eines davon wird von der Tochterfirma Kaiko produziert, die vor Jahren mit dem Amiga-Shooter "Apydia" Lorbeeren erntete. Saturn- oder Ultra-64-Titel wird Software 2000 nicht veröffentlichen.

BMG

Der deutsche Bertelsmann-Konzern wird über BMG Interactive Entertainment, deren amerikanische Tochter (Rocket Science) und den internationalen Partnern (Microids, Crystal Dynamics, DMA) alle CD-Formate mit Software bedienen. Obwohl BMG selbst kein offizielles Mitglied des Nintendo-"Dream-Team" ist, wird BMG im nächsten Jahr voraussichtlich auch zwei Ultra-64-Produkte auf den Markt bringen, die von DMA Design in England entwickelt werden.

FACTOR 5

Factor 5 ist ein reines Entwicklungshaus, deren Produktionen im Auftrag weltweit operierender Hersteller programmiert und von diesen vermarktet werden. Das Kölner Team gibt Videospielen seit Jahren den Vorrang vor PC-Produkten und arbeitet momentan an einem Playstation- und an einem Ultra-64-Spiel. Beide Titel werden von LucasArts vermarktet. Ein 3DO- oder gar Jaguar-Entwicklungssystem wurde nicht in Betrieb genommen, dafür besitzt Factor 5 die Erlaubnis, für Nintendos "Virtual Boy" zu entwickeln – ein Spiel für die 3D-Konsole ist bereits in Arbeit.

ECLIPSE

Als Atari-Freund der ersten Stunde produzierte Mark Rosocha das 3D-Actionspiel "Iron Soldier". Er und sein Eclipse-Team werden der Raubkatze auch weiterhin treu bleiben und wollen bis Ende des Jahres eine CD-basierte Fortsetzung zur Roboterschlacht fertigstellen.

KAIKO

Kleines, aber erfahrenes Entwicklungshaus, das sich mittlerweile im mehrheitlichen Besitz von Software 2000 befindet. Das Team um den Grafiker/Spiel-designer Frank Matzke ("Apydia") arbeitet zur Zeit an einem Action-Spiel für die Sony Playstation, das jedoch nicht vor 1996 erscheinen wird.

SOFTGOLD

Softgold, der Veteran der deutschen Spielebranche, hat sein In-House-Team in den letzten Monaten gehörig aufgestockt und arbeitet an mehreren Spielen für die Sony Playstation. Die in der letzten MAN!AC aufgeführten Exklusiv-Entwicklungen werden frühestens Mitte 1996 erscheinen, die PC-Umsetzung "Super Command HQ" (globales Strategiespiel für die Sony Playstation) könnte es gerade noch ins Weihnachtsgeschäft schaffen.

NEON

Über das Entwicklungsteam in Diensten des englischen Softwaregiganten Ocean haben wir in MAN!AC 5/95 ausführlich berichtet. Mit ihren beiden Playstation-Spielen kommen die Frankfurter laut Neon-Gesellschafter Matthias Wiederwach gut voran. Videospiele für andere Systeme sind nicht geplant.

BLUE BYTE

Bei Blue Byte, dem neben Factor 5 wichtigsten deutschen Spieleentwickler, steht man dem Konsolenmarkt mißtrauisch gegenüber. Geschäftsführer Thomas Hertzler, der mit den PC-Spielen "Die Siedler" und der "Battle Isle"-Serie dicke Gewinne einfuhr, hat zwar eine Menge PC-Projekte in der Mache, aber noch keine Pläne für eine Konsolen-Umsetzung oder Exklusiv-Entwicklung. Erst wenn Playstation oder Saturn eine ähnliche Verbreitung wie der PC erreichen, könnte sich das ändern. Bis Mitte 1996 machen wir uns noch keine Hoffnung auf ein Blue-Byte-Videospiel.

KINGSOFT

Das Softwarehaus von Fritz Schäfer ist der älteste Spiele-Hersteller Deutschlands und wurde kürzlich von Electronic Arts übernommen. Doch weder unter dem Namen Kingsoft, noch unter Fritz Schäfers Privat-Label Ikarion (spezialisiert auf strategische PC-Spiele) werden in den nächsten zwölf Monaten Videospiele erscheinen.

ATTIC

Das Entwicklungsteam um den deutschen Programmier- und Atari-ST-Veteranen Guido Henkel wurde in den letzten Jahren durch die mehrteilige Umsetzung des "Schwarzen Auge"-Rollenspiels bekannt. Seit geraumer Zeit konzentriert sich Attic auf den PC-Markt, sodaß wir in den nächsten sechs Monaten mit Sicherheit keine Playstation- oder Saturn-Umsetzungen zu sehen bekommen. Attic behält den Konsolenmarkt jedoch im Auge – vielleicht erleben wir Ende 1996 die ersten Attic-Videospiele für 32-Bit-Konsolen.

aRlay

JUMP  RUN®

(Ladenpreise können abweichen)

PARTYVISION



ab DM 119,- monatl.

mit aRJav-Finanzierung

Spiele am Lager!

0221-12 10 67 /68 /69

BESTELLUNGEN AB DM 300.- SIND VERSÄNDKOSTENFREI !!!

Game Saver dt

Joypad dt	29.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
in Verbind. mit Umbau	29.90
Game Boy Adapter	89.90
Umbau 50/60Hz inkl. Schacht- adapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie!	99.00
Umbausatz mit ausführlicher Anleitung (für Bastler)	69.00

32X-Adapter d

32X-Spiele am Lager

Dynamite Hea

Dynamite Headdy dt	*39.90
Hyperdunk dt	*39.90
Rise of the Robots dt	*39.90
*nur solange Vorrat reicht	

Telefax: 02

Telefax: 0221- 12 56 76
Wir versenden alle Module in
der Sicherheitsbox per NN
zzgl. DM 9.90 Versandkosten.
Bestellungen bis 17:00 Uhr wer-
den noch am selben Tag bear-
beitet. Unfreie Sendungen wer-
den ohne vorherige Absprache
nicht mehr angenommen.

NEXT GENERATION REPORT



In Canyons und Tunneln kommen Licht- und Schatteneffekte sowie DSP-manipulierter 3D-Sound zum Einsatz.

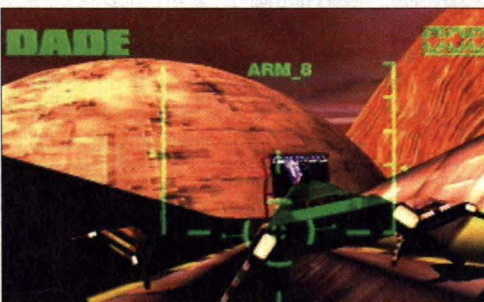


Verzwickte Streckenführung und geheime Abkürzungen würzen den Anti-Gravity-Rennalltag.

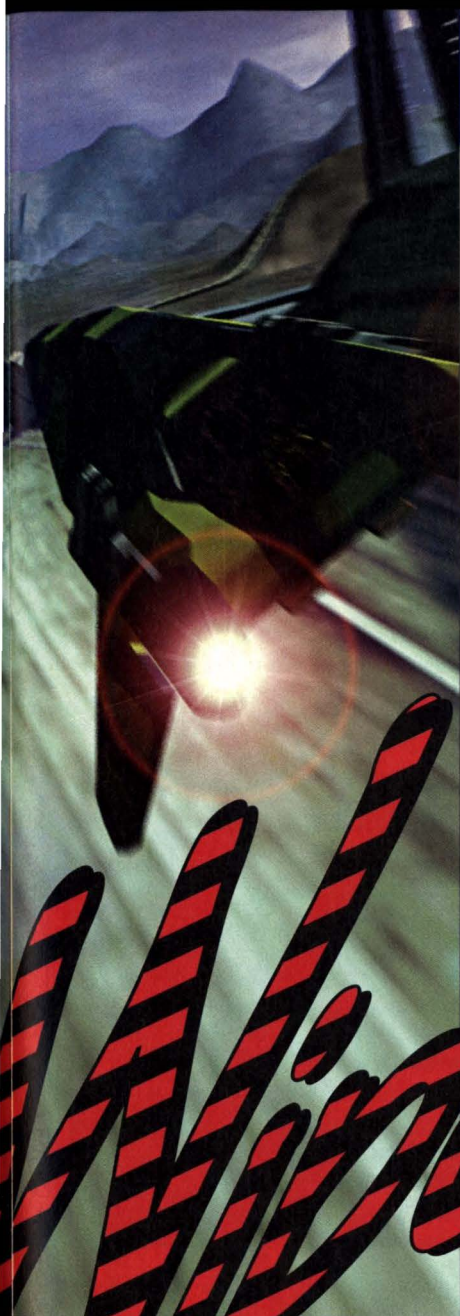
Rege Betriebsamkeit im rot-braunen Gebäudekoloss an der Liverpooler South-Harrington-Street: Die Verkaufs- und Marketing-, Design- und Programmerteams der englischen Sony-Tochter bereiten sich auf den Europa-Start der Playstation vor und haben daneben noch mit einem halben Dutzend PC-Spielen alle Hände voll zu tun. Für Psygnosis wird ein (noch immer unbestimmter) Tag im Herbst dieses Jahres zum Software-D-Day. Sieht man von der japanischen Sony-Zentrale in Tokyo ab, ist hier in Liverpool das größte Playstation-Einsatzteam versammelt. Die ersten PSX-Prototypen wurden im Psygnosis-Hauptquartier bereits vor zwei Jahren aufgestellt. "Die damaligen Geräte hatten nicht annähernd die Leistung der heutigen Playstation, trotzdem waren sie zum Warmprogrammieren sehr nützlich", meint Nick Burcombe, der vor Jahren als Spiele-Tester bei Psygnosis begann und danach ein paar Spielkonzepte ertüftelte. Momentan arbeitet Nick an seinem ersten eigenen Projekt. Knapp ein Dutzend Kreative folgen seinem Spieldesign, um mit

"Wipe Out" einen Spitzentitel der ersten Welle europäischer Playstation-Spiele termingenaue zum Euro-Release fertigzustellen. Neben Burcombs Mannschaft arbeiten zehn weitere In-House-Teams jeweils an einem Playstation-Projekt. Weitere Spiele kommen von freien Entwicklern, außerdem sollen die besten Titel von anderen Formaten für die Playstation umgesetzt werden. "Mickey Mania" ist ein grafisch überarbeitetes Luxus-Jump'n'Run nach Vorbild der erfolgreichen 16-Bit-Versionen, aus dem PC-Lager kommen "Discworld" und "3D-Lemmings"; Letzteres ist laut den Entwicklern Clockwork Games (ein

neues Psygnosis-Team, das sich aus ehemaligen DMA-Angehörigen zusammensetzt) bereits für die Playstation fertiggestellt. Reflections, eines der ältesten Programmier-Teams von Psygnosis, hat sich nach drei "Shadow of the Beast"-Folgen kürzlich umstrukturiert, um mit neuen Leuten den "Daytona"-Killer "Demolish'em Derby" an den Start zu bringen. Über diese rabiate Daytona-Variante erzählen wir Euch im e3-Mes-bericht mehr. Diesmal waren wir jedoch nach Liverpool gereist, um als "Wipe Out"-Piloten erste Proberunden über galaktische Kur-



Product-Placement à la Hollywood: Die Hauptdarsteller des Metro-Goldwyn-Mayer-Spielfilms "Hackers" (nicht vor 1996 in Deutschland) vergnügen sich minutenlang mit dieser speziellen "Wipe Out"-Animation.

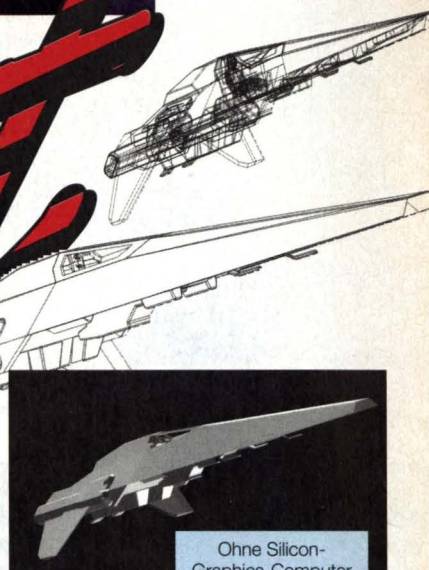


Die Rennszene oben stellt eine geschönte Ansicht des Renngeschehens dar. Ganz so gut wie auf diesem PR-Screenshot wird "Wipe Out" auf Eurer Playstation jedoch nicht aussehen.

Die Stunde Null rückt näher: Rechtzeitig zum Europa-Start beendet Psygnosis die Arbeit an vier exklusiven Playstation-Produktionen. Eines der Spiele haben wir uns näher angesehen.

se zu drehen. Während sich die Programmierer ein paar Räume weiter auf den Baustellen für die zehn verschiedenen Strecken von "Wipe Out" vergnügen, und im Hintergrund Art Directoren an ihren Macintosh-Workstations Playstation-Verpackungen gestalten, stellt Burcomb ein protziges Raumschiffmodell auf den Tisch. Der schnittige Gleiter, liebevoll aus den Plastik-Einzelteilen von Raumschiffen, Panzern und anderen Spielzeug-Vehikeln zusammengesetzt, diente den 3D-Modellen des Spiels als Vorbild. Vier Varianten des futuristischen Renn-Boli-

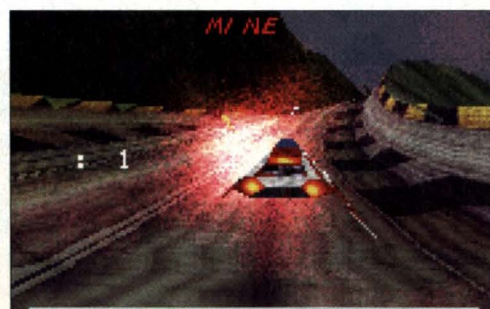
den werden in der "Wipe Out"-Zukunft auf zehn Strecken um die Meisterschaft antreten. Da jeweils zwei Fahrzeuge einem Team angehören, rangeln acht Gleiter um eine Platzierung. Jedes Team der "F3600 Anti-Gravity Racing League" wurde von Burcombe individuell erarbeitet und mit je einem eigenen Piloten-Gespann ausgestattet. Das externe Grafik-Studio "The Designer's Republic", bislang auf die Gestaltung von Platten-covers spezialisiert, entwarf im asiatisch angehauchten "Blade Runner"-Stil die Fahrzeugverkleidungen, Team-Logos und Sponsoren-Werbung. In Bezug auf Letzteres denkt Psygnosis auch über den realen Verkauf von Anzeigenfläche auf virtuellen Banden und Fahrzeugen nach. Das gibt einen realistischen Touch und bringt zusätzliches Geld in



Ohne Silicon-Graphics-Computer würden die "Wipe Out"-Boliden nicht abheben: Aus komplexen Drahtgittermodellen (im zweiten Bild mit errechneten und "ausgeblendeten", verdeckten Linien) entstehen massive 3D-Modelle, die später mit Team-Logos und Sponsoren-Schriftzügen verkleidet werden.



Vollgas & Schräglage: Die schwebenden Zukunftsboliden stellen hohe Anforderungen an die 3D-Engine.



Waffen sind die Würze im Leben der "Wipe Out"-Piloten: Hier testen die Programmierer eine Bodenmine.



In einem echten 3D-Spiel wie "Wipe Out" sind verschiedene Ansichten möglich – hier eine Replay-Animation.

NEXT GENERATION REPORT



In die zehn Rennstrecken haben die Designer massig Schikanen eingebaut: Hier eine Brücke aus Stahlgittern.

die Firmenkasse. Management-Sequenzen, Boxenstops und Trainingsrunden möchte Burcombe jedoch nicht einbauen. "Wir haben Dutzende von Ideen durchgespielt, glauben aber, daß ein geradliniges Actionspiel ohne komplexes Drumherum den Playstation-Besitzern mehr Spaß macht. Vielleicht bauen wir die Rennstall-Simulation aber in die PC-Version ein."

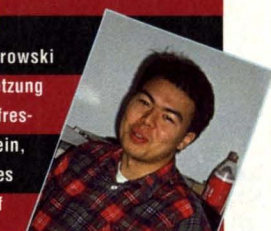
"Wipe Out" ist eine zeitgemäße Mixtur aus englischen 3D-Klassikern. Burcombe orientierte sich an Michael Powells "Powerdrome", ein Amiga-Rennspiel, das die damalige Hardware noch hoffnungslos überlastete, sowie an Geoff Crammonds "Stunt Car Race".

Zugunsten der Science-fiction-Kulisse verzichtet "Wipe Out" auf ein authentisches Rennsport-Drumherum. Das

hochmotorisierte Feld stürzt sich mit heulenden Motoren in bizarre Schluchten, überquert freischwebend Brückenkonstrukte und taucht in unheimlich ausgeleuchtete Tunnel. Im Vergleich zu "Ridge Racer", dessen Fahrzeuge nur selten den Asphalt unter den Reifen verlieren, habt Ihr bei

INGO'S WAY

Seine PC-Titel machen dem Psygnosis-Pressesprecher Ingo Zaborowski momentan wenig Freude: Während sich die verspätete Fantasy-Umsetzung "Discworld" kurz nach der Veröffentlichung als hoffnungslos Fehler-zerfressen herausstellte, fällt Ingo beim Gedanken an "Guilty" nur ein Zitat ein, das Psygnosis-Programmierer Andrew Spencer zu den Entwicklern dieses Grafik-Adventures abgab: "Divide by Zero? They should be divided!" Auf Andrews neues Spiel blickt Ingo hingegen mit Vorfreude: Der "Ecstatica"-Nachfolger "Urban Decay" entführt Andrews Polygon-Wesen in eine düstere Film-Noir-Großstadt (Bild). Leider ist Spencer, der 1983 mit Commodores "International Soccer" brillierte, als eiserner Playstation-Ignorant berüchtigt. Selbst unter den Fittichen der Sony-Tochter Psygnosis möchte sich der Programmier-Feingeist nicht an die Traumkonsole setzen. Umsetzungen seiner makaberen 3D-Spiele werdet Ihr höchstwahrscheinlich niemals erblicken – eine Tatsache, die für MANIACs nur schwer zu akzeptieren ist.



Warten auf die Playstation: Momentan hat Ingo mit Psygnosis' PC-Spielen noch alle Hände voll zu tun.



Spielprinzip: Ihr sammelt neun verschiedene Extra-Icons, um Eure Kontrahenten aus der Bahn zu lasern oder eine Spur von Minen hinter Euch zurückzulassen, Eure Panzerung oder Eure Fahreigenschaften zu verbessern.

Als akustische Begleitung hämmert neben Stereo-FX und DSP-manipuliertem Motoren-Sound Techno von CD, Tracks der härteren Gangart, die die Firmennutter Sony zur Verfügung stellt. Gleichzeitig zum Release des Spiels wird eine Audio-CD mit Original-Musik sowie seelenverwandten Techno-Tracks internationaler Künstler erscheinen. *wi*

DAS Wipe Out TEAM



Der Großteil des "Wipe Out"-Teams. Insgesamt arbeiten 14 Personen am Spiel.

Für "Wipe Out" stellte Psygnosis aus einem Dutzend Programmierern und Grafikern ein neues In-House-Team zusammen. Beim Spieldesign wurde Nick Burcombe von Jim Bowers unterstützt, einem der ersten Rendering-Spezialisten der Spieleindustrie.

Vom Spieltester zum Spieldesigner: Für Nick Burcombe ist "Wipe Out" das erste eigene Projekt.

Link-Premiere: Bei unserem Besuch war der Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus von "Wipe Out" frisch installiert & schon voll funktionstüchtig.

Bowers entwickelte ab

1989 die revolutionären Intros der Computerspiele von Psygnosis. Die 3D-Sequenz zu Beginn von "Aquaventura" zählt Bower zu seinen Lieblingsarbeiten –

"Wipe Out"-Co-Designer und 3D-Spezialist Jim Bowers veredelte Anfang der 90er-Jahre die Computerspiele von Psygnosis mit atemberaubenden Intro-Filmen. Von ihm stammt auch die "Wipe Out"-Sequenz aus dem neuen MGM-Film "Hackers".

daß sein Rendering-Know-How so schnell für Echtzeit-Animationen interessant werden sollte, hätte er sich nicht träumen lassen. Doch die meisten Effekte, die noch vor weni-

gen Jahren von Diskette oder CD geladen wurden, und den gesamten Arbeitsspeicher eines Amigas belegten, können von der Playstation bereits in Echtzeit berechnet werden.

Auch Robert Smith, der Chefprogrammierer von "Wipe Out", sammelte seine ersten Lorbeeren mit linearen 3D-Animationen. Smith gehörte zum Team, das "Scavenger 4", die japanische Urversion von "Novastorm", auf den Bildschirm brachte. Unter der Führung von Nicky Carus-Westcott arbeiten neben ihm und Bowers sieben weitere Programmierer und Grafiker an dem Projekt. Die Sound-FX stammen aus den Synthesizern des Psygnosis-Veteranen Tim Wright.

RIESEN-AUSWAHL AN
ROLLENSPIELEN UND HINTBOOKS

TOP AKTUELL
TÄGLICH
NEUHEITEN

TOP
PREISE

SUPER NINTENDO[®] ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2 dt. 109,95
Action Replay Pro 2 89,95
Arcus Odyssey us. Vorb.
Ardy Lightfoot 129,95
Bases Loaded 3 us 139,95
Beavis and Butthead us 139,95
Biker Mice from Mars 119,95
Bomberman 2 115,95
Breath of Fire us. 129,95
Brain Lord us. 129,95
Brutal us. Vorb.
Bubsy 2 129,95
Bust A Move 99,95
Clay Mates us. 109,95
Clayfighter 2 Judgment 139,95
Desert Fighter 69,95
Demons Crest us. 139,95
Donkey Kong Country 128,95
Donkey Kong Country us 139,95
Dragon Ball Z 3 129,95
Earthworm Jim 128,95
Excalibur 119,95
Eye of the Beholder us 139,95
F1 Pole Position 2 129,95
Fatal Fury Special 129,95
Final Fight 2 jp. 59,95
Final Fantasy III 139,95
Full Throttle Racing 99,95
Indiana Jones 128,95
Infrarot Joypad 2 Player 99,95
Illusion of Time dt. 119,95
John Madden '95 109,95
Jungle Book 129,95
Kid Clown Crazy Chase 99,95
Killer Instinct 129,95
Legend dt. 79,95
Lord of the Rings us. 123,95
Lemmings II dt. 79,95

Lufia us. 135,95
Magic Boy 119,95
Mario Andretti Racing 139,95
Marko's Magic Football 139,95
Mega Man X 2 139,95
Mega Man Soccer us. 129,95
Metal Warriors us. 99,95
Mickey Mania dt. 79,95
Might & Magic III us. 144,95
NBA Jam Tournament 109,95
NBA Live 119,95
NBA Showdown us. 119,95
Nigel Mansell Indycar 89,95
NHL '95 dt. 99,95
Obitus us. 99,95
Ogre Battle us 139,95
Prehistoric Man us. 139,95
Radical Rex us 124,95
Return of the Jedi 129,95
Rise of the Robots 69,95
Rise of Phoenix 139,95
R-Type III eur. 89,95
Secret of Mana dt 109,95
Samurai Shodown jp. 129,95
Saturday Night Slam jp. 89,95
Sea Quest 129,95
Shaq Fu 79,95
Soulblazer 129,95
Speed Racer us 119,95
Speedy Gonzales us. 129,95
Star Trek Next Gen. us. 139,95
Star Trek Fleet Academy 129,95
Star Wars 3 139,95
Stargate 139,95
Sterling Shape us 119,95
Streets of Rage 119,95
Super Metroid dt. 109,95
Syndicate 115,95
Tarzan 129,95
True Lies 119,95
Ultima - Ruins of Virt. 139,95
Ultima - Black Gate 139,95

Ultimate Fighters us. 129,95
Undercover Cops us. 129,95
Untouchables us. 134,95
Wario Woods 99,95
Wild + Wacky Sports 89,95
Wizardry 5 us. 139,95
World Heroes II us. 139,95
WWF Raw 109,95
50/60 Hz Umbau 39,95
Super Game Boy 89,95



FZ-1 NTSC 799,-
FZ-10 NTSC 899,-
FZ-10 RGB 1099,-
FZ-10 PAL 948,-
11th Hour Vorb.
Creature Shock Vorb.
Crime Patrol 129,95
Demo. Man 119,95
Dirt Racer 119,95
Drug Wars 119,95
FIFA Soccer 99,95
Flashback 119,95
Gex 119,95
Immercenary 119,95
Iron Angel 119,95
Hell 119,95
Magic Carpet 119,95
Myst 119,95
Need for Speed 119,95
Novastorm 119,95
Out of this World 79,95
Panzer General 119,95
Quarantine 89,95
Rebel Assault 119,95
Return Fire 119,95
Rise of the Robots 79,95
Road Rash 119,95
Seal of Pharaoh 119,95
Shock Wave dt. 97,95
Shock Wave 2 79,95

Star Blade 119,95
Star Control II 99,95
Super Street Fight. 2 Trb 129,95
Syndicate 119,95
Theme Park 119,95
VR Stalker 119,95
Way of the Warrior 119,95
Wing Commander 3 119,95
World Cup Golf 119,95
3-DO Joypad 219,95
3-DO Flightstick 119,95
Joypad Adapter (2 Play.) 89,95



SEGA SATURN

Saturn us inkl. 949,-
Virtua Fighter 79,95
Saturn Umbau jp/us 99,95
6 Player Adapter 99,95
Lenkrad 119,95
RGB Kabel 89,95
Astral 129,95
Control Pad 99,95
Clockwork Knight 89,95
Daytona USA 139,95
Gale Racer 159,95
Myst 139,95
Panzer Dragoon 139,95
Race Drivin' 139,95
Shinobi 139,95
Tama 139,95
Virtua Stick 109,95
Victory Goal 159,95
Wachai Connection 159,95
Power Memory 149,90

PLAYSTATION

Sony PSX inkl. Spiel, 1149,-
RGB, 2 Pads 99,95
RGB-Kabel 49,95
Joypadverlängerung 119,95
Boxers Road 149,95
Crime Crackers 159,95
Cosmic Race 159,95
Cyberled 159,95
Evolution 159,95
Gussun Oyoyo 159,95
Gunsners Heaven 159,95
Jumping Flash 179,95
Kileak the Blood 159,95
Kings Field 159,95
Metal Jacket 159,95
Motor Toon Grand Prix 169,95
Parodius 159,95



inkl. 2 Spiele 499,-
CD-Laufwerk
CAT BOX

Philosoma 119,95
Raiden Project 119,95
Ridge Racer 159,95
Space Griffin 159,95
Space Pirates 119,95
Starblade Alpha 169,95
Tekken 169,95
Toh Shin Den 159,95
Memory Card 89,95
Joypad 89,95
Namco Pad 159,95

Alien vs. Predator 129,95
Aircars 179,95
Club Drive 59,95
Checkered Flag II 59,95
Creature Shock 109,95
Bubsy 129,95
Cannon Fodder 129,95
Double Dragon 129,95
Dragon 119,95
Fight for Life 129,95
Hover Strike 129,95
Iron Soldier 129,95
Kasumi Ninja 139,95
Rayman 119,95
Sensible Soccer 129,95
Syndicate 129,95
Tempest 2000 109,95
Theme Park 129,95
Tiny Toons 129,95
Ultra Vortex 129,95
Zool 109,95

Video von der E'-Show 39,95
Screenshots aller neuen Games
ZEITSCHRIFTEN
EGM, EGM², Gamefan, 3DO
Bestellannahme für Österreich:
02165/66243

Ankauf von gebrauchten Modulen!
Ratenkauf möglich!
Preisliste vom 29.05.95

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us = amerikanische Module, jp = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Juni/Juli, Inh. Alexander Sprung.

Besucht unsere
Ladengeschäfte
(Hier kein Versand)

Preise können abweichen

FUNTRONIXX
BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921 - 511134

FUNTRONIXX
KASSEL
Friedrich Ebert Str. 101
Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIXX
HERFORD
Mindenerstr. 3B
Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIXX
UNNA
Massenerstr. 25
Tel.: 02303 - 238080

GAMESTORE
ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE
DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

SCHWEIZ
World of Games
031/9413747

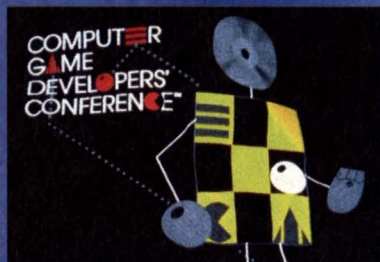
07461 - 79001

TRADELINK Spieleversand • Eltstr. 8 • 78532 Tuttlingen • Tel.: 07461 - 79001 • Fax: - 79003

Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht

NEXT GENERATION REPORT

FENSTER ZU WINDOWS '95



Ein Ereignis für den Spiele-Insider: Auf der Computer Games Developer Conference treffen sich alljährlich die Stars der Programmierszene. Diskutiert wird die Zukunft der Spiele-Branche.

Bis 1988 besaßen Computerspielerentwickler noch kein Forum zum Gedanken- und Ideenaustausch. Dem Ehrgeiz einer kleinen Gruppe von Visionären ist es zu verdanken, daß die Industrie im Bereich der Entwicklung nicht auf der Stelle tritt, sondern auf ein gemeinsames Ziel zueilt. So waren viele Besucher der diesjährigen Computer Games Developer Conference betroffen, den Abschied von Chris Crawford mitzuerleben, dem geistigen Vater der Veranstaltung. Nach seiner Entfernung vom Board of Directors kündigte der Spieltheoretiker an, in Zukunft überhaupt nicht mehr auf CGDC zu erscheinen. Weitergeführt wird die CGDC auf jeden Fall – ob Crawfords Abgang auf die Austragungsweise der Konferenz Auswirkungen hat, wird sich im nächsten Jahr zeigen. Auch durch ihre vorsichtige Reaktion auf eine Microsoft-Anfrage geriet die Konferenz ins Gerede. Der Softwaremarktführer wollte über 30 Sessions buchen. Die Veranstalter lehnten ab und ließen unter der Gefahr nur acht Vorträge zu. Daraufhin kündigte Microsoft eine eigene Entwickler-Konferenz direkt am Anschlußtag zur CGDC an. Dazu später mehr.



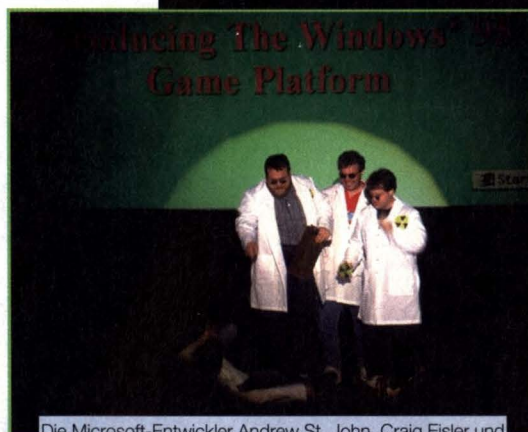
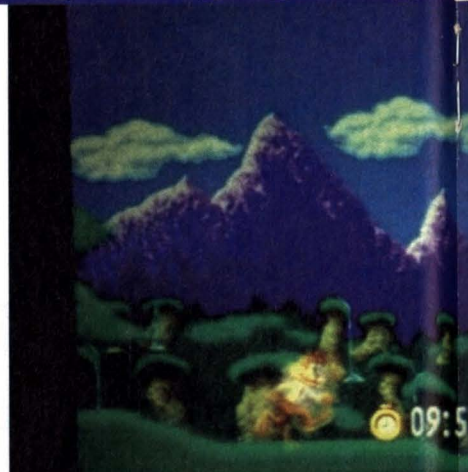
Crawford's letzter Auftritt: Der Spiele-Theoretiker erläuterte nicht-lineares Spieldesign - und zog sich von der CGDC zurück!

32-BIT-UNSICHERHEIT TRÜBT DIE BEGEISTERUNG

Trotz der Begeisterung über die Fähigkeiten der neuen Hardware, Saturn, Playstation und Ultra 64, war eine Unsicherheit zu spüren. Welche Maschine setzt sich durch? Bis zu welchem Zeitpunkt hat sich der 32-Bit-Markt etabliert? Die meisten Entwickler spekulieren, daß die Playstation in diesem Jahr das Ren-

nen macht, Segas Saturn verliert, und Nintendos Ultra 64 sich später den größten Marktanteil sichert. Die Entwickler mögen die Playstation, weil sie am einfachsten zu programmieren ist. Sony fordert, daß Entwickler die Hardware der Playstation nur durch eine vorgegebene Bibliothek ansprechen, was zwar zu Geschwindigkeitseinbußen führt, den Programmierern die Arbeit aber erleichtert. Der Grund für Sonys Vorgabe ist wohl, zukünftige Playstation-Versionen kompatibel zu halten. Schon im nächsten Jahr soll den Entwicklern eine Playstation II vorgestellt werden.

Das Saturn ist im Vergleich zur Playstation schwer zu programmieren, die komplizierte Architektur kaum auszunutzen. Viele Spiele-Programmierer hoffen, daß Sega "durchhält", bis sie genügend Erfahrung gesammelt haben, um bahnbrechende Spiele zu schreiben. Von Vorteil ist hingegen der günstige Preis der Entwicklungssysteme. Auf das Ultra 64 angesprochen hüllten sich die meisten Programmierer in Schweigen. Wer für Nintendo entwickelt, wird in jeder Beziehung eng an den Marktführer gebunden: So dürfen Spiele für U64 nicht auf ein anderes Format konvertiert werden. Trotz dieser Exklusivität (die das Marktpotential einer Spielidee beschneidet), reißen sich Entwickler um Nintendos 64-Bitter. Die



Die Microsoft-Entwickler Andrew St. John, Craig Eisler und Eric Engstrom machten Windows 95 zur Spieleplattform.

Koproduktion mit SGI hat für sie das größte Potential, nicht zuletzt deshalb, weil Nintendo es wie kein zweiter versteht, Videospiele millionenfach zu verkaufen. Nach Aussage der Ultra64-Entwickler ist die Hardware fertiggestellt. Die Taktfrequenz des MIPS R4300i-Hauptprozessors (33 MHz) ist nicht sonderlich schnell, allerdings soll die Hauptarbeit von potenter Zusatz-Hardware verrichtet werden. Aufmerksame CGDC-Besucher konnten schon einen

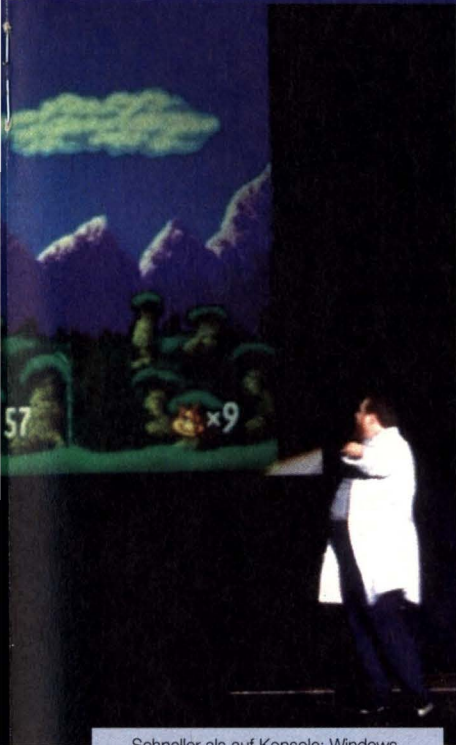


Infocom- und LucasArts-Veteran Brian Moriarty arbeitet jetzt als Spieldesigner bei Rocket Science

Blick auf Nintendos Entwicklungssystem werfen, das auf einer SGI Onyx läuft. Eine von Rare entwickelte Software blendet dabei alle Fähigkeiten der Onyx aus, die nichts mit der Ultra64-Leistung zu tun haben. Was bleibt, wird sich auch in der Heimkonsole finden.

IM SPIELEMARKT

EGEN 32-BIT-KONSOLEN



Schneller als auf Konsole: Windows-Spiele-Guru Andrew St. John verhalf "Bubsy" zu einem spektakulären Comeback.

Die größte Angst der Entwickler liegt in der Vision eines auseinanderklaffenden Weltmarkts: Wenn sich eine Maschine z.B. nur in Japan durchsetzt, eine andere in den USA oder Europa, sind die Entwickler gezwungen, auf allen Konsolen zu programmieren. Sie hoffen, daß maximal zwei Systeme übrigbleiben – mehr Hardware-Formate treiben die Entwicklungskosten in die Höhe. Durch die Unsicherheit bezüglich des 32-Bit-Konsolenmarktes setzen viele der Entwickler auf den PC, eine weltweit etablierte Größe im Spielbereich. Erst mit dem Ultra-64-Release wird sich entscheiden, wie schnell sich der neue Konsolen-Markt entwickelt.

MICROSOFT SCHERT AUS

Da Microsoft mit seinen Konferenz-Wünschen nicht durchkam, mietete sich der Software-Riese den nah gelegenen "Great America Amusement Park". Alle Attraktionen wurden auf Freispiel geschaltet und einen Abend lang tollte

die Spieleprominenz über das Gelände, besetzte Achterbahnen und IMAX-Kinos und bestaunte ein mächtiges Feuerwerk. Mit diesem Spektakel machte Microsoft auf ihre Kandidaten im Kampf der Systeme aufmerksam: Windows 95. Bisher galten Spiele unter Windows als zurückgeblieben, langsam und von technischen Fehlern gebeutelt. Doch Microsoft hat bei der Windows95-Entwicklung die Vorschläge wichtiger Spielefirmen (z.B. Origin) miteinbezogen. Das spezielle Games Software Developers Kit erlaubt es Spieleentwicklern die Systemroutinen und Konventionen von Windows 95 zu umgehen.

Durch das Feature "Direct Draw" kann ein Spiel direkt & unter Umgehung von Windows auf die Videokarte zugreifen. Außerdem kann eine beliebige SVGA-Auflösung gewählt und die Oberfläche von Windows abgeschaltet werden. Da DD auf den Windows 95-Treibern aufbaut, nutzen Spiele Beschleuniger-Chips ohne Kompatibilitätsprobleme. "Wing Commander 3" lief unter Windows 95



Ertappt: Die Softgold-Entwicklungsleiter Thomas Brockhage und Andre Bremer nutzen die Konferenz zu einem Spaziergang im kalifornischen Grün.

doppelt so schnell wie unter DOS, da die 3D-Routinen die Bildschirmlösch-Funktionen der Videokarten nutzen. Durch "Direct Sound" wird die Soundkarte nun direkt angesprochen und nützt die besseren Treiber von Windows 95. Timing Probleme, die den Windows-Entwicklern und Computermusikern bislang Kopfschmerzen bereiteten, sollen so der

Vergangenheit angehören.

Mit dem Kauf von Softimage und Rendermorphics wurde klar, daß Microsoft 3D-Routinen in Windows 95 integrieren möchte. Die Software von Rendermorphics schafft einen Kompatibilitäts-Grad, der es Hardwareherstellern erlaubt, ohne Probleme 3D-Beschleuniger für PC-Spiele auf den Markt zu bringen.

Windows95s "Autoplay"-Feature ermöglicht es außerdem, PC-Spiele ohne vorherige Konfiguration zum Laufen zu bringen: Plug and Play. Mit dem Installationschaos wäre der größte Stolperstein für den PC auf dem Weg zum Spielemarkt beseitigt. *tu/wi*

3D-HARDWARE

Im Vergleich zu einem Pentium ist die Playstation bei der Berechnung von 3D-Grafik ungefähr viermal so schnell. Doch schon die erste Generation von 3D-Karten wird den PC auf ein ähnliches Geschwindigkeits-Niveau wie die 32-Bit-Konsolen heben, zudem in einer höheren Auflösung von 640x480 Bildpunkten. Die Hardware-Entwickler rechnen damit, durch spezielle Beschleuniger-Karten spätestens in drei Jahren die Geschwindigkeiten einer SGI-Workstation der unteren Preisklasse zu erreichen. Man darf gespannt sein, ob damit auch das Ultra 64 oder zukünftige Playstation-Nachfolger eingeholt werden.

Creative Labs veröffentlicht im Oktober eine 3D-Karte die einen Eagle Chip, eine billige Version des englischen Glint300sx enthält. Dieser Chip beschleunigt alle gebräuchlichen 3D-Funktionen und soll mit einem EMU8000 Chip (bereits auf der Soundkarte AWE32 zu finden) kombiniert werden. Mit der SVGA-Karte zielt Creative Labs auf eine neue PC-Generation.

Beschleuniger-Chips zeigte auch **Yamaha** (in welchen Karten der Baustein verwendet wird, war nicht bekannt) und der SVGA-Marktführer **S3**, dessen Chipsatz, neben Windows 95, auch das 3D-Device Driver Interface (DDI) beschleunigt. Da S3 über die Marketing Kanäle verfügt, wird sich dieser Chip auf jeden Fall einen großen Anteil des Marktes holen.

3D-SOFTWARE

BRender

Argonaut Momentan die schnellste Bibliothek für 3D. Allerdings ist der Preis recht hoch und Jez San ein Newcomer auf dem amerikanischen 3D-Markt.

3DR 2

Intel Die preisgünstigste Software (für Entwickler umsonst!) unterstützt alle gängigen 3D-Techniken („2D“ á la Doom, Texture Mapping, Transparency, Reflection Mapping), ist aber nicht die schnellste Software im Feld. Die fertige Version wird demnächst ausgeliefert.

Reality Lab

Rendermorphics Diese Routinen wurden von Microsoft gekauft und bilden den Grundstock der 3DDI. Die eher langsame Software bildet damit einen 3D Standard, der es den Hardwareherstellern erlaubt, eigene 3D-Beschleuniger zu bauen.

Miles Design

Miles Design Bekannt durch seine Sound-Software, bietet Miles Design nun auch 3D Routinen an. Das Demo sah beeindruckend aus, aber die endgültigen Daten kann man wohl erst mit der fertigen Version bekommen.



We want you: Mit Bonbons und charmanten Lächeln rekrutierte SSI unverbrauchte Programmier-Talente. Die CGDC ist die größte Job-Börse der amerikanischen Spieleindustrie – der Bedarf an Kreativen kann wohl auch mittelfristig nicht gedeckt werden.

SONY DIMENSION

Jumping Flash



Im Jahr 2047 hat die Menschheit mal wieder ein kleines Problem: Exzentrische Tintenfisch-Aliens unter dem Kommando von Baron Aloha bohren gewaltige Löcher in den Globus und schälen ganze Landstriche von der Erde. Die Weltregierung sieht keinen anderen Ausweg, als das stillgelegte Spezial-Projekt "Jumping Flash" zu reaktivieren. Ursprünglich als Archäologie-vehikel konzipiert, wird der Roboterhase "Robbit" als Kampfdroid zweckentfremdet, um die skrupellosen Kidnapper zu stellen und die gestohlenen Regionen zurückzuholen. Rasch werden ihm zwei Plasmakanonen, ein Smart-Bomben-Depot, ein Radar und ein neuartiges Gravitationssystem installiert. Dank einer Hydraulik blickt Ihr mit Eurem Superhasen stufenlos in alle Richtungen. Euer Kanonenvisiervorgang bewegt sich dazu parallel. So bezwingt Ihr die herumschwirrenden Techno-Libellen, nervös hüpfende Bauarbeiter und kurzbeinige Killer-Käfer.

Um die gekidnappten Gebiete zurückzubringen, benötigt "Robbit" jeweils vier Jetpacks. Mit deren Energie aktiviert er ein Nottriebwerk, dessen Schubkraft ausreicht, um sich vom Greifarm des Invasorenschiffs zu lösen. Doch die Jetpacks sind gut versteckt, und zu allem Übel machen Euch Polizei-Frösche, Radarvögel und andere seltsame Wesen

das Heldenleben schwer. Aber Euer Metall-Hase hat noch ein As im Ärmel: Mit seinem Dreifachsprung erreicht er ungeahnte Höhen und kann das Spielfeld aus der Vogelperspektive betrachten. So kommt Ihr auch auf schwebende Plattformen und surreale Gebilde, die wie von Geisterhand gehalten in der Luft hängen. So befinden sich die Jetpacks oft auf einem entlegenen Plateau oder schweben irgendwo auf einem Steinwürfel hoch über Euren Ohren. In einigen Abschnitten ist Euer Sprungtalent aber nicht gefragt – dort schleicht Ihr á la "Doom" durch schummrige 3D-Gänge und erledigt Killerpflanzen und Mörderspinnen.

Mit gewagten 3D-Optiken und stufenlosem Zooming springt "Jumping Flash" in eine neue Hüpfspiel-Dimension. In Nachtleveles kommen sogar Shading-Effekte vor und gelegentlich lässt sich die eine oder andere Bitmap-Textur sehen. Jede Spielstufe wird dabei mit der passenden Musik versorgt. Im Schloßlevel lullen Euch Schwarzwaldklinik-Melodien ein, während im Kirmesabschnitt fröhliche Zirkus-Songs Euer Gemüt beruhigen. Grafische Gags wur-

den ebenfalls verteilt: Im Lava-Level brutzelt ein Spiegelei in der Riesenbratpfanne über dem Vulkan, Ihr trefft auf die Osterinsel-Visagen und werdet sogar als Achterbahn-Wagen mißbraucht. Auch wenn Ihr die 18 Stages nach zwei Tagen geknackt habt, träumt Ihr weiter von der schrägen 3D-Architektur und dem abwechslungsreichen Spielablauf. am

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



Der Ventilator (unten am Boden) bläst Euch in die Luft. So könnt Ihr auch höhere Plattformen erreichen.



Lassen sich die Gegner nicht abbaldern, könnt Ihr sie auch von oben erhüpfen.



Rückt Ihr dem Drachen zu nahe auf die Schuppen, verbrennt Ihr Euch an seinem feurigen Atem. Oben seht Ihr eine Impression aus der Bonus-Stage.

3D
6
 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SONY
BRD-RELEASE	ENDE '95

SPIELSPASS

77%

Witzig-intelligentes 3D-Gehüpf: Den Helden-Hasen erwartet abwechslungsreiches Level-Inventar und viele Überraschungen.



Durch die Pyramide im zweiten Level marschiert Ihr wie ein tapferer "Doom"-Söldner.



Schnell weg: Auf Rollschuhen saust Ihr durch ein Bergwerk, Euren Gegnern entkommt Ihr damit jedoch nicht.

Gunners Heaven

Axel Sonics und seine charmante Freundin Ruka Hetfield, kugelfeste Jump'n'Shoot-Verwandte der "Gunstar Heroes", jagen einen Trupp ehemaliger Supersöldner, die mit neuartigen Insekten-Waffen die Galaxie unterjochen wollen. Ausgestattet mit einer umschaltbaren Multi-Kanone, deren Arsenal von Such- und Normalschuß über einen Beamstrahl bis hin zum Flammenwerfer reicht, mährt Ihr militantes Fußvolk nieder. Von Zeit zu Zeit verlieren die Mini-feinde Power-Ups, mit denen Ihr Eure Waffe ausbaut. Erhascht Ihr gar einen Booster, tunt Ihr Eure Superwumme aufs äußerste Maximum. Leider ist der Aufputseffekt nur von kurzer Dauer. Ihr könnt Euch außerdem mit Karate-Kicks wehren, mit einem Magnetseil aus der Gefahrenzone hangeln oder Euch mit einem Bodenrutscher aus dem Staub machen. Im Gegensatz zu den

"Gunstar Heroes" kann leider nur ein Spieler agieren und gegen die übermächtigen Endgegner antreten. Bis zum dritten Level habt Ihr damit wenig Probleme, denn den Cyber-Skorpion im Urwalddickicht ist mit etwas Übung genauso leicht zu besiegen wie die gigantischen Roboter aus dem Hafengelände des ersten Levels. Doch bei der Hochgeschwindigkeitssequenz im dritten Abschnitt fehlt Euch schußgewaltige Unterstützung. Habt Ihr Euch schließlich durch den fünften Level geackert und die Flugeinlage heil überstanden, steht Ihr bereits vor dem Endboß und werdet nach dessen Niederlage mit einem billigen Schlußbild abgespeist.

Dank unendlicher Continues haben geübte Bildschirm-Pistolereros das schwere, aber meist faire Geballere in wenigen Stunden siegreich beendet. Die Taktiken der Bosse sind schnell durchschaut, überraschenden Wendungen à la "Probotector" existieren nicht. Der Sound ist lasch, die Grafik dafür bunt, abwechslungsreich und meist ruckfrei. "Gunners Heaven" ist ein prima Action-Spektakel ohne Innovationen, aber frei von gröberen Mängeln. *am/mg*

Testmuster von Flying Arts, Dortmund. Tel.: 0231/802084



Wer den Endgegner des dritten Levels knackt, gehört zur "Gunners Heaven"-Elite.



Der Techno-Skorpion hat genug von Euch: Weicht den Riesenblitzen aus, um ihm den Giftstachel rauszureißen.

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SONY
BRD-RELEASE	ENDE '95
SPIELSPASS	74 %

Dreister "Gunstar Heroes"-Verschnitt mit flotter Action, netten Optiken und sechs langen Levels. Leider ohne Gags und mit ödem Sound.



For Japan only

Im Land der aufgehenden Sonne gehört Pachinko zu einer der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen. In den riesigen Spielhallen wechselt der Japaner harte Yens in noch härtere Metallkugeln, mit denen er die Pachinko-Spielautomaten füttert. Mittels eines Steuerrades läßt sich die Abschußstärke der Kugeln regulieren, die von links auf ein Spielfeld geschossen werden. Dieses Feld ist voller Stifte und Symbole, an denen die Kugeln abprallen und herunterkullern. Hat man Glück und die richtige Abschußstärke gefunden, verschwindet die Kugel in einem bestimmten Loch über dem "tödlichen" Exit – pro Treffer gibt's fünf neue Kugeln, die sich gegen Geld eintauschen lassen.

Zwei neue Pachinko-Simulationen von Sony und Coconuts schickte uns Test'n'Take aus Berlin. Hierzulande werden "Victory Zone" und "Virtua Pachinko" zwar nie erscheinen, trotzdem haben wir unsere Playstation mit den Japan-CDs gefüttert. Für "Victory Zone" (Bild rechts unten) hat Sony einige originale Pachinko-Automaten digital nachgebaut und mit verschiedenen Spielmodi ausgestattet. Um den Weg der Kugeln besser zu beobachten, kann der Bildausschnitt vergrößert werden – dann wird die Grafik noch gröber. Einen besseren Eindruck hinterließ Coconuts Pachinko-Variante: Im Rahmen eines Rollenspiels mit Dialogen und Items verschlägt's den Spieler vor verschiedene Glücksspiel-Automaten. In den Spielhallen sprecht Ihr mit anderen Pachinko-Fanatikern und bekommt Gegenstände ausgehändigt. "Virtua Pachinko" bietet mehr Unterhaltungswert als Sonys CD, ist aber für Mitteleuropäer genauso undurchsichtig wie das Konkurrenz-Produkt. *ak*

Fighter Stick 5

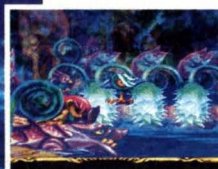
ASCII ist einer der größten japanischen Hersteller von Steuerereinheiten. Für die Playstation haben die Japaner ein besonders schickes Joyboard entwickelt: Das Gehäuse ist dem Design der Sony-Konsole nachempfunden, Knöpfe und Mikroschalter-Stick sind ergonomisch angeordnet. Der Druckpunkt der acht nebeneinander liegenden Buttons ist etwas zu weich, dafür könnt Ihr mit dem Stick im Gegensatz zum Original-Pad sehr exakt steuern. Jeder Knopf läßt sich mit stufenlos regelbarem Dauerfeuer belegen, ein Slow-Motion-Schalter befindet sich ebenfalls am Gehäuse. Unsere Testversion des "Fighter Stick 5" erhielten wir von Test'n'Take in Berlin.



PLANET SATURN



Zerdelte ihr dem Sumpfmonster den schuppigen Schädel, reckt es den Hals und katapultiert Euch über tödliche Glockenblumen.



te: Vulkane speien glühende Felsbrocken in den Vordergrund und urige Schuppentiere laden zu einem Ritt durch

die malerische Sumpflandschaft ein. Im Himmels-Level staunt Ihr über die wabernde Wolkendecke und einen feurigen Strudel am Firmament. Eindrucksvolle Optiken und Musikstücke vermitteln naives Fantasy-Flair und bannen stimmungsgewaltig vor die Mattscheibe. Spieltechnische Innovationen wie Astars herkulischer Kampfstil lockern das geradlinige Simpel-Design auf und amüsieren kurzweilig auch Profis. Nach dem witzigen Anime-Video im Full-Screen-Format verlieben sich selbst Animationsmuffel in den Titel. Einsteiger und Anime-Fans fügen den hervorragend spielbaren Titel bedenkenlos ihrer Sammlung hinzu, anspruchsvolle Spieler halten sich an das komplexere "Clockwork Knight". *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Auch im vertrackten Wolken-Level kommt Ihr wegen der unendlichen Continue-Reserv kaum ins Schwitzen.



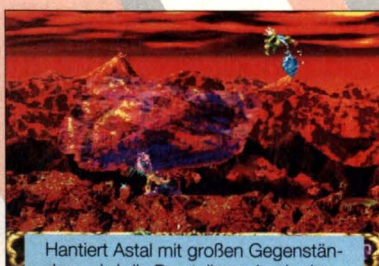
Nach seiner Befreiung sammelt der Papagei energiespendende Früchte und betätigt sich als Smart-Bombe.

Bevor Astar die Gegner der Feuerwelt verprügeln kann, muß er ihre flammende Natur bekämpfen: Hat er sich aufgebläht, löscht er das lodernde Monster mit einer orkanartigen Pust-Attacke.

Astar



Der Niedlich-Hüpfer "Astar" demonstriert dem ausgehungerten Saturn-Freak mit verträumten Hintergrundoptiken, zeichentrickreifen Animationen und aufwendigem Parallax-Scrolling die 2D-Fähigkeiten der Sega-Hardware: Der japanische Mini-Herakles Astar sprengt mit übermenschlicher Kraft die Fesseln eines bösen Dämonen, um seine kulleräugige Freundin zu befreien. Bizarre Gegner wie Kristallschweine oder spindeldürre Kopffüßler sind für Euren muskelbepackten Anime-Winzling keine Herausforderung. Ihr legt sie mit elegantem Wurf auf's Kreuz oder lädiert das Monsterhirn mit rasselndem Kettenschwinger. Tritt die Gegnerflut mal über die Ufer, rupft Ihr unter wildem Urgeschrei den nächsten Baum und werft der Feindesschar das gewichtige Blattwerk an den Deckel. Neben dem Bewegungspotential Eures Heldensprites beeindruckt "Astar" durch einfallsreiche Spezialeffek-



Hantiert Astar mit großen Gegenständen, wird die Darstellung durch einen Zoom platzsparend verkleinert.



ab 6 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	UNBEKANNT

SPIELSPASS 70%

Traditionelles Jump'n'Run mit zuckersüßer Optik und unschuldigem Schwierigkeitsgrad. Ideal für japanophile Hüpf-Einsteiger.

Bevor sich Euch die diabolischen Obermotze in Seiten-Ansicht zum Kampf stellen, lehren sie Euch in einleitender Sequenz das Fürchten oder attackieren aus der Ego-Perspektive. Will Euch beispielsweise ein brennender Drache während des Anflugs mit seinem Feuer-Odem röten, pustet Ihr im 2D-Gefecht seinen Unterkörper aus. Bevor Euch sein Kopf trifft, schleudert Ihr das knochensplitternde Rippengestell zu Boden.



Oberwelt-Reisen sind wegen der lähmenden Marschgeschwindigkeit nur im Dauerlauf (rechts) erträglich.



Während Ihr Euch über die angekockelte Mauer wundert, entpuppt sich der Pixelhaufen (links) als Gegner.

Virtual Hydlide



Kaum haben sie technisches Neuland gewittert, packt auch die Rollenspieldesigner das 3D-Fieber: Nachdem seine Herzensdame im "Virtual Hydlide"-Intro von einem Latex-Dämonen entführt wurde, startet ein europäischer Bierbauch im Digi-Gewand die virtuelle Rettungsaktion. Mit dem Blick auf der Rückfront Eures Heldensprites marschiert Ihr auf der Suche nach dem einem zünftigen Dungeon durch die flüssig scrollende 3D-Landschaft. Zuckelt Euer phlegmatischer Held bei Links- oder Rechtsdrehung um seine Achse, verrät ein Kompaß in der unteren rechten Bildschirmcke Blick- und Zielrichtung. Verfranst Ihr Euch trotzdem, ruft Ihr die Karte auf: Farbschattierungen geben Aufschluß über Geländeverwerfungen, ein Kreuz markiert das Zielverlies. Wer schnurstracks zur nächsten Gruft latschen will, läßt die reaktionsarmen Monster einfach links liegen. Wollt Ihr allerdings die schwammige Heldenbrust stählen, packt Ihr die aktive Waffe aus und prügelt Schleimbatten und Zombies die Erfahrungspunkte aus



Der Vampir-Obermütz einer verfallenen Villa fällt Euch mit seiner Teleporter-Attacke in den Rücken.



dem Monsterleib.

Steigt Ihr in ein schimmliches Gemäuer hinab, artet die Metzelorgie aus: Bevor Ihr Endgegner oder Schatzkammer erreicht, lichtet Ihr die feindlichen Reihen und knackt morsche Truhen. Die enthalten stabilere Totschläger oder Rüstungen, Zaubertänke oder magische Schriftrollen. Letztere stärken entweder Euren Schwertarm oder verbinden Euch durch einen gemeinen Fluch untrennbar mit der aktuellen Ausrüstung.

Text-Armut und simples Spielprinzip erfordern zwar kein Japanisch, langweilen erfahrene Rollenspieler aber mit akuter Phantasielosigkeit. Selbst überzeugte 3D-Metzler werfen nach unfreiwilligen Kollisionen mit den verpixelten Monstrositäten das Handtuch. Die trägen Aktionen Eures Helden lassen kaum Freiraum für Taktik oder Reaktion und wetteifern mit der unsauber berechneten Spielwelt des einschläfernden 3D-Scrollers. Bestensfalls überzeugte Trash-Freaks wagen den Vorstoß ins virtuelle Grafik-Chaos. *rb*

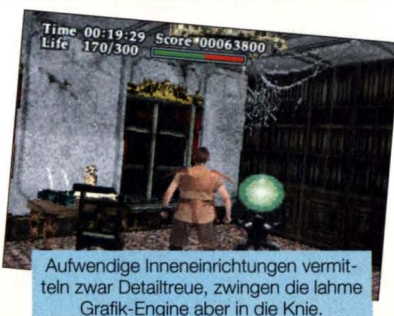
Muster von Flying Arts, Dortmund, Tel. 0231/802084





SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	T&E SOFT
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	37%

Das dreidimensionale Remake des 2D-Langweilers "Hydlide" nervt mit Ruckel-Optik und drögem Spielprinzip.



Aufwendige Inneneinrichtungen vermitteln zwar Detailtreue, zwingen die lahme Grafik-Engine aber in die Knie.

SATURN-LENKRAD

Endlich ist es da: Das von "Daytona"-Fans ersehnte Lenkrad für Segas neues Flaggschiff. Donnern Bleidaumen-Spieler mit dem Saturn-Pad schnell gegen die Leitplanke, erlaubt die Steuerung mit dem Saturn-Lenkrad eine wesentlich filigranere Fahrt-Kontrolle und realitätsnaheren Geschwindigkeitsrausch. Nicht für den Heimbedarf übernommen werden konnte der künstliche Widerstand, mit dem Euch die Spielhallensteuerung den Schweiß aus den Poren treibt. Läßt sich dieser unbedeutende Verlust leicht verschmerzen, ist uns allerdings die Anordnung der Köpfe negativ aufgefallen: Anstatt sie seitlich zu positionieren, setzte man die sechs Buttons auf die Oberseite. Wollt Ihr nicht nur auf die Tube drücken, sondern außerdem in den nächsten Gang schalten, verknötet Ihr Euch bei gleichzeitiger Betätigung der Steuerung und beider Knöpfe fast die Finger. Rennspielfanatiker mit Spielhallenfähle wagen sofort die Probefahrt, für Gelegenheitsfahrer lohnt sich die Investition jedoch kaum: Sie bleiben lieber beim altherwährten Pad. Wer schon jetzt mit Segas Lenkrad die Kurve kratzen will, ordert das schmucke Zubehör für 190 Mark beim Fachhändler Test'n'Take in Berlin, Tel. 030/6213018. *rb*



KOMPATIBILITÄTS-SORGEN

Der US-Start des Saturns bestätigt den Alptraum der Fans. Wie zuvor angekündigt, ist der US-Saturn nicht mit der Software des Nippon-Originals kompatibel. Doch den verzweifelten Saturn-Bewohnern kann geholfen werden: Kaum erschien die Wunderkiste in den Staaten, tüftelten die Schweizer Hardware-Bastler von GT-Elektronik (Tel. 0041/6140/1471) auch schon Umbau aus (Kosten: ca. 60 Mark). Wer seinen Liebling aber nicht für ein paar Tage missen möchte, der hofft auf eine Adapterlösung. Die US-Firma National Console Support bastelt angeblich bereits an einer entsprechenden Cartridge für den geheimnisvollen Modulschacht. *rb*

NIPPON-NACHSCHUB

Während der Software-Nachschub für den US-Saturn langsam ins Rollen kommt, wird die japanische Fangemeinde gegen Ende des Jahres mit interessanten Saturn-Exklusiv-Entwicklungen beglückt: "Shining Force" soll an die spielerische Tradition der 16-Bit Vorgänger anknüpfen und mit gerenderten Optiken verwöhnen. Strategie-Fans freuen sich auf die 32-Bit-Version des Kult-Klassikers "Advanced Military Commander", während 3D-Prügler auf "Virtual Fighter 2" warten, das sich laut AM2 mit aufgemotzten Charakter-Grafiken in den virtuellen Ring schwingt. Hudson Soft, die nur Saturn und Ultra-64 das Ja-Wort gegeben haben, setzen das erfolgreiche Nippon-Rollenspiel "Tengai Makyu" für den Saturn um. *rb*

3DO ZONE



Befindet sich der Ball nicht in der Korbzone, seht Ihr das Geschehen von etwas weiter weg.



Bei spektakulären Dunks wird ganz nahe rangezoomt: Ab und zu zerbröselt sogar das Plexiglas.

Slam'n'Jam '95



Während EA Sports auf Sparflamme programmiert (zur Zeit ist lediglich eine Eishockey-Simulation fürs 3DO angekündigt), betreten andere Entwickler die Sportspiel-Arena. Gerade in den USA hat fast jeder größere Software-Anbieter eine Sportserie für die 32-Bitter in Arbeit.

Dem 3DO-Weggefährten Crystal Dynamics ist kein Spielgenre heilig. Weltraumaction, Strategie-Epen, Science-fiction-Raserei und jetzt eine Sportsimulation: "Slam'n'Jam" (mit dem Fortsetzungs-verdächtigen Zusatz "95") zaubert einen virtuellen Basketball-Court auf Euren Fernseher. Allerdings müssen wir dabei ohne den gewohnten NBA-Segen auskommen: Statt Barkley, Magic und Shaq turnen plötzlich Hinz & Kunz auf dem Platz herum.

An Spielmodi hält die Disc die üblichen drei Varianten bereit. Ihr könnt ein Freundschaftsmatch bestreiten, eine komplette Saison mit bis zu 82 Spieltagen hinlegen oder gleich mit den Playoffs starten. Ein bis zwei Spieler dürfen an dem Vergnügen partizipieren, allerdings nicht im selben Team. Weiterhin stellt Ihr die Kompetenz der Schiedsrichter ein, pfeift den digitalen Kommentator zurück und entscheidet, ob die Basketball-Cracks ermüden (und dann ausgewechselt werden müssen) oder problemlos bis zum Schlußpfiff durchhalten.



Ein Drei-Punkte-Wurf macht Sinn: Geht er nicht rein, lockt der Rebound.



Die Freiwürfe werden meist problemlos im Korb versenkt

Auf dem Court geht's dann endlich zur Sache. Die Knöpfe sind je nach Spielsituation unterschiedlich belegt:

In der Offensive wird gepaßt, geworfen, angetäuscht und der Turbo zugeschaltet. Als Defensiv-Crack setzt Ihr zum "Steal" an, blockt den Gegner und hascht aggressiv nach dem Rebound. Eine Zeitlupe ist jederzeit zuschaltbar. Optisch macht

"Slam'n'Jam" wesentlich mehr her als jedes andere Konsolen-Basketball: Court und Spieler werden in erstaunlich übersichtlicher 3D-Grafik dargestellt. Entgegen ersten Befürchtungen leiden Spieltempo und Orientierung zu keiner Zeit unter der schmucken Tiefenoptik – Lediglich der vordere Korb behindert gelegentlich die Sicht. Das Programm schaltet so intelligent zwischen totalem Nah-Zoom und relativer Fernsicht um, daß man sich binnen Minuten an die Perspektiven-Wechsel gewöhnt.



Die Städtenamen erinnern an NBA-Prominenz, die einzelnen Spieler sind jedoch namenlos.

SCOUTING REPORT				(CRANK IN LEAGUE)			
SHOOTING - INSIDE		17TH					
SHOOTING - OUTSIDE		5TH					
SPEED		25TH					
BALL HANDLING		18TH					
DEFENSE		24TH		OVERALL		16TH	
STARTERS							
F	43	RALPH NELSEN	Hgt	6'11"	SHOTS	SPD	DEF
G	41	VIRAL DICK		6'10"	79	89	64
C	22	STEVE DUSH		6'9"	68	55	74
G	20	WAYNE TREADWELL		6'7"	67	76	73
C	3	JOE VERNON		6'9"	76	82	68
CONTINUE				QUIT GAME			

Typisch Amis: Die Statistiken sind
schon auf dem Feld mitgeführt

Typisch Amis: Die Statistiken sind ausführlich und werden optisch angenehm präsentiert.

Im Gegensatz zum plappernden Kommentator, der sich nicht nur dauernd wiederholt, sondern auch kleine

Aussetzer hat, ruckt die 3D-Grafik so gut wie überhaupt nicht. Das Actionbetonte Fun-Basketball spielt sich ähnlich flott wie "NBA Jam", ist aber im Endeffekt nicht ganz so ausgereift (keine Mehr-Spieler-Modi, kein Seitenwechsel, weniger

Dunking-Varianten). Dennoch sollten 3DO-Besitzer mit Sport-Faible nicht zögern, sich den grafisch konkur-

renzlosen Basketball-Spaß zuzulegen. "Slam'n'Jam" hat nicht die strategische

Tiefe eines EA-Sports-Titels, besticht aber durch einen spannenden und spektakulären Spielverlauf mit coolen Paßkombinationen, Dunks & Alley-Oops. Hoffentlich macht sich das Entwickler-Team "Left Field Productions" gleich ans Werk, eine andere Sportart ähnlich kompetent für das 3DO umzusetzen. mg

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

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
BRD-RELEASE	HERBST '95

SPIELSPASS
81%

Optisch und spielerisch hochkarätiges Action-Basketball: Coole 3D-Grafik, spektakuläre Dunks & viel Atmosphäre.

ZAPP

G•A•M•E•S

BEST GAMES IN TOWN

Laden und Versand

ZAPP

G•A•M•E•S

A. THIELEN • ROCHUSSTR. 11 • 55116 MAINZ

TEL: 06131/23 04 92

FAX: 06131/23 04 93



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



SEGA

MEGA DRIVE

TURBO DUO

3DO

SONY PLAYSTATION

SUPER NES:

STARGATE	149,-
X-MEN	149,-
MEGAMAN X ²	129,-
KID CLOWN	129,-
WARIOS WOODS	99,-
PUNCH OUT	129,-
STAR TREK NG	139,-

MEGA DRIVE:

STORY OF THOR	139,-
WS BASEBALL 95 US	149,-
PUNISHER US	139,-
ALIENSOLDIER	139,-
LIGHT CRUSADER	I.V.

PLAYSTATION:

TEKKEN	199,-
STARBLADE ALPHA	189,-
DARKSTALKERS	199,-
GUNNERS HEAVEN	I.V.
JUMPING FLASH	I.V.
ARC THE LAD	I.V.
BOXER'S ROAD	I.V.

MEGA CD:

RDS	129,-
SHINING FORCE CD	129,-
DUNGEON EXPLORER	129,-
LORDS OF THUNDER	129,-

MEGA 32X:

FAHRENHEIT US	139,-
TEMPO US	129,-
CHAOTIX US	139,-
SHADOW SQUADRON	I.V.

SUPER NES US:

BUST A MOVE	129,-
NOSFERATU	I.V.
OGRE BATTLE	I.V.
AB JUNI '95:	
SECRET OF EVERMORE (MANA 2)	

3DO:

GEX	139,-
PANZER GENERAL	139,-
DEADALUS ENCOUNTER	149,-
CREATURE SHOCK	I.V.
WC 3	I.V.
SLAM'N'JAM	I.V.
BLADE FORCE	I.V.
HELL	I.V.
POET	I.V.
DOOM	I.V.

SATURN:

SIDE POCKET 2	149,-
DAYTONA USA	159,-
PANZER DRAGOON	159,-
DEADALUS	149,-
ASTAL	I.V.
GRAND CHASER	I.V.
PARODIUS DELUXE	I.V.
SHINOBI X	I.V.

JAGUAR:

CD-ROM	349,-
HOOVER STRIKE	I.V.
FIGHT FOR LIVE	I.V.
BURNOUT	I.V.

HARTE WARE:

JAGUAR	399,-
32 X	369,-
3DO FZ-10	899,-
NEO GEO CD PAL/RGB	799,-
SATURN RGB	
INKL.SPIEL NACH WAHL	1199,-
PLAYSTATION RGB	
INKL. SPIEL NACH WAHL	1199,-



Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.



MEGA & STAR

**VERSAND
und LADEN**

JAGUAR

Rayman call
Syndicate 135,-
Cannon Fodder 129,-
Tempest 2000 CD 49,-
Fight for Live call
Jaguar CD-ROM call
alle News auf Lager

SEGA SATURN

Astal 149,-
Parodius 149,-
Gran Chaser 149,-

SONY PLAYSTATION

Tekken 169,-
Jumping Flash 179,-
Gunnars Heaven 179,-

SEGA CD

Eye of the Beholder 88,-
Keio Flying Squadron 88,-

SEGA 32X

Supreme Warrior 135,-
Metal Head 129,-

SUPER NINTENDO

Ogre Battle 135,-

**EGM + Game-Fan
+ The Edge
US-Konsolenhefte**

**Gesamtprogramm
anfordern:**
Schaffhauserstr. 55
79713
Bad Säckingen

**Scart Umschalter
(mit Anschluß für HiFi Anlage 1 A Qualität)
2fach 99,- 3fach 129,- 4fach 149,-**

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM (Sicherheitsbox) • ab 300,- DM frei
Inhaber F. Pfister • Bad Säckingen

☎ (0 77 61) 5 97 42 • Fax 5 70 14

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 11.00-19.00
Sa. 10.00-14.00

LINE EDITION

SONY PLASTATION:

Ridge Racer	139,90
Jumping Flash	159,90
Starblade Alpha	159,90
Toshinden	159,90
Ace Combat	169,90
Ark The Lad	169,90
Bounty Arms	169,90
Boxers Road	169,90
Gunnars Heaven	169,90
Metal Jacket	169,90
Nightstriker	169,90
Tekken	169,90
Gundam	Call
In The Hunt	Call
Master Of Game	Call
Philosoma	Call
Rayman	Call

SEGA SATURN:

Astal	129,90
Daytona Racing	129,90
Panzer Dragoon	129,90
Virtua Fighter	129,90
Parodius	139,90
Baseball Profess.	149,90
Battle Monsters	149,90
Ogre Battle US	149,90
Shinobi	149,90
Virtua Hydellide	149,90
Blue Seed	Call
Time Space Detective	Call
Virtua Racing	Call

3DO:

Gex	99,90
Panzer General	109,90
Creature Shock	Call

SUPER NINTENDO:

WWF Raw DT	69,90
Illusion Of Time DT	109,90
Super Turrican 2 DT	109,90
Star Trek Next Gen	109,90
Pacman 2 DT	119,90
Unirally DT	119,90
Final Fantasy 3 US	139,90
Ogre Battle US	139,90
Secret Of Evermore	139,90

NEO GEO CD:

Art Of Fighting 2	99,90
Fatal Fury 3	129,90

SEGA MEGA CD:

Lords Of Thunder US	99,90
Earthworm Jim DT	109,90
Shining Force DT	109,90
Lunar 2 - Eternal Blue	Call

MEGA DRIVE:

Lothar Mat.Soccer	109,90
Samurai Shodown	109,90
Shining Force 2 DT	129,90
Story Of Thor DT	129,90
Light Crusader	Call

COOLE HARDWARE:

Sega Saturn, RGB Scart,
Pad & Daytona 1.149,90
Sony Playstation RGB Scart
Pad & Rld.Racer1.199,90
Call for Jaguar, 3DO, Neo
Geo CD, 32 X, MD, SNES!

Irrtümer, Preisänderungen und
Druckfehler vorbehalten.
Wir haften nicht für Inkompatibilität.
Täglich UPS Versand!

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237 • Fax 07033 / 2008

NINTENDO NATION



Mit der Rechtstaste wird ausgezoomt: Im verkleinerten Maßstab überblickt Ihr die komplette Provinz.

Ogre Battle

Mit "March Of The Black Queen" schickte Enix die "Ogre Battle"-Reihe in Japan bereits vor zwei Jahren ins Feld. Während die Nippon-Armee bereits ihre zweite Schlacht geschlagen hat, metzeln sich nun endlich die englischsprachigen Strategen durch kulterägige Fantasy-Armeen.

Die Hintergrundgeschichte um die Rebellion gegen ein tyrannisches Imperium interessiert den ausgehungerten Strategiespieler wenig: Habt Ihr einen Abend dem Studium der komplexen Spieloberfläche gewidmet, macht Ihr nach Level-Anwahl auf einer Übersichts-karte den imperialen Kolonialherren die Hölle heiß. Ist die Reihenfolge der ersten vier Länder strikt vorgegeben, wählt Euer Rebellenführer ab der fünften Provinz zwischen unterschiedlichen Routen. Manche Wege führen zwar nicht zum Endziel von "Ogre Battle", füllen aber nach siegreicher Schlacht Euren Geldbeutel und bringen das



Die Wahl der Tarot-Karten (links) ist die einzig wirkungsvolle Kontrollfunktion im Kampf.

ansässige Informationsnetz in Schwung. Nach Anwahl der Wunschroute steuert Ihr Eure Truppen in Echtzeit über eine Mode-7-Landkarte. Euer Basislager fungiert hierbei nicht nur als Ausgangspunkt des Eroberungszuges, sondern beherbergt außerdem Eure Truppen: Habt Ihr die Streitkräfte organisiert (siehe Truppenplaner-Kasten), zieht Ihr alle bezahlbaren Einheiten ins Feld und befreit die umliegenden Niederlassungen vom imperialen Joch. Habt Ihr Euren Truppenmarker auf dem Siedlungssymbol platziert, verkünden Sprechblase und Digi-Ausruf ("Liberation!") die Befreiung. Nach Informationsaustausch mit den Einheimischen zieht Ihr auf Wunsch für die folgenden Gefechte eine Tarot-Karte: Eine weiß-

magische Karte wird von der Bevölkerung mit "Lucky"-Gegröle deklariert und mit Attributs- und Reputationserhöhung belohnt. Wer zu oft schwarzmagische Karten wie den "Devil" oder den "Hanged Man" zieht, dem lastet bald der Ruf eines skrupellosen Mordbuben an. Die Befreiung von den blutgierigen Meuten Eurer Feinde kostet allerdings eine Kleinigkeit: Monatliche Abgaben der befreiten Siedlungen sichern den Truppensold und die Versorgung mit lebenswichtiger Ausrüstung. Wurden Eure Einheiten von der Besatzungsmacht



Amazon



Evil One



Giant



Angel

KARTE: DEVIL



Der Dämon Asmodeus vermöbelt sämtliche Gegner. Die schwarzmagische Natur der Karte schadet allerdings Eurem Ruf.



Eure Kämpfer verwandeln sich in das blaue Ungeheuer Asmodeus. Der Dämon treibt den Feinden die Hitpoints aus.

KARTE: PRIESTESS



Die schwächere Variante der Empress-Karte frisst die Lebensenergie aller Charaktere um 50 Punkte auf.



Während Eure Charaktere von dem heilenden Lichtschleier eingehüllt sind, attackiert der Feind nicht.





Nur optimal organisierte Einheiten stürmen mit maximaler Geschwindigkeit durchs Terrain.

TRUPPENPLANER

Das detaillierte Truppen-Planungs-System von "Ogre Battle" läßt das Strategen-Herz höher schlagen: Jede Einheit offeriert Eurer Streitmacht fünf Plätze. Nehmen Humanoide und menschengroße Monster nur einen Platz ein, machen sich Wesen wie Drachen oder Giganten auf zwei Positionen breit. Zur Reorganisation zieht Ihr Eure Trupps ins Basis-Lager zurück. Hier könnt Ihr tote oder

aufgemischt, kaufen Eure Kollegen in der Nachbarsiedlung medizinischen Nachschub oder schleppen tote Kameraden zur Wiederbelebung in einen befreiten Tempel.

Rumpelt Ihr in eine feindliche Einheit, wird in die isometrische Kampfperspektive gewechselt. Hier prügeln Rebellen und Feinde ohne Euer Zutun wild aufeinander ein. Eure Eingriffsmöglichkeiten beschränken sich lediglich auf die Selektion eines Primärziels und das Ausspielen von Tarot-Karten. Das magische Kartenspielchen segnet

unnütze Charaktere aus dem Trupp entlassen und neue Figuren aus anderen Einheiten oder dem Charakter-Pool hinzufügen. Letzterer enthält Soldaten, die wegen Führermangel bisher in keine Einheit integriert wurden. Neue Söldner werden aus neutralen Gegnerscharen und befreiten Städten rekrutiert. Die Anwerbung eines Führers verläuft schwieriger: Als fehlgeleitete Ex-Endgegner oder Stadtoberhäupter verlangen die wackeren Kämpen zunächst einen Vertraulichkeits-Beweis.

Eure Truppen mit Kampfboni, demoralisiert den Gegner oder beschwört einen garstigen Dämonen.

Nach einigen Kampfrunden wird der Sieger des Scharmützels verkündet: Einheiten mit gefallenem Anführer werden mit einem Totenschädel-Icon markiert und flüchten Hals über Kopf zum Stützpunkt zurück. Der Rebellenführer meuchelt den feindlichen Feldherren und zieht sich ohne weiteres Blutvergießen aus dem Gefecht zurück. Diese Taktik führt zwar nicht zum rapiden Level-Aufstieg, freut aber dafür Euer Gesinnungsbarometer. Brutale Rebellen hingegen leiden bald unter Mißtrauen und Unwillen der Bevölkerung.

Der seit fast zwei Jahren erwartete Überhammer enttäuscht: Hartgesottene



Kapella: So you've made it through the Pogrom Forest. Well, well.

Entscheidungsschlacht: Nach stundenlangen Truppengefechten steht Ihr dem Administrator der Provinz gegenüber.

Strategiespieler beklagen sich über die mangelnde Truppenkontrolle und vermissen neben taktischem Rundenkampf eine Rasterung für die Einheiten-Positionierung. Während sich Gelegenheits-Strategen an der aufwendigen Truppen-Planung stören, sortieren Fantasy-Freaks mit Brettspielerefahrung hingebungsvoll ihre pummeligen Einheiten und verleiben den auf dem anglo-amerikanischen Markt konkurrenzlosen Titel ihrer Sammlung ein. Spieler mit knapp bemessener Freizeit stören sich allerdings an der fehlenden Speichermöglichkeit in den Szenarien. *rb*

Muster von Traumfabrik, Berlin, Tel. 030/6946043



Dragon



Hellhound



Octopus



Imp





12



16
Jahren

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	ENIX
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT

SPIELSPASS 73%

Fantasy-Scharmützel: Japanische Niedlich-Optiken und innovative Tarot-Magie garantieren ungewöhnlichen Strategie-Genuß.

KARTE: HIEROPHANT



Wehrlose Gegner lassen sich leichter attackieren: Der weißmagische Hierophant schickt den Feind ins Land der Träume.



Ein rosafarbener Lichtschleier und Rosenblüten-Regen macht die schlafri-gen Feinde anfälliger für Attacken.

KARTE: SUN



Erzeugt einen Glutball gegen Kreaturen finsterrer Gesinnung, der jedoch auch für Fieslinge in Euren eigenen Reihen gefährlich ist.



Die Sonnenkugel verströmt gleißendes Licht und verbrutzelt Wesen mit niedrigem Alignment-Wert.



Entwickler: Enix, Japan Charakter-Design: Moto Hagio • Spiel-Design: Tomoyoshi Miyazaki • Programmierung: Akira Kitanohara • Grafik: Naoko Suzuki, Takahiro Ohura, Kouji Yokota • Musik: Yasuhiro Kawasaki

Illusion of Time

Seitdem Euer Vater im Turm von Babel verschwand, lebt Ihr als Will in der Obhut Eurer Großeltern. Habt Ihr nach der Schule Oma Lolas grauenvolle Mahlzeit heruntergewürgt, trifft Ihr Euch mit Euren Freunden in der Seeböble. Hier führt Ihr ihnen Eure telekinetischen Fähigkeiten vor.



Nach Eurem Nickerchen entpuppt sich die Inka-Besatzung des Goldschiffs als tot.



Meeresromanze: Nach dem Schiffbruch kommen sich Will und Kara auf einem Rettungsfloß näher.



Habt Ihr den letzten Gegner eines Abschnittes besiegt, erwartet Euch eine Werterhöhung.



Entgegen den unpassenden Neu-Titeln vieler Adventure-Eindeutschungen verpaßten die "Illusion of Gaia"-Dolmetscher ihrer Übersetzung einen intelligenten Namen. Der Titel "Illusion of Time" beschreibt die über zwei Jahrtausende andauernden Evolutionsstörungen einer mittelalterlichen Gesellschaft: Alle achthundert Jahre zieht ein bössartiger Komet an der Erde vorüber, der durch apokalyptische Verwüstungen eine natürliche Weiterentwicklung der Menschheit verhindert. Nach dem Verschwinden seines abenteuerlustigen Vaters lebt der junge Will fern solcher Sorgenisse. Erst durch die Bekanntschaft



Steile Rampen könnt Ihr mit Anlauf über eine andere Stiege überwinden.

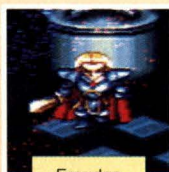


Erdmutter Gaia steht Euch zur Seite: Im Sphärenportal sichert Ihr Euren Spielstand oder wechselt die Gestalt.

mit der hochnäsigen Königstochter Kara wird Will mit den Zielen seines Vaters konfrontiert. Während einer Nacht im feuchten Burgverlies König Edwards weist ihm die Stimme seines verschollenen Vaters den Weg in die Zukunft: Will sucht in den verwiterten Zeugnissen versunkener Hochkulturen nach sechs mystischen Statuen, die den unheilvollen Kometen aus seiner Bahn werfen sollen. Zur Unterstützung Euer heldenhaften Ambitionen gewährt Euch Gottheit Gaia die Gabe der Gestaltwandlung (siehe Textkasten "Verwandlungskünstler Will"): An sämtlichen Schauplätzen findet Ihr die schillernden Gaia-Portale, hinter denen Euch ein Götzenbild die Möglichkeit zur Abspeicherung und



Will



Freedan

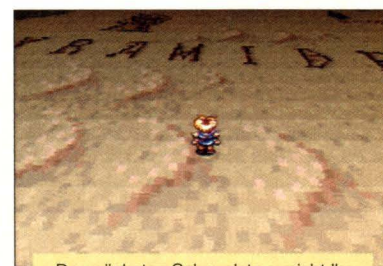


Shadow

VERWANDLUNGSKÜNSTLER WILL

Die meisten Fähigkeiten haben Eure drei Gestalten gemeinsam: Monster werden mit konventionellen Schwertattacken vermöbelt, während die Telekinese entfernte Schätze in Greifnähe zieht. Ein Doppeldruck in Laufrichtung bringt Will zum Rennen, ein Sprung von Hausdächern führt oft in versteckte Hinterhöfe. Als spezialisierter Kämpfer kann nur Freedan die Gegner mit Feu-

erbällen rösten, sie mit einem Erdbeben durchschütteln oder sich mit einer magischen Barriere vor ihnen schützen. Shadow glibbert als flüssige Masse durch Mauerritzen und prügelt mit einem Flammenschwert um sich. Will rennt mit dem Kopf durch die Wand, schlüpft durch enge Ritzen und fegt die Monster mit seiner Wirbelwindattacke in sämtliche Himmelsrichtungen.



Den nächsten Schauplatz erreicht Ihr entweder zu Fuß oder per Reittier über eine Mode-7-Landkarte.



Läßt Euch ein unfreundlicher Zeitgenosse nicht passieren, nehmt Ihr eben den Umweg über die Dächer.



Bevor der Geist seine wahre Gestalt enthüllt, bekämpft Ihr seine Asteroidenhülle.



Eingedeutschter Schwatz aus der Puppenhaus-Ansicht: Im Turm von Babel trifft Ihr den Geist Eures toten Vaters.

Wie in "Soulblazer" könnt Ihr den Endgegner nur mit der Phönix-Magie verwunden.

Verwandlung offeriert. Steht Ihr vor einem Problem, das sich nur mit den Fähigkeiten einer anderen Gestalt lösen läßt, ist das nächste Portal meist nicht weit. Viele "Illusion of Time"-Rätsel basieren auf der Wahl der richtigen Person und dem Einsatz ihrer Talente. Während Eure Freunde in der letzten Ortschaft auf Euch warten, durchsucht Ihr historische Bauwerke, wie Inkatempel, die Chinesische Mauer oder den Turm zu Babel, um den schauerlichen Wächtern der Bollwerke ihre Statuen

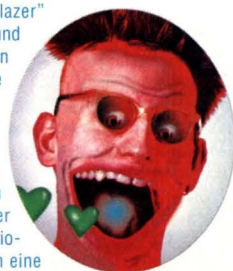
abzuluchsen. Auch Rettungsaktionen gehören zum Heldenalltag: Helft Ihr nicht gerade einem Eurer vertrottelten Freunde aus der Patsche, befreit Ihr ausgemergelte Sklaven von ihren Ketten oder rettet einen Eingeborenenstamm vor dem Hungertod. Meistens zeigen sich die Geretteten mit Informationen, der Schulung einer magischen Melodie oder einem Geschenk erkenntlich. Wurden im inoffiziellen Vorgänger "Soulblazer" noch sämtliche Schauplätze aus der Vogelperspektive gespielt, bietet "Illusion of Time" in vielen Handlungsschauplätzen außerdem einen Puppenhaus-Einblick: Perspektive und Figurendarstellung der Draufsicht bleiben erhalten, Verliese wie unter der Pyramide oder der Chinesischen Mauer

seht Ihr aber von der Seite.

Im Besitz sämtlicher Statuen zieht Ihr endlich zum Turm vom Babel ins Zentrum der Welt. Nach schweißtreibendem Kampf gegen alle schon einmal zuvor besieigten Oberfieslinge kraxelt Ihr ins Turmobergeschoß. Hier begegnet Ihr nicht nur Eurem Vater wieder, sondern stürzt Euch außerdem ins entscheidende Gefecht gegen den Geist des Kometen. Erst wenn Ihr den Miesling in den entlegensten Winkel des Universums geschleudert habt, holt Mutter Erde die versäumte Entwicklung auf. Das Modul bietet Platz für drei unterschiedliche Spielstände, außerdem steckt in der Riesen-Box das obligatorische Lösungsbuch mit 76 prall gefüllten Farb-Seiten. *rb*

Muster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151

STERNESTUNDE • Im Gegensatz zum actionlastigeren "Soulblazer" legte Enix das "Time"-Augenmerk auf liebevolles Charakterdesign und eine intelligente Hintergrundgeschichte. Ihr wartet gespannt auf den Ausgang einer Liebschaft, den Verbleib eines Gefährten und die Auflösung des Kometen-Mysteriums. Die knobelintensiven Action-Level bieten sowohl Monster-Jägern als auch Rätselfreunden eine stimmungsgeladene Herausforderung und lassen sich nur mit taktischem Feingefühl meistern. Optik und Sound erreichen zwar nicht die Klasse jüngster Square-Spiele, versetzen Euch aber schnell in die schmucke Fantasy-Welt. Gediegene Spieler stören sich an der naiven Benutzerführung, werden aber durch Wills Verwandlungsoptionen ausreichend entschädigt. Der Titel bietet Adventure-Puristen eine willkommene Alternative zum rollenspiellastigen "Secret of Mana".



WILL'S FREUNDE

Eure Kumpels stürzen sich zwar nicht ins Kampfgetümmel, stehen aber mit guten Ratschlägen zur Seite und würzen die Story durch einfallsreiche Nebenhandlungen. Erlebnisse wie Erics Entführung, Lances Amnesie oder die aufopferungsvolle Selbsterfütterung von Karas Schoßschwein Hamlet, bleiben dem Spieler unvergesslich. Die Romanze zwischen Kara und Will oder der tragische Tod von Gruppen-Professor Seth rauben schließlich dem dicksten Obermotz die Show.



mbit	16	ab 12 Jahren
HERSTELLER	ENIX	
SYSTEM	SUPER NES	
ZIRKA-PREIS	130 MARK	
ANBIETER	NINTENDO	
GRAFIK	77 %	
SOUND	72 %	
SPIELSPASS	80 %	

Intelligentes Action-Adventure mit putziger Anime-Grafik, das sich dank lehrreicher Story auch für jüngere Spieler eignet.

Wer die ganze Zeit nur vor der Mattscheibe klebt, kann nichts für seine Bildung tun. Um den video-spielabhängigen Käufern im Zuge der Hintergrundgeschichte noch Wissen zu vermitteln, verlegte Enix die Handlungs-schauplätze in historische Städten: Bauten, wie die riesige Chinesische Mauer oder die Pyramiden, zählen zu den sieben Weltwundern. Existieren der buddhistische Tempel Angkor Wat und die Ruinenstadt Nascar wirklich, kennen wir den versunkenen Kontinent Mu nur aus der Legende. Der in Nippon-Abenteuern beliebte Begriff Gaia steht für die griechische Erdgöttin.

Andere Versionen — Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Natsume, Japan

Wild Guns



Mit dem "Sunset Riders"-Konkurrenten "Wild Guns" festigt Natsume seinen Ruf als Entwickler skurriler Action-Spiele: In der Wild West-

Kulisse tummeln sich nicht nur Cowboys, Kavalleristen und Bergwerk-Schläger, sondern auch Roboter und Science-fiction-Stormtrooper. Auch Eure Helden, wahlweise ein schlecht rasierter Italo-Outlaw oder eine berüschte Südstaaten-Blondine, sehen nur auf den ersten Blick wie normale Cowboys aus. Das Pärchen geht nicht nur mit mechanischen Feuerwaffen, sondern auch mit der Kalaschnikov rechts selbstsicher um – vorausgesetzt, Ihr erhascht eine solche Waffe im Verlauf der Schießereien. Euch erwartet eine Zerstörungssorgie durch sechs dreigeteilte Borderland-Provinzen: Nach dem ersten Kampf in der Stadt, dem Salon und über den Dächern, wählt Ihr, ob Ihr in die Goldmine oder das Tal des Todes reist, dem Munitions-Depot der Bösewichte einen Besuch abstattet oder den Panzerzug verfolgt. Erst wenn Ihr die vier bildschirmfüllenden End-Roboter zerlegt habt, öffnet sich Euch der sechste und letzte Spielabschnitt.



Die "Wild Gun"-Endgegner erreichen optisch Konami-Qualität, sind nicht besonders helle, verfügen aber über durchschlagende Argumente.

Bis auf den Zugüberfall, wo Ihr Euch vom Dach gegen fahrende, fliegende und reitende Bösewichte verteidigt, sind die Levelabschnitte wie Bühnen aufgebaut, die nur ein kleines Stückchen nach rechts und links scrollen. Ihr steuert gleichzeitig Euer Fadenkreuz (das sich je nach Waffe verändert) und Euren Cowboy. Meist bleibt Ihr auf dem Feuerknopf, um die Feinde mit Kugeln einzudecken. Drückt Ihr den Knopf kurz

hintereinander, schwingt Ihr ein Lasso, mit dem Ihr einen Gegner lähmt, zwei weitere Knöpfe sind mit Sprung und einer Smartbombe belegt.



Friedlicher Vs-Modus: Wer mehr Pappkameraden flachlegt, gewinnt.



Vor MANIAC

Um ein möglichst "wildes" West-Flair zu erzeugen, demolieren Querschläger und Detonationen Hintergründe und Mobiliar: Der gemütliche Saloon wird zu einem Holz- und Scherbenhaufen verarbeitet, Ihr durchlöchert Holzwände, fegt Planwagen von der Straße oder ballert mit einem Meisterschuß eine Whiskey-Flasche von der Bar.



Nach MANIAC

WESTERN VON MORGEN • Beachtlich, wieviele Gags Natsume aus der beschränkten Spielmechanik (auf alles ballern, was Euch vor die Flinte läuft) herausholt: Feige Schurken versuchen, hinter dem Trümmerhaufen an Euch vorbeizukrabbeln, im Hintergrund landen winzige Fallschirmspringer, in einem Level knattert sogar der Mad-Max-Fanclub in Wüstenbuggys den Horizont entlang. "Wild Guns" ist ein verzweifelter Kampf auf Biegen und Brechen, bei dem Ihr Euch aller schmutzigen Tricks bedient: Dynamit-Stangen könnt Ihr aufkloppen und zurückschmeißen, kommt Euch ein Schurke zu nahe, bratet Ihr ihn mit dem Gewehrkolben eins über. Trotz Hektik, Geschoß- und Explosionshagel bleibt der Wilde Westen fair – wie bei einem Ballerspiel der alten Schule überlebt Ihr durch den Lerneffekt (Welcher Schurke erscheint wo?), schnelle Reflexe und gutem Auge.



Nach der Einführungsschießerei wählt Ihr Eure Route. Habt Ihr die Wüste durchquert, die Goldmine erforscht, das Waffenlager gesprengt und den Panzerzug gestoppt, geht's in den letzten Abschnitt.

Andere Versionen — Sorry, Gringo: Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Wild Guns

GAME START
VS START
OPTION
©TITUS/NATSUME 1994
LICENSED BY NINTENDO

8 Bit
12 Jahren

HERSTELLER	TITUS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE

GRAFIK	66 %
SOUND	49 %

SPIELSPASS

69%

Roboter im Wilden Westen: Zwei-Spieler-Gunfight über sechs Levels – Ihr legt absolut alles in Schutt und Asche.

Entwickler: Probe, GB

Stargate



Außer den 3D-Flügen (kleines Bild) ist die Nintendo- mit der Sega-Version identisch.



Zusammen mit James Spader als vertrottelttem Ägyptologen huscht Kurt Russel "O'Neil" in Roland Emmerichs "Stargate" durch eine mystische Transmitterstation auf den Planeten Abydos. Hier finden die Terraner die Stadt Nagada, deren Bewohner vom Urvater der Pharaonen und Begründer unserer Zivilisation gezeigelt werden: Nämlich von Alien-Gott Ra. Acclaim setzt das Science-fiction-Spektakel als konventionelles Jump'n'Shoot um. Mit Maschinengewehr und Handgranaten gerüstet, fahndet Ihr als Colonel O'Neil nach verschollenen Kameraden und unterstützt die Nagadaner bei ihrer Rebellion gegen Ra. In der Wüste, in feuchten Katakomben und in der Stadt Nagada erfüllt Ihr Such-Aufträge der Bewohner, zerlegt einheimisches Getier und ballert Ras Schergen den Götzen-Helm von der Birne. Bei Waffenüberhitzung oder Munitions-Mangel stößt Ihr in versteckten Kammern nach Abhilfe. *rb*



ALTBACKEN • Bis auf den hinzugefügten Mode-7-Fluglevel blieb auf Abydos alles beim alten. Die pastellfarbenen Grafiken und der Sound wurden gegenüber der Mega-Drive-Version nur geringfügig aufgepeppt und nutzen die stärkere Nintendo-Hardware kaum aus. Die optisch eindrucksvollen Mode-7-Level tragen leider nicht zur Aufwertung des abgestandenen Spielprinzips bei: Ehe Euer träger Gleiter auf Feind-Annäherungen reagieren kann, sind die Blechhirne schon vorbeigedonnert, um in Eure Rückseite zu krachen. Die traditionelle Ballersuche präsentiert zwar einen problemlos kontrollierbaren O'Neil und intelligenten Levelaufbau, wird allerdings von der schwammrigen Zielsicherheit Eures Sprites getrübt. Da Ihr die unsichtbare Schußlinie durch Mündungsfeuer und Einschlagstelle nur vage bestimmen könnt, sind unfreiwillige Feindkollisionen vorprogrammiert. Ballerfans mit Hang zu konventionellen Sammel-Shootern fesselt der kurzweilige Abydos-Abstecher, anspruchsvolle Action-Spieler belassen es lieber beim Kinobesuch.

MBIT CODE
16 010 201 022

ab 12 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	150 MARK
ANBIETER	ACCLAIM

GRAFIK	66 %
SOUND	65 %

SPIELSPASS

59%

Kurt Russel im High-Tech-Ägypten: Spielerisch und technisch solides Jump'n'Shoot ohne Innovationen oder Abwechslung.

Andere Versionen

Die Mega-Drive-Version ist erhältlich und wurde in MANIAC 5/95 mit 59 Prozent Spielspaß getestet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ACTION PUR!



DOUBLE DRAGON Die 5. Dimension

IMPERIAL ENTERTAINMENT & SCANDOX PRÄSENTIEREN SHAN PRODUCTIONS "DOUBLE DRAGON"
ROBERT PATRICK MARK DACASCOS SCOTT WOLF JULIA NICKSON KRISTINA MALANDRO WAGNER
LEON RUSSOM JOHN MALLORY ASHER UND ALYSSA MILANO
PRODUZENT TOM KARNOWSKI
DIREKTOR DER FOTON MAYNE BERGE
DARSTELLER GARY B. KIBBE
MUSIK VON PHILIP MATHIAS UND ANDERSON KATZ
PRODUZENT SUNDIP R. SHAH UND ANDERS P. JENSEN
DIREKTOR DER FOTON MICHAEL DAVIS & PETER GOULD
DARSTELLER SUNIL R. SHAH ASH R. SHAH ALAN SCHECHTER UND JANE HAMMSHER & DON MURPHY
DARSTELLER JAMES YUKICH
DIREKTOR DER FOTON MIBAN
DARSTELLER TIA VETREH VON CENTRAL FILM

Ab 6. Juli im Kino

Entwickler: Clockwork Tortoise

The Adventures of Batman and Robin



Obwohl die fossile "Batman"-Realfilm-Serie unter Fans Kultstatus genießt, hat ihr die neue "Animated Series" den Rang abgelassen. Neben den Spielzeug-Figuren erscheinen in Amerika sogar Comics um den zeitgemäß animierten Batman.



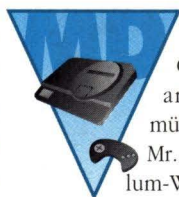
Prügeln vor funkelnur Kulisse: In Jokers "Gem Export" tummeln sich die Clowns.



Kein Spaß: Dauergrinser Joker erdrückt Euch mit einem knallbunten Zirkusballon.



Vor manchen Gebäuden stoppt das Scrolling in gewohnter "Final Fight"-Manier: Dann treiben Euch die Schurken mit ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit in die Enge.



Kaum hat Batman Gothams Super-Gangster an die örtliche Klappsmühle weitergereicht, friert Mr. Freeze den braven Asylum-Wächter ein und läßt die geistesgestörte Gemeinschaft wieder laufen. Keine Ruhepause für Eure Fledermaus: Batman packt Freund Robin in den Kofferraum und zischt mit dem Bat-Mobil in die terrorisierte Innenstadt. Entweder alleine oder im Zwei-Spieler-Modus prügelt Ihr als heldenhafter Flattermann oder maskierter Milchbubi in horizontal scrollenden Action-Levels

ausgeflippte Psychopathen aus dem Frack. Sämtliche Aktionen wurden in gewohnter Beat'em-Up-Tradition auf einen Feuerknopf gelegt: Schafft's ein Gegner durch Euren Batarang-Hagel in Schlagreichweite, teilt Ihr statt Wurfgeschossen Schlag- und Trittkombinationen aus. Geduldige Superhelden warten vor dem Schuß, bis sich ihr Kraftbalken aufgeladen hat. Müßt Ihr sonst dutzendweise mit Batarangs um Euch werfen, packt das Dynamische Duo bei voll aufgeladener Wurf-Energie das Riesenmodell aus: Dem Jumbo-Bumerang beugen sich die Clowns gleich traubenweise.

Wird Euch der Gegnerschwarm zu dicht, buddelt Ihr in der nächsten Mülltonne nach Smartbomben und Energiereserven oder hofft, daß ein umsichtiger Fan dort einen besseren Batarang deponiert hat. Habt Ihr den Levelboss und seine Schlägerschwadron auseinandergenommen, stellt Ihr Euch dem nächsten Erzschorken. *rb*



FX-RAUSCH • Nach den ersten Demos waren die Erwartungen hoch: Plastische Zeilenscroller wetteiferten mit "Animated Series"-gerechten Hintergrundoptiken und versprachen einen hochkarätigen Action-Reißer. Nach dem ersten Anspielen kam jedoch die Ernüchterung: Der Schwierigkeitsgrad des Beat'em-Up-Gebolzes ist so unverschämte hoch, daß ich selbst nach stundenlanger Übung nur durch Ollis beherzten Beistand (als Sidekick Robin) dem Joker auf die Schliche kam. Nach nervenaufreibender Zwei-Spieler-Session erwies sich der Titel schließlich als konventioneller Seitwärts-Prügler mit vereinzelt Actioneinlagen und schrillen Psycho-Levels. Mit edler Grafik und akkurater Joypad-Abfrage findet das Spiel sowohl unter Grafik-Fetischisten als auch Batman-Freunden Anhänger. Der erhoffte Sommerhit mit Spielspaß-Nachbrenner ist's leider nicht geworden.



Jokers schräge Freundin plättet Euch mit einem in den Hintergrund schwingenden Greifarm



Habt Ihr die Joker-Braut aus der Luft geholt, arbeitet Ihr Euch über einen Laster-Convoy zu ihrem Freund vor.

Andere Versionen
Eine dezent aufgepeppte Version fürs Mega-CD soll in Kürze erscheinen.

MBIT	16	ab 12 Jahren
HERSTELLER	SEGA	
SYSTEM	MEGA DRIVE	
ZIRKA-PREIS	140 MARK	
ANBIETER	SEGA	
GRAFIK	81 %	
SOUND	70 %	
SPIELSPASS	68 %	

Batman und Robins heikelstes Abenteuer: Gnadenlos schweres Beat'em-Up mit Baller-einlagen und FX-reicher Edel-Optik.

W GEBT EUCH DEN WAHNSINN - JEDEN MONAT

Klar lohnt sich für **MANIAC** der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen, tragen wir Euch die **MANIAC** auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk spart Ihr sogar noch Geld! Euer **MANIAC**-Abo läuft mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei: **Cybermedia Verlags GmbH**
Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MANIAC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /95 erhalten! Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung.

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will folgenderweise bezahlen:

- ☐ Bequem per Bankeinzug
☐ gegen Rechnung

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

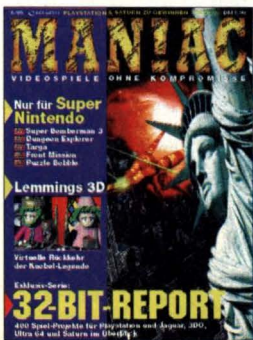
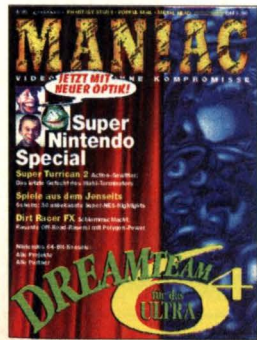
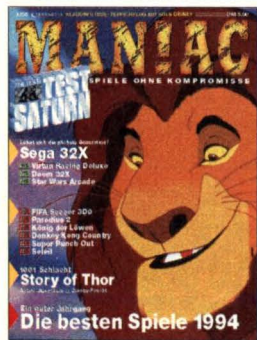
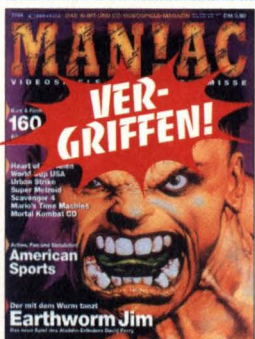
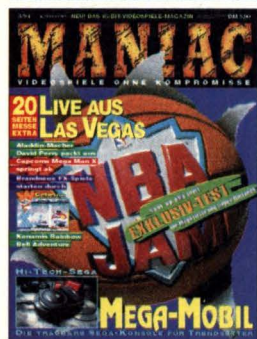
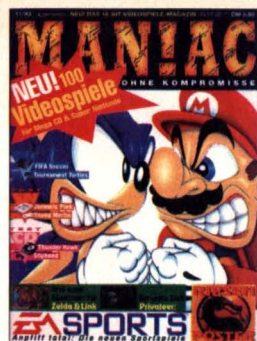
PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

Diese **MANIAC**-Ausgaben möchte ich nachbestellen:
Wenn ich nicht gleichzeitig abonniere, lege ich **5,90 Mark pro Ausgabe** zzgl. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 6/95



Justice League Task Force



Der "Daily Planet" berichtet exklusiv: Weltraumschurke Darkseid hat die Erde attackiert und droht mit der Versklavung der Menschheit. Als Mitglied der DC-Justice-League (in Deutschland als "Gerechtigkeitsliga" bekannt) faßt Ihr den selbstlosen Plan, den Eroberungszug zu stoppen. Doch als Ihr Eure übermenschlichen

Kollegen zur Gegenwehr mobilisieren wollt, erlebt Ihr eine böse Überraschung: Darkseid hat die fünf Helden-Kollegen gegen Prügel-Androiden ausgetauscht, die Euch in "Streetfighter"-Tradition den Weg verstellen. Nicht nur das Spielprinzip, auch die Pad-Belegung der Grundschräge entspricht dem Capcom-Vorbild. Die auf 90-Grad und 180-Grad-Drehungen basierenden Special-Moves kennen DC-Leser aus der Comic-Vorlage: Superman röstet seine Gegner mit Augenlaser, zischt kugelgleich durch die Luft oder verarbeitet sie durch seinen Eisatem zum handlichen Tiefkühlpaket. Batman wirft mit Bat-Bumerangs um sich und zeigt Martial-Arts-Können, während Wonderwoman mit flammenden Absatz austritt, sich in die Luft levitiert oder ihren Kontrahenten mit dem Lasso würgt. Zwischen den Kämpfen verkünden untertitelt Standbilder Eure heldenhaften Geistesblitze, die Euch nach dem Sieg über die falsche Justice-League zu den drei Endgegnern Despero, Cheetah und Darkseid führen. Habt Ihr den Story-Modus überlebt, kämpft Ihr im Battle-Mode vor beliebigem Hintergrund gegen die CPU oder tretet gegen einen Kumpel an. *rb*



Einer der schönsten Hintergründe: Aquamans schummrige Unterwasserreich.



Cheetah gegen Aquaman: Im Battle-Mode spielt Ihr auch die Endgegner.



Bevor Ihr gegen Oberfiesling Darkseid in den Ring tretet, müßt Ihr gegen Euer Spiegelbild bestehen (rechts).



RUCKELHELDEN • Von der vielgerühmten Beweglichkeit der Comic-Helden lassen sich die Modul-Akteure nichts anmerken: Anstatt mit graziöser Kampftechnik zu protzen, verblüffen sie mit mieser Animation und schlampiger Pad-Abfrage: Ehe Euer Übermensch zum Special-Move ansetzt, hat ihn sein Kontrahent schon mit donnernden Kombos eingedeckt. Entlockt Ihr den Nintendo-Prüglern wenigstens gelegentlich einen schüchternen Gleitflug, drückt sich die Mega-Drive-League vor jeglicher Spezialattacke. Den Einbau eines gleichwertigen Gegner-Handicaps hat man leider versäumt. Die miese Steuerung und die lieblosen Animationen degradieren "Justice League" trotz solidem Spielprinzip zum Gelegenheitsprügler für DC-Freaks. Doch selbst die Comic-Freunde halten sich nach Anspielen der technisch katastrophalen Mega-Drive-Version an die japanische Konkurrenz.



Flash, der rote Blitz, heizt Euch mit Elektro-Schock und Drehattacke ein.



Über den Dächern von Gotham: Trotz Heimvorteil hat der Batman gegen Kents Flugattacke nichts zu melden.

MBIT 24

ab 12 Jahren

HERSTELLER SUNSOFT

SYSTEM MEGA DRIVE

ZIRKA-PREIS 130 MARK

ANBIETER ACCLAIM

GRAFIK 56 %

SOUND 62 %

SPIELSPASS

53%

Langweilige Optiken und verzögerte Pad-Abfrage warnen selbst DC-Comic-Leser vor einem Superheldendebakel.

MBIT 24

ab 12 Jahren

HERSTELLER SUNSOFT

SYSTEM SUPER NES

ZIRKA-PREIS 150 MARK

ANBIETER ACCLAIM

GRAFIK 60 %

SOUND 63 %

SPIELSPASS

58%

Durchschnittsprügler mit mieser Animation und schlampiger Steuerung. DC-Leser freuen sich über comicgerechte Attacken.

Power Rangers CD

Kaum ist die Erzscherkin Rita Repulsa aus ihrem tausendjährigen Schlummer erwacht, trägt sie sich mit Eroberungsplänen. Zusammen mit ihren monströsen Latex-Horden will sie das Universum erobern. Als erste Etappe ihres intergalaktischen Feldzuges wird die Erde nur vom Geistwesen Zordon und einer mutigen Teenager-Gruppe verteidigt: Jason, Zack, Kimberly, Trini und Billy morphen sich bei Gefahr in

die "Mighty Morphin Power Rangers", besteigen ihre Dino-Mechs und demolieren in interaktivem Full-Motion-Geprügele die japanische Billig-Kulisse. Hetzt Rita den fünf Freunden turmhohe Godzillas auf die Polyester-Pelle, formen sie mit ihren Bandai-Mechs den Super-Robot Megazord und trampeln mit Bleifuß Modellstädte platt. Ihr seht zu, wie die Digi-Fetzen fliegen, drückt hin und wieder eingeblendete Joypad-Kombos und beobachtet die Energieleiste. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Verlorene Energie wird während der Transfomierung zum Megazord partiell regeneriert.



B-MOVIE • Wie macht man eine Billig-Serie noch schlechter? Man setzt sie einfach schwacher Farbpalette und Pixelschleier des Mega-CDs aus. Da man die Förstertruppe für die Einspielung situationsgerechter Sequenzen nicht noch mal verpflichten konnte, haben Eure Aktionen kaum Einfluß auf den Filmverlauf. Erfolg oder Mißerfolg bemerkt Ihr lediglich an einem quäkenden Geräusch und der schrumpfenden Energieanzeige. Die Joypad-Abfrage ist zwar einwandfrei, dafür verdirbt die dürftige Interaktion selbst Trash-Freaks die Lust am "Interactive Movie".

Andere Versionen

Ein "Power Rangers"-Beat'em-Up für das Mega Drive wurde in MANIAC 3/95 mit 31 Prozent Spielspaß getestet. Weitere Versionen sind derzeit nicht geplant.

3D
6
 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	57 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	38 %

Kaum Einfluß aufs Spielgeschehen: Selbst Power-Ranger-Fans vergeht die Lust am interaktiven Full-Motion-Geprügele.

Ekel Rita
unterzieht Ran-
ger-Freund
Tommy einer
Gehirnwäsche.
Als Green Ran-
ger kämpft er
fortan mit sei-
nem Dragon-
zord gegen die
Power Rangers.



A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF

VON VIDEOSPIELEN

**ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER
UND SOFORT LIEFERBAR**

z.B. Atari Jaguar 299,-

Gebraucht-Konsole US oder Deutsch mit "Cybermorph"

**SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE,
SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, 3DO,
ATARI JAGUAR, MEGA CD, NES, GAME BOY,
NEO•GEO CD, 32X, GAME GEAR, MASTER**

Tel.: 0 45 21/48 73

Fax: 0 45 21/10 25

täglich: 13-20 Uhr

KOSTENLOS GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.
Gleich anfordern.

A.B.-Games • MEINSDORFER WEG 30 • 23701 EUTIN

Flying Arts

Flying Arts • Luerwaldstraße 4 • 44339 Dortmund

Telefon 0231 / 80 20 84

SonyPlayStation	999,- DM	SEGA Saturn	999,- DM
Sony-RGB-Kabel	59,- DM	Saturn-RGB Kabel	59,- DM
Joy-Pad	69,- DM	Joy-Pad	69,- DM
Hori-Stick	149,- DM	Virtua-Stick	139,- DM
Negcon	139,- DM	Lenkrad	189,- DM
Memory-Card	69,- DM	6-Player-Adapter	99,- DM
Ridge Racer	119,- DM	Daytona U.S.A.	139,- DM
Parodius	119,- DM	Panzer Dragoon	139,- DM
Motor Toon G.P.	129,- DM	Virtua Fighter	139,- DM
Toh Shin Den	149,- DM	Victory Goal	139,- DM
Raiden Project	159,- DM	Astal	139,- DM
Starblade alpha	159,- DM	Parodius	139,- DM
Fantasic Pinball	159,- DM	Gran Chaser	139,- DM
Tekken	159,- DM	Greatest 9	149,- DM
Boxers Road	159,- DM	Ankündigung für Juni:	
Night Striker	159,- DM	Shinobi	149,- DM
Gunners Heaven	169,- DM	Battle Monster	149,- DM
Jumping Flash	169,- DM	Ray Force	149,- DM
Ankündigung für Juni:			
Metal Jacket	169,- DM	Alle aufgeführten Artikel sind Import- waren, ohne dt. Anleitung, ohne FTZ. Preiskorrekturen und Irrtümer vor- behalten. Preise frei Lager Dortmund.	
Ace Combat	169,- DM		
Philosoma	169,- DM		

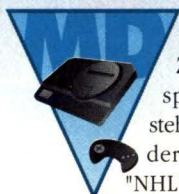
Cow launched !

SonyPlayStation • SEGA Saturn

Computer • EDV-Zubehör • Software-Entwicklung

Entwickler: Double Diamond Sports • Produzent: Scott Rhode • Design: Michael Brook • Programmierung: Stephen L. Cox • Grafik: Joseph Quinn, Doug Wike, Lori Champney

NBA Action '95



Das Programm ermittelt nicht nur die besten Werfer und Rebound-Experten der ganzen Liga. Es wird auch der "MVP", der wertvollste Spieler der NBA gewählt; den Zwischenstand dieser Entscheidung darf man sich jederzeit angucken. Ebenfalls nach jedem Spieltag wird die Zusammensetzung des All-Star-Teams aktualisiert – gelingt einem Eurer Jungs der Zutritt in diesen Superstar-Zirkel?

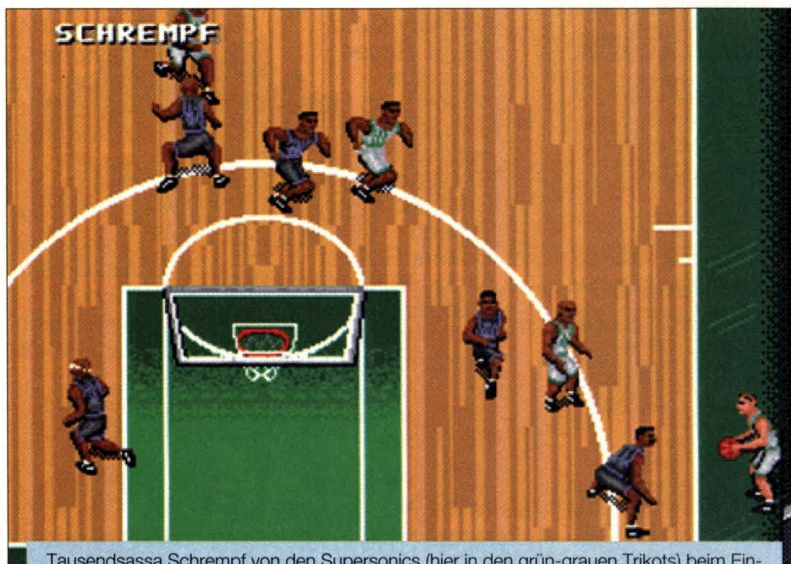
Die Lage ist ernst: Zumindest bei den Sportspielen fürs Mega Drive steht Electronic Arts kurz vor der Weltherrschaft. Gegen "NHL" wirkt jede andere Eishockey-Simulation lachhaft, die schönsten Tore fallen bei "FIFA Soccer", Golf macht am meisten Spaß mit "PGA", "John Madden" garantiert American-Football-Brillanz und alle Basketball-Fans sind in den Händen von "NBA Live". Alle Basketball-Fans? Plötzlich regt sich Widerstand, ausgelöst von Sega höchstpersönlich. Nach dem letztjährigen Achtungserfolg mit "NBA Action '94", will man sich bei der neuen 95er-Version nochmals steigern.

Segas Emsigkeit beschert eine geradezu beängstigende Flut an Optionen und Statistiken. Im Liga-Modus kann man beliebig viele Spieltage selbst bestreiten oder hochrechnen lassen – mit "End Season now" schreitet Ihr unverzüglich zu den Playoffs. Die Einzelleistungen aller Spieler werden penibel vermerkt; dank Batterie merkt sich das Programm Tabellenstände und Bestleistungen in

verschiedenen Kategorien. Mit dem entsprechenden Adapter dürfen bis zu fünf menschliche Spieler gleichzeitig ran und sich in fortgeschrittenen Paß-Techniken wie dem klassischen "Alley-Oops" probieren. Abteilung "Das darf sich EA gerne mal abgucken": Ihr könnt nicht nur beliebig Basketball-Stars zwischen den einzelnen Teams tauschen. Bis zu 40 Spieler dürft Ihr von Grund auf neu erfinden: Name, Aussehen und Talentwerte in rund einem Dutzend Kategorien sind freigegeben. Die selbstgeschnitzten Pros bringt man beim Team seines Herzens unter und darf dann die restliche Saison mit "Magic Maga" & Co. bestreiten.

Die Grafikansicht von oben wirkt im ersten Moment ärmlich. Doch der Spielbarkeit kommt diese Übersicht sehr zu gute. Das Spielfeld scrollt lediglich von oben nach unten; die volle Breite ist stets auf einen Blick zu sehen – Vor allem bei schnellen Gegenstößen mit weiten Pässen ein echter Gewinn. Die Steuerung klappt wie geschmiert: Pässe, Würfe, Blocks, Steal-Versuche – und mit gedrücktem Feuerknopf A legt man

GIB MIR KEINEN KORB • Auch wenn die Menüvielfalt anfangs etwas verwirrt, werden hier vor allem Basketball-Einsteiger ihren Spaß haben. Wer "NBA Jam" beherrscht und nach höherem strebt, bekommt von Sega einen tollen Kompromiß zwischen NBA-Realismus und Spielbarkeit präsentiert. Pässe und Slam Dunks sind leicht auszuführen; drei Schwierigkeitsgrade und Team-Editor erlauben ein individuelles Zurechtfeilen. Die statistischen Werte kommen auch auf dem Spielfeld rüber: Kleine, wendige 3-Point-Experten steuern sich ganz anders als wuchtige Wolkenkratzer der Kategorie Patrick Ewing. In punkto Styling und Präsentation hat der Konkurrent "NBA Live" die Nase vorn. Wem es aber rein um Spielbarkeit und einen ergiebigen Liga-Modus geht, hat jetzt eine Alternative: Der matten Grafik zum Trotz solltet Ihr "NBA Action '95" eine Probespiel-Chance geben.



Tausendsassa Schrempp von den Supersonics (hier in den grün-grauen Trikots) beim Einwurf: Oben startet gerade sein Kollege, um den geplanten Paß unter den Korb zu erreichen.

Andere Versionen

Das Vorgängerspiel "NBA Action '94" wurde in Maniac 7/94 mit 71 Prozent Spielspaß getestet. Umsetzungen für andere Systeme sind derzeit nicht geplant.



Beim Freiwurf stehen die Spieler Spalier und setzen innerlich schon zum Rebound-Versuch an.

POS	NAME	OVERALL
P	WILLIAMS	69
PF	OWENS	72
SF	RYCE	70
SG	MINER	61
PG	COLES	60
PF	GALLEY	62
PF	DAMBLE	53
PF	ECKLES	45
PF	PERKINS	47
PF	GETZER	40
PF	SKINNE	31
PF	LOHMEYER	35

Ausführliche Statistiken zu allen Teams mit ihren jeweiligen Spielern begleiten Euch durch Saison und Playoffs.

SEATTLE SUPERSONICS	
SON PERKINS	KENDALL GILL
SHAWN KEMP	GARY PAYTON
DETLEF SCHREMPF	

Die Seattle Supersonics starten mit obigen fünf Spielern. Detlef Schrempp ist natürlich mit von der Partie.

einen Spurt ein. Nett: angetäuschte Würfe und "Strähnen". Ist ein Spieler gut drauf, erleuchtet sein Markierungskreis in rot – damit steigt die Wahrscheinlichkeit, daß seine Würfe im Korb landen. Aber Vorsicht, ein einziger Fehlwurf beendet den Bonus. Pechvögel haben bald einen blauen Kreis mit Präzisionsmalus an den Nikes kleben: Bitte auswechseln!



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	52 %
SOUND	58 %

SPIELSPASS 79%

Prima Kompromiß zwischen Anspruch und Spielbarkeit. Nur Fans von Effekthaschereien kommen zu kurz.

NFL Quarterback Club



Nach "NBA Jam TE" und "WWF Raw" setzt Acclaim ihren dritten Sportspiel-Kracher fürs 32X um. "NFL Quarterback Club" wurde in einigen Punkten dezent geändert. So hat man netterweise die aktuellen Liga-Daten aus den USA übernommen und die Grafik dem gehobenen Farb-Niveau des 32X angepaßt.

Die wichtigste Neuerung ist jedoch die individuelle Kameraführung, die das

Spielfeld aus verschiedenen Blickwinkeln zeigt: In der Wiederholung könnt Ihr die Kamera wahlweise auf den Ball, einen bestimmten Spieler oder einen Bereich des Spielfeldes ausrichten, im Live-Modus stehen vier vordefinierte Perspektiven zur Wahl.

Diese Neuerung ging jedoch auf Kosten der "Quarterback Challenge" (vier Übungen für angehende Spielmacher) aus den 16-Bit-Vorbildern. Diese interessante Spielvariante wurde komplett aus der 32X-Fassung gestrichen.



Während des Matches könnt Ihr das Spielfeld aus vier Kamerawinkeln betrachten



3D-UPDATE • Schade, daß die "Quarterback Challenge" weichen mußte. Dafür machen die neuen Kameraperspektiven für den Hardcore-Footballer mehr Sinn. Insbesondere die taktische Analyse in der Wiederholung befriedigt überzeugte Sport-Strategen. Technisch bleibt der "NFL Quarterback Club" auf ansprechendem Niveau (schmucke 3D-Zooms), die zusätzlichen Farben fallen jedoch kaum auf – schon die 16-Bit-Grafik war ja sehr ordentlich. Daß sich spielerisch nichts Wesentliches verändert hat (Steuerung, Spielzüge, Menüführung), ist keine Überraschung.

24 mBit
HERSTELLER ACCLAIM
SYSTEM MEGA 32X
ZIRKA-PREIS 150 MARK
ANBIETER ACCLAIM

12 Jahren
GRAFIK 75 %
SOUND 47 %

SPIELSPASS 82 %

Prächtiges 32-Bit-Football mit dezenten Änderungen: Ohne "Quarterback Challenge", aber mit vielen Kameraperspektiven.

Die 32.768 Farbschattierungen des 32X kommen nur selten zum Zug. Am buntesten sind Titelbilder und NFL-Logos. Auch die Helme in unserem Bild erscheinen in schmucker Vielfarb-Optik.



Andere Versionen

Die Mega-Drive- und Super-Nintendo-Versionen wurden in MANIAC 4/95 mit jeweils 82 Prozent Spielspaß getestet. Saturn- und Playstation-Updates sind zum Jahreswechsel geplant.



GROBI'S GAMESHOP



0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser Ladengeschäft

Super Nintendo

Crazy Chase dt.	119,-
Demon's Crest dt.	129,-
Donkey Kong Country dt.	125,-
Dragon - Bruce Lee dt.	99,-
Earthworm Jim dt.	129,-
Hegan	119,-
Indiana Jones dt.	119,-
International Star Soccer dt.	119,-
Jurassic Park 2 dt.	99,-
Lemmings 2 dt.	89,-
NBA Jam Tournament dt.	139,-
Pitfall dt.	89,-
Puzzle Bobble	119,-
Rise of the Robots dt.	89,-
Rock'n'Roll Racing dt.	109,-
Radical Rex dt.	119,-
Return of the Jedi dt.	109,-
Samurai Shodown dt.	129,-
Shadowrun dt. (wieder lieferbar!)	119,-
Soul Blazer dt.	99,-
Stargate dt.	126,-
Super Dropzone dt.	119,-
Super Turrican 2 dt.	119,-
Shaq Fu dt.	99,-
Top Gear 3000 dt.	119,-

Warlock dt.	127,-
WWF Raw dt.	119,-
X-Men dt.	129,-

Neo Geo CD

Grundgerät us.	899,-
3 Count Bout	129,-
Aero Fighters 2	99,-
Art of Fighting 2	97,-
Fatal Fury 3	139,-
Fatal Fury Special	95,-
Ghost Pilots	129,-
King of Fighters '94	129,-
Last Resort	90,-
Mutation Nation	129,-
NAM 1975	87,-
Robo Army	129,-
Samurai Shodown 1	97,-
Samurai Shodown 2	139,-
Sengoku 2	129,-
Street Hoop	119,-
Super Sidekicks 2	97,-
Super Sidekicks 3	129,-
Top Hunter	99,-
Viewpoint	129,-
Windjammers	129,-

Sega Saturn

Grundgerät jp.	949,-
Astral	139,-
Daytona USA	149,-
Deadalus	139,-
Grand Chaser	159,-
Panzer Dragoon	139,-
Parodius	149,-
Shinobi	139,-
Victory Goal	139,-

Sony Playstation

Grundgerät jp.	999,-
Gunners Heaven	174,-
Jumping Flash	174,-
Kileak the Blood	169,-
Philosoma	169,-
Raiden Project	179,-
Ridge Racer	159,-
Starblade	169,-
Tekken	169,-
Tohshinden	159,-
Vampire	169,-
Mega Drive/ 32X	erhältlich
Jaguar dt.	399,-
Jaguar CD	349,-



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

Viele weitere Artikel auf Lager

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



Entwickler: SNK, Japan

Savage Reign



Kaum haben wir dem Obermütz von "Fatal Fury 3" gezeigt, warum er sich nicht mit der MAN!AC-Prügel-Equipe anlegen sollte, läßt SNK eine neue Gang auf uns los. "Savage Reign" heißt der letzte Mega-Schock aus Japan, der Euch zehn Martial-Arts-Spezialisten zur Wahl stellt. Die Ähnlichkeiten zu "Street Fighter 2" sind natürlich rein zufällig: Der Karate-Freak Hayate sieht aus wie der Zwillingbruder von Ryu und Eagle läßt sich die Haare bei Guiles Friseur schneiden. Auch die Special Moves erinnern an den Klassiker – wobei sich SNK aber auch am eigenen "Fatal Fury" bedient hat. Trotzdem blieb den Designern genug Speicherplatz, um ihre eigenen Ideen zu realisieren. Neben Hayate und Eagle treten nämlich acht weitere Fighter an: Joker, ein gar nicht komischer Zirkusclown, der mit Spielkarten nach Euch wirft und Mezu, ein Ninja mit Vierfach-Stahlklinge. Die weibliche Fraktion vertritt Gymnastiklehrerin Carol, aus dem Kindergarten hat der kleine Nicola seine Frisbee mitgebracht. Gozu, der Mann aus der Flammenwelt, verbirgt sein verkohltes Gesicht hinter einer Gasmasken, während sich der alte



Trotz seiner witzigen Special Moves läßt Euch der Zirkusclown Joker keinen Grund zum Schmunzeln.



Vorsicht vor dem Feuerspeer: Gozu, der Mann mit der Gasmasken, verbrennt King Lion die Finger.



Nicht nur dieser Hintergrund erinnert an "Street Fighter 2", auch einige Specials wurden dem Superhit nachempfunden.



Das einzige Mädel ist die grazile Tänzerin Carol, die mit ihrem Gymnastikball nach Euch wirft.

Greis Chung in der Mitte eines Kampfes mächtig aufregt und zum Berserker mutiert. Fehlen noch zwei Vertreter der Hau-Drauf-Clique: Gordon, ein fatter Polizist und King Lion, Ritter ohne Furcht und Adel. Jede Spielfigur bringt eine Waffe mit ins Spiel, die sie auf Befehl einsetzt: King Lion stürmt mit seinem meterlangen Schwert los, Carol

wirft ihren roten Gummiball auf den Gegner. Soweit nichts Weltbewegendes, aber für eine neue Idee sind die SNK-Designer doch gut: Auf Knopfdruck springt Eure Spielfigur in den Hintergrund oder in den ersten Stock, um den Gegner von oben mit Specials oder Fußtritten zu malträtieren. Folgt Euch der Feind, geht Euer Kampf auf einer Empore oder einem Felsen weiter. *ak*

Die Automatenversion erhielten wir von Tuning, Hamburg

Nach unzähligen Prügelspielen in Folge wird's mal wieder Zeit für einen ordentlichen Shooter: Der ist zwar schon angekündigt, läßt aber noch auf sich warten. Erst im August soll "Pulstar" auf CD erscheinen, kurze Zeit vorher in der Spielhalle. Das Spieldesign des gerenderten 232-MBit-Schocks erinnert frappierend an klassische "R-Type"-Folgen: Mit Beam und Satelliten bewaffnet, ballert Ihr Euch einen Weg bis zum morphen Endgegner. Der erste Level, den Japan-Reisende auf der letzten Automatenshow in Tokio probieren konnten, sah bereits sehr beeindruckend aus.



KEIN ENDE IN SICHT • Solange sich die Spielhallenbesucher ein Beat'em-Up nach dem anderen reinziehen, wird SNK bestimmt nicht vom martialischen Prügel-Kurs abweichen. Recycling haben die Designer von "Savage Reign" aber erstaunlich klein geschrieben. Ok, einige Hintergründe, Kämpfer und Extras erinnern an die Top-Seller des Genres – doch was soll man bei Bitmap-Prügelspielen noch groß anders machen? Umso besser, daß die Figuren mit eindrucksvollen Special-Moves aufwarten, die leicht von der Hand gehen. Daß Ihr in den Hintergrund springen könnt, ist ebenfalls keine schlechte Idee – zumal Ihr dort auch ganze Kämpfe absolvieren könnt. Trotzdem prophezeien wir "Savage Reign" genau wie "Karnov's Revenge" ein Schattendasein unter dem Scheffel von Furys und Shodowns. Schade eigentlich.



Bei "Savage Reign" wird gezoomt und auf zwei Ebenen gekämpft: Auf dem kleinen Bild seht Ihr, wie sich der dicke Gordon auf die Gasleitung verzogen hat.

Andere Versionen —
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



HERSTELLER	SNK	
SYSTEM	NEO-GEO	
ZIRKA-PREIS	150 MARK	
ANBIETER	M&B	
GRAFIK	78 %	
SOUND	54 %	

SPIELSPASS 74 %

Riesen-Sprites, Mega-Specials und Kämpfe im Hintergrund: "Savage Reign" ist der neueste "Street Fighter 2"-Vernicht.

Entwickler: Monkey Do Productions & New Level Software • Produzent: Randy Breen •
 Programmierung: Russel Patterson, Carson Whitsett Jr • Grafik: Keith Bullen, Chris Melan,
 Ivaylo Vaklinov, Jeff Stokel, Dave Weismann u.a. • Sound: Marc Farly, Don Veca

Road Rash CD



Unterwegs habt Ihr es mit vierzehn Rauhbein-Bikern zu tun, die sich mit Händen und Füßen gegen das Überholen wehren.



Als Vorlage für das bereits vierte Mega-Drive-"Road Rash" diente die gleichnamige 3DO-Version.

Im Unterschied zu den Modul-Vorgängern erlebt Ihr ein aufwendiges Full-Motion-Video-Drumherum: Je nach Fahrleistung werden "Winner" und "Loser" gestenreich gefeiert bzw. verdroschen und eine Handvoll Computergrafik-Bikes von imaginären Kameras abgeschwenkt. Dafür mußte der Zwei-Spieler-Modus leiden, denn alle fünf Strecken sind nur im Alleingang zu befahren. Unterwegs das alte Lied: Fahrerisches Können ist wichtig, aber vor allem Fußstritte und Handkantenschläge flößen den Mitbewerbern Respekt ein. Kommt Ihr am Ende unter die ersten drei, wartet der nächste Kurs und ein saftiges Preisgeld, mit dem Ihr später ein neues Bike erstelt. mg

Muster von Traumfabrik, Berlin. Tel.: 030/6946043



PROFIL-PROBLEME • Das ganze FMV-Drumherum macht zunächst Appetit auf den neuesten Rüpel & Raser-Aufguss, auch wenn die technische Live-Video-Qualität nur mittelmäßig ist. Dummerweise ignoriert das eigentliche Spiel die Zusatz-Hardware im Mega-CD: Mir kommt es vor, als wären die 3D-Strecken in "Road Rash 3" sogar etwas flüssiger animiert gewesen. Und mehr Details am Straßenrand hat die CD-Variante bestimmt nicht zu bieten. Außerdem: Warum gibt's diesmal keinen Zwei-Spieler-Modus?

Unterm Strich ist "Road Rash CD" spielerisch schlechter als der Modul-Vorgänger "Road Rash 3". Präsentation und Akustik (mit Songs von Soundgarden, Hammerbox, Paw u.a.) stimmen wohlwollend, doch das Motorradrennen wurde nicht auf die Mega-CD-Hardware abgestimmt. Zieht man dann noch in Betracht, daß unterwegs spielerisch nichts Neues gegenüber den ersten drei Teilen geboten wird (eher im Gegenteil), summiert sich das Ganze zu einer hohen Sechziger-Wertung.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	66 %
SOUND	75 %

SPIELSPASS

69%

Ordentlich adaptierte 16-Bit-Version des prächtigen 3DO-Vorbildes. Spielerisch schlechter als "Road Rash 3".

Andere Versionen

In der MAN/AC 3/95 wurde "Road Rash 3" mit 73 Prozent Spielspaß fürs Mega Drive getestet, der 3DO-Import "Road Rash" erhielt in der MAN/AC 11/94 81 Spielspaß-Prozente.

BEI UNS KÖNNT IHR WAS ERLEBEN! dynatex GMBH

STÄNDIG ÜBER 1000 SPIELE AUF LAGER



STÄNDIG ALLE HITS AUS USA + EUROPA

ALLE BESTELLUNGEN VERSANDKOSTEN-FREI!

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

DIE TREFFPUNKTE NO1 FÜR SPIELEFREAKS...
DYNATEX LADEN I
 BRÜCKSTR. 42-44
 44135 DORTMUND

JETZT 2x IM RUHRGEBIET

DYNATEX LADEN II
 Rüttenscheiderstr. 59
 45130 ESSEN

BESTELLUNGEN
 VERSANDHOTLINE
 ☎ 0231/556140

WIR HALTEN DAS, WAS ANDERE NUR VERSPRECHEN!

Sega Saturn e/j	999.-
RGB Kabel	49.-
Astal j	149.-
Daytona USA e	149.-
Parodius j	149.-
Grand Chaser j	149.-
Shanobi j	169.-

SEGA

Alien Soldier d	169.-
Chaotix 32x e	129.-
Earthworm Jim Cd	109.-
NFL Quarter 62x d	129.-
Shining Force Cd	99.-
Story of Thor d	129.-
Theme Park d	119.-

Sony PSX j	1099.-
Joypad j	99.-
Joystick Hori j	179.-
Memory Card j	69.-
Ridge Racer j	149.-
Parodius j	149.-
Trainzind j	149.-

SONY PSX

Gunners Heaven j	149.-
Jumpin Flash j	149.-
Tekken j	149.-
Im Juni voraussichtlich:	
Dark Stalker j	159.-
Philosoma j	159.-
PSX Boxing j	159.-

GALAXY

PLEXUS GMBH
 Plinganserstr.26 * 81369 München

3DO Panas.FZ10	999.-
MPEG Modul e	399.-
NTSC-PAL-Conv.	129.-
CHASE Surround	299.-
Joypad 6 Button	59.-
Joypadadapt.SNES	39.-
Flashback e	89.-
Gex e	119.-
Immocanary e	79.-
Myst e	119.-
Need for Speed e	119.-
Quarantine e	49.-

3DO

Return Fire e	99.-
Road Rash e	99.-
Samurai Shodown	99.-
Theme Park kd	99.-
im JUNI voraussichtlich:	
Creature Shock e	119.-
Daedalus Eng.e	119.-
Hell e	119.-
Panzer General e	119.-
Sam'n Jam e	119.-
Syndicate e	119.-
Wing Comm.3 e	129.-

Neo Geo CD Rom	499.-
Fatal Fury 3	149.-
Puzzle Bobble	129.-
Viewpoint	119.-

SNK/ATARI

Jaguar	149.-
Hover Strike	99.-
Pinball Fantasies	109.-
Sensible Soccer	99.-

Final Fant.Leg.3 e	149.-
Illusion of Time d	119.-
Stargate d	119.-
Turrican 2 d	119.-

SNES

NBA Jam Tourn.d	119.-
Ogre Battle e	139.-
Puzzle Bobble d	119.-
Sup.Star Soccer d	99.-

Versandkosten:

Post: 10.- DM + 3.-DM NN
 UPS: 10.- DM + 7.-DM
 Ausland: 15.- DM
 Zustellung meist in 2x Std.
 e:englisch/ d:deutsch
 j:japanisch
 U- & S:kein Haltestelle
 HARRAS
 FAX: 089 7898024
 Händleranfragen
 erwünscht!

089 7605151
089 7470689

Copyright by Wolfgang Walden Design 1995

Entwicklung: Sega, USA • Produzent: Jon Sian, Richard Borchiver • Design: Rachel Landry • Grafik: Randy Fugate • Sound: Terry Gordica

Fahrenheit CD



Ihr schafft die bewußtlose Tochter des Hausbesitzers durch ein eingeschlagenes Fenster ins Freie.



Um die Gasleitung zu erreichen, müßt Ihr die verklemmte Tür aufbrechen.



A, B oder C: Per Tastendruck erteilt Ihr Eurer Mannschaft Befehle.

Im feurigen Hollywood-Spektakel "Backdraft" untersteht Feuerwehrmann William Baldwin dem Kommando seines älteren Bruders, dargestellt von Kurt Russel. Als alte Konflikte zwischen den beiden eskalieren, wechselt er den Posten: Mit Robert DeNiro als Flammen-Spezialist kommt der junge Rettungsmann einem beintückischen Brandstifter auf die Schliche. Im Gegensatz zu eher nüchternen Katastrophen-Verfilmungen betrachtet Regisseur Ron Howard das Thema von einem philosophischen Blickwinkel – das Feuer als lebendes Wesen.



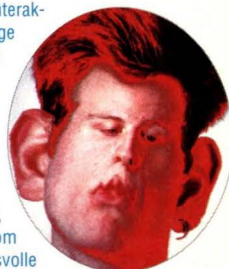
Kleine Kinder betrachten es mit glänzenden Augen: Das Bild vom furchtlosen Feuerwehrmann, der ohne Zögern Frau, Kind und Haustier aus den Flammen rettet. Wer heute noch immer den Berufswunsch des heldenhaften Lebensretters hegt, verdient sich seinen Schlauch als Rettungsspezialist bei Segas Feuerwache 13. Wo's brenzlich wird, stürzt sich der furchtlose Rettungstrupp nach "Backdraft"-Art ins lodernde Bauwerk. Soll Euch Wachenleiter Chavez nicht auf die behandschuhten Griffel klopfen, habt Ihr Euch brav an die Devise Eures Fünf-Mann-Trupps zu halten. Das Motto "People, Environment, Property" schreibt Euch

den Ideal-Ablauf jeder Mission vor: Erst wenn Ihr sämtliche Menschen aus den Flammen gerettet und die Brandherde sichergestellt habt, dürft Ihr wertvolles Inventar bergen. Seid Ihr nach einer Vorspannsequenz in voller Schutzmontur ins brennende Gebäude gestürzt, lotst Ihr Eure Mannschaft in klassischer Interactive-Movie-Manier zu den Missionszielen: Anhand eingblendeter Pfeile, Funksprüche

und beigelegten Grundrißplänen entscheidet Ihr Euch für eine Richtung und schickt Eure Leute in den nächsten Video-Clip. Hier beobachtet Ihr die Kollegen beim Rätseln über mögliche Brandherde und Opferbefreiung. Verharren die Kameraden ratlos vor einer verschlossenen Tür oder einem anderen Entscheidungsmoment, bestätigt Ihr per Button eine von drei Antworten. *rb*
Muster von Traumfabrik, Berlin. Tel.: 030/6946043



HITZIG • Allmählich langweilen mich die stupiden und nur mäßig interaktiven FMV-Spiele fürs Mega-CD. Sega gibt Unsummen für aufwendige Stunts, fähige Darsteller und teure Filmausrüstung aus, um die kostspielige Atmosphäre in demotivierenden Rauchschwaden zu ersticken: Ihr irrt konfus durch einen glutroten Korridor nach dem anderen und wartet ungeduldig auf die nächste Pfeil-Einblendung. Selbst aufopferungsvolle Lebensretter legen das Joypad nach wiederholtem Abfragefehler aufs Backblech. Entschließt sich das Programm zu einer Reaktion, landet Ihr in der nächsten Sackgasse: Da für unterschiedliche Gänge oft dieselbe Sequenz eingespielt wird, ist eine Orientierung vielfach unmöglich. Die chaotische Vision vom wackeren Feuerwehrmann überzeugt lediglich durch die stimmungsvolle Inszenierung. Nur Pyromanen spielen's gerne.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-32X-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	74 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	53%

Atmosphärische FMV-Lebensrettung mit dürtligem "Try and Error"-Prinzip. Optisch einen Funken besser als die 16-Bit-Version.



Aufgepaßt! Ist dieser unscheinbare Kanister ein möglicher Brandherd?



Bevor die ausströmenden Gase explodieren, sucht Ihr per Richtungspfeil das Weite.

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	67 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	52%

Ödes Full-Motion-Gebrutzeln um einen Feuerwehr-Rettungstrupp. Die chaotische Steuerung bremst Eure Heldentaten.

Andere Versionen —
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

B.C. Racers



"F-Zero" für Neander-
taler: Auch auf dem 32X
machen Chuck Rock &
Sohn die steinigten Pisten
der Urzeit unsicher. Nach-
dem Ihr eines der acht



Geteilte Action im
Zwei-Spieler-Modus.

Geröllheim-
Teams ausge-
wählt habt,
geht's mit
Stein-Rad und
Beiwagen auf
die Rennbahn:

Mit Keule und Steinaxt schickt Ihr die
Gegner in den Graben und zündet
anschließend den Turbo-Boost, um dem
drohenden Racheakt zu entfliehen.
Zerbricht Euer Vehikel unter Karambo-
lagen und Keilereien, dürft Ihr dank
Continue das Rennen fortsetzen. Habt
Ihr von Euren Computer-Gegnern die
Knoll-Nase voll, steigt ein Kumpel ins
Rennen ein, der entweder am Tour-
nament teilnimmt oder Euch im Duell-
Modus mit Unendlich-Boost das Fürch-
ten lehrt. oe



In der Wüste stehen wenige Hindernisse im Weg,
dafür bremst Euch der sandige Fahrbahrand.



FINDLING • Aus der Polygon-Wüste der 32X-
Software sticht "B.C. Racers" angenehm heraus:
Bitmap-Grafik und Pseudo-Mode 7 trösten im kah-
len Vektor-Zeitalter über fehlende Extras und mangeln-
de Strecken-Vielfalt hinweg. Euer Steinrad läßt sich vortrefflich durch
Dschungel und Wiesen steuern, auch bei Turbo-Geschwindigkeit habt Ihr
die Raserei noch unter Kontrolle. Nur am Sound läßt sich etwas aussetzen:
Statt die CD-Hymnen bestmöglich umzusetzen, haben die Entwickler einen
dumphen Holzhammer-Sound zusammenkomponiert.

Andere Versionen

Auf dem Mega CD pflügten die "B.C. Racers" mit 68 Prozent Spielspaß durch den Acker (Test in MANIAC 2/95).

HERSTELLER	CORE DESIGN
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	74 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	68 %

Die 32X-Variante des Mega-CD-Rennens
bietet detailreichere Neanderlaler-Optiken,
jedoch steinzeitliche Sounduntermalung.

**Eure verblei-
bende Energie
lest Ihr an einem
Saurier ab: Ist
nur noch das
Skelett übrig,
fällt Euer Flitzer
auseinander.**



Test 'N Take Videospiele

030-621 30 18

SuperNintendo

Cannon Fodder dt 119,95
Carrier Aces dt 119,95
Fatal Fury Spezial dt 139,95
Final Fantasy 3 us 149,95
Illusion of Time dt 119,95
Int. Superstar Soccer dt 139,95
Looney Tunes Basketb. dt 139,95
Judge Dredd dt 139,95
NBA JAM T.E. us 129,95
Ogre Battle dt 119,95
Puzzle Bobble dt 129,95
Samurai Showdown dt 139,95
Stargate dt 129,95
Sup. Adventure Island 2 dt 129,95
Super BC Kid dt 119,95
Super Punch Out dt 129,95
Syndicate dt 99,95
Tetris & Dr. Mario dt 129,95
Top Gear 3000 dt 119,95
Unirally dt 99,95
Wario Woods dt 139,95
WWF Raw 99,00
Umbau 50/60 Hz 79,95
Game Mage 79,95
SuperMultitap 2 (Hudson) 99,95
Tri Star

60 Hz taugl. Adapter

MegaDrive

Alien Soldier dt 119,95
Cannon Fodder dt 109,95
EA Tennis dt 69,95
Earthworm Jim dt 139,95
FIFA '95 dt 89,95
Judge Dredd dt 119,95
NBA Jam T.E. pal 69,95
NHL '95 us 169,95
Phantasy Star IV dt 109,95
Road Rash 3 dt 109,95
Road Runner dt 119,95
Samurai Showdown dt 109,95
Schlumpfe dt 129,95
Shining Force 2 dt 124,95
Soleil dt 119,95
Speedy Gonzales dt 129,95
Story of Thor dt 129,95
Stargate dt 109,95
Syndicate dt 109,95
Theme Park dt 109,95
WWF Raw dt 109,95
X-Men 2 Clone Wars 59,00
Umbau 50/60 dt/jp MD I 99,00
Umbau 50/60 dt/jp MD II 99,95
Action Replay 2

39,95

MegaCD

EasyStalker, steuern Sie dt 119,95
Niels so, wie es sein sollte dt 109,95
Mega Key 2 dt 69,95
BC Racer dt 139,95
EQCO dt 89,95
Popful Mail dt 119,95
Samurai Showdown dt 119,95
Shining Force pal 69,95
Soulstar us 169,95
SuperStrikeTrilogy dt 109,95
CD ROM Backup Card dt 109,95
MegaDrive 32X dt 129,95
Chaotix dt 129,95
Fahrenheit 32X dt 139,95
Metal Head us 99,95
Space Harrier dt 129,95
Star Wars Arcade dt 129,95
Virtua Racing Deluxe dt 129,95
Jaguar dt 109,95
Cannon Fodder us 119,95
Hover Strike us 129,95
Iron Soldier us 129,95
Syndicate us 129,95
Theme Park us 149,95
Ultra Vortex (evtl.)

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 99,95
Gex us 79,95
Shockw.-Op.Jumpgate us 79,95
Soccer Kid us 99,95
Theme Park pal 94,95
Wing Commander 3 us 99,95
Pad (Panasonic)
Saturn jp 169,95
Astral jp 149,95
Clockwork Knight jp 129,95
Datona USA jp 149,95
Panzer Dragon jp 129,95
Victory Goal
Sony PSX jp 169,95
Baseball jp 79,95
Cosmic Race jp 139,95
Cyber Sled jp 169,95
Metal Jacket jp 189,95
Raiden Project jp 169,95
Space Griffon jp 169,95
Tekken jp 179,95
Toh Shin Den
NeoGeoCD

49,95

MegaCD

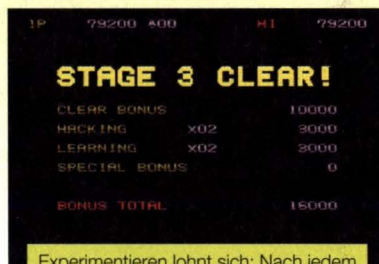
Umbau 50/60 Hz 75,00
RGB Kabel ca. 2m 49,95
Pad, 12-Knopf 59,95
3DO us 9

Entwickler: Sega, Japan

Motherbase



Flitzen zu viele Gegner und Schüsse über den Bildschirm, nervt Euch "Motherbase" mit heftigem Geruckel.



Experimentieren lohnt sich: Nach jedem Level erntet Ihr Bonuspunkte für gekonnten Extra-Diebstahl.



Stählerne Riesen-Ameisen heizen Euch in der Wüste als Endgegner und in der Raumbasis als Mittelgegner ein.

Je weiter, desto abwechslungsreicher: Während Ihr im ersten Level durch eine eintönige Metall-Schlucht düst, entzücken Euch die höheren Levels mit immer ausgefalleneren Ideen: In der Wüste budelt sich z. B. ein bämischer Stein-Kopf mit seinen Pranken ans Tageslicht. Unter ständigem Schuß- und Schlag-Abtausch steigt er mit Euch zum Himmel auf (unten).



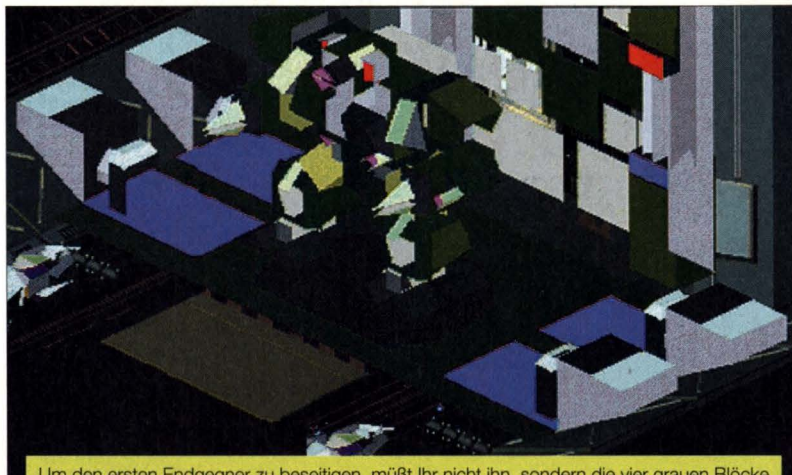
Videospiel-Historiker erinnern sich: 1982 verblüffte Sega die Joystick-Piloten mit dem ungewöhnlichen Baller-Scroller "Zaxxon" und seiner aufsehenerregenden 3D-Perspektive von schräg oben. Dreizehn Jahre später dürfen wir nun den 32 Bit-Abkömmling "Motherbase" bewundern: Während die düsteren Raumbasen, muffigen Wälder und kahlen Wüsten aus traditioneller Grafiker-Feder stammen, haben sich die klobigen Sprites in formschöne Poly-

gon-Objekte verwandelt. Mit Eurer kleinen Kampf-Amöbe ballert Ihr Euch durch Heerscharen mechanischer Scorpion-Riesen, Brutalo-Mechs und Abfangjäger. Dabei weicht Ihr nicht nur dem gegnerischen Feuer aus, sondern nehmt Euch auch vor umkippenden Steintürmen, Laser-Wällen und gewaltigen Polygon-Pressen in Acht. Das Extra-System überrascht mit ausgefallenem Waffenklau: Seid Ihr des trägen Einzelschusses überdrüssig, heftet Ihr Euch per Kopfdruck an einen Gegner und benutzt ihn per Hucklepack als

LERNEFFEKT • "Motherbase" fasziniert durch ungewöhnliches Extra-System und ausgefallene Optiken: Die zahlreichen Gegner-Typen lassen viel Experimentier-Spielraum, dank Polygon-Grafik zoomen die Feind-Formationen auch aus dem Hintergrund oder fallen von vorne über Euch her. Davon abgesehen reagieren Eure Gegner aber ziemlich trottelig: Düst Ihr an einem Mech vorbei, bleibt dieser verwirrt stehen und schlägt wild ins Leere. Nur selten dreht sich ein Geschütz ruckartig um 90 Grad, um Euch auf der Flucht zu stellen. So müßt Ihr die neun langen Levels nur Auswendiglernen, um den Apspann zu sehen. Im Wasser-Level und im Raum kommt es außerdem zu krassen Ruckel-Einlagen, die das Geschehen für kurze Augenblicke stillstehen lassen. "Motherbase" ist dank der unbarmherzigen Kollisions-Abfrage ein schweres Geballer für 3D-Fans.



Im Zwei-Spieler-Modus duelliert Ihr Euch in drei verschiedenen Umgebungen: In der Raumbasis jagen Euch hinterhältige Geschütze (links), im Wald versteckt Ihr Euch hinter Bäumen (mitte) und in der Schlucht verfolgen Euch kleine Stein-Monster (rechts).



Um den ersten Endgegner zu beseitigen, müßt Ihr nicht ihn, sondern die vier grauen Blöcke an seiner Seite zerstören. Habt Ihr es geschafft, entschwebt der Hüne samt Plattform ins All.

Andere Versionen — Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.



MBIT	16	ab 12 Jahren
HERSTELLER	SEGA	
SYSTEM	MEGA 32X	
ZIRKA-PREIS	140 MARK	
ANBIETER	SEGA	

GRAFIK	62 %
SOUND	75 %

SPIELSPASS **64 %**

Schweres Polygon-Geballer im "Zaxxon"-Stil mit ausgefallenem Extra-System und heftigen Ruckel-Einlagen.

Brian Lara Cricket



Das britische Commonwealth hat eine Vorliebe für exzentrische Sportarten. Zu diesen – für die Bewohner der restlichen Welt kryptischen – Freizeitbeschäftigungen gehört auch Cricket. Zwei Teams je elf Spieler, ein Werfer (Bowler), der versucht, das auf drei Stöcken gelagerte Klötzchen hinter dem Schlagmann zu treffen, und eben jener Schlagmann, der den Ball per Schläger ins Feld drischt. Danach läuft er solange zwischen seiner

und der Position des Werfers hin und her, bis die Verteidigung den Ball wieder dorthin zurückbringt.

Gezählt werden Runs, Fours und Sixes. Wer nach einem, zwei oder drei Tagen die meisten hat, gewinnt. Ihr habt zehn Teams zur Auswahl und setzt eure Formation aus einem Pool von 20 Spielern zusammen. Im Spiel steuert Ihr Bowler oder Schlagmann, in der Verteidigung auch die anderen Sportler im Außenfeld. In unserer Testversion fehlten leider Musik und Soundeffekte. oe



Lara empfiehlt sich mit flüssigem Spielablauf und seinen vielen Optionen, Statistiken und Mehr-Spieler-Modi.

Andere Versionen

Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



HILFE? • Selbst erfahrene Tester werden von Zeit zu Zeit mit einem Modul konfrontiert, vor dem sie kapitulieren müssen. Denn bloße Kenntnisse der Cricket-Regeln helfen bei "Brian Lara" nicht weiter: Ihr müßt genau über Sixes, Wickets und Bowlers Bescheid wissen, um an dieser Sportsimulation Euren Spaß zu haben. Präsentation und ausgeklügelte Steuerung sind gut, die Außenfeldperspektive aber etwas karg. Liebevoll muten Cut-Szenen und Spieler-Animationen an. Die wenigen Cricket-Fans in unseren Breitengraden sollten sich das Modul auf jeden Fall anschaffen.



HERSTELLER	CODEMASTERS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	CODEMASTERS

GRAFIK	58 %
SOUND	—

SPIELSPASS

70%

Akkurate und detailverliebte Cricket-Simulation. Ohne fortgeschrittene Regelkenntnisse jedoch völlig ungenießbar.

Rugby, Cricket
und diverse
Snooker-Simulationen gibt's
bereits, demnächst dürfen
wir von innovativen britischen
Firmen wohl
auch Umsetzungen von
Crockett, Darts
oder **Polo** erwarten.

MEGA TRADE

GmbH

Mega-Hits zu
Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy
Actraiser 2 104,90	Lothar Matthäus 119,-	Tetris & Dr. Mario 89,-	Schlümpfe 59,90
Aero the Acro Bat 39,90	Madden '95 129,-	Theme Park 129,-	Super-GB-Soccer 49,90
Asterix 109,-	Marios' Time M/C 129,-	True Lies 129,-	Super Probotector 2 59,90
Beauty and the Beast 109,-	Megalomania 109,-	Unirally 109,-	True Lies 56,90
Champ. W.C. Soccer 60,-	Micro Machine 102,-	Wario's Woods 89,-	Wario Blast 59,90
Chessmaster 60,-	Mighty Max 102,-	Warlock 129,-	WWF-Raw 59,90
Chuck Rock 60,-	NBA Jam Tourn. 139,-	Wolverine 129,-	Yogi Bear 59,90
Dayfighter 104,90	New-Haes Ind.Car 139,-	World Cup Striker 59,90	Zelda 59,90
Demolition Man 114,-	NFL-Quarterb.Club 139,-	WWF-Raw 129,90	
Demons Crest 124,-	NHL-Hockey 95 119,-	X-Men 124,-	
Dragon 104,90	Operation Logic Bomb 39,90	Yogi Bär 94,90	Action Replay Pro 59,-
Dr. Franken 99,-	Pac-Attack 99,-	Zelda 89,-	Game Light Plus 19,90
Dschungelbuch 129,-	Pac Man 2 109,-		Spielberater 1 + 2 25,-
Earth Worm J. 24 M 124,-	Page Master 114,-	Animaniacs 59,90	Spielberater Zelda 25,-
F-1 Championship 119,-	Pinball Fantasies 124,-	BC Kid 2 56,90	
Flintstones 99,90	Pocky & Rocky 2 109,-	Disney's Aladdin 56,90	Action Replay Pro 2 89,-
F-Zero 49,90	Push Over 29,90	Donkey Kong 59,90	Controller Pad 59,90
Ghosts'n Ghosts 49,90	Rise of the Robots 134,-	Donkey Kong Land 60,90	Super Power 39,90
Gods 39,90	Schlümpfe 109,-	F-1 Race d.A. 29,90	Infrarot-Joypad 62,90
Goof Troop 49,90	Secret of Mana 109,-	Fifa Int. Soccer 62,90	Partner-Set 104,-
Hagane 114,-	+ Spielberater 104,90	Golf Classic 57,90	6-Player Adapter - umschaltbar 64,90
Home Alone 2 39,90	Shaq Fu 109,-	Itchy & Scratchy 59,90	
Illus. of Time 119,-	Shootout Soccer 94,90	Jackie Striker 39,90	
Int. Superstar Soccer 129,-	Smash Tennis 109,-	Kirby's Dreamland s.s. 59,90	
Jordan Adventure 129,-	Soulblazer 119,-	Lion King 59,90	Action Replay Pro 2 89,-
Judge Dredd 109,-	Stargate 129,-	Mario Land 3 59,90	SG Pro Pad 2 29,90
Jungle Strike 129,-	Super BC Kid 114,-	Mario Picross 42,90	Six Button P.d. 39,90
Jurassic Park II 49,90	Super Bomberman 2 94,80	Mario & Yoshi d.A. 39,90	Master Base Set 79,-
Kick Off 109,-	Super Hockey 129,-	Mega Man 3 59,90	Mega Drive 32 X 375,-
Kid Clown I.Cr.Chase 94,90	Super Indiana Jones 94,90	Ms. Pacman 62,90	
King of Dragons 94,90	Super Punch Out 49,90	NBA Jam 62,90	weitere Titel
Knights of the Round 129,-	Super Tennis 129,-	NHL-Hockey 95 62,90	sowie SMD
Lawnmower Man 109,-	Syndicate 129,-	Pac in Time 56,90	Sega-Master + Mega CD
Lemmings II 92,90	Tazmania 79,-	PGA-Europ. Tour 62,90	bitte Preisliste
Lord of the Rings 92,90		Pinball Dreams 59,90	anfordern

MEGA TRADE GmbH Versand und Gameshop

Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

Tel:07731/66634 Fax:07731/64521

Versand per Nachnahme DM 10,- ab DM 300,- frei! Gesamtliste anfordern

Gnadenlos GmbH

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

SUPER NES

Bomberman 2	79,90
Cannon Fodder	79,90
Empire Strike B.	79,90
Indiana Jones	69,90
Magical Quest	39,90
Mechwarrior	49,90
Mystical Ninja	49,90
NBA Jam T.E.	99,90
Plok	69,90
Return of Jedi	69,90
WWF Raw	79,90

MEGA DRIVE

Alien 3	29,90
Cannon Fodder	99,90
Haunting	19,90
NBA Jam T.E.	99,90
Pitfall	59,90
Radical Rex	39,90
Red Zone	49,90
Thempark	99,90
Urban Strike	79,90
Zero Tolerance	39,90

Jaguar
Neo Geo CD
32 X
Playstation
Saturn
NES
Master System

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Super-Nintendo ☐
Sega Mega Drive ☐
Sega CD ☐
Game Gear ☐

Produzent: Tony Van • Design & Regie: James Riley • Programmierung: Colin Hogg
Sound: Mars Lasar

Surgical Strike



Drei schwerbewaffnete Panzer bewachen im zweiten Level den Weg zum Bunker.



Feigling: Unterschreitet Eure Energieleiste eine bestimmte Markierung, schreit Euer Held panisch um Hilfe.



Im Dunkeln ist gut munkeln: Das bordeigene Nachtsichtgerät leitet Euch durch die unterirdischen Gänge.

Im düsteren Endzeit-Intro stellt sich Euch Profi-Terrorist "Kabul" persönlich vor und lädt alle Mega-CD-Besitzer in seine selbst entworfene Chaos-Welt.



Hektik im UN-Hauptquartier: Der Terror-Baron Kabul entführt Zivilisten und bedroht die westliche Welt mit Atomraketen. Da hilft nur eins: Die kampferfahrene Spezialeinheit "Surgical Strike" muß dem Widerborst Einhalt gebieten. Mit Eurem schwerbewaffneten Luftkissenboot jagt Ihr Kabul durch drei FMV-Missionen: In der Stadt hat der mutwillige Zerstörer seine Raketen-Stel-

lungen platziert, im Gebirgsbunker versteckt er eine Horde Geisel und auf seiner exotischen Heimatinsel entdeckt Ihr Eure charmante Kollegin Ali – endlich wißt Ihr, wo sich die Kleine in den letzten Wochen herumgetrieben hat. Ihr wählt den Startpunkt der jeweiligen Mission und müßt mehrere Panzer, Helikopter und Raketen-Silos in die Luft jagen, bevor Ihr Euch mit dem örtlichen Hauptquartier befaßt. Da Ihr begrenzte MG-Munition und Raketen besitzt, soll-

tet Ihr Euch vor dem Start eine Fahrtroute zurechtlegen. Euer Vehikel knattert selbständig voran, lediglich an Kreuzungen dürft Ihr eine Richtungsänderung vornehmen. Per Fadenkreuz ballert Ihr Euch durch die engen Straßen, Höhlen sowie Schluchten und behaltet dabei die Karte im Auge, um nicht in die Irre zu düsen. Während die markierten Soldaten und Geschütze leicht anzuvisieren sind, machen Euch die wichtigen Ziele Probleme: Entweder ist die Zielmarkierung winzig oder sie düst wild an Euch vorbei. Verfehlt Ihr einen der zahlreichen Feinde, erwidert er das Feuer und Ihr müßt Energieabzug hinnehmen. Sinkt Euer Balken auf Null, verliert Ihr eines Eurer drei Leben, müßt eine Standpauke Eures Chefs über Euch ergehen lassen und die Mission von Neuem beginnen.

Muster von Galaxy, München, Tel.: 089/7605151

SCHLACHTFEST • Trotz solider Steuerung (bei der "Animation" eines Fadenkreuzes läßt sich nicht viel falsch machen) und taktischem Touch ging mir "Surgical Strike" schnell auf die Nerven: Kennt Ihr alle FMV-Schnipsel eines Levels, wißt Ihr haargenau wo welcher Feind auftaucht. Obwohl ich einer gelegentlichen Dosis Bildschirm-Gewalt nicht abgeneigt bin, war mir "Surgical Strike" zu hart: Nach jedem Treffer segeln schreiende Körper über den Bildschirm, die Ihr trotz Mega-CD-typischer Grob-Grafik als Menschen erkennt. Ein Spiel steter Wiederholungen: Da Ihr z.B. die Raketen-Silos des ersten Levels nur von einer Seite angreifen könnt, müßt Ihr mehrmals über das Ziel hinwegrauschen, bei der nächsten Kreuzung kehrtmachen und die Straße nochmal durchfahren. "Surgical Strike" lockt zum gelegentlichen Rumbolzen, fesselt langfristig aber nicht ans Joypad.



Zu hart: Ein Volltreffer, und Euch fliegen die Leichen um die Ohren.



Die Raketen-Silos (rechts) können nur von einer Seite aus angegriffen werden



Im ersten Level ballert Ihr Euch per Fadenkreuz durch eine Ruinen-Metropole und zerstört die drei Raketen-Silos sowie die Abschußbasis des finsternen Terroristen Kabul.

Andere Versionen

32X-CD-Freunde dürfen sich auf eine grafisch aufgepeppte, aber spielerisch identische Umsetzung freuen.

SURGICAL STRIKE™

TM & © 1995 SEGA. ALL RIGHTS RESERVED.



ab
18
Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	68 %
SOUND	69 %

SPIELSPASS	58%
------------	------------

Kleinkrieg für Zwischendurch:
FMV-Geballer mit Fadenkreuz-Spielablauf,
brutalen Filmsequenzen und Taktik-Touch.

The Punisher



Unverhofft kommt oft: Im Import-Teil der letzten MANIAC hieß es noch, "The Punisher" erscheint nicht in Deutschland, und schon setzt Capcom die Europa-Veröffentlichung überraschend für Juli an. Unsere Beschreibung des Spielablaufs ist jedoch hieb- und stichfest: Ein bis zwei Vorzeige-Prügler kämpfen in sechs horizontal scrollenden Levels gegen ein Verbrecher-Syndikat unter dem Vorsitz von Kingpin, das New York unterjochen

will. Dabei treffen sie auf kleinere sowie größere Schurken und schonen gelegentlich ihre Fäuste, um mit Schußwaffen und Handgranaten Überzeugungsarbeit zu leisten.

Die einzelnen Abschnitte, die selbstredend von einem gewaltigen Obermütz abgeschlossen werden, sind mit kleinen Animationen verbunden. Um diese Bildchen zu genießen, prügelt Ihr Euch durch bewaldete Szenarien, löst ein örtliches Bahn-Ticket und atmet Gülle-Luft in unterirdischen Katakomben. oe



Capcom bleibt dem Straßenkampf treu: Auch in "The Punisher" regiert das Gesetz des Stärkeren.

Andere Versionen — Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



MASSENWARE • Capcom sollte sich langsam von ihrem Prügel-Wahn befreien. "The Punisher" ist erneut ein kreuzbraver Hau-drauf-Scroller, der im Mittelmaß versinkt: Grafik und Sound sind ohne Höhepunkte, Abwechslung oder überraschende Aktionen werden in den sechs Spielstufen nur selten geboten. Immerhin: Dank niedrigem Schwierigkeitsgrad haben auch Einsteiger Chancen, den Abspann zu sehen. Heutzutage ist die Konkurrenz jedoch so groß, daß selbst Marvel-Fetischisten nicht unbedingt zugreifen müssen. Ein 95er-Spiel muß einfach mehr bieten!



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	CAPCOM

GRAFIK	62 %
SOUND	64 %

SPIELSPASS **58%**

Grundsolides Beat'n'Roll über sechs Levels: Fairer Spielablauf, verschiedene Moves, aber null Innovation.

Die Endgegner
sind natur-
gemäß etwas
mächtiger als
normale Schur-
ken, lassen sich
aber mit
entsprechender
Taktik relativ
einfach
besiegen.



Kostenlose
Preisliste
anfordern

GAME TRON

action
& price
power

SUPER NES

Akira dt	129.-
Brandish us	139.-
Bust a Move us	109.-
Cannonfodder dt	109.-
Carrier Aces dt	119.-
Clay Fighter 2 dt	119.-
Demolition Man dt	119.-
Demons Crest dt	129.-
Donkey Kong Country dt/us	129.-
Earth Worm Jim dt	99.-
Fatal Fury Special dt	139.-
Firemen dt	119.-
Final Fantasy 2 us	129.-
Final Fantasy 3 us	149.-
Front Mission jp	149.-
Green Lantern us/dt	119.-
Illusion of Time (Gaia) dt	115.-
Inter. Superstar Soccer dt	119.-
Kid Clown dt	117.-
Lothar Matthäus dt	119.-
Lord of the Rings dt	109.-
Mega Man 2 us	119.-
NBA Jam Tournament dt	125.-
NBA Live 95 dt	119.-
NHL 95 dt	119.-
Ninja Warriors dt	135.-
Nosferatu us	129.-
Pacman 2 us/dt	119.-/109.-
Pecky + Rocky 2 dt	119.-
Power Drive dt	109.-
Realms dt	125.-
Robin & Batman dt	139.-
Robocop vs Terminator (Bloody) us	69.-
Schlümpfe dt	109.-
Sidepocket PAL	99.-
Slam Masters dt	129.-
Speedy Gonzales dt	135.-
Star Trek: Next Generation dt	119.-
Stargate dt	129.-
Stunt Race FX dt	109.-
Super Conflict dt	119.-
Super Punch Out dt	115.-
Super Turrican 2 dt	119.-
Syndicate dt	119.-
Tetris & Dr. Mario	89.-

Theme Park dt	119.-
Top Gear 3000 dt	119.-
True Lies dt	129.-
Unirally dt	115.-
Wario Woods dt	89.-
Wild Guns dt	125.-
WWF Raw dt+Video	149.-
X-Men dt	129.-
Top Secret Spieleberater	25.-
6-Spieler Adapter	59.-
60Hz Adapter/ 1-Stecker	39.-
Action Replay 2 dt	99.-
Scart Kabel SNES dt/us	29.-
SNES Powerstation	189.-
Tri-Star Adapter (NES Spiele auf SNES)	89.-
MoreFun Set (SNES+SuperGameboy) dt	295.-
Umbau 50/60Hz+Schacht	79.-

Actraiser dt	69.-
Blackhawk dt	79.-
Desert Fighter PAL	59.-
Empire Strikes Back PAL	59.-
GP-1 PAL	49.-
Hulk dt	49.-
Indiana Jones dt	79.-
Lion King dt	89.-
Paws of Fury dt	69.-
Return of the Jedi (Star Wars 3) dt	89.-
Soul Blazer dt	99.-
Streethunter dt	89.-
True Lies dt	89.-
World Cup USA 94 dt	49.-

GAME BOY

Donkey Kong Land dt	65.-
Gameboy 6-Farben	109.-

MEGA DRIVE

Altra dt	115.-
Batman & Robin dt	115.-
Battlefrenzy dt	99.-
Battletech dt	119.-

Cannon Fodder dt	99.-
Dynamite Headdy dt	69.-
Earth Worm Jim dt	125.-
F-1 94 dt	119.-
Fatal Fury 2 dt	115.-
FIFA 95 dt	109.-
Jimmy White Snooker dt	89.-
John Madden 95 dt	99.-
Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt	69.-
Kawasaki Powerbikes dt	95.-
König der Löwen dt	79.-
Lothar Matthäus dt	109.-
Megaman Willy Wars dt	109.-
NBA Jam Tournament dt	119.-
NHL Hockey 95 dt	109.-
Mickey & Minnie dt	109.-
Micromachines 2 dt	99.-
Phantasy Star IV us	149.-
Psycho Pinball dt	109.-
Road Rash 3 dt	99.-
Samurai Showdown dt	115.-
Shaq Fu dt/us	79.-/69.-
Shining Force 2 dt	129.-
Slam Masters dt	139.-
Sonic & Knuckles dt	109.-
Stargate dt	119.-
Striker dt	125.-
Story of Thor dt	135.-
Toughman Boxing dt	109.-
True Lies dt	119.-
Zero the Kamikaze Squirrel dt	99.-
4-Spieler Adapter SEGA/EA dt	59.-
6-Button Pad dt	39.-
Action Replay Pro 2	89.-
60Hz Converter	39.-
Megadrive 2 Grundgerät	179.-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29.-
Umbau 50/60Hz	49.-

MEGACD

Demolition Man dt	109.-
Dunagon Explorer 2 dt	99.-
Dunagon Master 2 dt	99.-

Heimball dt	99.-
KILO Flying Squad dt	99.-
Links dt	109.-
Lords of Thunder dt	99.-
Novastorm dt	109.-
Popful Mail us	109.-
Road Rash 3 dt	99.-
Shining Force 2 us	99.-

SEGA 32X

Chaotix dt	139.-
Corpse Killer CD dt	125.-
Cosmic Carnage dt	129.-
Doom dt	139.-
Metal Heat dt	139.-
Motocross Champion dt	129.-
32X PAL dt/jp	379.-/349.-

3DO

Basketball dt	119.-
Fifa Soccer dt	99.-
Flying Nightmare dt	119.-
Gex us	109.-
Harrier dt	119.-
Need for Speed dt/us	99.-
Panzer General dt	119.-
Quarantine us	109.-
Rebel Assault dt	109.-
Sampler CD's	29.-
Sesam Straße us	19.-
Super Streetfighter us	139.-
Supreme Warrior dt	119.-
Syndicate dt	99.-
Wing Commander 3 dt	109.-
Theme Park dt	99.-
Pad	79.-
3DO PAL 3CD	899.-

PLAYSTATION

Art the Lad	169.-
Boxer's Road	169.-
Flopan	149.-
Gundam	159.-

Gunner's Heaven	169.-
Jumping Flash	159.-
Philosoma	159.-
Rayman	169.-
Starblade	159.-
Streetfighter the Movie	169.-
Tekken	159.-
Toshiden	149.-
Vampire	159.-
Memory Card	69.-
Pad	69.-

JAGUAR

Bubsy dt	69.-
Cannonfodder dt	119.-
Doom dt	129.-
Dragon - Bruce Lee dt	69.-
Fight for Life dt	139.-
Iron Soldier dt	129.-
Kasumi Ninja dt	135.-
Rayman dt	139.-
Sensible Soccer dt	109.-
Syndicate dt	139.-
Theme Park dt	129.-
Troy Aikman dt	139.-
Tiny Toons dt	99.-
Ultra Vortex dt	119.-
Zool dt	69.-
CD-ROM inkl. Spiel	369.-
Scart-Kabel	49.-
Jaguar PAL dt	459.-

SATURN

Astral	149.-
Daytona mit/ohne Lenkrad	139.-/269.-
Deadalus	139.-
Panzer Dragon	139.-
Virtual Hydlide	149.-
Pad	69.-
RGB-Kabel	59.-
Saturn/RGB-K./220V/Virtua Fighter	1099.-

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr,
Fax 089/534254,
NEUER VERKAUFLADEN: Stadtgraben 45 • 94315 Straubing
Gebräuchtspele Zentrale: (An- und Verkauf) Tel 089/534115
ÖSTERREICH: Reichstraße 35 • A-6890 Lustenau
SCHWEIZ: Laubenstraße 8 • CH-9444 Diepoldsdorf

089/5438088
DEUTSCHLAND
05071/733134 071/733134
ÖSTERREICH SCHWEIZ

D-Versandkosten DM 9,- zzgl. NN, ab DM 250,- frei
A-Versandkosten OS 60,- inkl. NN, ab OS 2000,- frei
CH-Versandkosten Sfr 10,- inkl. NN, ab Sfr 250,- frei
Händleranfragen erwünscht. Franchise-Partner gesucht!
Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme
Sendungen werden nicht angenommen.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Errata: Die "Appleseed"-Zeichnungen auf der "Mail"-Seite von MAN!AC 6/94 haben wir versehentlich dem falschen Künstler zuerkannt. Sie stammt nicht von Michael Hussinger, sonder von Sergio Micheli aus Zürich. Sorry Sergio, ich boffe Du versorgst uns trotzdem weiterhin mit Deinen Meisterwerken.

Gen-manipuliert

Man erwirbt eine Konsole und muß feststellen, daß das Gerät eine ausgeprägte Allergie gegenüber Import-Spielen aufweist. Aber es gibt ein Gegenmittel: Nach einer ambulanten Behandlung erstrahlt meine Konsole in schönster 60-Hz-Pracht und zeigt sich vielseitiger denn je. So wurde aus dem häßlichen europäischen Entlein eine multikulturelle Wunderkonsole für vielfältige Spielerlebnisse. Leider gibt es da die fiesen Gen-Ingenieure von Sega, Nintendo und Sony, die uns dieses letzte Schlupfloch zumauern möchten. Sie produzieren Gen-manipulierte Deutschland-Geräte, die nur aufgewärmte Jump'n'Run/Beat'em-Up-"Gleich schalt ich ab!"-Hausmannskost vertragen. Die Goumethäppchen bleiben den US- und Japan-Konsolen vorbehalten. Sollte eine Behebung dieses gentechnischen Defekts nicht möglich sein, findet die Next Generation ohne mich statt: Auch wir Europäer haben ein Recht auf die Markenprodukte von Square, Quest, Enix & Co. Wenn es sein muß, lege ich mir einen PC zu, der ist ja bekanntlich ein Allesfresser.

PS: Der grüne Punkt des Monats geht an Sega: Eine clevere Idee, die Produktabfälle der Saturn-Entwicklung unter dem Titel 32X wiederaufzubereiten.

Markus Kamptmann, Grailsheim

Nach ausgiebigen Tests verschiedener Videospielzeitschriften, stelle ich fest, daß MAN!AC die beste ist. Deswegen wende ich mich mit folgenden Fragen an Euch:

1. Wird "SSTF 2 Turbo" noch für das Super Nintendo umgesetzt?
2. Wie lange ist die Spieldauer der Laserdisc und welcher Import-Händler bietet die LD an?
3. Ist es möglich NTSC-LDs auf einem PAL/SECAM-Fernseher abzuspielen?
4. Gibt es qualitativ gute LCD-Projektoren für um die 5.000 Mark? Reichen die 100.000 Bildpunkte des Sharp XV-310P, aus um gute Bilder

zu erzeugen? Und was taugt der Sony Partyvision?

Erinnert "Killer Instinct" beim Abwehren der Schläge an MK 2 (Knopf drücken) oder an SSF 2 (rückwärts laufen)?

Vielen Dank im Voraus, eine ausgefüllte Abo-Karte habe ich beigelegt. Ralf Blask, Großsolt

Reichlich Fragen, viele Antworten: 1. Eine Umsetzung von "Super STF 2" für das Super Nintendo ist leider nicht geplant. 2. Die LD bekommst Du beispielsweise bei Flying Arts in Dortmund. 3. Soweit Dein Fernseher einen RGB-Eingang (60 Hz) hat und Dein Player NTSC-Platten verdaut, funktioniert's. 4. Leider nicht. Der Sony Partyvision fabriziert ein qualitativ mäßiges Bild (vergleichbar mit dem Philips-Projektor in MAN!AC 5/95), Die Auflösung des günstigen Sharp-Projektors reicht ebenfalls nicht, um ein gutes großformatiges Bild darzustellen. Vernünftige Röhren-Projektoren (drei farbige Bildröhren werfen das Bild an die Wand) gibt's ab 7.000 Mark, für LCD mußt Du mindestens 15.000 Mark hinlegen

Preis-Groll

Sega, Sony & Panasonic wechseln die Videospielbranche mit dem PC-Business – die angekündigten Preise für die Next-Generation-Konsolen sind unverschämt! Daß man damit kein Land gewinnt, belegen die von MAN!AC veröffentlichten Verkaufszahlen für 3DO & Co. Man versucht sich mit High-End-Geräten gegenseitig anzustechen, vergißt aber, daß Nintendo nur durch ein Spitzen-Software-Angebot zur Marktführerschaft gekommen ist. Außerdem nerven die Nachfolgekonsolen und Aufrüst-Adapter. Ich möchte mir eine Konsole zulegen und damit die Gewißheit haben, auch zukünftige Spitzentitel darauf spielen zu können. Nintendos Yasuhiro Minagawa (MAN!AC 5/95) wird wohl in Zukunft nicht nur mit einem konkurrenzlos günstigen, sondern mit einem allgemein konkurrenzlosen Ultra 64 dastehen. Hoffentlich können wir dann dreiseitige Berichte über ein neues Mario-Spiel lesen und nicht über teure Add-Ons mit maximal zehn Spielen.

RJay, Flein

Sollte Nintendo den angekündigten Preis von gut 400 Mark durchsetzen, befindet sich der Marktführer im nächsten Jahr tatsächlich in einer beispiellos günstigen

Preisregion ohne Konkurrenz: 3DO, Playstation und Saturn tummeln sich im 500- bis 800-Mark-Bereich, Nintendo vergnügt sich mit einer technisch überlegenen Konsole darunter. Trotzdem liegst Du mit Deiner Kritik an den Nintendo-Mitbewerbern nicht ganz richtig: So wie es momentan aussieht, werden alle aufgeführten Konsolen eine tolle Software-Palette vorweisen. Für das 3DO sind bereits über 70 Spiele erschienen, für Saturn und Playstation dürften weltweit bis zum Herbst 40 bzw. 70 Titel auf dem Markt sein.

32-Bit-Geprügel

Ihr seid das weit und breit beste Spielmagazin! Euer Layout ist toll und Eure Test sind sehr aufschlußreich (und kompromißlos).

Seit geraumer Zeit beobachte ich den Werdegang von Saturn und Playstation, jetzt habe ich vor, mir einen der beiden 32-Bitter zu kaufen. Ich habe Eure "Geplante Software"-Tabelle in MAN!AC 6/95 studiert und festgestellt, daß viele Spiele für beide Systeme erscheinen werden. Das macht mir die Kaufentscheidung schwer. Da ich Beat'em-Ups bevorzuge, habe ich "Toh Shin Den" und "Virtua Fighter" miteinander verglichen. Da "Toshinden" besser abschnitt, errang die Playstation Pluspunkte gegenüber dem Saturn. Mein Problem: Wenn nach der Import-Playstation im September ein deutsches Gerät erscheint, lohnt es sich dann, jetzt noch die japanische Version zu kaufen? Werden Playstation-Spiele auch nach dem September noch importiert? Werden Spiele wie "Toh Shin Den" und "Virtua Fighter 2" auch in europäischen Versionen erscheinen? Wie lange wird das dauern?

Bitte helft mir, denn in den Kaufhäusern traf ich nur auf inkompetente Verkäufer, die mir nicht weiterhelfen konnten.

Branko Tufekovic, Mannheim

Wir raten Dir, bis zum Deutschland-Release Deiner Traumkonsole zu warten – auch deshalb, weil sich bis dahin Deine Frage "Welches Gerät hat die besseren Prügelspiele" wahrscheinlich beantwortet hat. Nach dem 32-Bit-Start in Deutschland werden einige Händler ihre Import-Aktivitäten reduzieren, trotzdem wird's noch Spezialisten geben, die Euch mit den US- und Japan-Spielen versorgen. Wie lange die Umsetzung eines Spiels für den



Martin Lichner, Waldweiler

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

- ➡ **Das japanische und das amerikanische Neo Geo CD sind problemlos untereinander kompatibel. In Deutschland erhaltet Ihr sowieso nur die US-Version.**
- ➡ **Der Capcom-Prügler Super Street Fighter 2 Turbo wird (voraussichtlich nicht mehr) für das Super Nintendo umgesetzt. Genauso sind ebensowenig Umsetzungen der neuen "Street Fighter"-Spiele (siehe Messebericht) geplant.**
- ➡ **Leider plant Konami zur Zeit keine Super-Nintendo-Fortsetzung von Sparkster 2**
- ➡ **Fortsetzungen zu "Ridge Racer" (Playstation) und "Daytona USA" (Saturn) sind in Arbeit. Beide werden als Mehr-Spieler-Versionen voraussichtlich das jeweilige Link-Feature unterstützen.**
- ➡ **Spezielle Steckkarten (à la Creative Labs' "3DO Blaster"), mit denen man auf einem PC Playstation- oder Saturn-Software spielen kann, sind derzeit nicht geplant.**

deutschen Markt dauert, ist von Hersteller zu Hersteller verschieden. Zumindest die Spitzentitel dürften nicht lange auf sich warten lassen.

My first Sony

Eine anspruchsvolle Zeitschrift gibt dem Leser die Möglichkeit, sich zu jedem Thema eine eigene Meinung zu bilden. Bei einem trivialen Blatt stellt sich der Redakteur von vorneherein über die Leser-Meinung. Die MANIAC gehört glücklicherweise zur ersteren Sorte, während ein großer Teil der anderen Spielemagazine zur zweiten gehört. Auf die euphorischen und vielfach fragwürdigen Bewertungen Eurer Konkurrenten kann ich verzichten.

Zum Thema Next Generation: Ich habe mir die Sony Playstation gekauft und bin seitdem auf dem "Ridge Racer"-Trip. Ich freue mich schon riesig auf die kommenden Hits von Psygnosis und Konami. Mein 32X biete ich bereits wieder zum Verkauf an – in fünf Monaten nur vier wirklich empfehlenswerte Spiele! Sega hätte den 32X-Aufwand lieber in Mega Drive/Mega-CD oder gleich in den Saturn investieren sollen.

Bringt bitte wieder ein Titelbild von Roger Horvath, z.B.

Hardguy auf dem Weg vom 16-Bit-Planeten "Past" zum 32/64-Bit-Stern "Future".

A. Haldemann, Thörishaus (Schweiz)

Hallo Video- spiel-Künstler:

Wie wär's zur
Abwechslung mal
mit ein paar digi-
talen "Mail"-
Illustrationen?
Falls Ihr einen PC
oder Mac, einen
Amiga oder einen
ZX 81 dabei-
rumstehen habt
oder in Eurer
Freizeit auf einem
Nintendo- oder
Sega-Entwick-
lungssystem pro-
grammiert, solltet
Ihr uns Eure
Pixel-Meisterwer-
ke auf Diskette
(als tiff, gif o.ä.)
zukommen lassen.



André Doll

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (mk), Armin Medic (am),
Namihiro Steinwachs (na), Teut Weidemann (tw)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster,
Martin Gaksch, Andreas Knauf

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Titelartwork: "Wipe Out" © Psygnosis / "Ultra 64" © Nintendo

Illustration: Roger Horvath

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-12**

Telefax (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky **Telefon (0 40) 52 37 196**

Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in 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): 64,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG,
Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typoservice GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Straße 17,
86167 Augsburg

Urheberrecht: Alle in 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.

© 1995 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.

INSERTENTEN

AB Games	59
aRJay Games	37
Capcom	84
Dynatex	63
Flying Arts	59
Galaxy	63
Game Express	69
Line Edition	53
Gnadenlos	67
Grobis Gameshop	61
Konami	2
Intertainment Media Concepts	55
Megastar	53
Megatrade	67
Nintendo	83
Playcom	32
Test'n'Take	65
Theo Kranz Versand	31
Tradelink	41
Zapp Games	53

KNOW HOW!



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC •
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

SPEICHER-SAFARI

Nachdem wir Euch in MAN!AC 6 in die Welt der Prozessoren eingeführt haben, erforschen wir diesmal den Speicher Eurer Konsole. Im RAM (Random Access Memory, beschreibbarer Speicher) stehen Grafik-, Programm-, Sound- und Arbeitsdaten. Das kleinere ROM (Read Only Memory = Speicher, aus dem nur gelesen werden kann) enthält unveränderliche Standard-Routinen für den Programmstart. Im Gegensatz zum RAM wird das ROM beim Ausschalten der Konsole nicht gelöscht. Neue Konsolen wie der Sega Saturn besitzen einen im Vergleich zu 16-Bit-Systemen großen, internen ROM-Speicher, auf dem u.a. die grafische Benutzeroberfläche gespeichert ist. Auch Eure Spiele befinden sich in einem ROM-Speicher, der sich jedoch nicht intern in der Konsole befindet, sondern extern auf Modul oder CD. Speicherplatz von RAM und ROM wird immer in Bit oder Byte gemessen – damit Ihr ein Gefühl für Speichergrößen bekommt, werft Ihr am besten einen Blick auf die Tabelle "Speicher-Größen im Vergleich" auf der gegen-

überliegenden Seite. Im Lauf der Zeit ist der benötigte Speicherplatz rapide gestiegen: Hochauflösende Grafik, digitalisierte Sprachausgabe und umfangreiche Programm-Routinen führten zu einer wahren Speicher-Inflation. Mit der Kapazität Eurer Spiele ist auch der Bedarf am internen RAM-Speicher der Konsole gewachsen: Die riesigen Datenmengen eines Spiels müssen zwischengespeichert und verwaltet werden. Während Computer-Opas in ZX-81-Zeiten noch 700-Byte-Spiele zockten (die problemlos im mickrigen 1-KByte-RAM Platz fanden), protzen Konsolen wie der Sega Saturn heute mit 4,5 MByte Arbeitsspeicher, also der mehr als tausendfachen Kapazität. Trotzdem sind die Hardware-Platinen und Speicher-Chips nicht größer geworden, sondern wurden bei gleichzeitiger Leistungssteigerung sogar noch verkleinert (betrachtet dazu die beiden Bilder oben). Damit die Programmierung einer Kon-



Konkrete Folgen der Miniaturisierung: Im großen Bild seht Ihr einen 640 KByte PC-Speicher von 1987, links oben das 1-MByte-RAM-Modul eines modernen Computers.

sole nicht im hoffnungslosen Chaos aus Speicher-Adressen und Daten-Gewustel endet, sind in modernen Systemen Speicher-Abschnitte für bestimmte Daten reserviert: Während der Programmierer zur Zeit des Commodore 64 seine Grafik-, Sound- und Programm-Daten beliebig im 64-KByte-Speicher verteilen konnte, stehen dem Saturn-Entwickler heute getrennter Haupt-, Bildschirm- und Sound-Speicher (Main-, Video- und Sound-RAM) zur Verfügung. Durch die strikte Organisation der Daten findet sich der Programmierer besser zurecht, und die Konsole muß sich ihre Grafik-Bildschirme und Digi-Sounds nicht erst über umständliche Zeiger und Spei-

Größere Programm- und Grafik-Daten erfordern massig Speicher:
Während der Game Boy mit 16 KByte Speicher auskommt, benötigt das farbige Game Gear bereits 24 KByte RAM.
Das Lynx versucht Euch mit 64 KByte zu entzücken, die tragbare PC-Engine-Version Turbo Express verfügt über getrenntes RAM: 8 KByte Haupt- (Main RAM) und 64 KByte Bildschirm-Speicher (VRAM) sorgen für Unterhaltung.

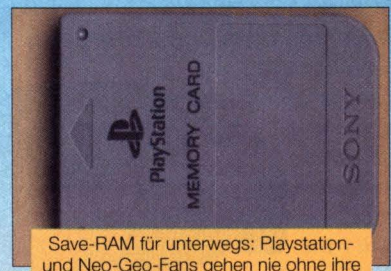
Speicher zum Verewigen: SRAM

Das 'SaveRAM ist ein Batterie-gepufferter Speicher, der Euch wichtige Spieldaten auch nach dem Ausschalten Eurer Konsole erhält. Ins SRAM speichert Ihr z. B. Eure Rollenspielsstände und "Daytona"-Rekorde. Das SRAM befindet sich meist auf der Modulplatine (Bild unten), bei CD-Konsolen wie dem Mega CD oder dem Saturn ist es in die Konsole integriert. Ist der Speicher mit Spielständen bis zum Anschlag gefüllt, kauft Ihr Euch externes SRAM in Form sogenannter "Memory Cards". Die Playstation verzichtet auf internes SRAM und bietet dafür die

Möglichkeit, zwei voneinander unabhängige Memory Cards in die Konsole zu stecken. So sind völlig neue Spiel-Situationen denkbar: Mit Eurer Memory Card könnt Ihr Euren persönlichen Beat'em-Up-Helden oder Euer eigenes Fahrzeug zu Eurem Freund mitnehmen und damit gegen seine eigenen Helden antreten. Bisher war diese Option nur mit umständlichen Paßwörtern möglich (zum Beispiel in "Brutal - Paws of Fury"), wobei sich selbst in einem zehnstelligen Code natürlich nur eine äußerst mickrige Menge an Charakter-Informationen unterbringen ließ.



Das SRAM von Mega-Drive-Spielen befindet sich direkt auf der Modul-Platine. Im Kasten seht Ihr ein 256 KByte-SRAM.



Save-RAM für unterwegs: Playstation- und Neo-Geo-Fans gehen nie ohne ihre Memory Card aus dem Haus.

Grafik-Lagerhalle: VRAM

"VRAM" ist die Abkürzung für Video-RAM: In diesem Speicher liegen die Daten des aktuellen Grafik- oder Text-Bildschirms, also alles, was Ihr im Augenblick auf dem Monitor sehen könnt. Je höher die Grafik-Auflösung und Farb-Darstellung einer Konsole, desto mehr Daten fallen an und desto größer muß das VRAM sein. Moderne Konsolen wie Playstation und Sega Saturn verfügen über genug VRAM, um mehrere Bildschirme zu füllen. Das erleichtert zum Beispiel das Scrolling, da man nur den benötigten Bildschirmabschnitt in Anspruch nehmen muß (im Computer-Jargon "Virtual Screen" genannt), statt Speicherinhalte umherzukopie-

ren. Zusätzlich entlastet dies natürlich auch die CPU. Selbst das Programmieren von halb-transparenten Grafikebenen, wie zum Beispiel ein nebliger Level in einem Jump'n'Run, wird durch zusätzliches VRAM erleichtert. Der Programmierer arbeitet mit zwei Bildschirmen: Auf dem einen befindet sich die normale Level-Grafik, auf dem zweiten weißer Nebel mit schwarzem Hintergrund. Nun blendet er für Sekundenbruchteile vom Levelbildschirm auf den Nebel-Screen und wieder zurück. Dadurch entsteht beim Spieler der Eindruck, eine graue Nebelwand würde die Sicht auf seinen Helden erschweren.

cherverwaltungen zusammensuchen. Auch die Einführung des CD-ROM stellt neue Anforderungen an das RAM: Da die Zugriffszeit auf eine CD selbst bei Double-Speed-Laufwerken um einiges länger ist als auf ein Modul, wird das sogenannte "Cache" als temporärer Zwischenspeicher verwendet. Die Spieldaten werden von dem CD-ROM ins Cache geschrieben und dort solange bereitgehalten, bis die alten Daten überschrieben werden können. Dies ist zum Beispiel bei einem Shoot'em-Up sehr nützlich: Während Ihr mit Ballern beschäftigt seid, lädt Eure Konsole die kommende Hintergrundgrafik, lange bevor sie auf dem Bildschirm zu sehen ist, in das Cache. Habt Ihr einen Bildschirm hinter Euch, überschreibt das Programm die alten Grafikdaten mit den neuen aus dem Cache-Speicher und lädt während laufendem Scrolling diesen wieder mit Daten von CD-ROM voll. Stellt sich der Programmierer ungeschickt an, gerät die Grafik dabei für einen Augenblick ins Stottern: "Parodius" für die Playstation zeigt einen solchen Fall unerfahrener Programmierung. Da RAM-Speicher

teuer ist (4 MByte kosten den Endverbraucher gut 300 Mark), lassen sich die hohen Preise der neuen Konsolen erklären, die wegen der lahmen Zugriffszeiten auf CD-ROM zusätzlich in schnellen RAM-Speicher investieren müssen. Dies ist auch ein Grund für

Nintendos Beharren auf Modul: Statt die Konsole mit teurem RAM vollzustopfen, verwenden die Japaner das gesparte Geld für blanke Rechen-Power und überlassen den Software-Firmen die Investition in teure, aber schnelle ROM-Module. *oe*

Speicher-Größen im Vergleich

1 Bit	kleinste Informationseinheit: "0" oder "1", "Ja" oder "Nein"
1 Byte	8 Bit, ein Buchstabe des Zeichensatzes wird z.B. in 8 Bit dargestellt, aber auch jede Zahl bis 255
700 Byte	...so groß waren frühe Computerspiele z.B. "Invader" auf dem Sinclair ZX-81
1 KByte	1 Kilo-Byte = 1024 Byte
2 KByte	Umfang der ersten Videospielmodule z.B. der Automatenumsetzungen "Pac-Man" oder "Space Invaders" für das Atari VCS
1 MByte	1 Mega-Byte = 1024 KByte, durchschnittliche Größe eines Computer- oder Videospiels um 1990
2 MByte	16 MBit, Größe eines durchschnittlichen Super-Nintendo- oder Mega-Drive-Moduls von 1994
3,5 MByte	Größe des RAM-Speichers der Sony Playstation
4,5 MByte	Größe des RAM-Speichers des Sega Saturn
70 MByte	...verbrät das PC-Spiel "Dark Forces" auf Eurer Festplatte
300 MByte	Durchschnittliche Speicherkapazität einer PC-Festplatte
660 MByte	Speicherkapazität einer CD-ROM
1 GByte	1 Giga-Byte = 1024 MByte
1,2 GByte	Soviel Platz schlucken Text und Bilder dieser MANIAC.
20 GByte	...ungefähr eine Sekunde Film in einer High-End-Computer-Animation (pre-rendert, wird nicht in Echtzeit berechnet)

Bessere Grafik

erfordert mehr

VRAM: Während ältere Konsolen

maximal 256 Far-

ben darstellen

konnten, warten

Playstation & Co.

mit gut 16 Millio-

nen Farben auf.

Da nur Zahlen von

0 bis 255 mit

einem Byte erfasst

werden können,

Zahlen bis 16

Millionen jedoch

in zwei oder drei

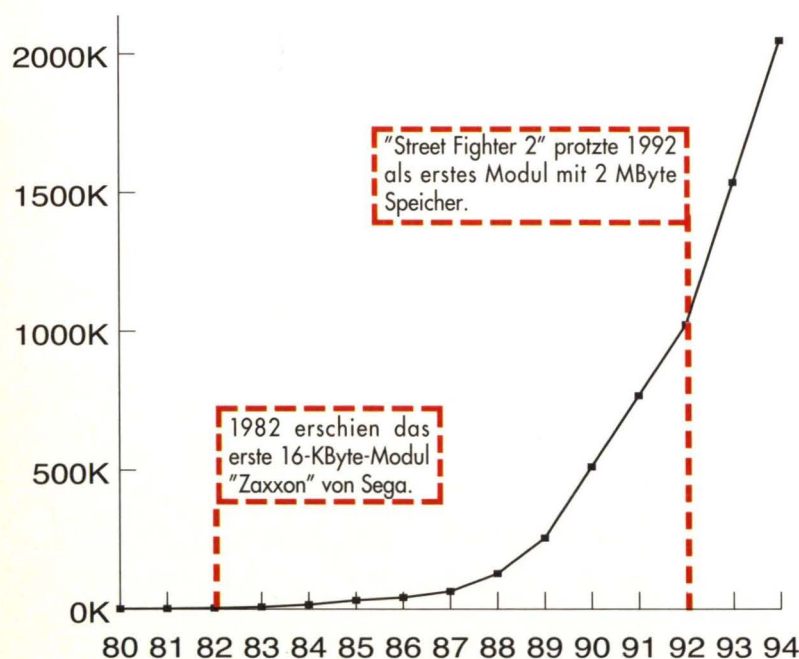
Bytes aufgeteilt

werden müssen,

benötigen die

neuen Konsolen

mehr RAM.



Speicher-Inflation

Während Videospiel-Veteranen noch antike 1-KByte-Module (0,0078 Mega-Bit) Ihr Eigen nennen, gibt sich der moderne Joypad-Akrobat nicht mehr mit Modulen unter 512 KByte (4 Mega-Bit) ab und staunt über Grafik-Orgien mit 4096 KByte (32 Mega-Bit). Die Kurve links veranschaulicht den Anstieg des durchschnittlichen Modul-Umfangs in den Jahren 1980 bis 1994. In der Tabelle unten könnt Ihr die genauen Daten nachlesen. Schmökert Ihr Euch aufmerksam durch die Grafik, stellt Ihr fest, daß sich der durchschnittliche Modul-Umfang in den letzten 15 Jahren verzehntausendfacht hat. Dabei wurden umfangreiche CD-Spiele und die exotischen Neo-Geo-Module noch nicht einmal berücksichtigt.

Jahr	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
Durchschn. Modulgröße in KByte	1	2	4	8	16	32	42	64	128	256	512	765	1024	1536	2048

ASIAN INEMA



Nachdem Kagero in den Armen ihres treuen Ninja-Freundes Jubei stirbt, kommt es auf dem düsteren

Frachtschiff der Verschwörer (ganz oben) zum bombastischen Endkampf (links). Das bis unters Deck mit Gold und Geschmeiden beladene Schiff verwandelt sich in eine Flammenhölle.

ZEGUY

Schulmädchen in Not: Der machthungrige Bandit Himiko entführt die beiden Schülerinnen Miki und Sayaka in das Königreich der Wolken, das man nur durch das "Tor des Windes" hoch über den Wolken betreten kann. Mit Hilfe der beiden Mädchen hat er vor, das Tor des Windes für immer zu öffnen und mit seinen Heerscharen die Weltherrschaft zu übernehmen. Während Sayaka (links)



im Kerker schmoren muß, bastelt die entflohene Miki (unten) eifrig an einem Schlachtplan.

65 Minuten Klamauk und Fantasy: "Zeguy" spricht durch die märchenhafte Geschichte und phantastisches Welten-Design das junge Publikum an und begeistert ältere Fans durch niedlichen Flair. oe



ANIME

NINJA SCROLL

Während blutige Anime-Kollegen wie "Geno-Cyber" oder "Urotsukidoji" die Zukunft als Schauplatz ihrer Gewalt-Opern auserkoren haben, blickt "Ninja Scroll" auf vergangenes Gemetzel: Der herrenlose Jung-Ninja Jubei zieht als einsamer Krieger durch das mittelalterliche Japan. Das Land befindet sich im Aufbruch und eine gehässige Ninja-Bande droht die Regierung zu stürzen. Auch Jubei wird zum Ziel hinterhältiger Anschläge. In einem niedergemetzelten Dorf rettet er die hübsche Ninja-Braut Kagero, die durch ihre giftigen Körperflüssigkeiten jeden Mann tötet, der ihr zu nahe kommt. Anfangs noch zerstritten, wachsen die beiden in den andauernden Duellen mit feindlichen Ninjas zu einem perfekten Team zusammen. Sie wehren sich gegen Muskelriesen mit versteineter Haut, blinde Schwertmeister mit vollendeter Kampf-

Technik und hinterhältige Mörder, die Bienenschwärme als biologische Waffen einsetzen. Durch freundliche Tips ihrer Feinde in der Stunde des Todes und die versteckten Hinweise eines steinalten Ninja-Meisters, der den beiden stets auf den Fersen ist, sich jedoch aus Kampfhandlungen vornehm heraushält, knacken Jubei und Kagero das Geheimnis der Verschwörer: Ihr Anführer ist ein ehemaliges Opfer Jubeis; ein Ninja der sich darauf spezialisiert hat, seinen Körper in Sekundenschnelle zu heilen, auch wenn Arme, Beine oder gar der Kopf abgetrennt sind. Der totgeglaubte Staatsfeind ist nun zurückgekehrt, um den Mordanschlag zu rächen und seine eigene Schreckensherrschaft zu errichten. Sein Putsch-Sponsor ist ein sagenhafter Goldschatz, den er per Schiff in sein Hauptquartier befördert. Doch ehe Jubei und Kagero das mit Geschmeiden gefüllte Boot überfallen können, tappt Kagero in die Falle der hinterhältigen Ninjas. Von seinen

Jung-Ninja Jubei und Gift-Spritze Kagero (rechts) haben harte Rätsel zu knacken: Während sie sich mit gepanzerten Splatter-Monstern herumschlagen und von Elektro-Ninjas gebrutzel werden (ganz rechts), folgt ihnen der schräge Alt-Meister auf Schritt und Tritt, um sie mit seinen schlaun Tips dem Happy-End näher zu bringen.

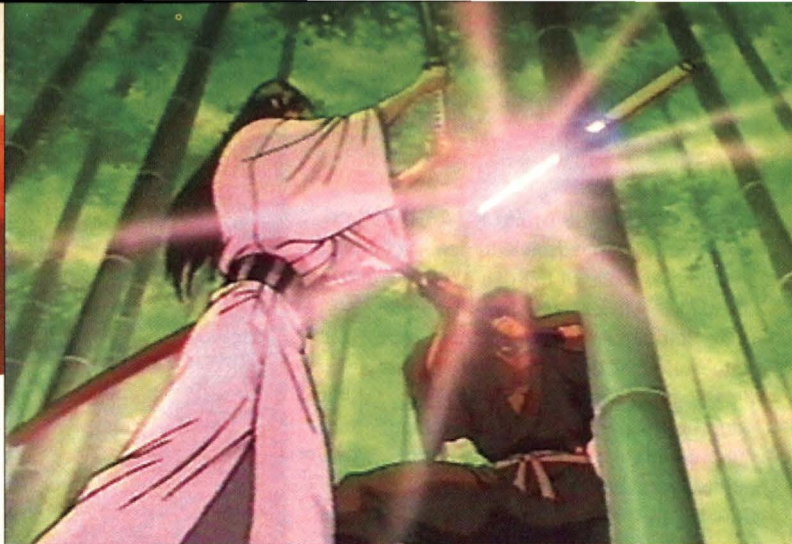




Rache-Gelüsten angestachelt, zieht Jubei in den blutigen Ein-Mann-Krieg gegen die Unterwelt. "Ninja Scroll" ist eine Mischung aus Italo-Western, Liebes-Drama und derbem Splatter-Eastern im mittelalterlichen Gewand: Düstere Helden mähen mit flinken Schwertstreichen ganze Armeen lächerlicher Normalo-Ninjas nieder und verharren in minutenlangender Konzentration, um sich auf den Hauptfeind und dessen spezielle Kampftechnik vorzubereiten. Nach ausgiebiger Meditation geht's dann richtig ab: Mit der Perfektion eines Krieger-Fürsten und Magie-Experten des japanischen Mittelalters treten die Kampf-Experten zum bombastischen Duell an. Blitzschnelle Schlagkombinationen wechseln mit Augenblicken völliger Stille, ausgefallene Kampf- und Magie-Techniken kitzeln aus Jubei die letzte Hinterlist heraus: Blinde Schwertschwinger

erfordern absolut geräuschlosen Kampf, den tödlichen Imkern lauert Jubei unter Wasser auf, die Schlangen-Beschwörerinnen schlägt er im Team mit Kagero. Die Romanze mit tragischem Ausgang um das Ninja-Pärchen führt einen Hauch Erotik in den Anime, aber meist stellen Euch eiskalte Blutbäder mit Chirurgen-Touch die Nackenhaare auf. Die Schlacht erlebt Ihr in satten, leuchtenden Farben oder düsteren Schattierungen im mitternächtlichen Tempel-Ambiente. Fetzigste Kamerafahrten und brutale Perspektiven (z.B. durch den gespaltenen Gegner hindurch) garantieren actiongeladene, aber nicht jugendfreie 94 Minuten. Wer über einen guten Magen verfügt, muß zugreifen. oe

Muster von ACOG, Tel. 02626/1320,
ab 18 Jahren,
94 Minuten, englisch.



Einsame Krieger kämpfen mit rabiaten Methoden: Im mittelalterlichen Japan halten die mächtigen Schattensöldner mit ihren ausgefeilten Techniken und Magie-Tricks die Herrschaft, während die gewöhnlichen Killer-Ninjas als Kanonenfutter für splatter-gierige Anime-Freaks herhalten. Vor jedem großen Duell kommt es zum blindwütigen Gemetzel, in dem es Arme, Beine und Blut regnet. Ist die Vorhut in ihre Einzelteile zerlegt, treten die mächtigen Kriegsfürsten vor der blutigen Kulissen zum sorgsam inszenierten Zweikampf an (oben).

NEW DOMINION TANK POLICE -ACT 5

Im Jahr 2100 bekämpft die Panzer-Polizei hinterhältige Terroristen: Cholerikerin Leona düst mit Ihrem schwerbewaffneten Tank durch die Innenstadt, um einen wildgewordenen Spinnen-Mech in seine Einzelteile zu zerlegen. Natürlich richtet sie in dem 28-



minütigen Mech-Gebölze mehr Schaden an, als der Gangster selbst. Slapstick pflastern ihren Weg: "Dom-

nion Tank Police"-Fans dürfen aufatmen, denn Anime-Autorin Masamune Shirow ist mit sechs grafisch zeitgemäßen Folgen der "Ballern und Prusten"-Serie an die Anime-Front zurückgekehrt.



ANIME ALS VIDEOSPIEL

Neben "Fist of the North Star", "Dragon Ball Z" und "Ranma 1/2" prügeln sich auch die Krieger der Anime-Serie "Yuu Yuu Hakusho" auf dem Super Nintendo: Namcos erster Teil von 1993 gleicht jedoch mehr einem interaktiven Film. Während die beiden Kontrahenten im vertikalen Split-Screen anime-typisch

posieren, wählt Ihr einen Schlag aus. Nun wird der Bildschirm zusammengefaßt, und Ihr verfolgt den Triumph oder Fehlschlag Eurer Aktion. "Yuu Yuu Hakusho" bedarf einiger Gewöhnung und bietet seltene Strategie-Elemente im Prügel-Genre. Für westliche Spieler leichter zu verdauen ist das 16 MBit-starke "Yuu Yuu Hakusho 2": Nach

alter Prügelspiel-Tradition treten zwei Kontrahenten zum Echtzeit-Kampf Sprite gegen Sprite an und werfen sich Special-Moves um die Ohren. Während Ihr mit einem festen Charakter startet, gesellen sich im Laufe der mit Animationen untermalten Story weitere Schläger zu Euch, unter denen Ihr dann vor jedem Kampf wählen dürft. Im Gegensatz zu den Street Fightern werft Ihr Eure Gegner nicht durch Tonnen und Schilder am Matten-Rand, sondern zersplittert mit gewaltigen Schlägen die Bodenplatten der Arenen. "Yuu Yuu Hakusho"-Fans sollten beide Super Nintendo-Module anspielen: Eines von beiden trifft auf jeden Fall Euren Geschmack. oe



"Yuu Yuu Hakusho" stellten wir Euch schon im "Spiele aus dem Jenseits"-Feature in MANIAC 4/95 vor.



In "Yuu Yuu Hakusho 2" zermalmt Ihr nicht nur die Gegner, sondern auch die Hintergrund-Grafik.

Nachdem eine breite Kluft die Video- und Computerspiele in den letzten Jahren trennte, wachsen mit den 32-Bit-Konsolen die Märkte wieder zusammen. Über die Hälfte der auf der Electronic Entertainment Expo vorgestellten CD-Spiele erscheinen sowohl für Computer als auch für Playstation, Saturn oder 3DO. Unter den PC-Spielen fanden wir nur wenige Produkte, die den Konsolen-Fan neidisch machen: Electronic Arts "Need for the Speed" gibt's schon seit einem Jahr für das 3DO, Virgins Rennspiel-Konkurrent "Scream" (einer der stärksten PC-Titel der Messe) kommt zwar verblüffend nah an "Ridge Racer" heran, kann aber das Original nicht überholen.

Dafür haben die PC-Fans mehr Kontakt zu Dollar-schweren Lizenzen und Stars der Film- und Musikindustrie. Den für eine Zielgruppe der 20 bis 30jährigen wichtigsten Deal schloß Virgin Interactive Entertainment ab: Virgin

erstand die Rechte an "Blade Runner", einem der wichtigsten Filme der 80er Jahre. Der erfahrene Entwickler Westwood nimmt sich des Themas an und entwickelt bis Herbst 1996 ein Spiel für PC- und Macintosh-CD-ROM. 20th Century Fox wird wiederum die PC-CD-ROM-Umsetzung von Cliver Barkers "Hellraiser" vermarkten. Für den "Hellraiser"-Entwickler

Der Software-Entwickler Magnet programmierte für 20th Century Fox eine CD-ROM-Umsetzung von Clive Barkers Cenobiten-Schocker "Hellraiser".

Magnet arbeiten ebenfalls erfahrene Spieldesigner: Vijay Lakshman ("Arena: The Elder Scrolls") und Doug Barnett ("Return to Zork") sollen bis 1996 ein technisch herausragendes Grafikadventure um die Cenobiten und ihre irdischen Opfer erschaffen.

LucasArts hat den Science-fiction-Schriftsteller Scott Orson Card sowohl für das Endzeit-, HiTech- & Drogen-Adventure "Calia 2095" als auch für das verspätete Science-fiction-Abenteuer "The Dig" gespannt. Die Zusammenarbeit mit Steven Spielberg an "The Dig" ist inzwischen aber auf ein Minimum zusammengeschrumpft. Neben dem



3D-"Monopoly" auf CD-ROM: Parker und Virgin bringen den Brettspiel-Klassiker ins Internet.



Bodycount: Andrew Spencer's (Bild oben) "Ecstatica"-Nachfolger "Urban Decay" orientiert sich an den Gewalt-Organen von Hong-Kong-Regisseur John Woo. Die Feuergefechte aus wechselnder Kameraperspektive sind aber nur ein Bestandteil des komplexen Großstadt-Abenteuers.



Das Ende der 16-Bit-Konsolen befördert den PC zur wichtigsten Spielemaschine. Geraten Playstation, Saturn & Co durch Pentium und Windows 95 in Bedrängnis? Ein Blick auf die CD-ROM-Entwicklungen der Electronic Entertainment Expo.

witzigen Kinderspiel "Mortimer" (ein pazifistisches Action-Spektakel auf "Rebel Assault"-Technik), präsentierte LucasArts einen technisch und grafisch leicht verbesserten "Rebel Assault"-Nachfolger, bei dem Ihr dem Imperium eine Geheimwaffe mopsen müßt und Euch durch 15 linear eingespielte 3D-Levels lasert.

ZWEITES LEBEN FÜR STARS UND KREATIVE

Das Nischenmedium unterhaltsamer CD-ROM-Anwendungen mit Grafik, Sound und Animation, aber ohne Spielmechanik, wird langsam erwachsen – und für Medienfreaks hochinteressant! Die E3 zeigt, daß CD-Spezialisten wie Byron Preiss, Voyager und Simon & Schuster es mittlerweile verstehen Ihre Lizenzen und Inhalte originell und zielgruppengerecht umzusetzen. Byron Preiss

(bereits Mitte der 80er Jahre durch seine Adventure-Coproduktionen mit Issac Asimov und Ray Bradbury aktiv), stellte Produkte unter fünf Labels vor: TV-Junkies freuen sich über die CD-ROMs zu "Beverly Hills 90210" und "Melrose Place", auf denen Videoclips und Standbilder mit allerlei Multimedia-Krimskrams (Datenbank, Quiz, elektronischer Kalender) verwurstelt wurden. Während bei diesen beiden Produkten die Lizenz im Vordergrund steht, der Nutzwert aber fraglich bleibt, sollen die Titel des Labels "Brooklyn Multimedia" als vollwertige CD-ROM-Spiele unterhalten: Michael Crichtons "Westworld 2000", Ray Bradbury's "Martian Chronicles" und Raymond Chandler's "Philip Marlowe" sprechen den Massenmarkt an, während "The Arzach Adventure Game" (auf den gleichnamigen Comics von Jean "Moebius" Gireaud basierend) und "Zeram: The Ultimate Alien" (Umsetzung eines japanischen B-Movie-Science-fiction) eher für Eingeweihte und Fans der jeweiligen Vorlagen gedacht sind. Außerdem erscheint unter dem Brooklyn-Label "Robot City" ein Grafik-





Romane der Weltliteratur, Comics und Dokumentar-TV-Serie: Momentan wird jeglicher "Content" auf CD-ROM umgesetzt. Im Bild: Interplays "Frankenstein".

adventure um die Roboter-Gesetze von Isaac Asimov. Weitere Byron Preiss-Produkte: "John Steinbeck's Of Mice and Men" unterstreicht den gleichnamigen Roman mit Filmschnipseln, Interview-Passagen und historischen Fotos; "The Spirit" ist die digitale Version von fünfzig Abenteuern des Comic-Helden; und ein Interview mit Will Eisner, "The Ultimate Einstein", eine Auseinandersetzung mit dem Lebenswerk des Physikers, basierend auf der Biographie von Ronald Clark.

In dieselbe Kerbe wie Preiss' "Brooklyn"-Label schlagen vier Hybrid-(Mac- und PC auf einer CD)-Produkte der Warner-Tochter Inscape. An "Dark Eye", der 3D-Reise durch eine unheimliche Villa der Jahrhundertwende arbeitet Doug Beswick, der Trick- und Monster-Experte von "The Addams Family" und "Beetlejuice". Seine Vision einer Grusel-Umgebung unterlegt Thomas Dolby mit einem Original-Soundtrack. Drogen- und Gewalt-Poet William S. Burroughs wurde als knarziger Erzähler vors Mikro geholt. "Smart Patrol" ist ein verschrobenes Action-Adventure der Devo-Musiker Gerald Casale und Mark Mothersbaugh, "Bad Day on the Midway" ein Trip in den morbiden 3D-Vergnügungspark der Residents.

Auf erprobte Inhalte verläßt sich Turner Home Entertainment. Ted Turners Software-Label wird "Dinotopia" veröffentlichen, ein Grafikadventure basierend auf dem gleichnamigen Luxus-Bilderbuch von James Gurney. Die Mischung aus 3D-Landschaften, gerender-

ten Märchen-Dinos und FMV-Passanten soll Kinder und Erwachsene gleichermaßen in ihren Bann ziehen.

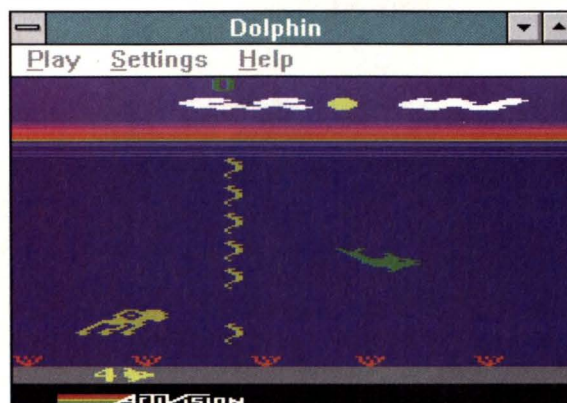
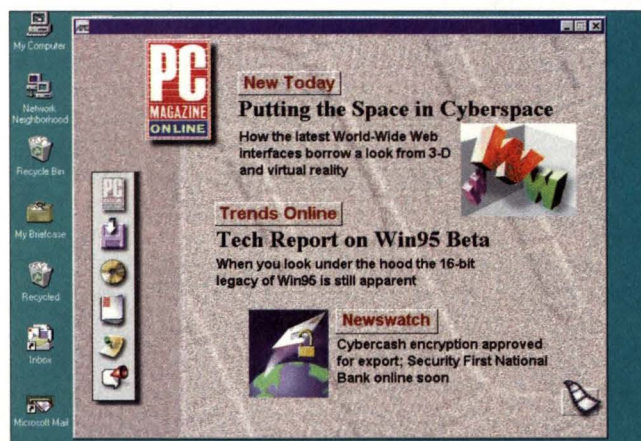
Bislang haben sich nur wenige namhafte Firmen (im Bild: Ziff-Davis-Verlag) entschlossen, ihre Dienstleistungen auf dem Microsoft Network anzubieten.

Retro-Gaming: Activision setzte weitere Videospiel-Klassiker für den PC um.



Diese malerische Landschaft wird bald von skurrilen Wesen bevölkert: Die Hauptrollen in Virgins "Toonstruck" sprechen Tim Curry und Christopher Lloyd.

Microsoft bekennen, so daß lediglich eine Handvoll kleinerer Firmen ihre Dienstleistungen zeigte. Für Spieler interessant ist der Anschluß des Multi-Player-Networks an die Microsoft-Einrichtungen. MPG-Net ist ein junger, aber sehr erfolgreicher Anbieter von On-Line-Spielen und mit Titeln wie "Empire Builder" und "Kingdom of Drakkar" in der Lage, eine neue Zielgruppe für Microsoft zu erschließen. Bekannt sind die MPG-Net-Spiele durch ihre grafische Benutzeroberfläche, die zum Teil SuperVGA ausnutzt. Zu einem Software-Partner für das Microsoft Network wurde der Multimedia-Entwickler Magnet berufen, das Haus-Programmier-



ONLINE-TICKET IN DIE ZUKUNFT

Am Tag vor der Messe-Eröffnung lud Microsoft zu einer Präsentation des Microsoft Networks. Es ist ein internationaler Datendienst, der mit Einführung der Benutzeroberfläche Windows 95 als Compuserve-Konkurrenz auf-

tritt. Obwohl zahlreiche Brancheninsider vom Erfolg des Networks überzeugt sind, war die Veranstaltung wenig befriedigend. Kein Medien-Major mochte sich zum Netzwerk des Monopolisten trauen, so daß lediglich eine Handvoll kleinerer Firmen ihre Dienstleistungen zeigte. Für Spieler interessant ist der Anschluß des Multi-Player-Networks an die Microsoft-Einrichtungen. MPG-Net ist ein junger, aber sehr erfolgreicher Anbieter von On-Line-Spielen und mit Titeln wie "Empire Builder" und "Kingdom of Drakkar" in der Lage, eine neue Zielgruppe für Microsoft zu erschließen. Bekannt sind die MPG-Net-Spiele durch ihre grafische Benutzeroberfläche, die zum Teil SuperVGA ausnutzt. Zu einem Software-Partner für das Microsoft Network wurde der Multimedia-Entwickler Magnet berufen, das Haus-Programmier-



Neuaufgabe eines Amiga-Klassikers von 1987: "Faery Tale Adventure 2" für den PC. Darunter Argonauts "FX Fighters", ein "Virtua Fighter"-Clone für PC.

LASER INEMA

LASERDISC STARGATE

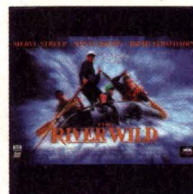
Wer schon immer am Ursprung der ägyptischen Kultur zweifelte, verschafft sich mit Roland Emmerichs Kinoerfolg "Stargate" Klarheit: James Spader spielt den tolpatschigen Ägyptologen Daniel Jackson, der die Pyramiden zum Machwerk einer außerirdischen Spezies erklärt. Die Chance zum Beweis seiner Theorie erhält Daniel bei der Untersuchung einer ägyptischen Transmitterstation, die ihn samt einer militärischen Spezialeinheit auf den Planeten Abydos beamt. Auf der Suche nach einem Rückweg entdecken Daniel und die Militärs unter der Führung von Colonel O'Neil (Kurt Russel) ein unzivilisiertes Wüstenvolk. Nach warmherzigem Kontakt mit den Einwohnern landet deren lebender Gott auf Abydos, um sich der Eindringlinge zu entledigen: Als letzter Überlebender einer sterbenden Alien-Rasse versklavte Sonnengott Ra Abydos wie einst die Erde und lässt die Bewohner für seine Unsterblichkeit schuften. Doch während Ra Zerstörungspläne für die Erde schmiedet, zetteln die Terraner unter seinen Sklaven eine Rebellion an...

Mit gigantischen Massenauftritten und aufwendigen Spezialeffekten überzeugt "Stargate" insbesondere Optik-Freaks. Anspruchsvolle Science-fiction-Fans mit einem Fable für stimmige Handlungen enttäuscht die unlogische Story. Wer allerdings auf gut abgemischtes Urgeknalle, gestochen scharfe Pyramiden und mäßig aufregende Action-Einlagen steht, greift bedenkenlos zu.

Stargate, NTSC, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, THX, AC-3, 119 Minuten, 50 US-Dollar, erhältlich bei Line Edition (Tel.: 07033/80237)



LASERDISC THE RIVER WILD



Bäumchen wechsle dich: Glänzte Meryl Streep bislang in anspruchsvollen Charakterrollen (mal von ihrem Auftritt in der bitterbösen Komödie "Death becomes her" abgesehen), schnürt sie in "The River Wild" erstmals die Action-Sandalen. Zum Geburtstag ihres neunjährigen Sohnes organisiert die ehemalige Wildwasser-Expertin eine spektakuläre Rafting-Tour. Unterwegs treffen sie zwei rundum sympathische Burschen, die fortan mitpaddeln. Doch schon bald entpuppt sich das Duo als psychopathisches Raubmord-Gesindel, und der Ernst des Lebens beginnt.

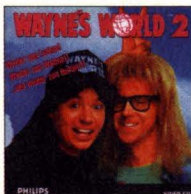
Hübsche Landschaftsaufnahmen, spritzige Wildwasser-Szenen, nette Story: Meryl Streep sowie die Co-Akteure Kevin Bacon und David Strathairn spielen überzeugend in einem grundsoliden Action-Streifen, der in prächtiger Bild- und Ton-Qualität auf Laserdisc gebannt wurde. Mit Surround-Effekten hat man zwar nur selten gespielt, dafür ist die Kanaltrennung vorzüglich.

The River Wild, NTSC, eine Laserdisc, CLV, Letterbox (2,35 zu 1), Dolby Surround, THX, 112 Minuten, 35 US-Dollar



VIDEO-CD

WAYNE'S WORLD 2



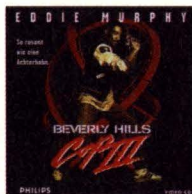
Schmalspur-Gags und recycelte Sprüche: Konnte man dem ersten Teil noch einen gewissen Originalitäts-Bonus zuweisen, schnarcht bei der Fortsetzung selbst der coolste MTV-Fan ein. Von wegen "excellent": Tia Carrere und der Gastauftritt von Kim Basinger in allen Ehren, aber derart niveauloser US-Klamauk erinnert fast schon an den neuzeitlichen Klospül-Humor von Helge Schneider. Die Bildqualität ist ordentlich.

Wayne's World 2, PAL, zwei Video-CDs, ab 6 Jahren, Vollbild, Dolby Surround, 91 Minuten, ca. 40 Mark



VIDEO-CD

BEVERLY HILLS COP 3



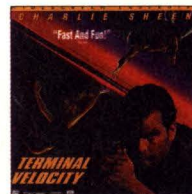
Plappermaul Axel Foley verschlägt's (hoffentlich) zum letzten Mal nach Beverly Hills. Im Vergnügungspark Wonderland geht nichts mit rechten Dingen zu: Menschen verschwinden auf mysteriöse Weise und auch Axel kommt bei seinen Ermittlungen in Lebensgefahr. Bis zum Showdown im Wunderpark reiht sich ein mäßiger Gag an den nächsten, lediglich ein paar gute Stunts heitern den Zuseher auf. Die Bildqualität ist ordentlich.

Beverly Hills Cop 3, PAL, zwei Video-CDs, ab 16 Jahren, Vollbild, Dolby Surround, 100 Minuten, ca. 50 Mark



LASERDISC

TERMINAL VELOCITY



Der draufgängerische Fallschirmspringer Charlie Sheen und die KGB-Spionin Nastassja Kinski liefern sich einen actionreichen Fight mit der russischen Mafia. Stunts & Tricktechnik des effektgespickten Action-Thrillers sind hervorragend (insbesondere die Flieger-Szenen), die Story gar nicht mal so langweilig. Das THX-Logo prangt zurecht auf der Laserdisc und lässt die zahlreichen Surround-Effekte punktgenau materialisieren.

Terminal Velocity, NTSC, eine Laserdisc, CLV, Letterbox (2,35 zu 1), Dolby Surround, THX, 102 Minuten, 35 US-Dollar



LAST RESORT

500 MARK KÖNNT IHR EUCH
VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM
„TIP DES MONATS“ WÄHLEN.

WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS
(BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT
SEINER BANKVERBINDUNG. WER KARTEN ZEICHNEN MÖCHTE,
BENUTZT BITTE NUR WEISSES PAPIER. UNSERE ADRESSE LAUTET:

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH - MAN!AC - „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 - 86415 MERING

PITFALL

Obwohl wir Euch schon in MAN!AC 4/95 ein paar Cheats zum
"Mayan Adventure" verraten haben, sind wir nochmal in die
hinterste Ecke unserer Tips-Datenbank vorgedrungen und
haben alle bekannten Cheats auf den Monitor gezerrt.



Wollt Ihr die Uralt-
Fassung vom Atari
VCS 2600 spielen,
drückt Ihr $\blacktriangleleft$,
26 mal Button A
und nochmal $\blacktriangleleft$.



Die Levelanwahl
funktioniert ebenfalls
im Titelbild, indem Ihr
die Knöpfe X,
SELECT, A, SELECT, Y,
A, X, SELECT drückt.



Wer im zweiten
Wald beginnen will,
gibt die Kombination
A, X, A, Y, A, X,
SELECT, SELECT,
START ein.



2600-Version:
 $\blacktriangleleft$ 26 x A $\blacktriangleleft$



Unendlich viele Continues:
C C C C $\blacktriangleleft$ A $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleleft$



Super Speed:
B A $\blacktriangleleft$ C $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleleft$



Levelanwahl:
B $\blacktriangleleft$ A $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleleft$ B $\blacktriangleleft$ A $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleleft$ A



9 Leben:
 $\blacktriangleleft$ A $\blacktriangleleft$ B $\blacktriangleleft$ A B $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleleft$



Credits:
C $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleleft$ C $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleleft$ C $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleleft$

CANNON FODDER



Frank Schneider aus Frankfurt freut sich über jeden Sieg, den er bei "Cannon Fodder" davonträgt. Damit Ihr auch in den Genuß der späten Missionen kommt, hat er uns seine Paßwörter geschickt.

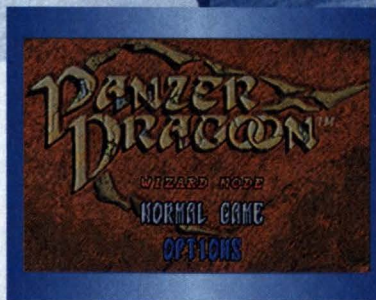
Mission 2	BCBCY
Mission 3	SCSDX
Mission 4	CDBGW
Mission 5	NDSHN
Mission 6	DGLHK
Mission 7	BGPKB
Mission 8	GHBKS
Mission 9	XHYGP
Mission 10	ZKDHH
Mission 11	ZKWGT
Mission 12	CLDGL
Mission 13	RLWCL
Mission 14	CNHCK
Mission 15	SNSCP
Mission 16	--B--
Mission 17	BPYRC
Mission 18	KRDSB
Mission 19	WRWRY
Mission 20	BSDSS
Mission 21	XSWRY
Mission 22	YUJYB
Mission 23	GWZED
Mission 24	HGPNF
Mission 25	MMUIE

BUBSY



Ist die Katze gesund, freut sich der Mensch: Die vollständige Code-Palette zu Bubsy spannendem Jaguar-Abenteuer überreichte uns Katzenfreund Stefan Rehm aus Berlin.

Level 3	458227
Level 4	958936
Level 5	739294
Level 6	184732
Level 7	812615
Level 8	781367
Level 9	126712
Level 10	236721
Level 11	673167
Level 12	792323
Level 13	672328
Level 14	782389
Level 15	672345



PANZER DRAGOON



Schaltet Ihr den geheimen "Wizard Mode" ein, fliegt Ihr nicht nur schneller durch die Fantasy-Welt von "Panzer Dragoon", es wird auch schwieriger, den einfallsreichen Gegnern Paroli zu bieten. Wenn Ihr im Titelbild die Kombination von Roland Melz aus Pforzheim eingibt, erscheint über dem Schriftzug "Normal Game" dieser "Wizard Mode".

L R L R

SHOCKWAVE: INVASION EARTH



Genau wie bei Electronic Arts' erster "Shockwave"-CD, lassen sich auch die zusätzlichen "Invasion"-Missions mit Cheats spielen. Die Kombinationen wurden im Gegensatz zum ersten Teil allerdings leicht modifiziert. Zuerst gebt Ihr im Pause-Modus die Button-Folge B, A, C, C, A, A und X ein, dann funktionieren die folgenden Tricks:

Super Laser

A A B A C A X

Smart Bomb

A C A B A A C A A X

Unverwundbarkeit

A B A C A B A X

Raketen sofort nachladen

C A A B A X

STARBLADE



Ohne Dauerfeuer gegen die außerirdischen Invasoren zu bestehen, ist nicht jedermanns Sache. Wenn Ihr keinen Joystick mit Rapid-Fire-Option habt, gebt Ihr im Titelbild A, A, B, B, C, C ein. Gelingt's Euch trotzdem nicht, den Aliens Einhalt zu gebieten, schaltet Ihr den "Free Play"-Modus ein. Dazu drückt Ihr im Titelbild A, B, C, . So kommt Ihr ohne Probleme bis zum Commander-Jäger.

A A B B C C
 A B C

NEED FOR SPEED



Bereits in MANIAC 4/95 haben wir einen von Steffen Gerlachs hilfreichen Tips abgedruckt. Diesmal verrät er Euch, wie Ihr eine vierte Perspektive anwählt. Sucht Euch eine Strecke aus und drückt auf dem zweiten Joypad L, A und gleichzeitig. Drückt nochmal nach , damit der Tacho verschwindet, beim dritten Mal macht sich der Rückspiegel aus dem Staub.

L + A +

AFTERBURNER



Sobald der SEGA-Schriftzug erscheint, drückt Ihr A, C und START auf dem zweiten Joypad. Hört Ihr eine Stimme, könnt Ihr im Titelbild A, B, C und START drücken, damit ein geheimer Option-Screen erscheint!

2. Pad: A + C + START

1. Pad: A + B + C + START

STAR WARS



Wenn Ihr einen 6-Button-Controller zur Hand habt, könnt Ihr die folgenden drei Cheats irgendwann im Pause-Modus eingeben:

Timer zurücksetzen

A C

Timer anhalten

B B

Sound-Test

A C

SUPER RETURN OF THE JEDI



Jetzt hat das Imperium keine Chance mehr: Gebt Ihr im Titelbild A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y ein und hört ein Geräusch, spielt Ihr die seitlich scrollenden Levels mit unendlichen vielen Thermal-Detonatoren und der Spielfigur Eurer Wahl. Drückt Ihr während des Spiels die Buttons B und START gleichzeitig, überspringt Ihr den Level. Funktioniert das Cheat nicht beim ersten Mal, müßt Ihr das Gerät ausschalten.

A A B B X X Y Y A B X Y A B X Y
B + START

PUZZLE BOBBLE



Im Gegensatz zur Neo-Geo-Fassung bietet das Super-Nintendo-"Puzzle Bobble" ganze 100 Levels. Einen Auszug der Paßwortliste haben wir für Euch zusammengetragen.

Round 10	ZK7P6Z
Round 15	DFJM6Z
Round 20	FF3L7D
Round 25	N!4NB7
Round 30	R#\$73Q
Round 35	QB\$922
Round 40	BQCONL
Round 45	H#MD!#
Round 50	5G\$4CW
Round 55	W56Q!L
Round 60	!VHJGO
Round 65	9CQQLL
Round 70	OPD4W4
Round 75	!OT#SS
Round 80	O72WH2
Round 85	NWS9R9
Round 90	B!G2OB
Round 95	SKRNS#
Round 100	HB?SL5

BALLZ



Die folgenden Joypadkombinationen geben Euch die Möglichkeit, drei verschiedene Belts anzuwählen. Damit's funktioniert, gebt Ihr sie im Titelbild ein.

Red Belt: A ➡ ➡ B B B C ⬅ ⬅
Green Belt: A A ➡ C B A ➡ ➡ ➡
Blue Belt: A B ➡ ➡ ➡ ➡ ➡ ➡ ➡

KIRBY'S AVALANCE



Der "Columns"-Verschnitt rund um Nintendos Superstar Kirby ist zur Zeit zwar nur als Import-Version erhältlich, soll aber auch in Deutschland erscheinen. Den Import-Freunden verraten wir vorab, wie sie ein geheimes Optionsmenü finden: Während des Spiels haltet Ihr auf dem zweiten Pad A, B, X und Y gedrückt. Betätigt nun Reset, damit im Modeselect-Screen eine neue Option erscheint.

A + B + X + Y, RESET



CLAYFIGHTER 2



Zwei versteckte Spielfiguren und einen Speed-Code haben die Interplay-Designer im zweiten Knetmännchen-Prügler versteckt. Um Jack anzuwählen, haltet Ihr im Menü-Bildschirm ➡ gedrückt und betätigt X, A, R, R, Y, A. Für Dr. Peel-good haltet Ihr ➡ gedrückt und betätigt B, Y, Y, A, Y. Der Speed-Code funktioniert nur im Turnier: Wenn sich zwei Computergegner gegenüberstehen, fällt Euch schon auf, wie schnell das Spiel abläuft. Zur Halbzeit des Fights drückt Ihr RESET, danach ist Speed "10" eingestellt.

➡ + X A R R Y A
➡ + B Y Y A Y

SPACE HARRIER



Um im Arcade-Modus anzutreten (nach einem Lebensverlust beginnt Ihr an der gleichen Stelle wieder), haltet Ihr während des SEGA-Logos die Buttons A und C auf dem zweiten Joypad gedrückt und betätigt START

2. Pad: A + C + START

SUPER BOMBERMAN 3



Fritz Schober aus Bergisch Gladbach – der Heimat unseres Tips-Experten Andreas – hat uns seine gesammelten Codes zum aktuellen "Bomberman" geschickt.

Level 1	Boss
9486 4332 3306	2280
Level 2	Boss
6408 5862 4636 7938	6912
Level 3	Boss
9438 8412 7386 5880	4854
Level 4	Boss
8916 7890 5360 3309	6411
Level 5	Boss
5865 8967 2787 9473	2301

ROAD RASH 3



Beim dritten "Road Rash" könnt Ihr Euch 13 verschiedene Maschinen kaufen. Hier die Paßwörter aller Bikes – gestartet wird jeweils im ersten Level.

Rat Bikes

Corsair 4000 (45 hp)	AK01	12HK
Kamakazi 250 (50 hp)	MK00	15H2
Banzai 450 (60 hp)	GG01	17HL
Ratzu 600 (75 hp)	EG00	10HN

Sport Bikes

Siletto 600 (75 hp)	AG01	1AH0
Perro 250 (75 hp)	GC00	10HS
Diablo 750 (90 hp)	0100	1GHB
DMG 1000 (120 hp)	AG01	1IHO

Super Bikes

Corsair Boon (100 hp)	M221	1LH1
Kamakazi 750N (120 hp)	EQ01	1NHH
Banzai 750 1100 (140 hp)	QC00	10HF
Stiletto 800N (140 hp)	0220	1RGI
Diablo 1000N (160 hp)	CG00	1THC

STAR FLEET ACADEMY



Ihr wollt eine tolle Endsequenz sehen und schreckt auch vor schwierigen Cheats nicht zurück? Also los: Geht in den Paßwort-Screen und drückt X, X, X, A, L, A, R, Y, A, R, A, A. Sofort danach drückt Ihr die Buttons L, R und SELECT und haltet sie gedrückt. Jetzt betätigt Ihr X, Y, X, Y, A, B, A und B, laßt L, R und SELECT los und drückt erneut auf SELECT. Im folgenden Bildschirm wählt Ihr die zweite Option von links (Insignia) und betätigt START. Wenn Ihr eine kleine Überraschung erleben wollt, macht Ihr folgendes: Hört Euch an, was Ihr zu tun habt und wählt die dritte Option von links (Euer Schiff). Als James T. Kirk erscheint Ihr auf der Brücke der Enterprise. Zu guter letzt wählt Ihr die Option "Choise A" und navigiert das Schiff in die neutrale Zone (Koordinaten 014.021) zum Kobayashi-Maru-Test. Sobald die Klingonen angreifen, begrüßt Ihr sie freundlich und wartet, was passiert...

X X X A L A R Y A R A A
X Y X Y A B A B

NEXT 8 TIME

MANIAC NO. 8 ERSCHEINT AM 12.7.95

KONAMI DECKT DIE KARTEN AUF

Auch in diesem Jahr machen wir einem der weltweit wichtigsten Spieleentwickler unsere Aufwartung: Wir stellen Euch die 32-Bit-Palette von Konami vor, präsentieren den "Snatcher"-Nachfolger "Policenauts" und begleiten Simon Belmont in sein größtes Abenteuer, "Castlevania X" für das Super Nintendo.

MIT WITZ & WURM: EARTHWORM JIM 2

An dieser MANIAC ist der tolle Wurm haarscharf vorbeigehüpft. Dafür wird er uns im nächsten Monat nicht entkommen. Besucht mit uns die verrücktesten Level und fantastische Bonusrunden. Nur Tierfreunde sollten den Bericht gnädig übersehen...

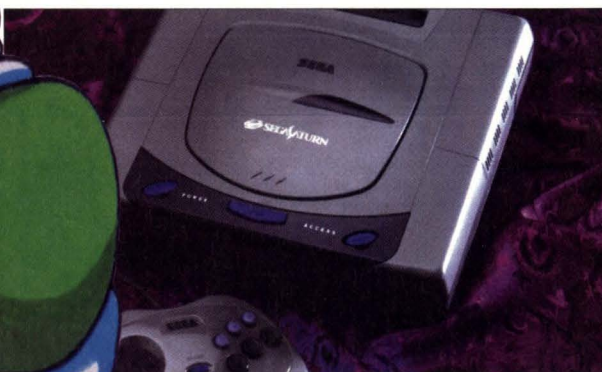


ENTWICKLUNGSLAND?

Spieleentwicklung in Deutschland – ein heikles Thema. Auf der Suche nach heißen 32-Bit-Produktionen besuchen wir Softgold, Neon und Kaikos Frank Matzke (den grinsenden Gnom auf dem Bild links).

32-BIT-REPORT: CHIP-VERGLEICH

Die Technik von Saturn und Playstation, 3DO und Jaguar ist ausgelotet und auch das Ultra 64 keine Unbekannte mehr. Wir vergleichen die Hardware, klären den Nebel der MIPS und MFLOPS und verraten Euch, worauf es bei einer Next-Generation-Konsole ankommt.



BIG MOUTH

Wie gut ist die Ultra-64-Grafik wirklich? Nintendo verspricht mittlerweile eine Bildschirm-Auflösung von 1024 x 768 Pixeln (das ist höher als der Super-VGA-Standard eines modernen PCs) und 32-Bit-True-Color-Farbtiefe. Als Ausgänge soll das Ultra 64 einen Antennenanschluß, RGB, S-Video und Composite Video besitzen sowie (über einen speziellen Adapter) zum technisch überlegenen, aber glücklosen HDTV-Standard kompatibel sein. Die neuesten Gerüchte zum Thema Ultra-64-Speichermedium (Was kommt nach dem Modul?) dürfen wir Euch leider noch nicht verraten – lest dazu Teil 3 unseres Next-Generation-Reports in der nächsten MANIAC.

Ungezähmt
und
abgefahren!

unrally

Nur für
Super
Nintendo®



Die
Unicycles sind

blitzschnell, wild und ungabä-
digt: Beschleunigen, was das Rad aushält. Ab
geht's über Eis und Leim. Gigantische Stunts von
gefährlichen Rampen und im Turbospeed durch die Half-

Pipe. Das ist noch nichts gegen
den Salto Pedale, den Roll und den
Twist mit Deinem Unicycle. Gönn Dir

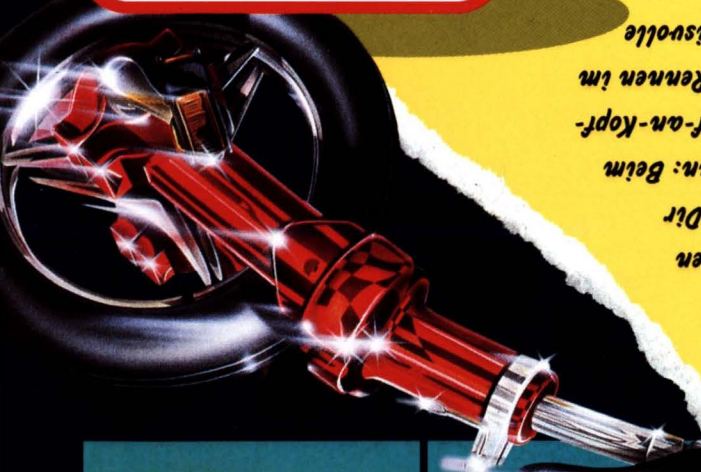
den ultimativen Jump 'n' Race-Fun: Beim
Rennen auf Zeit, beim heißen Kopf-an-Kopf-
Rennen oder beim Profi-Gruppen-Rennen im
Turnier-Modus! Finde das geheimnisvolle

Geisterrad und werde zum

Champion of the Universe! Mit baste-
riegerstütztem Speicher und genialer
3-D-Animation von Silicon Graphics.



Nintendo®
Have more fun!



© 1994 Nintendo/DMA Design.
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1995 Nintendo Co., Ltd.

MAKE MY DAY

(DIRTY HARRY)

Note 2+ (Total! 4/95)
„Tolle Grafiken, klasse Ideen
und gute Spielbarkeit.“

Demons Crest

Das Königreich der Dämonen gerät völlig aus den Fugen: Sechs Edelsteine mit unvorstellbarer Macht sind verschwunden. Wenn Du Sie findest und wieder zusammenführst, erlangst Du die absolute Herrschaft.

X-Men

Das Wahnsinnsspiel zur beliebtesten Comicserie der Welt: Du mußt den irren Mutanten „Apocalypse“ ausschalten, um die Welt vor einer Katastrophe zu retten. Das X-Men-Team mit Cyclops, Gambit, Psylocke, Beast und Wolverine hilft Dir dabei - mit abgefahrenen Fähigkeiten und genialen „Specialmoves“.

Demon's Crest

Super NES

X-MEN

Super NES

Der Arcade Smash Hit
nun auf Super Nintendo.
Von den Entwicklern von
Streetfighter 2.

avalon
vertriebs
gmbh

CAPCOM

MAKE MY DAY

(DIRTY HARRY)

Note 2+ (Total! 4/95)
„Tolle Grafiken, klasse Ideen
und gute Spielbarkeit.“

Demons Crest

Das Königreich der Dämonen gerät völlig aus den Fugen: Sechs Edelsteine mit unvorstellbarer Macht sind verschwunden. Wenn Du Sie findest und wieder zusammenführst, erlangst Du die absolute Herrschaft.

X-Men

Das Wahnsinnsspiel zur beliebtesten Comicserie der Welt: Du mußt den irren Mutanten „Apocalypse“ ausschalten, um die Welt vor einer Katastrophe zu retten. Das X-Men-Team mit Cyclops, Gambit, Psylocke, Beast und Wolverine hilft Dir dabei - mit abgefahrenen Fähigkeiten und genialen „Specialmoves“.

Demon's Crest

Super NES

X-MEN

Super NES

Der Arcade Smash Hit
nun auf Super Nintendo.
Von den Entwicklern von
Streetfighter 2.

avalon
vertriebs
GmbH

CAPCOM

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Die größte Spieleshows der Welt

ALLE HITS

KILLER INSTINCT (SNES)



BALLBLAZER X (PS)



DONKEY KONG COUNTRY 2



EARTHWORM JIM 2



COOL SPOT 2



CASTLEVANIA X (SNES)



95 96



Ultra 64



KOMBAT 3