

MANIAC

JUBILÄUM SAUSGABE

Power-Spiele für die
**Play-
station**

Loaded • Striker • Resident Evil
Prime Goal EX • Actua Soccer

Take off zum
**Sega
Saturn**

Axe: The Duel • Virtua Hang-On
Twin Bee • Sega Rally • Virtua Cop

 Jeder **Test** ein
Treffer

7% Spot goes to Hollywood
6% Earthworm Jim 2
7% Diddy's Kong Quest
7% Secret of Evermore
7% Weaponlord
1% Mechwarrior 3050
7% Donald Duck



SPIELEKOMPETENZ UND CHAOS:
2 JAHRE MANIAC



'DIES ist das beste Videospiel aller Zeiten'

sagt Robert Zengerle,
Redakteur VIDEO Games



Jetzt zum
Mitnehmen!
Erhältlich für
Game Boy und
Game Gear.

**EARTHWORM
JIM™**



Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™



KÜHE IM WELTRAUM

Coming-Out eines Herdentieres: Seit wir vor zwei Jahren eine vorwitzige Kuh im Hintergrund von "Gunstar Heroes" (und kurz darauf in "Raiden") entdeckten, haben die Wiederkäufer Konsolen-Karriere gemacht. Aus dem Symbol für geistige Beschränktheit und opportunen Lebensstil wurde ein Zeichen für Coolheit, selbst unter extremsten Bedingungen. In diesem Heft findet Ihr gleich zwei Spiele, die den ehemaligen Videospiel-Outsider zum Star machen: "Earthworm Jim 2" (Test auf Seite 80) und "Super Skidmarks" (Seite 47), aus dem wir nebenstehendes Motiv entnahmen.

Zum letzten Heft: Unser provokantes Editorial "Gib'ts ein Leben nach 16-Bit?" wurde auch in der Nintendo-Chef-etage gelesen. Der Marktführer konnte unsere Einschätzung nicht teilen, tagelang glühten die Telefone und Faxgeräte. Grundsätzlich bestehen zwischen Nintendos Markt-

anschauung und der unsrigen nur geringe Unterschiede. Daß wir Nintendos Strategie, den Kunden nicht im Stich zu lassen, sondern ihn sechs Jahre nach der Markteinführung mit konkurrenzloser Software zu versorgen, für fair und vorausschauend halten, haben wir wiederholt geschrieben. Auch die Bewertungen für die Nintendo-Weihnachtsspiele sprechen eine klare Sprache. Von "allen guten Spielen" verlassen ist das Super Nintendo somit nicht. Tatsache bleibt jedoch, daß gut 70 Prozent aller Fremdanbieter das Mega-Drive- und Super-NES-

Geschäft schleifen lassen und sich in erster Linie um 32-Bit-Systeme kümmern.

Daß unsere Aussage kontrovers gemeint war, versuchten wir mit Gunter Hansens "Yoshi"-Cartoon (Mario hüpf über die 32-Bit-Konsolen zu neuen Ufern) auf der gleichen Seite präventiv zu klären. Lassen wir den 16-Bit-Marktführer selbst zu Wort kommen: Auf Seite 16 verrät Nintendos Marketing-Chef Werner Rudolph, wie seine Firma Gegenwart und Zukunft des Spielmarktes sieht.



Neuer Mann an Bord der MAN!AC: Seit dieser Ausgabe verstärkt Tobias Hartlehnert unser Inhouse-Testteam. Tobias, Ex-Informatikstudent, Computer- & Videospielexperte und WWW-Programmierer, schrieb u.a. die Tests zu "EW Jim 2", "Super Skidmarks" und "D". Sein Portrait wurde unseren Meinungsgesichtern leider noch nicht angepaßt und findet sich deshalb erst in der nächsten MAN!AC. Doch schon jetzt treibt der Präzisions-Freak die Chefredaktion mit seinem Killer-Gedächtnis in den Wahnsinn: Noch nach Tagen erinnert er sich an den genauen Wortlaut einer Martin- und Winnie-Order – Aufträge, die nicht im logischen Wortlaut eines Assembler-Programmes gehalten sind, treffen bei Tobias auf Kritik oder gar Protest. Die MAN!AC-Bosse rächen sich mit dezentem Spott zu Tobias' jüngster Vergangenheit – seinen Amiga hält der Jung-MAN!AC noch immer in Ehren.



JAHRE

MAN!AC

NEWS

- 12 Virtua Cop auf Sega Saturn**
Exklusiv: Sega zückt die Automatik und jagt virtuelle Schwerverbrecher durch eine Polygon-Metropole.
- 6 Gremlin Graphics: Blick ins Entwicklungslabor**
360°-Action mit "Loaded", Finesse mit "Actua Soccer"
- 8 Resident Evil: Playstation-Grusical von Capcom**
- 10 Pinocchio**
Disney's Cartoon-Klassiker jetzt auf dem Super NES
- 14 Sega Rally & Virtua Fighter 2**
Der neueste Stand der beiden Saturn-Highlights
- 16 Talk-Show: Werner Rudolph (Nintendo)**
- 18 Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte**
Fantasy-Schlachten in 3D: Erster Blick auf das Strategieepos
- 20 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiel**

IMPORT-TESTS

- | | | | |
|---|--|--|---|
| 
40
Axe: The Duel | 
30
Exector | 
32
Hermie Hopperhead | 
30
Metal Jacket |
| 
28
Prime Goal EX | 
36
Romance of the... | 
28
Toukon Retsuden | 
34
Twin Bee Deluxe |

FEATURES

- 22 2 Jahre MAN!AC**
Zwölf weitere Monate im Videospielrausch: Ein indiskreter Blick hinter die Cybermedia-Kulissen.

MEDIEN

- 100 Frankfurter Buchmesse**
Digitale Medien: Die Verlagsbranche setzt auf CD-ROM und Publikationen im World Wide Web.
- 98 Asian Cinema: Eastern, Animes & Mangas**
- 101 Reisende im Datenstrom: Kunst und Grafik im WWW**
- 102 Laser Cinema: Video-CDs & Laserdiscs**

RUBRIKEN

- 103 Last Resort**
Tip des Monats: "Killer Instinct"
- 3 Editorial**
- 15 Sega-Wettbewerb**
- 27 Abo-Anzeige**
- 94 Leserbrief**
- 95 Impressum**
- 95 Inseratenverzeichnis**
- 96 Replay: Master System**
- 106 Vorschau**

22

Happy Birthday:
Die MAN!AC-Redaktion blickt auf die
vergangenen zwölf Monate zurück.



14

Deutschland-Premiere: "Sega Rally" könnt
Ihr auf dem Saturn auch im Zwei-Spieler-
Modus mit Split-Screen genießen.



8

Capcom sagt den Prügelhelden leise
servus und beordert einen mysteriösen
Einzelkämpfer zur Playstation-Visite.

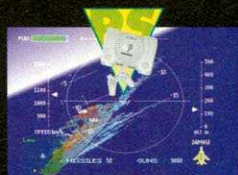


6

Totale Playstation-Action: Gremlin schickt
eine Handvoll schwerbewaffneter Söldner
in monsterüberflutete Dungeons.

PRESENTS

TESTS



90 Air Combat



72 Bladeforce



87 Cyberspeed



82 D



78 Daedalus Encounter



74 Donald Duck in Maui Mallard



48 Donkey Kong Country 2



80 Earthworm Jim 2



60 FIFA '96



69 Joe & Mac 3



50 Kolibri



88 Mechwarrior 3050



68 Myst



68 Myst



44 NHL All-Star Hockey



71 Philosoma



85 Pitfall



70 Scramble Cobra



42 Secret of Evermore



90 Shinobi X



64 Spot goes to Hollywood



89 Starblade alpha



86 Striker



86 Striker



47 Super Skidmarks



84 Tekken



85 Total Eclipse Turbo



83 Urban Strike



92 Vectorman



59 Virtua Fighter



91 VR Troopers



46 Weaponlord



76 Wing Arms



62 WWF Wrestlemania



79 Zoop

SPRITE-RANDALE IN R

Softgold-Partner Gremlin Interactive hat sich auf 32-Bit vorbereitet: "Loaded" soll Baller-Fans ans Joypad fesseln.

Rauchende Gewehrmündungen, Laser-Kreuzfeuer und bildschirmerschütternde Detonationen – gehören diese Action-Elemente der 16-Bit-Vergangenheit an? Die bislang erhältlichen Next Generation-Highlights beschränken sich auf rasende Polygone und 3D-Prügler. Erst mit "Loaded" erhalten Playstation-Besitzer einen Actiontitel mit klassischen Qualitäten: In der Rolle eines verrückten Endzeit-Kriegers wütet Ihr alleine oder gleichzeitig mit einem Kumpel durch die Schächte eines futuristischen Hochsicherheitsgefängnisses, einen Versorgungstunnel, spurtet über Friedhof und Schrottplatz zum Rechenzentrum, wo Obermotsz Fub auf Euch wartet.

Durch moderne Polygon-Technik

erblickt Ihr Wände, Säulen, Betten und Kisten in 3D und gewinnt so einen räumlichen Eindruck. Unter freiem Himmel erklimmt Euer Held Hügel oder steigt in Täler hinab. Das Abenteuer beginnt im Hochsicherheitstrakt einer Strafvollzugsanstalt: Mit einer eingeschmuggelten Knarre wollt Ihr Euch zum Ausgang der Festung durchballern und haltet dazu Ausschau nach vier Schlüsseln. Euer Weg führt durch schummrige Gänge mit unzähligen Zellen und durch die psychiatrische Abteilung. An riesigen Geschütztürmen vorbei schleicht Ihr dem Ausgang entgegen. Mit einem Auge auf dem eingebauten Radar findet Ihr versteckte Gänge, in denen Bonus-Punkte und Extra-Energie lagern. Doch Eure Knastkumpane sind nicht glücklich über die Befreiungsaktion und verteidigen

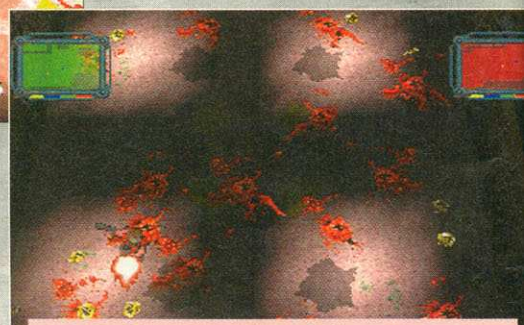
Als finsterner Monster-Türsteher feuert Ihr Raketen auf unschuldige Knastinsassen.



Trennt Ihr Euch im Zwei-Spieler-Modus vom Partner, zoomt die imaginäre Kamera auf einen größeren Ausschnitt. Kämpft Ihr zusammen, verkleinert sich die Ansicht.



Feuer frei aus allen Rohren: Laßt Ihr es mit schwerer Artillerie krachen...



... ist der Boden anschließend mit Körpereilen übersät. Kein angenehmer Anblick für Spieler mit sensiblen Magen.



Jeder Charakter fegt seine Gegner mit der eigenen Smart-Bomb vom Schirm.



Die Fliege ist zurück: Per Teleporter beamt Ihr Euch in versteckte Räume.

gen ihre Zellen: Mit einem ironischen "Piece"-Grunzen stürmen Euch bewaffnete Gangbanger, Glatzköpfe und Lebenslang-Zombies entgegen, feuern aus allen Rohren oder schlagen mit Gummiknüppel und Holzkeule auf Euch ein. Die Insassen einer Gummizelle hüpfen in Zwangsjacken hinter Euch

FUSSBALLER BETRETEN DIE POLYGONWELT

Wer lieber mit Sportlichkeit als mit roher Gewalt beeindruckt, spart auf Gremlins "Actua Soccer": In dem aufwendigen 3D-

Fußball steuert Ihr eines von 44 internationalen Teams über den Rasen. Mit den Feuer-tasten paßt Ihr über das Spielfeld, kickt

den Ball weit hinaus, wechselt den Spieler und dirigiert die Kame-



"Tooor!" – Nach jedem Treffer feiert Euer Team vor dem deprimierten Torwart.



In der Gummizelle bewacht ein gefesselter Gefangener einen sagenhaften Goldschatz.



Zu zweit habt Ihr nicht nur mehr Feuerkraft, die verschiedenen Waffen ergänzen sich auch im Gefecht.



Wer sucht, der findet: Vier Schlüssel müßt Ihr im Kerker aufspüren.

her und versuchen, Euch mit einem gewaltigen Headbut auszunocken. Glücklicherweise ist jede der sechs Spielfiguren mit

Flammenwerfer, Doppel-Colt, Raketenwerfer oder Laser gerüstet, die Ihr mit Waffen-Extras zu krassen Vernichtungsmaschinen ausbaut. Obendrein hat jeder Krieger Handgranaten in der Tasche, die in sekundenschnelle den gesamten Bildschirm in eine Todeszone verwandeln.

Jedes der 15 Levels ist wie ein Labyrinth

aufgebaut, das Ihr erst verlaßt, wenn Ihr eine bestimmte Aufgabe erfüllt habt: Ihr sucht vier Bauteile einer Bombe, um eine Laser-Barriere zu zerstören, sammelt Security-Karten und sucht in Geheimgängen nach einem defekten Gulli, der Euch ins nächste Stockwerk führt. Auf dem Weg zum Obermottz jagen Euch heulende Wachhunde, quiet-schende Kampfboter, bewaffnete Wachen oder gar rotierende Laser-Türme. In den Gängen und Hallen stehen unscheinbare Kisten herum, die bei einem Treffer explodieren und Euch – wir drücken die Daumen – Erste-Hilfe-Koffer, Munitionskisten, Goldstücke und Waffenzubehör freigeben.

Die 15 Labyrinth strotzen vor FX-Spiele-

reien: Laternen in rot, blau, grün, gelb und weiß erleuchten Schächte und Fieslinge, Explosionen erhehlen für kurze Zeit einen ganzen Raum, düstere Rauchwolken entsteigen der Mündung Eurer Waffe und verdecken für eine Weile die Sicht. Für satte Hardcore-Untermalung sorgt die Band "Pop will Eat Itself" mit quiet-schenden Gitarren und Knüppel-Schlagzeug.

Das Spielprinzip von "Gauntlet" mit einem gesunden Schuß Rätserei und einer Handvoll High-Tech-Effekten ist eine gesunde Mischung für jeden Baller-Fan: Wir warten gespannt auf die fertige Testversion. oe

Erst schießen, dann fragen: Die "Loaded"-Helden schleppen schwere Geschütze mit sich herum.



Mit der "Replay"-Funktion spult Ihr per Icon-Menü durch die schönsten Spielszenen.

ra. Sieben verschiedene Perspektiven halten den Ball immer im Blickfeld, die Spieler

hechten, stolpern und sliden dank Motion-Capture-Technik wie Ihre Real-Vorbilder durch das Stadion: Fußballstar Chris Woods posierte vor den Sensoren. Mit der einge-

bauten Digi-Kamera holt Ihr die schönsten Pässe, souveränsten Tore, umstrittensten Solo-Vormärsche und gemeinsten Fouls noch einmal auf den Bildschirm oder lernt aus Euren Fehlern für kommende Turniere.

Im Lärm der jubelnden Zuschauer-Massen sorgt der englische Star-Kommentator Barry Davies für authentischen Live-Report: Über 4000 Namen und Sprüche hat er im Tonstudio auf CD gebannt.

Greg Ballard, President von Capcom Entertainment: "Ich glaube, daß Resident Evil mit Sicherheit das radikalste Spiel seit Street Fighter ist. So etwas hat es noch nicht gegeben."

Habt Ihr die Mutterspinne erledigt, entspringen dem Kadaver giftige Tochterexemplare.

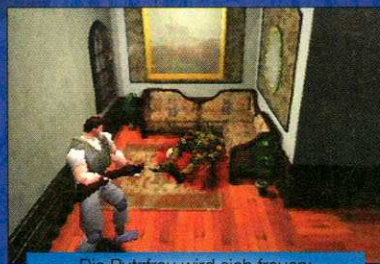


Das Virus macht auch vor Vögeln nicht halt – hoffentlich geht Euch jetzt die Munition nicht aus



RENTNER RAUS

Playstation-Besitzer warten gespannt auf Capcoms explosive Mischung aus "Black Hawk"-Action und "Alone in the Dark"-Ambiente.



Die Putzfrau wird sich freuen: Der neue Teppichboden wird von einem Opfer dunkelrot gefärbt.

Der japanische Automatenprofi Capcom hat eingesehen, daß mit weiteren Folgen der "Street Fighter"-Serie keine Verkaufsrekorde gebrochen werden. Statt dessen stürzen sich die Entwickler der **US-Abteilung** auf die neue Sony-Hardware und zaubern für "Resident Evil" weiche Polygon-Texturen und speicherfressende Raytracing-Optiken. In einem abgelegenen Landhaus im Westen Amerikas geschehen frag-

würdige Dinge: Ein Team von Genforschern experimentiert im Auftrag der Regierung mit gefährlichen Viren. Bei der Manipulation entsteht ein aggressiver Erreger, der sich unbemerkt ausbreitet. Die befallenen Opfer verwandeln sich allmählich in Zombies und haben eine schlechte Angewohnheit: Hunger nach Menschenfleisch. Zu allem Überfluß bricht die gesamte Kommunikation mit dem geheimen Stützpunkt ab – jetzt müßt Ihr die Gensuppe auslöffeln. In der Rolle von Chris Redfield, einem ausgebufften Agenten, macht Ihr Euch auf die Suche nach überlebenden Wissenschaftlern und einem versteckten Helikopter, um dem Horror zu entfliehen.

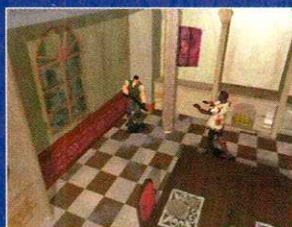
Wie in den "Alone in the Dark"-Spielen seht Ihr Euren Polygon-Recken aus der Sicht einer dritten Person in einer gerenderten und komplett mit Texturen belegten 3D-Welt. Die Umgebung ist dabei statisch, während Eurer Held und die Monster animiert durch die Hallen des Landhauses geistern. Die virtuelle Kamera wechselt die Einstellung,

sobald Ihr an den Bildschirmrand gelangt oder die Programmierer einen Perspektivenwechsel vorgesehen haben. Der Inszenierung soll dadurch mehr Kino-Flair verliehen werden. Wenn es an zwei benachbarten Blickwinkeln zum Kampf kommt, führt die flexible Kamera aber zu ständigen Schnitten. In der Vorabversion konnte man ein Schrotgewehr von der Wand nehmen und den Fleischfressern eins auf den faulenden Pelz brennen. Das fertige Spiel soll zahlreiche Gegen-

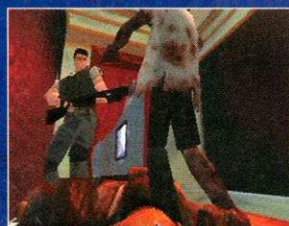
stände enthalten, mit denen Ihr Kombinationsrätsel löst und verschlossene Türen öffnet. Auch das Arsenal an Verteidigungswaffen wird noch vergrößert: Bazookas, Kettensägen und Äxte machen den schleimigen Untoten den Gar aus. Bildschirmtexte wird's nicht viele geben, dafür müßt Ihr die Umgebung ausgiebig durchsuchen. Das Herausragende an "Resident Evil" ist weniger die Hintergrundgeschichte oder der Spielverlauf. Dafür haben sich Grafiker und Sound-Leute von Capcom mächtig ins Zeug gelegt und

die 32-Bit Hardware ins Schwitzen gebracht. Die Kreaturen kriechen aufwendig gerendert und flüssig animiert durch die Hallen. Beeindruckende Monster sind mit viel Liebe zum Detail konzipiert: Mannshohe Spinnen zerfallen zu kleineren Exemplaren, aufdringliche Raben schlagen elegant mit den Flügeln. Die meisten Feinde streckt Ihr mit zwei Schüssen nieder. Geht Euch die Munition aus, müßt Ihr Euch nicht mit bloßen Händen verteidigen – ein Küchenmesser leistet beim Überlebenskampf ebenso gute Dienste.

In der Vorabversion gab's einen sakralen Soundtrack zu hören, der die beklemmende Atmosphäre gut unterstreicht. Dazu heulen die Monster wie in einem B-Horrorfilm, Zombie-Schlürfen läßt Euch erschauern. Nicht nur die Präsentation von "Resident Evil" ist ansprechend, auch die Steuerung ist um einiges besser als bei der Infogrames-Trilogie, so daß der Spielspaß nicht zu kurz kommt. Actionverliebte Playstation-Besitzer sollten sich den Titel auf jeden Fall vormerken. *tb*



In der Halle des Landhauses greifen die Zombies von allen Seiten an – da rollen Köpfe...



In den Gängen spritzt das Pixelblut – eine Deutschland-Veröffentlichung halten wir für unwahrscheinlich

18 % aller Väter kriegen
regelmäßig eine gepfiffen.*



BORSCH, STENGEL & PARTNER

*nach einer nicht repräsentativen Umfrage.

Goal Storm. Wenn Du Dir den vollen
Spaß reinpfeifen willst.



Goal Storm. Nix für Pfeifen.

Boah ey, echt easy! Goal Storm, das erste Polygon-
Fußballspiel für die Playstation, ist so stürmisch, da
fliegt Dir die Kappe weg. Flanken in 32 Bit. Dribblings in
3D. Mega-Zoom-Kopfbälle. Mittendrin-Fallrückzieher.

Alles da, alles echt realistisch. Und alles in drei
abgefahrenen Kamera-Perspektiven. Ab zum Händler,
pfeif's Dir rein!



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

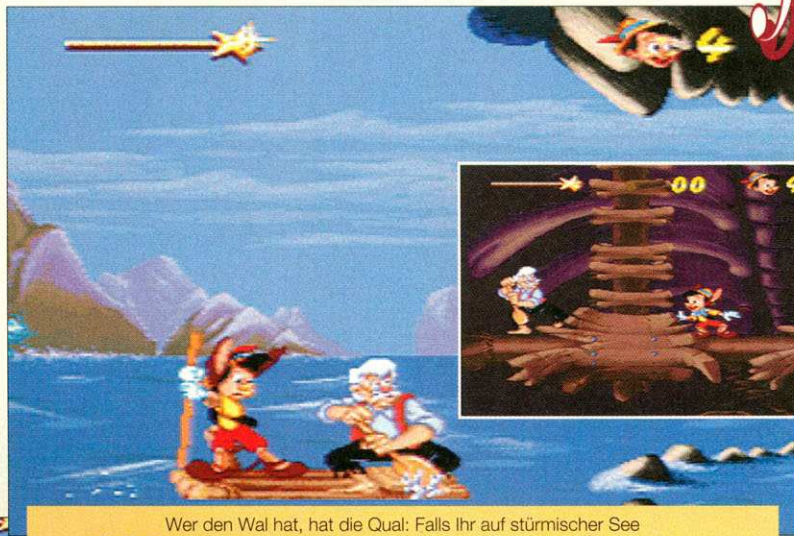
PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of KONAMI Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI Videospiele gibt es für Super Nintendo, Gameboy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega CD, Sega Mega Drive, Game Gear und Sony PlayStation.

Marionette auf Flucht

Pinocchio, hölzerner Held aus Literatur, TV und Walt Disney-Filmen, lässt die Glieder jetzt auch auf dem Super Nintendo klappern.

Die Levels halten sich an die Zeichentrickvorlage: Mit einem Bilderbuch werden die Abschnitte inhaltlich miteinander verbunden.

Als die MAN!AC-Redakteure noch den Laufstall unsicher machten und ihre Umwelt mit der Rassel terrorisierten, hatte Pinocchio schon seine eigene Cartoon-Serie. In den 70er- und 80er-Jahren begeistern unzähligen Pinocchio-Fan-Artikeln wie Bettbezüge oder Federmäppchen. Jetzt möchte sich die telegene Marionette auch mit den Super-Nintendo-Fans anfreunden. Nachdem rabiate Helden wie "He-Man" und die "Saber Raiders" den naiven Tolpatsch aus dem Nachmittagsprogramm gedrängt haben, erinnern wir Euch kurz an die Geschichte: Der einsame Schreinermeister Geppetto betet Nacht für Nacht um einen Sohn. Diesen schenkt ihm aber keine irdische Frau, sondern eine gute Fee, die Geppettos selbst-geschnittener Marionette Pinocchio magisches Leben einhaucht. Geppetto schickt seinen Sprößling sogleich in die Schule, damit aus dem Lauser ein gelehrter Mann wird. Doch Pinocchio reißt aus, um die Welt auf eigene Faust zu erkunden: In seinen zahlreichen Abenteuern geht



Wer den Wal hat, hat die Qual: Falls Ihr auf stürmischer See vom Riesen verschluckt werdet, müßt Ihr in dessen Magen ein Feuer entfachen.



Auf der Flucht vor dem Wal weicht Ihr auch sperrigen Felsen aus.



Im automatisch scrollenden Tauch-Level hängt Ihr Euch an Fische, die gegen die Strömung anschwimmen.

er vielen Scharlatanen auf den Leim, die den fröhlichen Holzkopf fangen und berauben wollen. Schließlich kehrt der verlorene Sohn zu seinem Vater zurück und wird dort freudestrahlend empfangen. Kindern lehrt die Geschichte, keinem Fremden zu trauen, nicht von daheim wegzulaufen und die Eltern nicht zu belügen - weil man es ihnen wie Pinocchio an der langen Nase ansehen würde. Im Super Nintendo-Abenteuer spielt Ihr die Walt



Disney-Kurzfassung nach: Im ersten Level hüpf Ihr in die Schule und sammelt Eure verlorenen Hausaufgaben ein. Im Dorf gibt es einen versteckten Hinterhof, wo Extras auf Euch warten. Ihr schwingt Euch vom Fenstersims auf die Hausdächer, wo Euch brüchige Dachplatten auf entlegene Plattformen fallen lassen. Wasserpumpen und Holzschilder dienen Euch als nützliches Katapult. Auf dem Weg werdet Ihr von gemeinen Topfschmeißern, Holzhammer-Katzen und Gänsen gejagt. Im zweiten der insgesamt zehn Levels übernehmt Ihr die Rolle der Grille Jimmy und verteidigt eine Straßenlaterne gegen lästige Nachtfalter. Danach spielt Ihr wieder Pinocchio und nehmt an einem Tanzwettbewerb



Im zweiten Level übernehmt Ihr die Rolle des kleinen Jimmy und verteidigt mit Eurem Regenschirm eine Straßenlaterne gegen lästige Nachtfalter.



der



Auf dem Meeresgrund zwicken Euch hinterlistige Krebse in die Holz-Wadel.



Bei Pinocchio gibt's keinen TÜV: Auf der Achterbahn duckt Ihr Euch unter vorwitzigen Balken weg und springt über brüchige Stellen.

im Marionettentheater teil. Habt Ihr Euch noch nicht genug amüsiert, geht's weiter zum Rummelplatz, wo Ihr Euch von Ballon zu Ballon hangelt und anschließend in die morsche Achterbahn steigt. Danach flüchtet Ihr von einer Insel, wo Ihr Euren Vater Geppetto trifft. Die Flucht könnt Ihr nur mit einem Floß bewerkstelligen, mit kräftigen Ruderschlägen weicht Ihr den Klippen aus. Auf hoher See verfolgt Euch anschließend ein Wal, der Euch mit Haut und Haaren verschluckt: Entfacht im Magen des Ungetüms ein Feuer – der



Genaueres Sprung-Timing verlangt das Hangeln von Ballon zu Ballon auf dem Jahrmarkt.

gewaltige Säuger muß husten und spuckt Euch auf den Meeresboden. Im letzten Level laßt Ihr Euch von Fischen ans Festland ziehen, wo der fröhliche Abspann auf Euch wartet. Pinocchio empfängt Euch mit kindgerechter Knudel-Grafik: 24 MBit Modul-Speicher lassen viel Platz für herrlich flüssige

Animationen, bunte Hintergrundgrafiken und peppige Spezial-Effekte. Wechselt Ihr im Dorf die Straße, stolziert Pinocchio anmutig in den Hintergrund – fallen die Gänse über unseren Kinderheld her, verschwinden die Kontrahenten in einer polternden Staubwolke, aus der gelegentlich ein Fuß oder Kopf heraussticht. Pinocchio marschiert an prachtvollen Häuserfassaden vorbei und verschwindet auch mal hinter einer Mauer oder einem Felsbrocken im Vordergrund. Die Hintergrund-Melodien orientieren sich am



Schon im ersten Level findet Pinocchio eine Extra-Schatzkammer. Leider wird sie scharf bewacht.



Eure Gegner nehmen Pinocchio Cartoon-gerecht auseinander: Gänse verwickeln die Marionette in eine wilde Schlägerei, Blumentöpfe bringen ihn zum Taumeln, der Holzhammer macht Pinocchio platt.

EINE ENTE SIEHT ROT

Neben Pinocchio bereitet sich ein zweiter Disney-Held auf seinen Super-Nintendo-Auftritt vor: Donald Duck schwingt in "Mau Mallard" die Ninja-Fäuste, ballert mit einer mächtigen Wumme um sich und durchkämmt verdrehte Level-Labyrinth nach Schätzen. Die Super-Nintendo-Fassung ist mit der Mega-Drive-Version spielerisch identisch und überrascht Euch mit einer Unzahl grafischer Gags: Legt Ihr zum Beispiel das



Der Buschmann geht in Deckung: Auch auf dem Super Nintendo läßt Ninja-Donald die Handkante walten.



Joypad beiseite, wirbelt Donald in Cowboy-Manier die Waffe umher. Wartet Ihr wei-

Schleich Dich, geplagte See: Im Geisterhaus ballert Donald heulende Enten Gespenster in Jenseits.



ter ab, spielt er weiter mit der Waffe herum, bis ihm der Colt schließlich entgleitet und explodiert.

Auch der Enterich

wird Euch mit 24 MBit aufs Gefieder rücken.

Zeichentrick-Soundtrack und gehen sofort ins Ohr. Auch wenn Pinocchio in erster Linie für das junge Publikum konzipiert ist, sollten auch Profihüpfer ein Probespiel wegen. oe



Im Marionetten-Theater ahmt Ihr die Tänze Eurer Puppen-Kollegen nach.

VIRTA



Nach einem Treffer färbt sich der Schirm rot. Die Splitter zeigen das Einschußloch: Mitten in die Sonnenbrille!



Auf der Baustelle stürmen Eure Gegner hinter Lastwagen hervor: Der Gauner legt auf Euch an, sein Schuß reduziert die Herz-Anzeige unten rechts.

Polygon-Cop auf Konsolen-Streife: **Nach dem Spielballenerfolg** **setzen AM2 ihren "Virtua Cop"-** **Automaten für den Saturn um.** **Sega-Schützen packen die Plastik-** **Knarre aus und nieten** **dreidimensionale Ganoven um.**

Jeder Spielhallen-Besucher kennt sie: Feuergefechte aus der Ego-Perspektive. Anstatt die Feinde mit Steuerknüppel und Buttons umzunieten, reißt der schießwütige Zocker eine Spielzeug-Wumme aus dem Automaten-Halter und zielt auf den Bildschirm. Unter den meisten Konsolen-Spielen sind die stupiden Gamegun-Schlachten als niveauloses Massaker verschrien. Segas "Virtua Cop" beweist

mit furioser 3D-Optik und intelligentem Design, daß es auch anders geht: Konventionelle Ego-Ballereien langweilen mit schludriger Digi-Optik, der High-Tech-Shooter von Polygon-Spezialist AM2 unterstützt das angestaubte Genre mit innovativem 3D-Potential. Wo früher nur horizontal an fantasielosen Gangster-Formationen vorbeigeschrollt wurde, führt Euch "Virtua Cop" mit stufenlosen Kamerafahrten direkt in die nächste Verbrecher-Meute. Ihr hechtet durch enge Korridore, geht hinter Säulen in Deckung oder schleicht über die Schutthalden einer Baustelle. In Titeln wie "Rebel Assault" oder "Novastorm" düst Ihr durch vorberechnete FMV-Welten, Segas Polizisten-Scharmützel prözt mit hochauflösender Echtzeit-Optik. Die Reaktionen der Gegner richten sich nach Eurer Zielgenauigkeit: Verfehlt Ihr im Laufen einen Feind, verfolgt Euch der harnäckige Gangster bis zum nächsten Halt. Ihr nehmt Euren Verfolger aus neuer Perspektive ins Visier und hofft auf einen "Justice Shot": Ihr schießt

Euren Kontrahenten nicht um, sondern zielt auf seine Waffe. Der Polygon-Schütze zieht eine erschrockene Miene und hält seine versengten

Die erste Verbrechergruppe hechtet über



ein Gittertor, der Rest verschanzte sich im Pförtnerhaus. Habt Ihr die Scheiben zerballert und die Gangster umgienet, lauft Ihr über das Hafengelände. Die nächsten Gegner verstecken sich hinter Containern oder lauern hinter LKWs. Die skrupellosen Dealer haben die Hafenarbeiter gekidnappt und führen die Geiseln durch Eure Schußlinie. Ihr schießt Euch zu einer Lagerhalle durch und schleicht an Kistenverschlüssen vorbei. An jeder Ecke lauert ein Schütze, hinterhältige

Verbrecher warten auf Kisten und beschießen Euch von oben. Hinter der Lagerhalle wartet der Anführer der Bande.



Griffel. Manche Gegner lassen

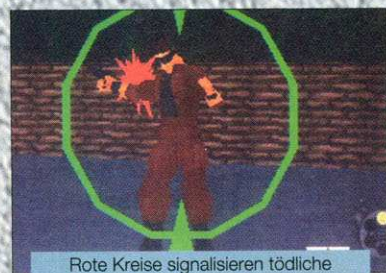
ihre Wumme liegen: Maschinengewehr, Automatik-Pistole oder Magnum schweben in der Luft. Schießt Ihr die Waffe vor dem nächsten Kamerarschwenk ab, ballert Ihr die bösen Buben mit der neuen Knarre gleich reihenweise um. Erst wenn das Magazin leergefeuert ist, zieht Eure 3D-Streife wieder den gemeinen Revolver. Sechs Schüsse später kramt Euer Cop nach neuen Patronen. Ihr zielt neben den



Baugeräte wie der Bagger oder Zementwagen sind mit Texturen und Schattierungen verziert.



Der Gauner rechts taucht aus der Deckung und prügelt mit einem Knüppel los. Die Streifen zeigen Treffer.



Rote Kreise signalisieren tödliche Schüsse, grüne zeigen einen "Justice Shot". Ihr zielt auf die Waffe.

VIRTUAL COP



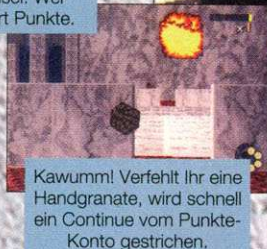
Meisterschützen vor: Der Gauner links überwacht einen Geiselmarsch.



Feige: Der Fiesling im Fadenkreuz versteckt sich hinter einer Geisel. Wer Unschuldige abknallt, verliert Punkte.



Breitbeinig und totgeweiht: Das gelbe Fadenkreuz zeigt das aktuelle Ziel.



Kawumm! Verfehlt Ihr eine Handgranate, wird schnell ein Continue vom Punkte-Konto gestrichen.

Bildschirm und erwartet den nächsten Trupp wieder mit geladener Trommel.

Die dreidimensionale Spielumgebung erlaubt ausgeklügeltes Level-Design. Die Gangster folgen nicht nur dem gleichen Angriffsschema, sondern orientieren sich an den Aktionen des Virtua Cops und tüfeln Angriffstaktiken aus: Eure Gegner werfen sich in Deckung und schießen aus der Hocke heraus, schleichen sich von hinten an oder bewerfen Euch mit Dynamitstangen sowie Handgranaten. Wer die Explosivgeschosse nicht rechtzeitig abschießt, verbrät ein Continue nach dem anderen.

Feige Terroristen verstecken sich hinter ihren Geiseln. Trefft Ihr einen Unschuldigen, verschlechtert Punkteabzug die Aussicht auf ein Bonus-Continue.

"Virtua Cop"-Veteranen freuen sich über die authentische Umsetzung der Spielhallen-Gamegun. Auf realistische Färbung mußte man allerdings zugunsten der Jugendfreundlichkeit

verzichten: Mit unschuldigem Blau-Look erinnert die Pistole eher an ein Spielzeug als an eine Waffe. Was soll's, dafür erscheint der Titel trotz bedenklicher Aussage auch bei uns und verblüfft mit günstigem Preis: Die "Virtua Cop"-CD soll inklusive Gamegun nicht mehr als 130 Mark kosten.

Wie das Automatenvorbild offeriert die Saturn-Version drei unterschiedliche Missionen: Einsteiger mischen am Hafen einen Rauschgift-Ring auf, fortgeschrittene Schützen wagen sich auf die



MEDIUM

Tatort

Baustelle: Die Gauner verstecken sich zwischen Zementbergen und Geröllhalden. Ihr stellt Eure Gegner zwischen Schutthaufen und folgt den rasanten Kamerafahrten bis zu einem Bagger. Plötzlich kriechen Eure dreisten Widersacher aus allen Löchern: Ihr haltet die Wumme neben den Kopf und zielt in Blickrichtung, die saubere Gamegun-



Justierung erledigt den Rest. Wer verbissen über Kimme und Korn peilt, hat bald ausgeballert: Die Gegner sind auf Zack und lassen Euch keine Zeit für langwieriges Anvisieren.

Habt Ihr Euch am Bagger vorbeigekämpft, gehen die Ganoven in den Nahkampf.



EXPERT

Die letzte und schwerste Mission konfrontiert Euch mit einer brutalen Terror-Gruppe.

Die Kidnapper haben sich in einem Büro-Gebäude verschanzi. Ihr stürmt über einen Parkplatz und schießt Euch den Weg zur Tiefgarage frei. Die Garagenwagen teilen sich unter den Säulen auf und nehmen Deckung hinter Fässern. Taktischer Fehler: Kaum habt Ihr ein Faß zerstört, fliegen Euren Opfern die übrigen Tonnen um die Ohren. Ihr reißt die nächste Tür auf und hechtet über eine Treppe ins Obergeschoß. Hier demoliert Ihr die Büroeinrichtung, jagt Computer in die Luft und ballert den bösen Buben Markisen-Splitter um die Ohren.



PRESS START CREDITS 9

Baustelle

Profis stellen die Terroristen-Meute in einem Bürogebäude. Die nebenstehenden Kästen beschreiben Euch die

Szenarien und verraten Tips für clevere Schußwechsel.

AM2 hat sich für die "Virtua Cop"-Umsetzung mächtig ins Zeug gelegt: Bei der Konvertierung des Automaten-Knallers werden keine Kompromisse gemacht, statt dessen setzt man das Spielhallenvorbild 1:1 um. Die brutale Aussage ist bedenklich, dafür ähneln die eckigen Ziele Menschen weniger als ihre Digi-Verwandten und vergießen kein Pixelblut. Wir freuen uns auf die Test-Version und hoffen auf eine BPS-versöhnliches "ab 16 Jahren". Ich kam bereits von der Vorab-CD nicht mehr los: Sega-Gastgeber Torsten Oppermann mußte mich gewaltsam von der Pistole trennen. rh



Zielt auf die Fässer: Einen Treffer später fliegt der gesamte Terror-Trupp in die Luft.



Für den Zwei-Spieler-Modus hat Sega einen horizontal geteilten Bildschirm gewählt.



Durch Wald und Flur: Die Waldstrecke verzaubert Euch mit plastischem Baumbestand.



Der Spieler oben bevorzugt die Rückansicht, sein Gegenspieler (unten) fährt mit Ego-Perspektive.

RALLY-UPDATE

Sega lädt zum dreidimensionalen Rennkurs: Wir rasen über "Sega Rally"-Pisten und schwingen den Polygon-Podex auf "Virtua Hang On"-Bikes.



Jugendfreundlich: Die Zuschauer am Streckenrand sind vor Fahrer-Kapriolen sicher.



Toyota oder Lancia? Im Championship-Modus wählt Ihr zwischen zwei Wagen und legt die Schaltung fest.

MAN!AC Robert hat Segas Residenz in Hamburg besucht, sämtliche "Sega Rally"-Strecken einem Härtestest unterzogen und ist auf geteiltem Bildschirm mit Torsten Oppermann um die Wette gebräut: Egal ob Wüsten-Duell oder Gebirgsrennen, der Zwei-Spieler-Modus fährt sich genauso flott wie Einzelspielerkurse. "Daytona" enttäuschte mit langsamen Streckenaufbau, für "Sega Rally" hat man sich mehr Zeit genommen. Mit plastischen Felsformationen, Zuschauern und fotorealistischen Texturen ist die Streckenoptik wesentlich detaillierter, der peinliche Pop-Up-Effekt

gehört der Vergangenheit an. Sogar auf das realistische Fahrverhalten von Toyota und Lancia muß der Rally-Fahrer nicht verzichten: Das Fahrgestell orientiert sich an der Kurvenlage des Wagens, sogar die beiden Polygon-Insassen wurden vom Automaten auf den Saturn übertragen. Im "Championship"-Modus wählt Ihr eines von zwei fertigen Modellen und entscheidet Euch für Automatik-Schaltung oder manuelle Kontrolle. "Time

Attack"-Teilnehmer brausen alleine durch den Matsch und basteln aus Komponenten wie Luftfilter, Stoßdämpfer, Federung und Steuerung eigene Wagen zusammen. Ihr speichert bis zu vier Konstruktionen und tüfelt Euer Wunschmodell aus.

Wer aus seinen Fehler lernen will, nutzt den "Super Mario Kart"-ähnlichen Ghost-Mode und konkurriert mit seinem transparenten Spiegelbild. Mit "Sega Rally" erscheint zum Jahreswechsel das vielversprechendste Rennspiel der 32-Bit-Generation. *rb*

VIRTUA HANG ON

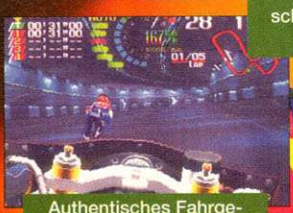
Segas Motorrad-Klassiker wurde einer Polygon-Kur unterzogen: Die Sprites des Vorgängers wurden gegen heiße 3D-Öfen getauscht, die Streckenoptik erinnert an "Daytona". Mit dem Klassiker hat "Virtua Hang On" nur den Titel gemein: Ihr wählt eine von drei Rennbahnen und braust mit vier unter-



Oben sucht Ihr Euer Motorrad aus, unten begutachtet Ihr eine von drei Rennstrecken.

Anfänger nehmen scharfe Kurven aus der Außen-Ansicht.

schiedlichen Motorrädern über Echtzeit-Kurse mit zeitgemäßen Edeltexuren. Wem die Rückfront der Maschine zu langweilig wird, hockt sich selbst auf den Polygon-Hobel: Ihr wechselt in die Ego-Perspektive und glotzt durch eine transparente Plexiglas-Scheibe. *rb*



Authentisches Fahrgefühl: Das Ego-Spiel verwehnt mit Lenker und transparentem Glas.



KÄMPFER GESUCHT

Sega und MAN!AC suchen furchtlose "Virtua Fighter"-Prügler: Unter allen richtigen Einsendern verlosen wir den **Hitachi-Fernseher CP2546TA** (63 cm, HIFI Stereo und zwei Scart Buchsen) im Wert von 1.300 Mark sowie ein **Jahresabo für alle Saturn-Spiele** von Sega.

Schickt die Postkarte mit den hoffentlich richtigen Antworten und einem Spezialmanöver an folgende Adresse:

Cybermedia GmbH
z.Hd. Akira
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Als zweiten bis zehnten Preis gibt's je ein **Sega-Saturn-T-Shirt**: Für den Saturn-Freak an heißen Sommertagen unentbehrlich!

Mit rund 700 Spezialmanövern lässt "Virtua Fighter 2" jedes Prügel-Herz höher schlagen: Segas Beat'em-Up-Spezialist Hirofumi Yamada und MAN!AC Robert haben die schönsten Attacken für Euch zusammengestellt.



Fighter"-Held nach kämpferischer Perfektion.

Seit dem ersten Turnier hat Akira seinen

Ausweichen: A und B gedrückt halten
Handstoß: drücken, vor dem Aufstehen
Stolpern: oder
 A und B gedrückt halten
Uppercut: B,
 Deckung oben: A, B
 Deckung unten: A, B

Lightning Kick:  + B
+ C, C, C, C, C
Beinfeger: A + C, ,
A + C
Kniewurf: , , A + C
Roundhouse Kick:
, , C
Roundhouse mit Schritt:
, , A + C

Kampfgefährtin befreit, muß der Blondschoopf Meister Akira besiegen und Cyborg Dural aufs Kreuz

Jacky

Mit flotten Kick-Kombos, Beinfegern und Drehkicks erinnert Jackys Kampfstil an die Manöver von Sarah. Bis Jacky seine B der Blondschof Meister g Dural aufs Kreuz legen.

Wer folgende Fragen richtig beantwortet, kommt in die Aussichten auf den Haupt- und nur gewitzte Prüfler.

Fragen:

1. In welchem Verwandtschaftsverhältnis stehen Jacky und Sarah?
2. Wie heißt der Sohn von Dural?
3. Wie alt ist der jüngste "Virtua Fighter"-Charakter und wie heißt er?

Notiert neben den Antworten ein extravagantes "Virtua Fighter"-Manöver, das nicht in der Spielanleitung erklärt wird! Den Hauptgewinn gibt's für den Einsender mit richtigen Antworten und dem coolsten Special-Move. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluß ist der 15. Dezember '95.



Sarah Bryant besticht wie in der "Remix"-Version mit und viel Sex-Appeal. Oberondine einer Gehirnwäsche unterzogen: Sarah kämpft für die bösen Buben. Bis Jacky die hübsche Studentin retten kann, spüren die Guten ihre harten Trittkombinationen.

Attacke gegen Beinfleger:
 kurz $\blacktriangle$, C
 Blitz-Kick: $\blacktriangle$ + A + C
 Roundhouse-Kick: A + C
 Doppelter Roundhouse:
 $\blacktriangle$, C, $\blacktriangle$ + C
 doppelter Roundhouse
 aus Hocke:
 $\blacktriangle$ - $\blacktriangle$ + C, C

Über Rücken werfen:
A und B gedrückt halten
Über den Boden abrollen
und werfen:
◀, ▶, A + B
Kranich-Schlag:
▶ + B
Treten und Schritt vorne:
▶ + C

und Taktik: Fräulein Cha
Schlag-Serien, Kick-Kombos und Beinfeger genau so gut wie gemeine Wurftechniken. Perfekt für Anfänger.



Kranich-Kung-Fu in
Vollendung. Action-
Star Pai offeriert Euch
die Ideal-Kombination
aus Geschwindigkeit
n beherrscht schnelle



Der 53jährige Kung-Fu-Greis pflegt den gleichen Kampfstil wie Töchterchen Pai. Lau hat sich auf Beinfeger und Würfe spezialisiert. Liegt ein Kontrahent am Boden, setzt der alte Chinese zum Sprung an und hüpfte auf seinem Opfer auf und ab.

Konterwurf: ♠, ♣, A und B gedrückt halten
Schulterwurf: A und B gedrückt halten
Tritt und ein Schritt vorwärts: ♠ und C gedrückt halten
Beinfeger und ein Schritt vorwärts: ♠, ♣ + C

Fingerschlag: A + B
Beinfeger:  + A + C
Doppelkick aus der Hocke:   , C
Griff und Fingerschlag: 180-Grad-Drehung nach hinten, A und B gedrückt
Beinfeger nach vorne:  + A + C

Kun-Fu-Ass Lion kämpft wie eine Gottesanbeterin: Ihr schlägt mit vorgestrecktem Zeigefinger oder krallt Euch am Opfer fest. In seiner Freizeit schwingt sich Lion aufs Skateboard.



Shun

Fans der "Knochenbrecher"-Filme lieben Shun: Der kauzige Greis torkelt stocktrunken durch die Arena, die meisten Spezialmanöver basieren auf Trink-Bewegungen. Nach

**drei Trink-Manöver hat
Shun Kraft für den Alkoholi-
ker-Beinfeger gesammelt.**



Kontler-Griff: A + B
Gnadenkick:  + C
Ausweichatlacke gegen
Schläge:  + B
Flug:  ,  , A + C
Fußfeiger:
 ,  , A + C
Wenn der Fußfeiger trifft
dann C drücken.

Grund und Boden. Nach einem Treffer im Gesicht verliert Kage die Maske.

Kage

Ninja auf der Suche nach seiner Mutter: Der mysteriöse Kage hat sich auf Würfe und Konter-Attacken spezialisiert. Ihr schleudert Eure Gegner hoch in die Luft und springt hilflose Feinde in

Jeffrey

Beim Kampf mit einem monströsen
Haifisch hat Fischer Jeffry seine
Nußschale

Flip-Kick: A +  + C
Head-Butt:  +  , B + C
nach dem Head-Butt:
 , B + C,  , B + C
Neck-Breaker:  , 
 , A + B + C
Auf den Gegner werfen:
 + C (Wenn der Kontrahent am Boden liegt).

verloren. Mit dem Preisgeld will sich der naive Ringer ein neues Boot leisten. Wie Kontrahent Wolf auf brutale Griffe und Würfe.

Wolf

In Deutschland wird der plumpe Ringer gerne unterschätzt. Hat Euch der muskelbepackte Wolf erstmal in der Mangel, sinkt die Energieanzeige rapide:

Der Ringer rennt Euch über den Haufen, walzt Euch
platt, wirft Charaktere
zu Boden oder schleudert
Euch aus dem Ring.

Wurf: A und B gedrückt halten.
Frankensteiner:
 A + C
Pile Diver:
  B + C
 wenn der Gegner auf dem Boden liegt, dann:
 + C



firma: NINTENDO position: MANAGER
advertising & PR

TOP SHOW



Aus dem Mario-Kloner ("Donkey Kong", 1982) wurde ein Nintendo-Star mit eigener Figur.

Als Advertising- und PR-Manager von Nintendo kann Werner Rudolph auf 17 Jahre Erfahrung in internationalen Werbeagenturen (davon über sechs Jahren in den USA) zurückblicken. Schon vor seiner Anstellung bei Nintendo of Europe war er vorwiegend für Markenartikel mit jugendlicher Zielgruppe (u.a. Coca Cola und Mars) zuständig. Unser provokantes Editorial in MANIAC 10/95 veranlasste ihn zur eigenen Analyse des 16-Bit-Marktes, den wir vor einem Monat als "ausgemustert" bezeichnet hatten.

? Mit erstklassigen Eigenentwicklungen hält Nintendo den 16-Bit-Markt attraktiv. Fühlen Sie sich von den Fremdanbietern im Stich gelassen?

Rudolph: Nein. Nintendo hat den Videospielemarkt aufgebaut und dabei immer auf Eigenentwicklungen gesetzt. Eine Strategie, die sich bewährt hat. Die meisten Hits waren Nintendo-Eigenentwicklungen wie z.B. "Donkey Kong", "Mario" und "Zelda". Dahinter steckt außergewöhnliche Kreativität, jahrelange Entwicklung und ein äußerst hoher Qualitätsanspruch. Nicht jeder ist bereit und kann so großes Engagement einbringen, wie es für ein Top-Spiel erforderlich ist. Deshalb haben sich im Laufe der Zeit zu viele mittelmäßige, wenig spektakuläre Spiele angesammelt, die sowohl den Spieler als auch den Handel eher frustrieren. Hier findet jetzt eine gesunde Bereinigung statt. Weg von der grauen Masse und hin zu etwas weniger, aber dafür interessanteren Spielen. Die Lizenznehmer, die neben Nintendo weiterhin für das Super Nintendo entwickeln – und da sind noch einige interessante – sind sich des hohen Anspruchs jedenfalls bewußt.

? Betrachtet man die 16-Bit-Highlights der letzten Monate, stellt man zweierlei fest: Nur wenige 32-Bit-Spiele erreichen diese Spielspaßregionen, die 16-Bit-Titel sind aber meist nur Fortsetzungen. Gibt's auf 16-Bit keine innovativen Neuentwicklungen mehr?

Rudolph: Es muß zwischen dem, was Sie "innovative Neuentwicklungen" nennen und einer Fortsetzung kein Gegensatz bestehen. Natürlich setzten wir mit "DKC 1 & 2" und "Yoshi's Island" erfolgreiche Serien fort. Dennoch sind alle drei Spiele absolut innovativ. Gerenderte Grafiken auf einem 16-Bit-System waren vor nicht allzu langer Zeit völlig unvorstellbar. Und ein derart perfektes Spiel-Design, wie das von "Yoshi's Island", hat bisher noch kein Videospiel erreicht. Genau hier liegt die Erfolgsstrategie: Nicht auf kurzfristige Trends setzen, sondern die aktuellen Techniken und Spiele perfektionieren. Wer auf Bewährtes aufbaut und es ständig verbessert, anstatt das Rad immer wieder neu zu erfinden, wird den Anforderungen der Videospieler eher gerecht.

Wenn Sie unter "innovativ" allerdings völlig neue Videospielarten verstehen, muß ich Ihnen sagen: Die finden Sie auf neuen 32-Bit-Konsolen bisher nicht. Denn die Entwicklung eines guten Titels kann man nicht in Monaten messen, das dauert Jahre. Ich bin davon überzeugt, daß unsere Fans nicht in erster Linie danach fragen, ob ein Spiel innovativ ist, sondern wieviel Spaß sie damit haben. Vergleichen Sie die Super-Nintendo-Wertungen mit denen für die neuen 32-Bit-Systeme.

? Reichen dem Spieler alte Helden in neuen Kleidern oder will er nie gesehene Welten erobern? Können die "Oldies" neue Kunden locken?

Rudolph: Wie gesagt, es kommt vor allem auf den

Spielspaß an. Welche Figur diesen Spaß vermittelt ist nicht das Entscheidende – dieser Meinung scheinen die Nintendo-Fans zu sein. Bisher haben sich weltweit mehr als 7,5 Millionen für "DKC" und damit für den "Oldie" Donkey Kong entschieden. Außerdem kann man doch einen 12jährigen nicht als "Oldie" bezeichnen. Comic-Figuren wie Mickey Mouse, Donald Duck oder Asterix sind Jahrzehnte alt und immer noch frisch – weil sie sich weiterentwickelt haben und mit ihren Fans gewachsen sind. Genau das tun Mario, Link, Kirby und andere Nintendo-Helden auch. Als Markenzeichen garantieren sie den Spielern immer Top-Qualität, wobei sich das Neue konsequent aus dem Bewährten herausentwickelt. So wurde Donkey Kong von einer Nebenfigur zum Superstar. Auch in Zukunft werden auf diese Weise neue Helden geboren.

? Welchen Spielgenres messen sie im 16-Bit-Markt die größte Bedeutung zu? Action-Adventures werden von Nintendo gefördert, aber kommen bald auch Strategie-Perlen wie "Fire Emblem" in Deutsch auf den Markt? Oder halten Sie die hiesigen Spieler noch nicht reif dafür?

Rudolph: Verschiedene Altersgruppen bevorzugen verschiedene Genres. Nintendo tut sein bestes, sie mit dem richtigen Spielstoff zu versorgen. Bei den jüngeren Fans liegen Jump'n'Runs eindeutig vorne. Ältere legen mehr Wert auf Strategie. Und seit einiger Zeit zeichnet sich in Deutschland – wie schon in Japan und den USA – ein Trend zum Rollenspiel ab. Nintendo hat das erkannt und hält in diesem Bereich eine führende Stellung. Mit "Secret of Evermore" stellen wir unter Beweis, daß wir auch auf diesem Gebiet Neues zu bieten haben.

? Hat die Einführung von Saturn und Playstation dem Markt Auftrieb gegeben?

Rudolph: Daß ein Elektronikriese wie Sony in den Spielemarkt einsteigt, beweist, daß es sich dabei um einen zukunftssträchtigen Markt handelt. Spürbare Folgen hatte die Einführung von Playstation und Saturn bisher aber nicht. Gegenüber den 16-Bit-Konsolen kommen die neuen Geräte auf einen Marktanteil von bestenfalls 10 Prozent. Hier schlagen sich die wahren Freaks nieder. Erst danach wird's interessant.

Die Anzahl und die Qualität der Software spielen eine Rolle, die Zukunftsperspektiven der Hardware und natürlich der Preis. Nicht zu vergessen das Ultra 64, das 1996 auf den Markt kommt und bei



"Das Neue entwickelt sich aus dem Bewährten". Die "Final Fantasy"-Helden des Nintendo-Partners Square im 64-Bit-Kleid.

den man davon ausgehen kann, daß alle Faktoren stimmen. Der Verbraucher kennt sich aus und wird sorgfältig abwägen ehe er sein Geld investiert. Bis Weihnachten sind rund zwei Millionen Super Nintendos, für die ein Spielebedarf besteht, verkauft – Sie können sich ausrechnen, woher der "Auftrieb" auch in dieser Saison kommt.

? Wie kann man angesichts des Next-Generation-freundlichen Marketings der Softwareanbieter die Spieler bis 1996 bei der Stange halten?

Rudolph: Ich bin mir absolut sicher, daß die Spieler sich am Ende von dem überzeugen lassen, der ihnen den meisten Spaß zum günstigsten Preis anbietet. Das Super Nintendo kostet nur ein Drittel dessen, was man für ein 32-Bit-Gerät einlegen muß. Aber laut Hitlisten unabhängiger Tester bietet das Super Nintendo ein Niveau an Spielspaß, das noch kein 32-Bit-Spiel erreicht hat.

Spitzen-Software für das Super Nintendo wird es auch nach Erscheinen des Ultra 64 geben. Wer sich jetzt ein Videospielsystem zulegen will, ist mit dem Super Nintendo bestens bedient; wer auf die Next Generation umsteigen will, tut gut daran, abzuwarten, was das Ultra 64 zu bieten hat.

? Ist der deutsche Termin für das Ultra 64 auf Herbst 96 festgelegt oder kommt es früher?

Rudolph: Mit dem Herbst-Termin wissen sie mehr als ich. In Japan wird das Ultra 64 im November vorgestellt, in den USA im April, bei uns danach. Ein genauer Termin steht noch nicht fest. Ich kann den wartenden Fans versichern, daß wir von Nintendo of Europe alles tun, um das neue System in Deutschland so früh wie möglich zu bringen.

? Killer Instinct verkauft sich in den USA besser als bisherige Nintendo-Spiele. Fällt es Ihnen schwer, auf diesen Titel in Deutschland zu verzichten?

Rudolph: Wir leben in Deutschland und nicht in den USA. Ich freue mich für meine Kollegen, zeigt dieser Erfolg doch, zu was das 16-Bit-Super-Nintendo und unsere Spieleentwickler fähig sind. Hier haben wir allerdings eine spezielle Situation: Unser Erfolg beruht auf Spielen, die auf die ganze Familie und nicht nur auf Kampfsportfans ausgerichtet sind. Außerdem ist man hier in bezug auf Gewalt sensibler als in anderen Ländern. Als Marktführer können wir die Problematik nicht ignorieren. Damit würden wir auf lange Sicht keinem einen Gefallen tun. (...) Einerseits braucht man keine überzogene Gewaltdarstellung für ein gutes Spiel – andererseits stellt eine Indizierung aber eine Einschränkung der Meinungsfreiheit dar.



Frantic Flea



Cooler Insekten sind in: Käfer Bug turnt durch dreidimensionale Saturn-Welten, auf dem Super Nintendo hüpfen Flöhe durch schrille Cartoon-Level.

Papa Floh juckt ein Problem: Fiese Insektoiden-Aliens haben seine prößlinge entführt. Euer Schmarotzer startet eine Rettungsaktion in horizontaler Jump'n'Run-Tradition und stöbert winzige Floh-Sprites auf. Werdet Ihr fündig, dreht Papa-Floh durch: Ihr rast wirbelnd über verzerrte Plattformen, sammelt die verlorene Sippschaft auf und wetzt schmierige Monster über den Haufen. Wer ohne Drehmanöver mit Gegnern kollidiert, wird plattgewalzt. Habt Ihr eine vorbestimmte Floh-Zahl aufgelesen, öffnet sich ein Kanalrohr: Ihr schleust Euren Nachwuchs in den Ausgang und watschelt mit skeptischem Blick in den nächsten Level: Überzählige Flöhe werden aussortiert und auf Euer Bonus-Konto addiert.



Fanatischer Floh: Ihr hüpf von Trampolin zu Trampolin.



Ab in den Kanal: Ihr schickt Eure Kids nach Hause.



Einig: Nur mit Wirbelmanöver halten Eure Flöhe zusammen.



Frantic Flea, Gametek, Super Nintendo, zu Weihnachten in Deutschland

Captain Quazar



Die 3DO-Studios nutzen die Ballerspiel-Flaute für ihre Multimedia-Konsole und werkeln am ersten konventionellen Action-Hammer fürs 3DO. Der schräge Superheld "Captain Quazar" verzichtet auf moralischen Schnickschnack und greift radikal durch: Ihr rüstet Euch mit moderner Waffentechnologie und mäht in isometrischen Weltraum-Levels gerenderte Monster-Sprites um. Quazar packt das Maschinen-gewehr aus, setzt eine dreiste Grinse-Grimasse auf und ballert die Kreaturen gleich dutzendweise um. Umzingelte Science-fiction-Idole werfen eine Handgranate ins Feind-Getümmel: Die Druckwelle zerbläst die Gegner in schmierige Einzelteile und demoliert die postapokalyptische Kulisse. Für gesellige Mordbuben hat Quazar einen Zwei-Spieler-Modus parat.



Quazar kämpft gegen ein fieses Verbrechersyndikat.



Typisches Heldenprofil: Markantes Kinn, Schmalzlocke.



Zu spät: Die Mondrakete startet bereits durch.



Captain Quazar, 3DO-Studio, 3DO, ab 4. Quartal in Deutschland

Final Fight 3



Der Urvater aller Seitwärts-Prügler kehrt zurück. Ihr wählt den berüchtigten Latzhosen-Bürgermeister, schlägt Euch als muskelstrotzender Dean durch oder entscheidet Euch für Busenwunder Lucia. Fans schlüpfen natürlich in die Rolle von Hauptcharakter Guy. Optisch und spielerisch blieb Capcom dem traditionellen "Final Fight"-Stil treu: Ihr vertrimmt massig böse Buben, mischt fette Obermotze auf und zerdeppert öffentliches Eigentum. In Mülltonnen oder Kisten findet Ihr frische Lebensenergie, Bonus-Punkte oder famose Totschläger: Ihr schmeißt Euren Kontrahenten einen Hammer an die Birne oder fuchelt mit einem Nunchaku um Euch. Wer es besonders rauh liebt, knüpelt mit einem abgebrochenen Rohr auf unterbelichtete Prügel-Birnen.



Dick und fett: Ihr nehmt's mit einem Monster-Trucker auf.



Hau Ruck: Traumbürgermeister aller Videospieler.



Im Nahkampf greift Schönheit Lucia tüchtig zu.



Final Fight 3, Capcom, Super Nintendo, ab Januar in Deutschland

Super Mario RPG



Zwei der weltbesten Software-Entwickler machen gemeinsame Sache: Nintendo und Square bereiten die Japan-Veröffentlichung eines "Super Mario"-Rollenspiels vor. Für Hintergrundoptik und Sprites wählte man die bewährte "Donkey Kong Country"-Technik: Sämtliche Grafiken werden auf SGI-Workstations gerendert, an die Super-NES-Farbpalette angepasst und auf Modul abgelegt. Euer Render-Klempner stellt seinen Heimatort vor und kämpft in düsteren Wäldern gegen klassische "Mario"-Monster: Statt sich auf Hüpf-Akrobatik zu verlassen, paßt sich Euer Hosenmatz an die rollenspiel-übliche Menü-Kloppe an. Bruder Luigi, die Prinzessin und Fiesling Bowser sind auch mit von der Partie.



Modisch: Der Palast der Prinzessin ist in rosa gehalten.



Geht mit der Zeit: Mario und Co. im feschen Render-Look.



Jump'n'Run-Einlage: Ihr hüpf einem Käfer auf die Birne



Super Mario RPG, Nintendo/Square, Super Nintendo, zu Weihnachten in Japan



In Los Angeles war die Polizei auf den MAN!AC-Besuch bereits vorbereitet. Reifen quietschen, Querschläger knallen, ein dunkle Limousine brettet über den Asphalt. Heraus springt Robert de Niro (Oben) – Teut Weidemann hielt die Szene aus dem Hollywood-Alltag fest.

Ein weiteres Jahr der digitalen Freuden und virtuellen Streß-Situationen liegt hinter uns. Die MAN!AC-Crew (mittlerweile

um den neuen In-House-Redakteur Tobias angewachsen) blickt auf die letzten zwölf (äh, durch eine organisatorische Fehlkalkulation diesmal sogar 13) Monate zurück. Dazu haben wir unser Fotorarchiv nach vergessenen Schnappschüssen durchforstet und hartnäckigen Cybermedia-Gerüchten nachgespürt. Lest, wonach höfliche Leser niemals fragen würden...



DEZEMBER '94

Um Nintendos Super-Affen kam Ende 1994 kein Spieler herum. MAN!AC wählte einen schwungvollen Ausschnitt aus Donkey Kongs Dschungelalltag zum Cover-Motiv der Vor-Weihnachtsausgabe. Es war

das letzte Heft des Cybermedia-Gründerteams: Mit den Tests zu "Animaniacs" und "Sonic & Knuckles" schrieb Ingo seine finalen Jump'n'Run-Kritiken, bevor er mit Mega-CD und "John Madden"-Sammlung nach Frankfurt zurückkehrte. Neben dem zweiseitigen Test zu "Final Fantasy 3" findet Ihr in der 12/94 auch die erste Reportage zu Nintendos "Cruis'n USA" – inklusive "Cruisalities",

versteckten Mini-Cheats für Extraautos und -kurse. Mit unserem "Interactive Movie"-Report wagten wir die vorgezogene Kritik einer Spielgattung, die durch 3DO, Playstation und Saturn jetzt groß im Kommen ist. Wer sich für die

Geschichte der Film/Spielmixtur interessiert, sollte mal wieder reinlesen.

Beinahe hätten wir's vergessen: Auch der umstrittene "Alien vs Predator"-Test befindet sich in der MAN!AC 12/94.



Würdet Ihr diesen Gesellen zum Prüfgeln fordern? Für seinen "Killer Instinct"-Bericht begab sich Olli in lebensbedrohliche Umgebung. "No Mercy!" waren seine letzten Worte...



Nach Veröffentlichung rufschädigender Details aus seinem Privatleben besteht Kritiker-Papst Heinrich Lenhardt auf sofortiger Durchsichtung der MAN!AC-Festplatten. Hier kontrolliert er Winnies Macintosh – Ex-Powerplay-Kollege Anatol (jetzt bei Europe Online) sitzt Schmiere.

JANUAR '95

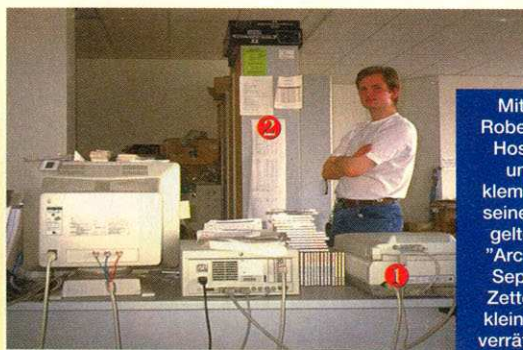
Auf ein prall gefülltes Nintendo-Heft folgt die Ausgabe für den Sega-Fan: Sowohl Deutschlands erster Saturn-Bericht als auch Reportagen zu "Story of Thor" und 32X-Adapter, sowie ein Dutzend Mega-CD- und 32X-Tests findet Ihr im Januar-Heft. Die Kür zum "Spiel des Jahres" wurde ein Triumphzug für zwei Klassiker:



"DKC" gewann in den Kategorien "Bestes Jump'n'Run" (vor "EWJ" und dem Import-"Dracula X") und



In Begleitung von Vincent Pargney wagte sich Centregold-Mitarbeiterin Anskje ins MAN!AC-HQ (Frühjahr 95).



Mitarbeiter des Monats: Robert, kurz bevor er seiner Hose entschlüpft und sie unter den Scanner ① klemmt. Das digitale Abbild seiner Beinkleider schmuggelte er als Textur für den "Arc the Lad"-Artikel in die September-MAN!AC. Der Zettel ② ist übrigens eine kleine Notiz von Martin, die verrät, welche Artikel Robert heute noch abzugeben hat.

die Art-Directorin Andrea Danzer beinahe entlassen. Erst acht Monate später räumte sie im vertrauten Kreis ein: "Sieht wirklich nicht gut aus". Die Playstation stand im Zentrum der 2/95. Durch das MAN!AC-Debüt von Cyber-Theoretiker Michael Kim wurde sie bis zum letzten Pin durchleuchtet. Unsere Test-Einschätzung – knapp ein Jahr vor dem Deutschland-Launch gefällt – steht bis heute. Und noch ein Debüt findet Ihr in MAN!AC 2/95. Auf einer erstmals geschalteten Virgin-Anzeige bezeichnet ein gewisser RoBERT ZEngerele "Earthworm Jim" als "das



JAHRE

MAN!AC

16,4 Gigabyte geballte Videospielinfo, ungefiltert und unzensiert, haben die MAN!ACs in den letzten zwölf Monaten für Euch aufbereitet.

Die Fachzeitschrift für kompromißlose Videospieler feiert Ihr zweijähriges Jubiläum.

"Beste Grafik", "Super Metroid" überannte die Konkurrenz als "Bestes Action-Adventure" (vor Segas "Soleil") und als Spiel mit dem besten Soundtrack. Die News-Seite dieses Monats bleibt hoffentlich ein Unikum in unserer Geschichte: Das CDi-Rennspiel "Dead End" sowie "Cadillacs & Dinosaurs" (Rocket Science) und "Novastorm" (Psygnosis) für Mega CD wurden angekündigt – aber niemals ausgeliefert. Die Seite der gebrochenen Versprechen...

FEBRUAR

Die Februar-Ausgabe beginnt mit einem beherzten Schritt ins Jahr 2017 und endet mit einem Blick in die Vergangenheit, auf "Karate Champ", das erste Prügelspiel der Welt. Der Titeltext "Kaum zu glauben!" war zugegeben selten dämlich (Martin & Winnie ist bei winterlicher Kälte nix besseres eingefallen), für die grafische Gestaltung der Seite 12 hätten wir wiederum



beste Videospiel aller Zeiten". Über die visionäre Einschätzung amüsieren wir uns heute noch (siehe Seite 2). Aber auch unser "Need for Speed"-Test ist umstritten. Die Chefredaktion erfuhr erst nach Heftauslieferung, daß Tester Robert keinen Führerschein besitzt. Verschärft hatte sich der Disput um "Alien vs Predator", mehrere Leser forderten Winnies Entlassung ("Sozial-

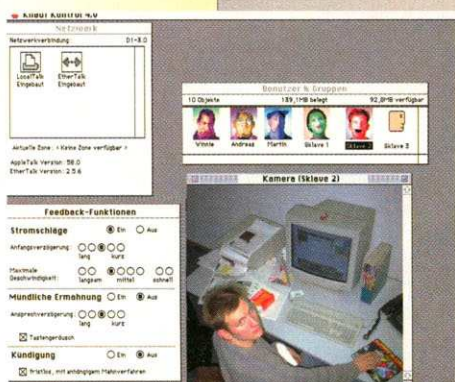


Fast fertig, aber noch immer ohne Name: Über Neons pfeilschnelles 3D-Action-Spiel berichteten wir in MAN!AC 5/95.



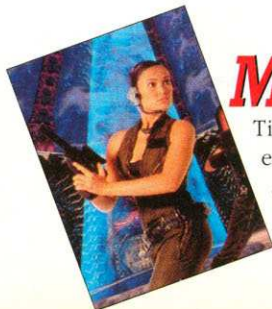
JAHRE MANIAC

tin und Winnie regelmäßig einen Konsolen-Klassiker der 70er und 80er-Jahre vor, als "Reisende im Datenstrom"-Premiere berichtet Michael Kim seit diesem Heft live aus dem World Wide Web. Der erste Teil ist der ideale Einstieg in die Welt der Bauds und Hyperlinks.



Die Netzwerk-Version von "Knauf Kontrol 4.0" läuft wie geschmiert, Andreas kümmert sich nur noch um die Post. Auf dem Paket zu seinen Füßen erkennt Ihr das "Capcom CP System"-Logo – der Co-Geschäftsführer freut sich über einen "SF Alpha"-Automat direkt aus Japan. Daneben ein Stapel handsignierter MANIACs für besonders treue Anzeigenkunden. Die dicken Paketbriefe enthalten Prozessakten "Knauf gegen Ehrle". Nach seinem Vollkontakt mit Andreas' Mercedes-Cabrio wird Ex-Opel-Fahrer Olli zum ehrenamtlichen Cybermediarbeiter befördert. Lebenslang.

plan, freisetzen"). Die Redaktion wurde zur Festung umgebaut, Andreas Mercedes gepanzert und Robert umgehend in einen Erste-Hilfe-Kurs geschickt. Um seinen Verteidigungswillen zu demonstrieren zeigte sich Olli auf Seite 94 als Langhaariger mit Bürgerschreck-Knarre – drei Techno-Feten später besaß Olli dann überhaupt keine Haare mehr.



MÄRZ'95

Tia Carrere zückte als erster weiblicher Coverstar auf MANIAC 3/95 die Laserwaffe. Noch

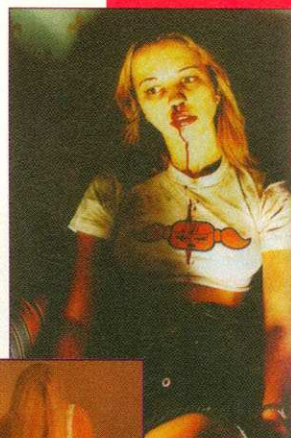
mehr Kino & Film im Inneren des Heftes: Neben Ollis allmonatlichen Ausflug ins Anime-Universum und Martins Laserdisc- und Video-CD-Rundblick besuchten wir die "MK"-Helden im Kino. Im Gegensatz zu den beschlagnahmten Spielen sind die Leinwandkämpfe von Rayden, Liu Kang & Co garantiert jugendfrei. Auch die "Double Dragon"-Brüder beobachteten wir bei ihrem Leinwand-Debüt und widmeten ihnen unsere Hero-Seite. Ist Euch aufgefallen, daß es zwei MANIACs sind, die von Jimmy & Billy ordentlich Prügel kassieren? Die letzten Seiten des Heftes erhielten durch zwei neue Rubriken eine Aufwertung: Im "8-Bit Replay" stellen Mar-

APRIL'95

"Jetzt mit neuer Optik" warnt ein irrgrinsender Martin auf dem verhangenen April-Cover.

Draußen sollte es noch schlimmer kommen: Mutanten mit Dolby-Radar-Ohren, Augen mit integriertem Framerate-Zählwerk, Münder zur schamlosen Spiele-Schmähung weit geöffnet. Der Titelgestalter einer anderen Fachpublikation hatte die Fotos der MANIACs in seine Finger bekommen und (in nächtelanger Bildbearbeitung) die schreckliche Wahrheit ans Licht gebracht. Bis heute bleiben die Porträts umstritten – wir MANIACs sind in den letzten Monaten gar noch weiter mutiert. Nur unter der Bedingung, kein Paßbild von ihm zu zeigen, war Ex-MANIAC Ingo zu einem Kurz-Comeback bereit: Er berichtete von der Internationalen Automatenausstellung in Frankfurt. Daß die 4/95 zu einer der erfolgreichsten MANIACs wurde, lag aber weder an dem Porträt-Schock, noch an Ingos Comeback, sondern am Ultra-64-Artikel. Winnie hatte SGI-Missionar Greg Zachary in Monte Carlo getroffen und die Firmengeschichten aller Dream-Team-Mitglieder studiert, während Olli sich zum "Killer Instinct"-Test in Münchens verrufenste Spielhalle wagte. Dort war der brandneue Beat'em-Up-Automat von der Bahnhofs-Halbwelt umstellt. Erst nach geduldigem Warten und

Die Sonnenseite des Redakteurslebens: Zwischen Messen, Konferenzen und Spieltests bleiben pro Jahr rund 4 1/2 Stunden Zeit für Entspannung und ein kritisches In-sich-Gehen. Nach einem Strandspaziergang nahe der mexikanischen Grenze kreuzte Winnie mit Sand in den Socken und durchnässten Hosen beim Ultra-64-Lizenznehmer Angel auf.



Die harte Urversion der "Wipe Out"-Werbung hielt Ingo Zabrowski für Deutschland nicht geeignet – rechts seht ihr das unzensurierte englische Motiv. In der Handelszeitung "CTW", in der diese Anzeige und der Bett-Schnappschuß mit Sales Curve-PR James Beaven (links) erschien, mußte Virgin mit zwei weißen Seiten werben: Ihre

Anzeige war den Herausgebern zu brisant. Im Jahr davor hatte Virgin u.a. mit fußballspielenden Lilliputern ("Wir machen die Konkurrenz zu Zwergen") für Aufsehen gesorgt.



JUNI '95

... kramte Martin in seiner Zuberhör-Kiste und brachte vom BASIC-Betriebssystem bis zum "Supercharger" allerhand Kurioses und Innovatives ans Tageslicht. Eine Seite davor das härteste Zelda-Gemälde der Welt:



MAN!AC-Künstler Roger Horvath zeichnet den Nintendo-Helden als ausgebrannten Videospiel-Rebell mit Drei-Tag-Bart und blutüberströmter Geliebten. Schweizer Splatter-Wahn?

Oder durchlebte Roger damals eine schwierige Phase auf seinem Weg zum mündigen Eidgenossen?



JULI '95

Die Aufmacherdoppelseite zum E3-Messebericht war optisch auch für MAN!ACs ein

Schock – mittlerweile halten wir die "Play it Loud"-Gestaltung für das beste Layout der letzten zwölf Monate. Um sich auf die 19seitige (!) Reportage

Easy Living an der Isar: Christina Gómez Barrio, unbescholtene Touristin aus Madrid, lief während ihres München-Urlaubs der Außendienst-Nachschicht von Philips in die Arme. Noch bevor Michelle (mitte) alle CDi-Vorzüge auf spanisch ausbreiten konnte, war die Westeuropäerin wieder verschwunden. Drei Monate später erreichte uns ihr Foto.



Rechts grinst Kollege Andreas von G. – noch glaubt er, daß MAN!AC die Zeche bezahlt.

Niemals ohne Handy: Christian Gloe und Frankreichs Nathalie in der grauen Uniform der "Virgin Federation" – Frühjahrs-ECTS 1995 in London.



Nachdem Sega ihre VR-Brille fürs Mega Drive niemals ausgeliefert hat, kündigt nun Atari ein Headset an. Ob's wohl jemals auf den Markt kommt?

ge aus L.A. seelisch vorzubereiten, hatte sich Martin vor dem Messebeginn zu einem Country-Kongress in Nashville eingebucht, Winnie verlängerte seinen Aufenthalt für beruhigende Strandspaziergänge im sommerlichen Süd-Kalifornien.

Doch trotz der kurzen Ausflüge in die Ferien-Idylle blieb auch diese MAN!AC nicht ohne Hardcore-Reportage: Um "DKC 2" und "SMW 2" noch ins Heft zu bekommen, wurden die Maschinen des

Augsburger Druck- und Verlagshauses von Andreas eingehändig gestoppt. Geschäftsführer Martin saß selbst hinterm Steuer, als eine dunkle Limousine zwei Tage nach Redaktionsschluß von Augsburg nach Frankfurt donnerte. Unser Testcomputer, generalüberholt, getestet und dann versiegelt

lag mit 28 Metern Kabel im Kofferraum, ein schweißgebadeter Co-Chefredakteur kauerte während der Todesfahrt auf der A8 auf dem Beifahrersitz.

Zehn Stunden später, das helle Sonnenlicht des Tages war einem

nächtlichen tiefblau gewichen, konnten aufmerksame Verkehrspolizisten den Wagen in der entgegengesetzten Richtung orten. Andreas empfing die Heimkehrer im Schlafrock, aber mit warmge-

laufenen Power-Macs. Drei Stunden texten, bildbearbeiten und layouts – ein neues Stück MAN!AC-Geschichte war reif für den Druck.

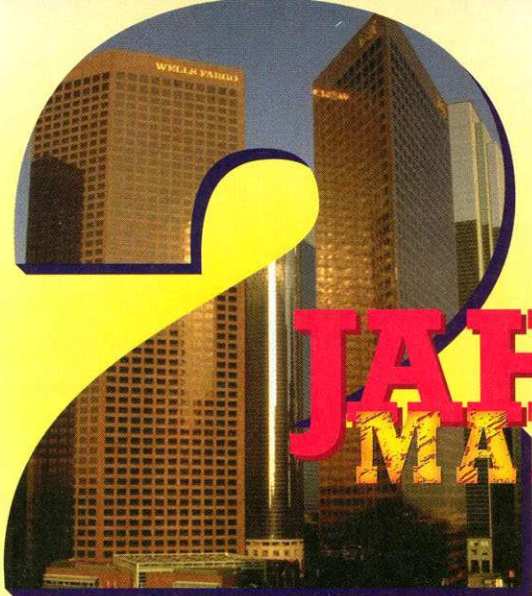
AUGUST '95

Der zornige Cover-EWJ wurde von Doug Ten-naple für die MAN!AC 7/95 gezeichnet. Winnie erinnert sich noch gut an nächtliche Telefonate mit dem kalifornischen Sprite-Designer: Unseren Wunsch, ein für die Fortsetzung typisches Element auf das Artwork zu bannen (und



Revolutionäres Layout für eine revolutionäre Messe: e3-Berichterstattung in MAN!AC 7/95.



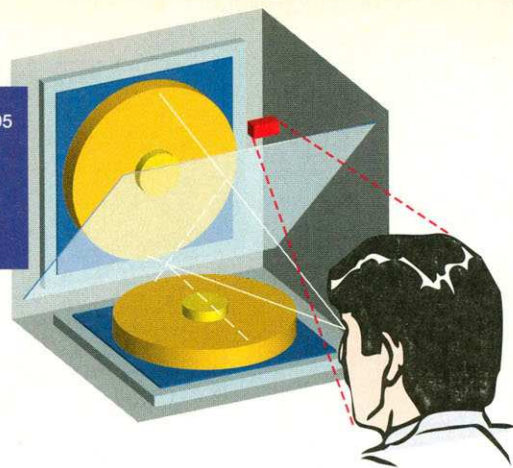


JAHRE MANIAC



Auch Suphelden müssen mal: Auf der kalifornischen Spielemesse E3 waren nicht nur die Stände, sondern auch alle Cafeterias und Toiletten in der Hand der Jump'n'Run-Maskottchen und Comicstars.

Nur fragmentarisch wurde Sharps 3D-TV in MANIAC 11/95 gedruckt. Die korrekte Optik zeigt die Methode wie ein beliebiges Objekt (gelb) in Echtzeit räumlich dargestellt wird. Die Tracking Kamera ist rot eingezeichnet.



damals noch gar nicht existierte. Die Auflösung zum "Yoshi's Island"-Poll findet Ihr in diesem Heft auf Seite 94. Auf zwei weltexklusive Playstation-Previews sind wir stolz: Olli reiste zu Kaiko/Software 2000 nach Langen, um die "Records of Elfsaga" probezuspielen, Winnie telefonierte mit Entwicklerfirmen, Produktions- und Filmstudios in England und den USA, um einen ersten Blick auf "Warhammer 40K: Dark Crusade" zu erhaschen. Davon abgesehen war die 9/95 das Heft der Listen: Knapp 700 Videospiele finden sich in MANIAC 9/95 getestet, besprochen oder kurz angerissen. Wer diese Ausgabe kennt, kann bei "Wetten, daß...!?" als wandelnde Spiele-Datenbank antreten.

führung und 14 Spieltests gefeiert wurde. Nach tagelangem Kampf mit einem vierseitigen Mario-Play-ersguide war zumindest für Olli die Frage geklärt: "Mario? Ich werd's garantiert nicht mehr spielen!"



NOVEMBER '95

Je näher wir der Gegenwart kommen, desto heftiger schmerzen MANIAC-Fehler in Layout und Druck: Im letzten Heft schlugen Cyber-Saboteure zu und erwischten dabei den Next-Generation-Abschluß. Die vertauschten technischen Daten bei Saturn und Playstation, wurden von Torsten (Sega) und Ingo (Sony) knapp zwei Minuten nach Heftauslieferung bemäkelt. Dann die IFA-Reportage: Neben verpatzten Bildausschnitten sorgte eine MANIAC-Grafik für Verwirrung. Andrea, Andreas & Co. rätseln noch heute, warum von Sharps 3D-TV nur noch Fragmente zu sehen waren – oben seht Ihr die korrekte Darstellung. Zum Glück ließen uns redaktionelle Highlights über die Patzer hinwegsehen. Auf der ECTS in London regnete es 32-Bit-Spiele, Robert lotste "Thunderhawk" auf den Redaktions-Landeplatz und schloß Freundschaft mit Ataris "Space Penguins". Andreas schlug "Tekken 2"-Recken und Olli mit "Destruction Derby" sämtliche Crash-Rekorde. Der Abschluß des "Next Generation"-Reports

bildete den Kern der November-MANIAC. Wer sich noch immer mit der Kaufentscheidung quält, sollte sich vom 32-Bit-Finale beraten lassen. wi

MANIAC dankt Autoren, redaktionellem Außendienst und Spezial-Einsatzkommandos 1994/95: Julian Eggebrecht, Patrick Heeren (Fotos), Heinz Harcuba (Fotos), Roger Horvath (Hardguy & Artworks), Gunter Hansen (Cartoons), Heinrich Lenhardt, Armin Medic, Michael Kim, Michael Paul, Joe Schloz (Fotos), Namihito Steinwachs, Teut Weidemann, Ingo Zaborowski, Karl Weidenbacher (Grafik)

nicht nur einen Wurm, der genauso für den ersten Teil stehen könnte), veranlaßte Doug zur Überarbeitung des Bildes. Im Kontrast zum geßtsten Gebiß von Jim, grinste danach Sidekick Snott dem Leser entgegen. Wir waren zufrieden, hoffentlich hat's Euch auch gefallen. Im Aktuell-Teil der MANIAC 8/95 dann ein Marathon der Sequels, Comebacks und Remakes mit "EWJ 2", "DKC 2" und "SMW 2", "Breath of Fire 2", "Secret of Mana 2" und "Lufia 2", dem neuen Batman, einem "Street Fighter"-Update aus Hollywood und Jeff Minters "Defender 2000".

Für den dritten Teil des Next Generation-Reports wurde maximale Recherche betrieben: Es ging um die technischen Geheimnisse der 32-Bit-Konsolen, um RISC-Prozessoren, Grafikchips und spezielle Speicherbausteine. Chip-Hersteller wurden angefaxt, Top-Secret-Unterlagen ausspioniert und so gut wie jeder deutsche Videospiel-Programmierer zu Rate gezogen. Unser Dank an die Experten hinter den Entwicklungssystemen.

SEPTEMBER '95

Die "Wer will Mario?"-Umfrage war ein publizistisches Novum: Mit dem Ultra 64 verlorsten wir einen Gegenstand, der



OKTOBER '95



Eine Brieflawine zur ketzerischen "Mario"-Befragung. Die meisten Spieler sagten "Ja" zu Mario, derweilen ein anderes Nintendo-Spielzeug bei uns Staub ansetzte: Das geringe Interessan am Virtual Boy lag nicht nur an der mäßigen Qualität der Spiele, sondern auch daran, daß uns schnell die Batterien ausgingen. Im Dauereinsatz war dagegen die Playstation, die durch eine neunseitige Reportage zur Marktein-

DIE UMSTRITTENSTEN TESTS

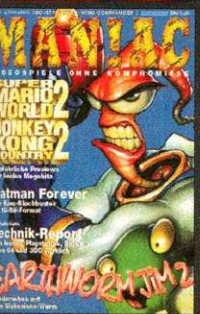
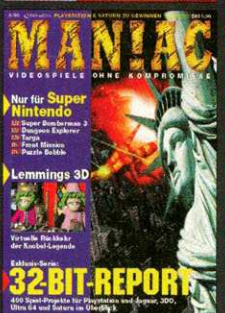
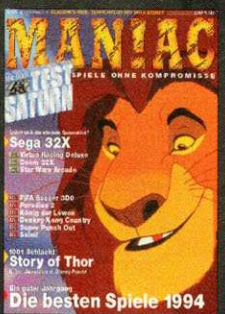
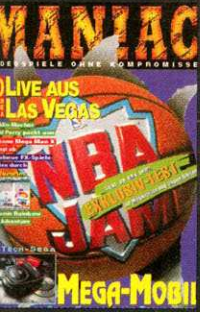
AVP (MANIAC 12/94): MANIAC gegen Jaguar-Fans. Erst nach der Umsetzung eines indizierten PC-Spiels sahen die Atari-Fans, daß es auch besser geht und akzeptierten unsere Kritik an "Alien vs. Predator". **NEED FOR SPEED (MANIAC 9/95):** Wütende Proteste der 3DO-Fans, doch mehr als eine leicht überdurchschnittliche Wertung konnten wir dem trägen Straßenrennen nicht abgewinnen. **TOSHINDEN, TEKKEN & VF:** Innovationen, Spielbarkeit oder Grafik? Die Prügelexperten streiten bis heute, welches Beat'em-Up das beste ist. **THEME PARK (MANIAC 5/95):** Laut Bullfrog vergaben wir die härteste Wertung Europas - wir glauben, daß der Vergnügungspark Spaß macht, aber nicht das Zeug zum Mega-Drive-Klassiker hat. **MICRO MACHINES 2 (MANIAC 3/95):** Auch hier unterboten wir alle europäischen Wertungen – abgesehen vom grandiosen Multi-Player-Modus hat das Westentaschenrennen nur wenig Reiz. **NOVASTORM (MANIAC 10/95):** Große Ausnahme: Ein Spiel, das die MANIAC-Nörgler eher zu gut als zu kritisch beurteilten.

GEBT EUCH DEN WAHNSINN -JEDEN MONAT!

INKLUSIVE KOSTENLOSEM T-SHIRT!

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 und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MANIAC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon 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. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MANIAC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld!

Als besonderen Bonus erhält jeder neue Abonnent völlig kostenlos das tolle MANIAC-T-Shirt. Euer MANIAC-Abo läuft 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 (spätestens drei Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.



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

MANIAC ABO-SERVICE

JAI!

Ich will MANIAC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark). Mit meinem ersten Abo-Exemplar erhalte ich kostenlos das tolle MANIAC-T-Shirt!
Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die mir nach der Rücksendung dieses Coupons zugeschickt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum/1. Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte) _____

Datum/2. Unterschrift (Kenntnisnahme des Widerrufsrechts) _____

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

Ich will folgenderweise bezahlen:
(bitte ankreuzen) ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Kreditinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Konto-Nr.: _____

Diese MANIAC-Ausgaben möchte ich nachbestellen:

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

5,90 Mark pro Ausgabe zzgl. 2 Mark Versandkosten lege ich als Briefmarken, Scheck oder bar bei.

SONY 3D DIMENSION



Trotz Flutlicht laufen die Spieler ins Abseits. Bis auf die Rückpaßregel werden alle Formalitäten beachtet.



Aus der Totalen habt Ihr eine gute Übersicht. Die farbigen Kreise markieren die jeweiligen Joypad-Kicker.

Prime Goal EX



Sieht man vom Frühwerk "Cybersled" ab, überzeugt Namcos Playstation-Palette auf den ersten Knopfdruck:

Allen voran "Ridge Racer" und "Tekken" läuteten eine Generation von 32-Bit-Software ein, die technisch, aber auch spielerisch den 16-Bit-Spielen enteilt. Mit "Prime Goal EX" wird diese Tugend abgelegt: Euch erwartet ein stinknormales Mainstream-Fußball mit einem rotierenden Fußballstadion und ziemlich klobigen Kicker-Sprites – zumindest, wenn man sie aus der Nähe zu Gesicht bekommt.

Das Geschehen betrachtet Ihr aus drei festen Kameraperspektiven, zuvor entscheidet Ihr Euch für eine Partie zur Mittagszeit oder aktiviert das schummrige Flutlicht. Maximal zwei Spieler picken sich eine originale J-League-Mannschaft, konkurrieren im Pokal-Wettbewerb, tragen eine Meisterschaft aus, messen sich im Elfmeterschießen oder lassen es bei einem Freundschafts-match bewenden. Dabei sind die üblichen Parameter einzustellen, jedoch behindert der durchweg japanische Text ein flottes Menü-Durchklicken. Im



Gegensatz zum geschriebenen Wort unterhält der Online-Kommentator in lupenreinem Englisch – auf dem Platz habt Ihr jedoch mit dem Buchstaben-salat sowieso keine Probleme. Spielerisch erfahren wir im Vergleich zu Konamis 16-Bit-Referenz-Fußball "International Super Soccer Deluxe" einen Klassenunterschied: Abgesehen vom Fehlen jeglicher innovativer Features läßt auch die dezent träge Steuerung zu wünschen übrig. Die Spieler können zwar theoretisch eine ganze Menge, doch ausgefeilte Kombinationen und technische Feinheiten kommen selten zum Zug. Dabei macht schon die lieblose Grafik vieles zunichte: Selbst in diesem Punkt sind die besten 16-Bit-Titel Namcos "Prime Goal EX" weit überlegen. Außerdem kann ich nicht nachvollziehen, warum kein Mehr-Spieler-Modus unterstützt wird und nicht einmal zwei Personen in einem Team kicken dürfen. Wenn schon Fußball auf der Playstation, dann lieber Konamis "Goalstorm" (ehemals "Winning Eleven"), das in einer überarbeiteten Fassung in Kürze bei uns auf den Markt kommt. mg

Muster von Metropolis, Osnabrück. Tel: 0541/66016



Sprachprobleme: Leider sind alle Menüs in Japanisch gehalten.

Toukon Retsuden



Wer jede Woche in Eurosport die spektakulären Kamikaze-Duelle der "New Japanese Pro Wrestling"-Liga verfolgt, kann nun selbst in den Ring steigen: Mit

einem von zwölf Muskelbergen nehmt Ihr es mit dem Computer oder einem Freund auf. Jeder Wrestler verfügt über persönliche Standard-Schläge und hält ein paar Special-Moves für Euch bereit. Dank der dritten Dimension des Polygon-Prüglers habt Ihr trotz einfacher Steuerung ein umfangreiches Move-Repertoire: Greift Ihr von vorne an, landet Ihr mit "X" einen krachenden "Bodyslam", überrascht Ihr den Gegner von hinten, setzt Euer Wrestler mit der gleichen Taste einen "German Suplex" an. Das Publikum wirkt im Gegensatz zur Ring-Action zwar etwas pixelig, grölt aber fleißig mit: Feuer! Ihr die Zuschauer an oder landet ein paar harte Treffer, bebt der Ring vor Applaus. Wrestling-Fans sollten unbedingt ein Match wagen. oe

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



"Flying Bodypress" nach draußen: Wrestling-Fans flippen angesichts der zahlreichen "High Risk"-Manöver aus.

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NAMCO
BRD-RELEASE	APRIL 96
SPIELSPASS	62%

Belangloses Mainstream-Fußball mit schlapper 3D-Grafik, japanischen Texten und Standard-Features.

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	TOMY
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	78%

Catch-Mutanten aufgepaßt: Umfangreiches Polygon-Wrestling mit simpler Steuerung, flotten Spielablauf und einfacher Grafik.

Achtung!

Das Donkey Kong-Fieber
breitet sich weiter aus.

DONKEY KONG COUNTRY 2TM DIDDY'S KONG QUESTTM



Exklusiv für
Super Nintendo

- 32-Bit-Qualität
- Deutscher
Bildschirmtext
- Ganz neue Story

Neu!

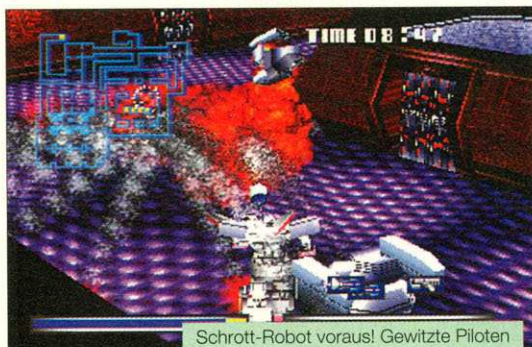


Jetzt wird Dich das Donkey Kong-Fieber tierisch packen. Noch schneller. Noch heftiger. Noch heißer. Die Symptome: Unglaubliche 3-D-Special-Effects verschlagen Dir den Atem, affengeile Action treibt Dir den Schweiß auf die Stirn, und bei den Animationen bleibt Dir die Spucke weg. Fieberhaft wirst Du mit Diddy und seiner neuen Freundin Dixie nach dem entführten Donkey Kong suchen. Das Gegenmittel? Ist nicht bekannt. Aber probier's mal mit Bananen.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

SONY DIMENSION



Schrott-Robot voraus! Gewitzte Piloten verballern Granaten: Die Explosionssplitter treffen jeden Feind in Schußweite.

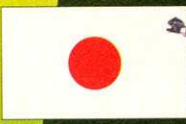


Die Draufsicht-Kontrolle ist weniger chaotisch, dafür offenbaren die fantasielosen Level schockierende Grafikfehler.

Exector

Die Serie hirnloser 3D-Schlachten reißt nicht ab: Arc Productions drückt Euch einen Mech-Steuerknüppel in die Griffel und schickt Koloß "Exector" in einer ausrangierten Raumbasis auf Vernichtungsmission. Ihr glotzt auf die Rückfront Eures Polygon-Mechs oder wechselt stufenweise in die "Vonoben"-Ansicht. In der Ego-Perspektive blockieren Wände und flackernde Polygone die Sicht, die Vogelperspektive wird von Rauchfahnen und Explosionen verdeckt: Ihr hämmert auf den Feuer-

knopf, verballert Eure Raketen und hofft auf Zufallstreffer. Fadenkreuz oder automatische Zielvorrichtung sind den futuristischen Waffenherstellern unbekannt, stattdessen trudeln Raketen und Granaten ziellos zwischen gegnerischen Mechs und Roboter-Drohnen umher. Wer nicht panisch nach links oder rechts schwenkt, sinkt nach wenigen Treffern als rauchendes Wrack auf verzerrte Boden-Texturen. Eine Orientierung ist trotz eingblendetem Level-Blueprint kaum möglich: Die Gegner kommen von allen Seiten, selbst Geschützstellungen werden willkürlich platziert. Kaum wendet Ihr den Mech, starrt Ihr auf einen Raketenwerfer: Ihr flüchtet Euch in den nächsten Seitenkorridor oder erliegt unfairer Dauerbeschuß. Ungezählte Wracks und Nerven-zusammenbrüche später finden glückli-





SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	ARC PRODUCTIONS
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT



Krieg den Entwicklern! Arc Productions foltert Euch mit unmotiviertem Roboter-Schrott und altbackener 3D-Action.

che Piloten einen Aufzug, mit dem sie das Stockwerk wechseln und sich der nächsten Blech-Horde stellen. Unterwegs sammelt Ihr neuen Waffensysteme wie Splitter-Granaten auf und genießt unbegrenzten Munitionsvorrat. Technisch erreicht das schludrige Polygon-Geruckel bestenfalls frühes Experimental-Stadium, der langweilige Level-Aufbau lockt nicht mal hartgesottene Roboter-Piloten vors Pad. Der einzige Lichtblick sind fetzige Anime-Hymnen und ein schickes Render-Intro. *rb*
Muster von ARJAY, Köln, Tel.: 0221/121067



Ihr seht den Wald vor lauter Grafikfehlern nicht. Doch auch die Infrarot-Ansicht von "Metal Jacket" (kleines Bild rechts) wirkt auf das 32-Bit-geschulte Auge beleidigend.

Metal Jacket

Seit einem Jahr angekündigt ist "Metal Jacket" nun fertiggestellt und in Japan ausgeliefert. Wobei "fertig" die Roboterschlacht nur vage umschreibt – der Spieltester, der dieses Machwerk für marktreif befand, gehört unverzüglich auf die Straße gesetzt. Sechs Schlachtfelder hat Pony Canyon aus kruden Polygonen und Texturen zusammengebastelt. Ihr dürft jeden Ort

entweder als Mission mit definiertem Spielziel oder als Robo-Randale "Jeder-gegen-jeden" heimsuchen. Da sich die Entwickler nicht entscheiden konnten, in welcher Konfiguration "Metal Jacket" am wenigsten Spaß macht, ist die Gestaltung der Szenarios Euch überlassen: Ihr entscheidet, wieviele Feinde und Verbündete sich in Stadt oder Natur tummeln, ob das Level-individuelle Feature (Nebel, Minen...) aktiviert oder ausgeschaltet ist, Ihr wählt Tageszeit und Waffen. Habt Ihr die japanisch-englischen Menüs weitergeklickt, beginnt das Desaster: Auf den 3D-Schlachtfeldern lassen sich Grafikfehler und angebliche SFX kaum unterscheiden, die Gebäude sind grobe





SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	PONY CANYON
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT



Angriff der Low-Budget-Produkte: Grafisch karge, spielerisch total bescheuerte Polygonschlacht ohne Abwechslung & Gags.

Klötze, die Explosionen abstrakte Flammenkuppeln. Die Mechs humpeln und schweben planlos durch die Gegend, irgendwann geben Eure Schutzschilde den Geist auf. "Metal Jacket" ist zwar schnell, aber nicht schnell genug als daß Ihr es nicht als dilettantischen Schrott entlarven würdet. *wi*
Muster von Metropolis, Osnabrück. Tel.: 0541/66016

SONY DIMENSION



Die Grafik ist insgesamt enttäuschend, auch wenn einige Figuren (links) ganz nett aussehen.

Hermie Hopperhead



Hatten wir uns in der letzten MAN!AC noch beklagt, daß für die 32-Bitter kaum Hüpfspiele erscheinen, veröffent-

licht Sony in Japan prompt ihr "Hermie Hopperhead". Dabei setzten die Entwickler auf ur-traditionelle Plattform-Parameter: Auf einer Oberwelt wählt der rothaarige Wuschelkopf-Held mit dem bedeutungsschwangeren Namen sein nächstes Hüpfziel an. Gut ein halbes Dutzend Welten mit mehreren Levels muß Mr. Hopperhead bestehen, ehe sein Aufgabe vollbracht ist. Nach einem mäßig eindrucksvollen FMV-Zeichentrickintro startet das Plattform-Vergnügen. Vor idyllischer Waldkulisse hüpfert Hermie seine Gegner Mario-typisch auf die Birne, erlebt die Tücke von beweglichen Plattformen, entdeckt Bonuskammern und Abkürzungen. Diese verstecken sich meist in Mülltonnen, die frappant an Mario's Röhren erinnern. Später taucht Hermie in die tiefe See ab, läßt sich von Treibsand beeindruckend, genießt die Annehmlichkeiten eines modernen Vergnügungsparks, besucht ein idyllisches Winter Wonderland und wagt sich in unterirdische Dungeons.



Auf der Oberwelt wählt Ihr die einzelnen Levels an. Geschaffte Abschnitte könnt Ihr jederzeit wieder aufsuchen.



Der zweite Endgegner ist kinderleicht: Wenn er steht, hüpfert ihm einfach ein paar mal aufs Dach.

Die einzige Neuheit im ansonsten sehr gradlinigen und unspektakulären Jump'n'Run sind die verschiedenfarbigen Eier, die Hermie unterwegs trifft: Berührt Hermie so ein Ei, wird es lebendig und heftet sich an seine Fersen. Bis zu drei Sidekicks schleppt Hermie hinter sich her – die machen nicht nur all seine Aktionen mit, sondern helfen auch aktiv bei der Gegner-Vernichtung.



Einer der wenigen Special-FX im ganzen Spiel: Der erste Endgegner zoomt heran und bewirft Euch mit einem Dutzend Gegnern.

Ab und zu taucht ein Hinweisschild auf, das den tapferen Eiern neue Aufgaben zuweist: So verwandeln sich Eure Begleiter an bestimmten Stellen beispielsweise in Plattformen. Habt Ihr einen Abschnitt geschafft und dabei fleißig Sterne gesammelt, könnt Ihr die Eier schließlich "ausbrüten" (kostet ab 100 Sternchen) und anschließend mit Schildkröte, Gockel oder Minidrachen herumlaufen. Außerdem dürft Ihr mit Hilfe einer rot gefärbten Mülltonne in eine 3D-Bonusrunde abtauchen. Leider täuscht die einsame Ei-Innovation nicht über das ansonsten erschreckend ideenlose Ambiente hinweg. "Hermie Hopperhead" spielt sich ganz gut, ist erfreulich umfangreich und frei von schwerwiegenden Konzeptions-



In einigen Dungeons erwarten Euch kreisende Totschläger: Haben wir das nicht schon mal gesehen?



Wie geht's weiter? Die Sternchen locken, doch oben wie unten blockieren Feinde den Durchgang.

Mängeln, aber inhaltlich ein ganz alter Hut. Hinzu kommt, daß die Grafik nicht mal mit guten Super-Nintendo-Optiken mithalten kann.

"Hermie Hopperhead" kommt nur für ausgehungerte Plattform-Jünger in Frage, die kein Mega Drive oder Super NES mit entsprechend besseren Hüpfspielen zu Hause haben. mg

Testmuster von Galaxy, München. Tel: 089/7605151



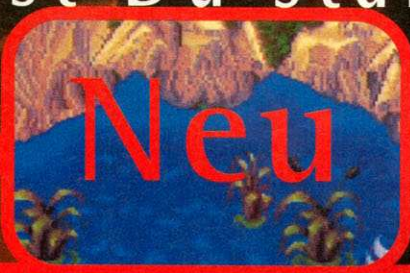
Rechts seht Ihr eine Hinweistafel, mit deren Hilfe Ihr die Eier zu schwebenden Plattformen mutieren laßt.




SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SONY
BRD-RELEASE	FRÜHJAHR '96
SPIELSPASS	66%

Nur kein Risiko: Gnadlos traditionelles Hüpfspiel mit 16-Bit-Optik und einer einzigen neuen Idee.

Jetzt brauchst Du starke Nerven.



SECRET of EVERMORE™★



Exklusiv für **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

Secret of Evermore ist das neue 24-Mega-Bit-Fantasy-Adventure-Rollenspiel von Nintendo. Natürlich mit batteriegestütztem Speicher und 76seitigem Spieleberater. Wage die Reise durch die Zeit, durch fremdartige Welten und andere Dimensionen. Die unglaublichsten Abenteuer warten auf Dich. Und nur Du hast die Macht, sie zu bestehen und das Geheimnis von Evermore zu lüften.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

SONY DIMENSION

Twin Bee Deluxe Pack



Nimm zwei: Ganz nach dem Geschmack der gelb/orangen Karies-Gefahr für sommer-sprossige Vorschul-Kids schnürt Konami ihr zweites 32-Bit-Deluxe-Pack.

Haben wir gerade das "Parodius"-Double-Feature als offiziellen Deutschland-Titel begrüßt, schlägt die japanische Farbenmafia zurück.

Der "Twin Bee"-Import beschert zwei hochgradig bunte Vertikal-Scroller mit der kessen Comic-Biene. Variante 1 entstammt dem Jahr 1991 und stellt zwei Standardschüsse zur Verfügung. Knopf 1 versorgt die traditionelle Frontwaffe, die sämtliche Feinde in die Schranken weist, die sich tapfer von vorne nähern. Knopf 2 wiederum feuert Bomben auf die Landschaft, die gerade überflogen wird. In der Praxis erweist sich diese Zweiteilung als gewöhnungsbedürftig – die leicht konfuse Angriffsformation helfen nicht gerade, das Spiel zu ordnen. Angesichts des Baujahres '91 darf man sich über die mäßig spektakuläre Optik nicht wundern: Endgegner sehen zwar recht imposant aus, doch die ordinäre Hintergrundgrafik in den sieben Spielstufen wirkt eher hausbacken.

Ein wesentliches Element der "Twin Bee"-Serie waren schon immer die verschiedenfarbigen Glöckchen: Ständig schweben Wolken vorbei, die bei Beschuß kleine Glocken freigeben. Mit jedem weiteren Treffer ändern diese ihre Farbe, sprich Bedeutung. Von Zusatzpunkten bis zur Extrawaffe und Satelliten-Biene reicht der Bonus, den Ihr bei rechtzeitiger Aufnahme erhaltet. "Twin Bee 2" aus dem Jahr '95 ist eben-



Groß, aber harmlos:
Angriff der gestreiften Katzen-Gang.



Groß, aber gefährlich:
Einer von sieben mächtigen Endgegnern.

so wie der Vorgänger kein Ballerspiel, bei dem jede Angriffsformation sorgsam platziert wurde und mit einer bestimmten Taktik ausgelöscht wird. Strategie spielt zwar eine Rolle, doch gnadenloses Dauerfeuer kann meist nicht schaden – außer, Ihr sucht eine Glocke mit einer bestimmten Farbe, dann heißt's zielen. Das aktuelle "Twin Bee" ist natürlich grafisch aufwendiger, bietet wesentlich mehr Sprites auf dem Bildschirm und die imposanteren Oberfieslinge. Dem kunterbunten Cartoon-Outfit ist es aber ebenso treu geblieben wie

dem grundsätzlichen Spielprinzip in sieben abwechslungsreichen Levels.

Technisch gibt's erfreulicherweise bei beiden Versionen für Saturn und Playstation wenig auszusetzen. Nichts ruckt, auf der Playstation kommen die Schatteneffekte sowie die Musik etwas besser als auf dem Saturn. Lobenswert ist auch, daß zwei Spieler gleichzeitig antreten können. Liebevoll hat Konami das zehnjährige "Twin Bee"-Jubiläum (erstes Spiel vom 3. Mai 1985) in jedem Fall inszeniert. mg

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

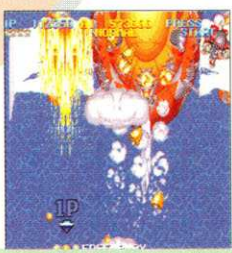


SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	KONAMI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	70%

Knallbunte Vertikal-Scroller im Doppelpack: Latent hektische Bonbon-Ballerei für Japano-Freaks.

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	KONAMI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	70%

Bunt, putzig & umfangreich:
Zwei durchgeknallte Japano-Shoot'em-Ups für Genre-Fans & Hero-Nostalgiker.



Fünf Schnapsschüsse aus dem neuesten "Twin Bee"-Ballerspiel Jahrgang '95:
Die Grafik ist superbunt, ziemlich aufwendig sowie liebevoll gezeichnet und auf der Playstation eine Winzigkeit besser als auf dem Saturn.



JUMPING FLASH



KILEAK THE BLOOD



ESPN EXTREME GAMES



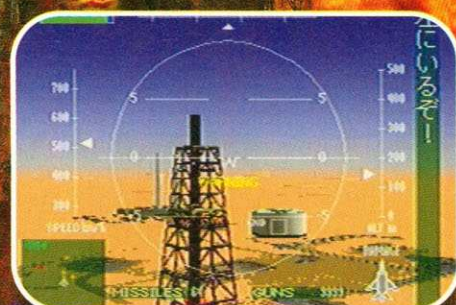
TEKKEN



STARBLADE ALPHA



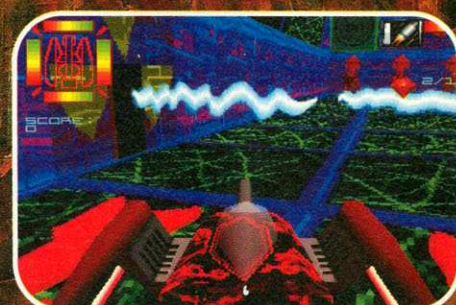
CYBER SLED



AIR COMBAT



BATTLE ARENA TOSHINDEN



ASSAULT RIGS



RIDGE RACER

LAUT

WISSENSCHAFTLERN

NUTZEN WIR

NUR 1/8 UNSERES

GEHIRNS.

JETZT WIRD KLAR,

WOZU DIE

ANDEREN 7/8

DA SIND.

SONY



PLANET SATURN



Feldschlachten werden aus gewohnter Vogelperspektive, Belagerungen als isometrisches Scharmützel gezeigt.



Musterung: Die Spalte links zeigt den Kommandeur, rechts sieht Ihr Truppenstärke und Waffengattung.

Kampfstrategien

In den ersten "Romance"-Teilen wurden die Einheiten auf Hex-Ebene gezogen, die Saturn-Version zeigt isometrische Belagerungen und Schlachtfelder aus der Vogelperspektive. Vor der Schlacht teilt Ihr Kavallerie, Infanterie und Schützen unterschiedlichen Feldherren zu, im Kampf wählt Ihr zwischen Angriff und Intrige. Schmutzige Tricks wie Brandstiftung unterliegen den Naturgewalten: Regen löscht das Feuer, ein Wechsel der Windrichtung verweht Eure Flammenfront - sofern nicht ein Kampfmagier mit Wettermagie eingreift. Geschlagene Feinde verschanzen sich in ihrer Stadt oder stellen sich zum finalen Duell. Nach siegreicher Schlacht rekrutiert Ihr feindliche Offiziere, fordert Lösegeld oder ruft den Scharfrichter: Kopf ab!



Herrscher teilen wichtige Aufgaben talentierten Vasallen zu: Wer ungehobelte Tölpel mit dem Ausheben neuer Soldaten betraut, darf sich nicht über eine Rebellion wundern. Ein kompetenter Stab ist der Schlüssel zum Erfolg: Umsichtige Fürsten sichern sich mit wertvollen Gecken und Beförderungen die Loyalität von Veteranen und neuen Rekruten. Nach Erhalt einer Order ist der eifrige Patrizier für mehrere Runden beschäftigt. Erst wenn er seine Aufgabe erfüllt hat oder neue Befehle erhält, steht er für den nächsten Auftrag bereit.

Das Spielprinzip des Koei-Klassikers (bereitet der vierte Teil einer in Japan erfolgreichen Serie) wurde fehlerfrei auf die Sega-Hardware portiert. Leider stört die wirre Kombination aus rockigen Audio-Tracks und stillen FMV-Einspielungen das nüchterne Brettspiel-Flair. Die Kombination aus Wirtschafts- und Schlachten-Simulation ist professionell und durchdacht: Ein Rad greift ins andere. Anfängern raten wir aufgrund der Menü-Vielfalt ab, Hardcore-Strategen schließen sich alleine oder mit bis zu sieben Freunden für die nächsten paar Dynastien ein. *rb*

Romance of the three Kingdoms ist die erfolgreichste Historien-Serie von Koei. 1988 begannen die japanischen Strategie-Profis mit Videospielumsetzungen für das NES. Versionen für Game Boy, PC-Engine und Super NES folgten, wurden aber nur zum Teil ins Englische übertragen.

Romance of the three Kingdoms



189 nach Christus prügeln sich in China Feudalherren um den verwaisten Thron, skrupellose Barbarenfürsten verkaufen sich für klingende Münze. Ihr packt die Gelegenheit beim Zopfe, hüllt Euch in die Seide historischer Monarchen oder erfindet eigene Charaktere. Ziel Eurer Ambitionen: Wer alle Provinzen erobert, begründet die neue Herrscher-Dynastie.

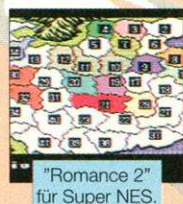
Anstatt die Truppen in zahlreichen Scharmützeln zu verheizen, betreibt der kluge Regent Außenpolitik und kümmert sich um den Finanzhaushalt der Städte. Das Hauptmenü zeigt den Status von Herrscher und Offizieren, eine Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand erlaubt Zugriff auf die Spiel-Optionen: Ihr teilt Eure Ressourcen ein, finanziert Katastrophenvorbeugung und hältet mit Brot und Wein den Pöbel bei Laune. Eure Offiziere kümmern sich um staatliche Belange, besichtigen Baustellen, suchen nach neuen Kollegen und sabotieren benachbarte Provinzen mit üblem Leumund oder Brandstiftung. Weise

Romance of the Three Kingdoms IV
Wall of Fire

ab 16 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	KOEI
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	78%

Schlachtengetümmel in Koei-Tradition. Bis zu acht Mitspieler lenken die Geschehnisse des mittelalterlichen China.



"Romance 2" für Super NES.



Eure Vasallen erstatten Bericht: Die Nippon-Figuren im gerenderten Stadtplan beschwerten sich über Geldmangel oder verlangen nach Entsatz/Nachschub.



RAYMAN



VIDÉO GAMES

“Es wird ein wahres Gag-Feuerwerk abgebrannt. Die Vielfalt an witzigen Ideen und der Abwechslungsreichtum lassen alle Jump'n Run-Hezen höher schlagen. Das Sammelsurium der Endgegnerkämpfe ist das abgefahrenste Sortiment im Hüpf-Genre”.

GAMEPRO : 2+

“Wer meint, dass die Playstation ausser 3-D Fähigkeiten nichts zu bieten hat, der sollte einmal einen Blick auf Ubi Softs neuestes 2-D Jump'n Run werfen und sich über“Rayman” wundern”.

MANIAC

86% Playstation
85% Jaguar

“Zauberhaftes Jump'n Run mit genialer Graphik und geschickt kombinierte Spielelementen. Gross und voller Gags”.

MEGA FUN

87% Playstation
86% Jaguar



Von KONAMI
vertrieben



Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN



Donkey Kong Country 2 (SNES)



Earthworm Jim 2 (MD, SN, PSX, SA)



FIFA Soccer '96 (MD, SN, PSX, SA)



Pinocchio (SN, GB)



Secret of Evermore (SNES)

SEGA SATURN

Aufbruch in eine neue Spieldimension:

Absoluter Superpreis

Sega Saturn ohne Spiel
für sagenhafte 629,-

Super Nintendo

S.N. POWER STATION	189,-
ACTION REPLAY PRO 3	99,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129,-
BATMAN FOREVER	89,-
BEAVIS & BUTT-HEAD	29,-
BIG SKY TROOPER	119,-
BOMBERMAN 3 (NOV.)	119,-
BOOGERMAN	109,-
CASPER	119,-
CIRCUIT USA	109,-
CUT THROAT ISLAND	114,-
DEMOLITION MAN	79,-
DIRT RACER	129,-
DONALD IN MAUI MAL. (NOV.)	129,-
DONKEY K. COUNT. 2 (NOV.)	129,-
EARTH WORM JIM II (DEZ.)	119,-
F.T. BIG HURT BASEBALL	119,-
FIFA SOCCER 96 (NOV.)	99,-
HEBEREKE II	99,-
INT. S.S. SOCCER DELUXE	129,-
IZZYS QUEST OLYMP. RINGS	114,-
JOE & MAC 3	99,-
JOHN MADDEN 96 (NOV.)	99,-
KAWASAKI SUPERBIKES	109,-
LOST VIKINGS 2	109,-
MECHWARRIOR 3050	114,-
MEGAMAN VII	109,-
MEGAMAN X2	109,-
MICKEY & MINNIE	109,-
NBA GIVE'N GO	129,-
NBA LIVE 96 (NOV.)	99,-

NFL QUARTERBACK CLUB	114,-
NHL HOCKEY 96 (NOV.)	109,-
PGA TOUR GOLF 96	129,-
PINOCCHIO (NOV./DEZ.)	129,-
PORKY HAUNTED HOLIDAYS	114,-
POWER RANGERS THE MOVIE	119,-
PRIMAL RAGE	129,-
REALM	119,-
REVOLUTION X	119,-
SECRET OF EVERMORE (NOV.)	109,-
SPAWN (NOV.)	114,-
SPIDERMAN VENOM	114,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114,-
STAR GATE	79,-
STAR TREK NEXT GEN.	109,-
SUPER BC KID	79,-
TETRIS 2	114,-
THEME PARK	119,-
TIME COP (NOV.)	114,-
TIM IN TIBET (NOV./DEZ.)	129,-
TOTAL FOOTBALL	129,-
TURBO TOONS	89,-
URBAN STRIKE	129,-
WATERWORLDS	109,-
WAYNE GRETZKY	119,-
WEAPON LORD (NOV.)	124,-
WORLD MASTERS GOLF	109,-
WORMS (NOV.)	119,-
WWF WREST. ARCADE (NOV.)	114,-
WHIZZ	119,-
YOSHI'S ISLAND - SMW. 2	109,-
ZOOP	64,-

32X

MEGA DRIVE 32 X	189,-
BLACKHAWK (OKT.)	99,-
FIFA SOCCER 96 (NOV.)	109,-
KOLIBRI	119,-
OUTPOST (OKT.)	109,-
PRIMAL RAGE (DEZ.)	109,-
VIRTUA FIGHTER	119,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	119,-

Mega Drive

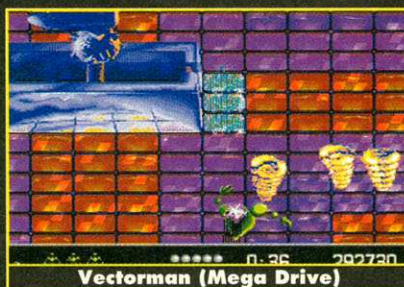
MEGA DRIVE SONIC PACK

(inklusive 3 Spiele)	239,-
MEGA DRIVE SIX PACK	289,-
4 PLAYER ADAPTER (SEGA/EA)	59,-
6-BUTTON CONTROLLER	39,-
ACTION REPLAY PRO 2	89,-
ADDAMS FAMILY VAL.	109,-
ALIEN SOLDIER	99,-
BATMAN FOREVER	79,-
BATMAN & ROBIN	69,-
BEAVIS & BUTT-HEAD	79,-
COMIX ZONE	99,-
COOL SPOT G. T. HOLLYWOOD	114,-
CUT THROAT ISLAND	114,-
DONALD DUCK MAUI (NOV.)	109,-
DEMOLITION MAN	79,-
DYNAMITE HEADY	49,-
EARTH WORM JIM II (DEZ.)	114,-
EXO SQUAD (DEZ.)	109,-
FA TENNIS	59,-
FIFA SOCCER 96 (NOV.)	89,-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104,-
FOREMAN FOR REAL BOXING	109,-
F.T. BIG HURT BASEBALL	114,-
JUDGE DREDD	79,-
GARFIELD (NOV.)	109,-
INDIANA JONES (DEZ.)	109,-
IZZYS QUEST F. OLY. RINGS	114,-
JOHN MADDEN 95	49,-
JOHN MADDEN 96 (NOV.)	89,-
JUSTICE LEAGUE	49,-
LANSTALKER	109,-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109,-
LOTHAR MATTHÄUS S. SOCCER	109,-
MARIO BASLER SOCCER	109,-
MARSUPIANI	99,-
MAXIMUM CARNAGE 2	114,-
MEGA MAN WILY WARS	89,-
MICKEY & MINNIE (OKT.)	109,-
MICRO MACHINES 96	119,-
MR. NUTZ 2	109,-
NBA LIVE 96 (NOV.)	89,-
NHL HOCKEY 96	99,-

09 31 /



Virtua Fighter 32X



Vectorman (Mega Drive)



Tekken

PLANET SATURN



Hau Ruck! Milan rammt ihr Schwert in den Boden, nimmt sich Kain vor den Busen und führt einen Schlag aus.



Neo-Geo-Prügler erkennen die Felsen-Optik in Gillius Heimspiel als dreiste SNK-Kopie: "Samurai Shodown"-Kämpfer bewundern fast dieselbe Gesteinsinformation.



Milan Flare



Milan Flare gegen Zoma: Milan verläßt sich auf ihr Schwert, der Schamane wirft mit Zaubersprüchen.

Spinning Sword: Zwei Sekunden nach hinten, vorne, dann Schlag.
Throwing-Dagger: Zwei Sekunden hinten, vorne, tritt.

Axe: The Duel



Auf dem Mega Drive metzelten sich die Axtschwinger durch horizontal scrollende Fantasy-Level, in der "Duel"-Version bieten sich "Axe"-Helden und -Endgegner im Turnierskampf die Stirn.

Ihr kämpft Euch im Ein-Spieler-Modus bis zum finsternen Death-Adder vor oder prügelt gegen einen Kumpel und wählt den Obermütz selber: Jeder Spieler entscheidet sich für einen von zehn vorsintflutlichen Charakteren, als Arena wird die Heimat eines Kontrahenten bestimmt. Öko-Koloß Green haust in einem schmierigen Sumpfloch, Anime-Schönheit Milan schwingt vor holländischer Windmühlen-Kulisse den Säbel, Samurai Doc fordert Euch vor einem steinzeitlichen Venedig zum Gefecht.

Als Sega-Veteranen sind Barbar Kain Blade und Zwerg Gillius mit von der Partie, die berühmten Bonus-Gnome schmeißen Euch wieder Zaubersprüche vor die Füße. Aufgesammelte Phiole stärken Moral und Geist. Eure Spezial-Anzeige steigt, eine schimmernde Aura signalisiert dem Gegner Vorsicht: Aus einem harmlosen Angriffsspruch wird ein riesiger Dämon, ein konventioneller Feuerball wächst zur Flammenwalze. Die leichten Spezial-Manöver werden mit "Street Fighter"-üblichen Drehungen oder Tastenkombinationen ausgeführt: Kain mimt mit seinem Zweihänder den

"Flaming Dragon Punch" und verschießt Feuerbälle nach Ryu-Tradition – gut geklaut ist halb gewonnen.

Arcade-Optik, Nippon-Sprites und "Art of Fighting"-Zooms erinnern an betagte SNK-Prügler. Trotz solidem Automaten-Flair enttäuscht die Technik: Weder Spielgrafik noch Introanimation wurden der 32-Bit-Hardware angepaßt, auf dem 2D-Monster Saturn wirkt das Axt-Duell wie ein deplaziertes Neo-Geo-Modul. Fatalities hat Sega dem geschundenen Tester erspart, trotzdem vergießen die Barbaren das Pixel-Blut gleich eimerweise. 2D-Prügler überzeugt das Axtduell mit sauberer Steuerung und innovativen Specials, Einstieger scheitern am barbarischen Schwierigkeitsgrad. *rb*

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



Green



Würgt Katzenbraut Jamm: Green attackiert mit fiesen Griffen, zur Verteidigung fährt der Riese Stacheln aus.

Foot-Slide: Zwei Sekunden nach hinten, vorne, tritt.
Knee-Slide: 90-Grad-Drehung von vorne nach unten, dann Schlag.



Doc



Vorläufer der mittelalterlichen Samurais: Doc ist mit graziösen Hieben und flinken Sprüngen der schnellste Kämpfer.

Blade-Slide: 90-Grad-Drehung nach vorne, dann Schlag.
Air-Dance: Zwei Sekunden nach unten, oben, dann Schlag-Knopf.

ab 16 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT

SPIELSPASS

67%

Hau drauf und Schluß: Barbarische Kontrahenten im bewaffneten Zweikampf. Unterhaltsamer Fantasy-Prügler mit SNK-Optik.

SATURN

SATURN OHNE SPIEL	639.90
ACTION REPLAY	89.90
ALONE IN THE DARK	109.90
BLACK FIRE US	119.90
BUG DT	89.90
CLOCKWORK KNIGHT 2 DT	99.90
DAYTONA USA DT	109.90
DIGITAL PINBALL DT	89.90
F1 FORMULA ONE JAP	129.90
AXE JAP	99.90
HI OCTANE US	119.90
KING OF BOXING	119.90
MYST DT	99.90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	94.90
NHL ALL STARS	109.90
PANZER DRAGON DT	109.90
PARODIUS DT	99.90
RAYMAN US	109.90
ROBOTICA DT	89.90
SHELLSHOCK	119.90
SHINING WISDOM JAP	139.90
SHINOBI DT/JAP	89.90 / 69.90
SIM CITY 2000	119.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109.90
STEAM GEAR MASH JAP	99.90
SUPER HANG ON	129.90
THEME PARK DT	89.90
THUNDERHAWK 2	119.90
TOHSHINDEN JAP	109.90
VIRTUA COP INKL. GUN	159.90
VIRTUA FIGHTER DT	67.90
VIRTUA FIGHTER REMIX DT	62.90
VIRTUA FIGHTER 2 JAP	109.90
VIRTUA VOLLEYBALL JAP	99.90
VIRTUA RACING	109.90
WING ARMS JAP	99.90
PHANTASTIC PINBALL JAP	99.90
VICTORY GOAL DT	69.90
JOYPAD	49.90
VIRTUA STICK	89.90
LENKRAD	119.90
RGB-KABEL	29.90
CONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	59.90
6-BUTTON-PAD	49.90

PLAYSTATION

PLAYSTATION	589.90
PLAYSTATION JAP + SPIEL +	
RGB + UMBAU	899.00
CONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	79.90
ACE COMBAT JAP + DT	99.90
ARC THE LAD JAP	99.90
ASSAULT RIGGS US	119.90
BOXERS ROAD JAP	79.90
DARKSTALKERS JAP	139.90
DESTRUCTION DERBY DT	99.90
DRAGON BALL Z JAP	89.90
DISCWORLD DT	99.90
EKTEKTOR JAP	89.90
EXTREME GAMES US	99.90
GUNNERS HEAVEN JAP	79.90
GUNDAM JAP	79.90
FALCATA (STRATEGIESPIEL) JAP	79.90
JUMPING FLASH JAP + DT	79.90
KILLER THE BLOOD DT	89.90
LOADED US	109.90
METAL JACKET JAP	89.90
NBA JAM T.E. DT	89.90
NOVASTORM	89.90
KRAZY IVAN US	119.90
PHILOSOMA JAP	79.90
RIDGE RACER DT/JAP	99.90 / 89.90
TEKKEN DT	99.90
TOH SHIN DEN DT	89.90
RAIDEN PROJECT JAP	129.90
RAYMAN DT	89.90
SHELLSHOCK DT	99.90
SHOCKWAVE DT	99.90
STARBLADE ALPHA DT	99.90
STREET FIGHTER MOVIE DT	99.90
TOTAL ECLIPSE DT	89.90
ZERO DEVIDE	129.90
MEMORY CARD	49.00
WINNING ELEVEN JAP	79.90
ZEITGEIST	79.90
V-TENNIS	119.90
WIPE OUT	94.90
JOYPAD	54.00
NAMCO JOYPAD	139.90
JOYBOARD	179.90

3DO

PANASONIC FZ-10 PAL + 2 SPIELE	679.90
FLIGHTSTICK PRO	149.90
BLADEFORCE	89.90
CREATURE SHOCK	99.90
DUAL ADAPTER FÜR 2 SNES-PADS	49.90
ALONE IN THE DARK 2	109.90

Sonderangebote

Legend Of The M. Ninja (SN,DT)	49.90
FIFA Soccer (SN,DT)	59.90
Stargate (SN,DT)	60.00
Street Racer (SN)	49.90
Syndicate (SN/MD)	49.90

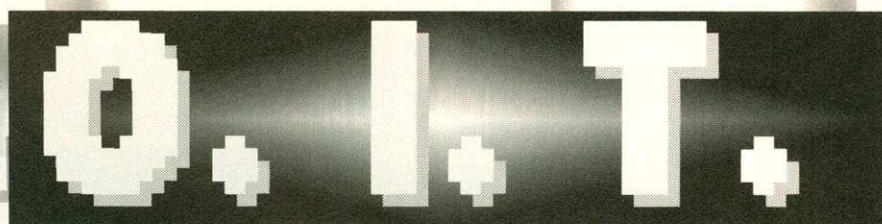
Zeitschriften

Super Famicom Fan jap	25.00
Saturn Fan jap	25.00
PSX Fan jap	25.00
Edge	17.00
Game Fan	17.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 19.30
Sa: 10.00 - 14.00
Ladenpreise können variieren
Händler sind willkommen!!!
Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8,- DM. Bestellungen ab 300,- DM portofrei. Spiele werden am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. *** Täglich Neuheiten *** Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annehmungsverträge der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.



Order In Time GmbH Laden und Versand in Stuttgart Silberburgstraße 171 70178 Stuttgart (S-Feuersee)

CAPTAIN QUASAR	99.90
CHOPPER ASSAULT	99.90
CRASH 'N' BURN	89.90
D'S	109.90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.90
FLYING NIGHTMARES	89.90
SLAM 'N' JAM	99.90
GEX	89.90
KILLING IN TIME	99.90
PRIMAL RAGE	99.90
WING COMMANDER 3	94.90
FLASHBACK	89.90
NEED FOR SPEED	89.90
NHL '96	99.90
PANZER GENERAL	89.90
PO'ED	99.90
ROAD RASH	89.90
SPACE HULK	94.90
SYNDICATE	59.90
TRIP D. (TETRIS)	89.90
THEME PARK (KOMPL. DT)	99.90

JAGUAR

JAGUAR + CYBERMORPH	279.00
JAGUAR CD-ROM	299.90
FIGHT FOR LIVE	119.90
POWER DRIVE	119.90
THEME PARK	129.90
SENSIBLE SOCCER	109.90
SUPER BURN OUT	119.90
ULTRA VORTEX	129.90
RAYMAN	119.90

SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	119.90
BOMBERMAN 3 DT	109.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	129.90
EARTHWORM JIM 2	129.90
FIFA 96	99.90
MEGA MAN X 2 DT	129.90
SUPER TURRICAN 2 DT	99.90
FRONT MISSION JAP LIMITIERT	149.90
KAWASAKI SUPERBIKES DT	129.90
KILLER INSTINCT	139.90
NHL 96	99.90
NBA LIVE 96	99.90
PRIMAL RAGE DT	109.90
INDIANA JONES DT	49.90
JUSTICE LEAGUE	89.90
ASTERIX & OBELIX DT	129.90
MEGA MAN 7 DT	119.90
THEME PARK	109.90
UNIRALLY DT	89.90
URBAN STRIKE	109.90
WEAPON LORD US	129.90
WRESTLEMANIA DT	119.90
YOSHI ISLAND DT	109.90

SNES ROLLENSPIELE

ROBOTREK	89.90
BIG SKY TROOPER US	129.90
BRAINLORD	89.90
BREATH OF FIRE US	129.90
BREATH OF FIRE HINTBOOK	49.90
BREATH OF FIRE 2	139.90
LORD OF DARKNESS	89.90
DRAGON VIEW	89.90
EARTHBOUND	129.90
EYE OF THE BEHOLDER	89.90
FINAL FANTASY II US	129.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINTBOOK	49.90
OGRE BATTLE US	129.90
SECRET OF THE STARS	119.90
KING ARTHUR	129.90
LUFIA	89.90

ROMANCE IV US	129.90
7TH SAGA 2	129.90
SECRET OF EVERM. US/DT	139.90/109.90
WIZARDRY IV	69.90
CRONO TRIGGER US	139.90
CRONE TRIGGER HINTBOOK	49.90
ILLUSION OF TIME DT	109.90

MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO MARK 3	79.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
COMIX ZONE DT	99.90
DUNE 2	57.90
FIFA SOCCER '95	57.90
FIFA SOCCER '96	89.90
J.-LEAGUE SOCCER 2	79.90
LIGHT CRUSADER MIT DT.TEXTEN	114.90
MEGA MAN 7 DT	109.90
MICRO MACHINES 96	99.90
NBA LIVE '96	89.90
NHL '95	57.90
NHL '96 DT	89.90
NHL ALL STARS	119.90
NFL MADDEN '95	57.90
PHANTASY STAR IV US	149.90
PETE SAMPRAS '96	99.90
SHADOWRUN	89.90
STORY OF THOR	119.90
THEME PARK	94.90
VECTORMAN DT	99.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	99.90
WEAPON LORD US	109.90

MEGA CD

GRUNDGERÄT DT + THUNDERHAWK	329.90
BACKUP RAM	79.90
CDX PRO	69.90
EARTHWORM JIM DT	89.90
ECCO 2 DT	89.90
ETERNAL CHAMPIONS DT	89.90
FATAL FURY SPECIAL DT	89.90
LUNAR ETERNAL BLUE	99.90
LUNAR HINTBOOK	44.90
SAMURAI SHODOWN DT	89.90
SNATCHER DT	89.90
SHINING FORCE DT	89.90
SPACE ADVENTURE DT	99.90
ROAD RASH	89.90
THEME PARK	89.90
THUNDERHAWK	59.90
TOMCAT ALLEY	59.90
DUNGEON EXPLORER DT	99.90

32X

32X GRUNDGERÄT DT	289.90
CHAOTIX DT	99.90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	79.90
METAL HEAD	109.90
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	79.90
PINOCHIO DT	109.90
VIRTUA RACING DELUXE	89.90
NBA JAM DT	49.90
STELLAR ASSAULT	99.90
T-MEK	109.90
VIRTUA FIGHTER DT	109.90
WWF RAW	49.90
MOTHERBASE	89.90

NEO GEO

SUPER SIDEKICKS 3	119.90
SAVAGE REIGN	119.90
PANIC BOMBERMAN	119.90
GALAXY FIGHT	119.90
KING OF FIGHTERS '95	129.90
Mr. DO	129.90
FATAL FURY 3	119.90
WORLD HEROES PERFECT	119.90
PULSTAR	119.90

FON: 0711 - 616485 ODER 613758

Produzent: Doug Smith • Design: Alan Weiss, George Sinfeld • Programmierung: Brian Fehdrau • Grafik: Daniel Docu, Rebecca Coffman, Beau Folsom, Brad Clarkson • Sound: Jeremy Soule

Secret of Evermore



"Secret of Mana"-Fans müssen sich in Bezug auf die englischsprachige Fortsetzung gedulden, dafür schiebt Square noch schnell eine Entwicklung der US-Abteilung dazwischen.

Der Held von "Secret of Evermore" ist ein Junge aus der kleinen Stadt Podunk. Wie viele Kinder seines Alters träumt auch er davon, phantastische Kinoabenteuer einmal selbst zu erleben. Immer an seiner Seite ist ein treuer **Hund**, dessen Nase bald allerlei nützliche Magie-Zutaten erschnüffeln wird. Denn eines Tages entdecken die beiden in einem verlassenen Landhaus eine Dimensionsmaschine. Dummerweise kommt Ihr dem Gerät zu nahe, und schon katapultiert Euch der Apparat in eine künstliche Paralleldimension: Ihr seid in der künstlichen Welt "Evermore" gefangen! Das Paralleluniversum wurde von dem brillanten Professor Sidney Ruffelberg erschaffen, verwandelte sich aber durch unbekannte Kräfte zu einem Alptraum, aus dem es scheinbar kein Entkommen gibt. Tapfer macht Ihr Euch auf die Suche nach den Herrschern des Landes Evermore. Nur mit deren Hilfe wird es Euch möglich sein, wieder in



Die Einwohner von Nobilia halten Euer Hündchen für eine Inkarnation ihrer Gottheit



Dieser Schlag von Euch ging mal wieder daneben – dafür war der Hundebiß umso heftiger.

die reale Welt zu gelangen. Ab jetzt übernehmt Ihr die Steuerung des kleinen Jungen: Habt Ihr Euch von den Strapazen der Dimensionsreise erholt, beginnt der Kampf ums Überleben. Anfangs nur mit einem schäbigen Knochen bewaffnet, schlägt Ihr Euch in einer prähistorischen Landschaft mit Schlingpflanzen und Schwabbelwür-



In den modrigen Sümpfen wimmelt es von ekigen Würmern und Skelettdrachen

mern. Durch Eure mickrige Waffe wird selbst solch harmlos erscheinendes Getier zu einer tödlichen Bedrohung. Ihr steuert in der Draufsicht wahlweise den schmalzlockigen Helden oder den Hund. Der zweite Charakter wird dann vom Super Nintendo dirigiert, wobei Ihr festlegt, ob sich der Computer aggressiv oder zurückhaltend verhält. Die praktischen Ringmenüs wurden aus "Secret of Mana" übernommen: Mit Texten versehene Icons umkreisen Eure Figur. Per Knopfdruck pickt Ihr Euch den gewünschten Zauberspruch und einen gefundenen Gegenstand heraus oder schlüpft in eine neue Superrüstung. Die Schwerter, Äxte und Speere, die Ihr nach harten Kämpfen ergattert, besitzen mehrere "Ausbaustufen". Nach festgelegter Anzahl Hiebe mit der Waffe

Euer Kampfgefährte ist ein Gestaltwandler:
Passend zur aktuellen Epoche ändert er sein Aussehen. Von oben: Gegenwart, Steinzeit und Antike.



Hilfe, wo bin ich? Spieler mit schwachem Kurzzeitgedächtnis kartographieren das Röhrenlabyrinth.



Sackgasse: Die Wächter lassen Euch bei Eurer ersten Ankunft nicht zum König durch.



Wo bleibt denn mein Köter? Naja, diese Mücke werde ich auch alleine zur Strecke bringen



Die groß angekündigten Rendergrafiken sind hier ansatzweise bei den Insekten-Augen zu erkennen. Sonst: Fehlzanzeige!



Dieses Götzenbild bewacht das rote Diamantenaue – Ihr blast zum Angriff.



Der Professor, verantwortlich für Eure mißliche Lage, heilt Eure Wunden.



Gefräßige Saurier halten den Eingang zur Mammuthöhle besetzt – Ihr versucht Euer Bestes, um nicht als Reptilienfutter zu enden.



Im Inneren eines Vulkans wirft Euch dieser Steingolem Feuerbälle um die Ohren



Ein Shuttle schleudert Euch nach Evermore – Rückfahrt ausgeschlossen.

erhöht sich diese um einen Level, und Ihr habt die Möglichkeit, durch das Aufladen einer Leiste einen besonders kraftvollen Streich zu landen. Eure Zaubersprüche verbrauchen nicht, wie bei anderen Rollenspielen üblich, eine bestimmte Anzahl an Magiepunkten. Vielmehr sammelt Ihr unter Büschen oder losen Steinen die benötigten Zutaten für Eure Hexerei. Bei häufiger Benutzung der Angriffs- und Heilzauber richten auch sie mehr Schaden an oder kurieren größere Wunden.

Schon bald wird Euch klar, daß auf den zwei Kontinenten Evermores Landstri-

che aus den unterschiedlichsten Zeitzeonen nebeneinander existieren. So gelangt Ihr von der steinzeitlichen Dschungelwelt über einen Wasserfall in antike Städte und Pyramiden. Ihr feilscht in der Wüstenstadt Nobilia auf dem Marktplatz mit geizigen Budenbesitzern um die Wette. Durch geschickte Tauschgeschäfte erlangt Ihr bessere Rüstungen, einen Heilstab oder ein Kraftamulett. Trefft Ihr den Anführer der jeweiligen Zeitperiode, schenkt Euch dieser einen mysteriösen Stein. Werft Ihr ihn in brenzligen Situationen auf den Boden, ruft Ihr den Besitzer herbei.

Jetzt steht Euch zum Beispiel die Supermagie von Elisabeth, der Schöpferin der Steinzeit, zur Verfügung: Ihr schleudert einen vernichtenden Blitzschlag oder eine Feuerwand auf Eure Widersacher. Auf Eurer Reise durchs Mittelalter stoßt Ihr auf eine holzige Flugmaschine. Mit der wackligen Konstruktion legt Ihr in Mode-7-Sequenzen große Entfernungen bequem zurück.

Das ausgedehnte Abenteuer werdet Ihr kaum an einem Abend durchspielen: Die Batterie merkt sich bis zu vier Spielstände, doch Ihr könnt nicht an jeder Stelle speichern. Nur ausgewählte Bewohner von Evermore offerieren Euch diesen Luxus. *th*

Muster von Zapp Games, Mainz. Tel.: 06131/230492

Die restlichen Erscheinungsformen des kampfstarken Hundes: Für einen mittelalterlichen Schönheitswettbewerb herausgeputzt und als lebender Toaster in der Zukunft.

ABENTEUER AUS AMERIKA • Nach ihrem mittelmäßigen "Mystic Quest"-Debüt haben die Jungs von Squaresoft USA mächtig aufgeholt. Besonders die Soundeffekte sind gelungen: Im Dschungel erschallt markerschütterndes Löwengebrüll, auf einer Waldlichtung hört Ihr zwitschernde Vögel und zirpende Grillenschwärme – und das alles als dynamische Samples. Die ausgefeilte Spielmechanik wurde aus "Secret of Mana" übernommen, Präsentation und Handlungsführung erreichen jedoch nicht ganz das Niveau des Adventure-Klassikers: Ihr knüppelt Euch von einem Endgegner zum nächsten und wartet vergebens auf mitreißende Handlungsstränge. Sieht man von der simplen Geschichte ab, kommen Action-Adventure-Fans dennoch auf ihre Kosten und freuen sich auf ein komplett übersetztes, grafisch aufwendiges und umfangreiches Genre-Spektakel.



Ein Hühnchen gefällig? In Nobilia tauscht Ihr Reis, Gewürze, Teppiche und Keramik-töpfe gegen widerstandsfähige Rüstungen oder einen kräftespendenden Sonnenstein.



HERSTELLER	SQUARE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	NINTENDO

GRAFIK	79 %
SOUND	80 %

SPIELSPASS 79%

Geradliniges Action-Adventure mit aufwendiger Soundkulisse und knackigen Monsterhorden.



Andere Versionen — Umsetzungen für andere Systeme sind nicht geplant.

Entwickler: Gray Matter, USA • Produzenten: Michael Meischeld (Sega), Adam Mock, Hugh Crutenden (Gray Matter) • Design: Adam Mock, Tom P. • Programmierung: Dave Forshaw, Colin Reed • Grafik: Dave Duncan, Michael A. Upton, Spencer Craske • Sound: Mark Kerr

NHL All-Star Hockey

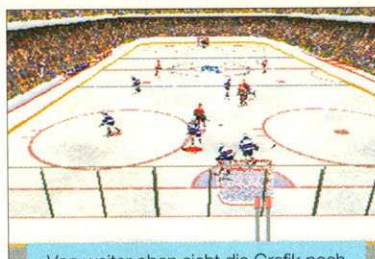
Von jedem Spieler könnt Ihr ein bis zwei Portraits aufrufen, die im Stil der US-Sammelkarten gehalten sind. Außerdem erlebt Ihr eine Video-Tour durch die "Hockey Hall of Fame" in Toronto, die von Marv Albert's Kommentar untermalt wird.



Kurz vor Ende des ersten Drittels geht's vor dem Tor heiß her: Ein Spieler liegt bereits am Boden, während der Torwart kaum den Durchblick behält.

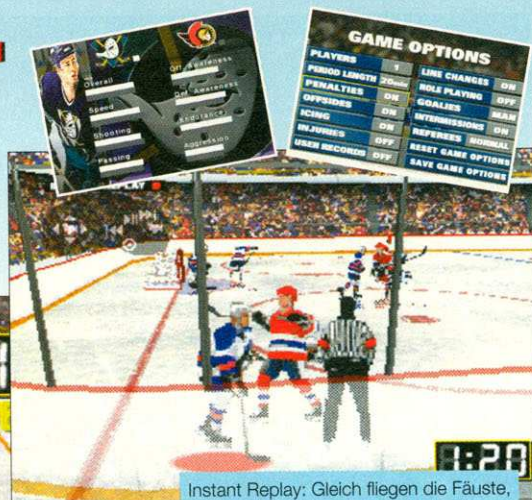


Bevor Electronic Arts ihre NHL-Profis aufs Eis schickt, spielen die Sega-All-Stars in den Playoffs: Die USA-Entwicklung greift auf die 26 Original-Teams der nordamerikanischen Profiliga zurück und setzt alles daran, die einzelnen Cracks ins rechte Bild zu rücken: Glanzvoll werden die **Spieler** präsentiert. Die typisch amerikanische Liebe zum Detail zeigt sich nicht nur im "Vorspiel", ausführliche Statistiken fassen Eure Spielerfolge akribisch zusammen. Natürlich könnt Ihr auf die vordefinierten Cracks zurückgreifen, sie zum Vereinswechsel verdammen oder Euch komplett neue Spieler bzw. Teams zusammenbasteln. Anschließend geht's dann endlich aufs Eis: Sage und schreibe zwölf menschliche Kufen-Künstler dürfen eine ganze Saison bestreiten, gleich bei den Play-Offs einsteigen oder auf die Schnelle zum Puck greifen. Bei der Steuerung kommen alle acht Feuerknöpfe zum Einsatz: Die beiden hinteren Taster beschleunigen bzw. bremsen Euren



Von weiter oben sieht die Grafik noch ganz ordentlich aus

Spieler, zwei Buttons dienen zum Schießen, einer zum Passen und Knopf Y aktiviert eine Online-Hilfe, die die aktuelle Joypad-Belegung ins Gedächtnis ruft. In der Verteidigung könnt Ihr natürlich den jeweils aktiven Joypad-Spieler wechseln und den Gegner tüchtig checken. Auf Wunsch kontrolliert Ihr auch den Goalie, der jedoch nur mit gedrückter B-Taste auf Eure Steuer-Anweisungen reagiert. Wie Ihr an den Fotos seht, zoomen und rotieren Arena sowie Spieler ganz nach Euren Wünschen. Ihr könnt aus neun Kamerawinkeln wählen, müßt dazu jedoch ein entsprechendes Menü aufrufen. Dort findet Ihr ebenso das Instant



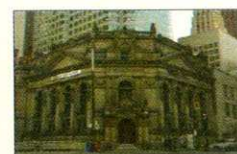
Instant Replay: Gleich fliegen die Fäuste, und der blaue Spieler liegt mit schmerzverzerrtem Gesicht am Boden.



Im Hauptmenü bemühen sich zwei quasselnde Reporter um hautnahe Online-Informationen.

Replay und dürft taktische Kommandos an die Mannschaft weitergeben. Während des Matches unterhält ein Online-Reporter, in den Drittel-Pausen verfolgt Ihr ergriffen humoristische Strategie-Hinweise als Full Motion Video bzw. erfährt Wissenswertes über andere Begegnungen. *mg*

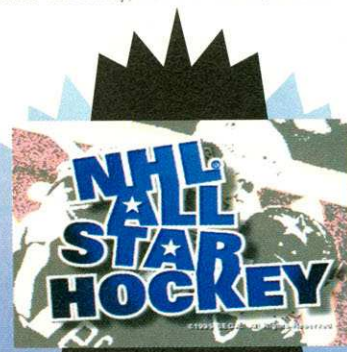
Muster von Galaxy, München. Tel: 089/7605151



DAS DRECKIGE DUTZEND • Das gab's noch nie: Mit Hilfe von zwei Multi-Player-Adaptoren huschen zwölf menschliche Spieler übers Eis – hoffentlich passen die alle vor den Fernseher. Sympathisch sind auch die liebevollen Live-Video-Szenen und die wahnwitzig vielen Statistiken. Diese Sorgfalt hätte ich der Grafik gegönnt: Das Stadion sieht größtenteils noch gut aus (auch wenn ab und zu einige Bauteile verschwinden), dafür muten die kärglich animierten Spieler-Sprites bei näherem Hinsehen wie Zombies an: Grob gepixelte Farbleckse balgen sich um den Puck, je nach Kameraeinstellung leidet darunter auch die Übersicht. Die Steuerung ist ganz solide, kommt jedoch an die "NHL Hockey"-Referenz von EA Sports nicht heran. "NHL All-Star Hockey" ist oberflächlich schick präsentiert, wird aber in Sachen Optik keinem Hightech-Anspruch gerecht.



Andere Versionen – Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	53 %
SOUND	61 %

SPIELSPASS **57%**

Aufwendiges Multi-Player-Eishockey mit viel Drumherum, jedoch pixeliger 3D-Grafik und nur durchschnittlicher Spielbarkeit.

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Coole Preise

Auszüge aus unserer Preisliste

SNES

Asterix & Obelix	PV	119
	DV	129
Aero the Acrobat 2	PV	109
Bombberman 3	DV	119
Batman Forever	DV	119
Blackhawk	DV	69
Barkley Shut up	DV	69
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	DV	129
Dschungel Buch	DV	89
Demolition Man	DV	119
Earthbound	DV	119
Earth Worm Jim	DV	99
Foreman Boxing	DV	119
Final Fantasy 3	US	139
FI World Championship	DV	109
Hebereke 2	DV	109
Int. Superstar Soccer	GV	89
Illusion of Time	DV	119
Jungle Strike	DV	109
Judge Dredd	DV	109
Killer Instinct	DV	129
Mega Man 7	DV	119
Mario Kart	DV	69
Mechwarrior 2	DV	119
Micky Mania	DV	59
Micky & Minnie	DV	119
Micro Machines	DV	69
NHL Hockey 95	DV	79
NBA Jam	GV	79
NBA Jam TE	DV	89
NHL Hockey 96	DV	a.Anfr.
Ogre Battle	US	139
Operation Starfish	DV	69
Primal Rage	DV	119
Punch Out Boxen	DV	99
Rock'n Roll Racing	DV	99
Super Turrican 2	DV	109
Shadowrun	DV	119
Star Trek	DV	119
Syndicate	DV	79
Sargate	DV	89
Sim City	GV	79
Sim City 2000	DV	a.Anfr.
Secret of Evermore	DV	119
Secret of Mana	GV	89
Theme Park	DV	109
Unirally	DV	109
Fatal Fury Spezial	US	129
Lost Vikings 2	DV	119
Vortex	DV	39
WCW Wrestling	US	129
Weapon Lord	US	139
Yoshis Island - Mario 2	DV	119
Yoshi's Safari	PV	99
Action Replay 3	DV	109
Control Pad		schon ab 29,90
Diverse Gebrauchtspiele		schon ab 29,90 DM

Virtual Boy

Virtual Boy mit Mario Tennis	US	399
Red Alarm	US	95
Telero Boxing	US	95
Pinball	US	95
Waterworld	US	95

NEO GEO CD

Pulstar	US	139
weitere Spiele - ruf doch mal an!!!		

MD & MCD

Batman Forever	DV	99
Demolition Man	DV	99
FIFA Soccer 95	DV	79
Foreman Boxing	DV	99
Flink	DV	39
Light Crusader	US	a.Anfr.
Lunar 2 MCD	US	119
NHL Hockey 95	DV	79
NBA Jam TE 32X	DV	89
NBA Jam TE	DV	99
Phantasy Star 4	US	159
Primal Rage	DV	119
Psycho Pinball	DV	99
Spirou	DV	109
Soulstar MCD	DV	89
	DV	119
Theme Park	DV	119
WWF Raw 32X	DV	89
Action Replay 2	DV	99
Diverse Gebrauchte		DV ab 19,90

3 DO

BIOS Fear	US	119
Captain Quasar	US	a.Anfr.
Caspar	DV	109
Chees War	US	119
Deadalus Encounter	US	139
Demo CD 4		19
4 Spiele nur	US	99
Dragon Lore	US	119
Flying Nightmare	DV	109
FIFA Soccer	DV	79
Kingdom Fear Raches	US	109
Killing Time	US	109

Monster Manor	GV	79
Mazer	US	119
NHL Hockey 96	US	119
Need for Speed	GV	79
Po'ed	US	119
Panzer General	US	99
Policenauts	US	119
Phoenix 3	US	a.Anfr.
Return Fire	US	109
Road Rush	GV	79
Super Streetfighter	GV	89
Space Hulk	US	109
Slam n Jam	DV	109
Syndicate	DV	109
Seal of Pharo	US	129
Slayer 2	US	129
Theme Park	DV	109
Trip - D (Tetris)	US	119
GEX	US	99
Wing Commander 3	DV	99
weitere Gebrauchte bitte erfragen		

Sega Saturn

Alien Trilogy	DV	109
BUG	US	89
Caspar	DV	99
Cyber Speed Way	US	109
Cyberia	US	109
Daytona USA		ab 99
Dark Legend	US	109
FIFA Soccer 96	US	109
Axe of Duel	JP	129
Layer Section	JP	129
Minnesota Fats Pool	US	109
Military Commander	JP	159
Myst	DV	109
NBA Jam TE	DV	99
NHL Hockey 96	US	109
Primal Rage	DV	109
Panzer Dragon		ab 99
Panzer General	DV	99
Pebble Beach Golf	DV	109
Policenauts	US	109
PGA Tour Golf 96	US	109

Rayman	DV	99
Streetfighter Movie	DV	105
Shinobi		ab 99
Sim City 2000	US	119
Theme Park	US	119
Twin Bee Collection	JP	129
Virtua Fighter		ab 89
Viewpoint	US	109
Virtua Fighter Remix	US	109
Virtua Racing	US	119
X-Man	JP	129
Wing Arms	JP	129
Wrestling	DV	99

Hardware/Zubehör

3DO NTSC		ab 499
3DO FZ 10 PAL	DV	639
Saturn ohne Spiel	DV	739
SNES	GV	139
MD	GV	99
3DO Memory Card	US	
a.Anfr.		
3DO 6Button Pad	US	59
3DO SNES Pad Adapter	US	69
Saturn Turbo Pad	US	45
Saturn Universal Adapter	DV	79
Saturn Lenkrad	DV	129
Saturn Action Replay	DV	109
PAL WANDLER NTSC-PAL		129

Jaguar

Jaguar mit Spiel	GV	199
Alien vs Predator	GV	99
Bubsy 2	DV	89
Fight for Live	PV	129
Rayman	PV	129
Sensible Soccer	PV	129
Ultra Vortex	PV	129
Power Rally	PV	129
CD ROM	US	call

Game Boy

Caspar	US	59
Mega Man 4	PV	59
King of Ring WCW	PV	55
Power Rangers	PV	55
Wario Land 3	PV	55

Sony Playstation

Are the Lad	JP	159
Air Combat	DV	94
Boxers Road	JP	155
Dark Stalker	JP	159
Dragon Ball Z	JP	149
Destruction Derby	DV	89
ESPN Extreme Games	US	109
Fire Pro Wrestling	JP	155
Jumping Flash	DV	94
Kileak the Blood	DV	94
Lemmings 3D	DV	94
NBA Jam TE	DV	99
Novastorm	DV	99
Night Striker	JP	149
PGA Tour Golf 96	US	119
Philosoma	JP	149
Power Serve Tennis	US	109
Policenauts	US	119
Rayman	DV	99
Ridge Racer	DV	99
Raiden	DV	99
Rapid Reload	DV	94
Streetfighter the Movie	DV	104
Shockwave Assault	US	119
Starblade Alpha	GV	99
Toshinden	DV	94
Tekken	DV	99
Theme Park	US	119
Twisted Metal	US	119
V - Tennis	JP	155
Viewpoint	US	119
Winning Eleven	GV	109
Wing Commander 3	US	119
Zeitgeist	JP	139
Zero Divide	JP	139

Hardware/Zubehör

Mouse		59
Memory Card		49
Pad		59
Turbo Pad		59
Negeon Pad		139
Padverlängerung		29
2 Infrarot Pads		129
RGB Umbau		50
Universal Umbau-alles spielt		39
SONY PSX	DT	595
SONY PSX	US	679
Neuheiten erfragen!		

Zeitungen

EGM	US	12
Game Fan	US	12
3DO Magazin mit CD	US	15

NEUERÖFFNUNG

LADEN GESCHÄFT

**Marzahner
Promenade 47
Berlin-
neben A-Z**

Großer Ridge Racer Wettbewerb

1 Playstation jeden
Monat bis Dezember
zu gewinnen
+ Destruction Derby

Genaues in unseren Läden
oder unter Tel. 425 11 92
Rechtsweg ist ausgeschlossen!

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

Ladenpreise können abweichen!

Besucht unsere Läden in Berlin: Prenzlauer Berg Hans-Otto-Str. 28 • Marzahn Bergstr. 5

Wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

Produzent: James Goddard • Design: David Winstead, James Goddard & Seven Chiang •
Programmierung: Steven Chiang • Sound & Musik: Brian Schmidt

Weaponlord



Metzelfreunde und Schlächter-Fans aufgepaßt: Wer Prügel-Dinos zum Frühstück verspeist und bei Digi-Schlägern gähnt, den erwartet nun die besudelte Arena von "Weaponlord".

Demonlord, Streiter der finsternen Mächte, ruft Euch zum Turnier. Sieben finstere Barbaren haben schon die Äxte und Zweihänder gewetzt, um an der Schlacht teilzunehmen. Jeder Kampf-Experte fuchtel nicht nur mit seiner Waffe um sich, sondern wirft seinem Gegner auch **Spezial-Attacken** um die Ohren (zwei Specials pro Nase findet Ihr in der Tabelle unten): Ihr bewerft Eure Gegner mit dem Beil, zerschmettert ihre Schädel mit Eurem Eisenstirnband oder verwandelt Euch in einen fliegenden Magieball. Bei jedem Treffer spritzt das Digi-Blut aus dem jaulenden Fleischberg; kontert Ihr mit einem Gegenschlag, zischen Metallsplitter durch die Luft. Während Euch der "Acarde"-Modus pausenlose Prügel-



Wirft der Gegner Axt oder Schwert nach Euch, könnt Ihr dem Treffer durch Ducken, Hüpfen, Abwehren oder einen Gegenschlag entkommen.

Action beschert, verfolgt Ihr im Story-Modus den heroischen Sieg Eures Streiters mit eingeschobenen Bildern und Texten. Der Reihe nach tretet Ihr gegen jeden der sechs anderen Kolosse an:

Der Sieger von drei Schlachten gewinnt. Bevor Ihr jedoch den Demonlord aufmischen dürft, erwachen in der vorletzten Arena alle besieigten Kontrahenten noch einmal zum Leben und trachten Euch erneut nach der Energie. Dann ist es endlich soweit: Auf dem knochenüberdeckten Bauch des Teufels tretet Ihr gegen den hinterhältigen Demonlord an. Habt Ihr einen oder mehrere Kumpels bei der Hand, klickt Ihr in den Turnier-Modus: Bis zu acht Krieger verdreschen sich gegeneinander und küren anschließend den Sieger. *oe*

In der Hitze eines Kampfes blockieren sich einige der Spezial-Moves: Weicht Ihr zum Beispiel mit "Zorn" vor dem Gegner zurück und setzt anschließend zu einem Axtwurf an, führt Euer Krieger statt dessen einen "Axe-Thunder" aus.

BRUTAL DE LUX • "Weaponlord" fordert mit großen Sprites, barbarisch düsterer Grafik und literarischer Digi-Blut die Beherrscher des Genres. Die Steuerung in "Street Fighter 2"-Manier ist sofort kapiert, die Krieger reagieren flott und leichtfüßig. Leider blockieren sich die Specials gegenseitig (siehe Randtext). Außerdem verhalten sich die Computer-Gegner, wie es dem Zufall beliebt: Mal metzelt Euch der Feind ohne Erbarmen nieder, mal wartet er gottergeben auf sein Ende. Im Kampf verwirrt Euch obendrein der In-Fight: Steht Ihr zu nahe am Gegner, könnt Ihr im allgemeinen Schlachtgetümmel seine und Eure Aktionen kaum noch erkennen. Die Animationen sind in der Regel flüssig, nur ein paar Specials wirken ruckelig. Die heroischen Musikstücke und klaren Digi-Kampfschreie heben hingegen die Prügelstimmung: Splatter-Fans greifen zu.



Bane

Flying Fist:
180° Drehung nach vorn + X oder R
Headbut:
vorwärts, unten, vorwärts + X oder R



Divada

Power-Kick:
vorwärts, vorwärts + A oder B
Super Swing:
180° Drehung nach vorn + X oder R



Jen-Tai

Fußfeger:
90° Drehung nach vorn + A oder B
Power-Kick:
rückwärts, vorwärts + X oder R



Korr

Running Attack:
vorwärts, vorwärts + A oder B
Swing of Death:
vorwärts, unten, vorwärts + X oder R



Talazia

Flying Slam:
180° Drehung nach vorn + X oder R
Flying Angel:
180° Drehung nach hinten + A oder B



Zarak

Murder-Kick:
180° Drehung nach vorn + A oder B
Inferno:
180° Drehung nach hinten + X oder R



Zorn

Flying Axe:
180° Drehung nach vorn + X oder R
Axe-Thunder: rückwärts zwei Sekunden halten, vorwärts + X oder R



Bit 24

18 Jahren

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	75 %
SOUND	74 %

SPIELSPASS

68%

Blutiges Barbaren-Geprügel mit Axt und Schwert: Patzer in Steuerung und Computer-Intelligenz mindern die Schlägerfreude.

Andere Versionen
Eine Mega-Drive-Fassung erscheint in Kürze.

99,90 DM
SUPER GAME BOY
89,90 DM
Interim: Preisänderungen vorbehalten
LATEX LADEN ESSEN
02 01 / 79 66 52
LADEN 2
Rüttenscheiderstr. 59
45130
ESSEN

Entwickler: Rare, GB.



Diddy's Kong Quest

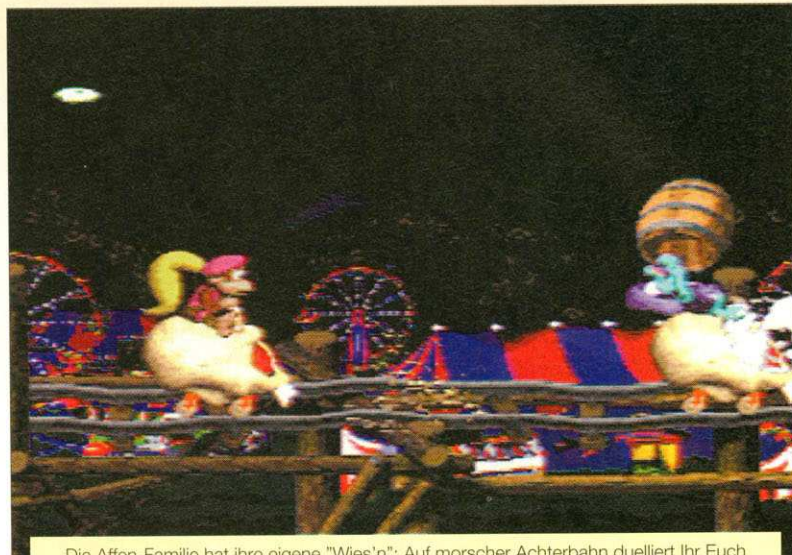


Gute Schützen leben länger: Im Dornengebüsch katapultiert Ihr Euch von Tonne zu Tonne.



Zweite Chance für Jump'n'Run-Fans: Wer Baby-Mario verächtlich im Laufstall liegen läßt, kann mit "Diddy's Kong Quest" an trüben Winter-Tagen in die Karibik flüchten. Dort hat eine Piratenbande den einstigen Mario-Gegenspieler Donkey Kong in Ketten gelegt. Da sich Diddy nicht getraut, seinen Freund Donkey allein aus dem Piraten-Kerker zu befreien, nimmt er seine Freundin Dixie mit.

Ihr habt die Wahl zwischen drei Spiel-Modi: Leistet Euch ein Kumpel Gesellschaft, hüpfet Ihr mit ihm um die Wette oder stürzt Euch gemeinsam auf die Piraten. Vergnügt Ihr Euch allein, könnt Ihr mit der "Select"-Taste zwischen Diddy und Dixie wechseln. Während Diddy radschlagend durch die Feinde turnt und sie damit reihenweise vom Bildschirm fegt, benützt Dixie ihren Zopf als Rotor, um Piraten-Krokodile, Kanonier-Schweine und spießige Hornissen zu überfliegen. Tollt das Pärchen gemeinsam durch die Büsche, nehmt



Die Affen-Familie hat ihre eigene "Wies'n": Auf morscher Achterbahn duelliert Ihr Euch mit hinterhältigen Oktoberfest-Monstern.

Ihr als Gentleman Eure Liebste huckepack und katapultiert sie auf entlegene Plattformen oder zappelige Gegner. Seid Ihr der Kletterei müde, ruft Ihr **Freunde** aus dem Dschungel herbei, auf denen Ihr über Stock und Stein reitet. Findet Ihr am Wegrand eine Tonne mit Schlangen-Zeichen, verzieht sich das Liebespaar in eine Kuschelecke, und Ihr steuert stattdessen eine grinsende Sprungfeder-Python, die über jedes Hindernis hinweghüpft. Jedes der rund hundert Level und Bonus-Abschnitte stellt unterschiedliche Anforderungen: Im Dornenbusch schießt Ihr Euer Gorilla-Pärchen von einer rotierenden Tonne zur nächsten, im Vulkan-Krater schwebt Ihr per

Ballon über Lava und nützt den Auftrieb von Dampf-Fontänen. Hektische Schwünge von Tau zu Tau werden Euch auf einem sinkenden Dreimaster abverlangt und klebrige Kletterabschnitte versüßen Euch im Hornissennest den Affenspaß. Pflückt Ihr 100 Bananen oder sammelt in einem Level die vier Buchstaben "KONG", winkt ein praktisches Extraleben. Per Bonus-Tonne balzt Ihr Euch in ein Zwischenspiel, in dem Ihr unter Zeitdruck Kisten durchsucht, Monster vermöbelt oder Sterne einsammelt. Außerdem findet Ihr auf versteckten Pfaden Dixie-Münzen: Auf dem Weg zum Piratenlager kauft Ihr in Geschäften Infos über Eure Gegner,

Wer nicht zu Fuß geben will, reitet mit dem Dschungel-Express: Während Nas-born und Schwertfisch mit ihren Zinken die Gegner vom Schirm pieksen, spinnt die Tarantel klebrige Netze, die Ihr als Leiter oder Schuß benutzt. In den Krallen des Papagei erreicht Ihr Plattformen, die noch nie ein Affe zuvor erklommen hat.



Diddy's Abenteuer-Insel ist in einzelne Welten unterteilt, die Ihr mit der Monkey-Air anfliegen könnt.



In den überschwemmten Frachträumen leuchtet Euch ein Fisch, damit Ihr Euch in der Dunkelheit nicht vertaucht.



Am Steg wartet ein wüster Keulenschwinger auf Euch: Mit Diddy weicht Ihr seinen Hieben jedoch locker aus.



In der Schule (rechts) speichert Ihr den Spielstand - pro Welt ist das einmal gratis. Jedes weitere Speichern kostet Euch eine Goldmünze.

Während das Schiff endgültig absinkt, erklimmt Ihr panisch den höchsten Mast, um Euch auf den Steg zu retten.

Auf dem vergammelten Frachtschiff drohen Euch blitzschnelle Hüpf-Sequenzen, von denen Ihr Euch in gemütlichen Schnorchel-Levels erholt.



geheime Level und Extras. In jeder Welt hat außerdem eine Schule geöffnet, deren Rektor gegen Entgelt Euren Spielstand sichert und Euch in tiefere Geheimnisse der Pirateninsel einweiht. Bis zu drei verschiedene Spielstände kann sich der Lehrer merken und gibt Euch obendrein Auskunft über Spielzeit und die zurückgelegte Strecke. Später wird Eure Schulbildung in einer Quiz-Show geprüft: Beantwortet Ihr alle Fragen richtig, gibt's zwar keine Reise nach Australien, aber ein praktisches Extraleben. Auch für Bestechungsversuche nützen Euch die Goldtaler: Der Endgeg-

ner von Welt drei läßt Euch nur gegen 15 Münzen über seine Brücke – wollt Ihr trotzdem vorbei, gibt's schallende Ohrfeigen.

Die einzelnen Welten sind durch eine Fluglinie verbunden, die Ihr mit einer einmaligen Gebühr (zwei Golddukaten) bucht. Bei Geldmangel reist Ihr in die leichteren Levels zurück, füllt Euren Sparstrumpf wieder auf und verläßt die Gegend mit einem Druck auf "Start" und "Select". Wer bei dem Affentheater Zeit findet, Grafik und Sound zu bewundern, dem sträubt sich vor Lachen das Fell: Piraten-Krokodile mit Holzbein

humpeln **geschmeidig** über den Bildschirm und geben bei jedem Schritt ein dumpfes Klopfen von sich. Als Kapitäne verkleidete Ratten verfehlen Euch mit dem Säbel und versuchen anschließend, die überdimensionale Waffe aus den Planken zu ziehen. Selbst das Wetter spielt in der Karibik verrückt: Ihr schleicht durch Nebelschwaden, hangelt pitschnaß durch den Monsun und wadet danach im Morast. Im Hintergrund trommeln die Dschungel-Rhythmen der Eingeborenen und flippige Tracks, die auf Level und Levelinhalte abgestimmt sind: Flüchtet Ihr panisch vor emporsteigendem Wasser, hetzt die Musik mit Euch mit. Fressen die Fische Euer letztes Leben, dürft Ihr beim letzten Spielstand mit vier Leben beginnen. oe

Diddy's Kong Quest treibt Euch die Lachtränen in die Augen: Taucht ein Endgegner auf dem Bildschirm auf, sträubt sich dem Affen-Pärchen vor Angst das Fell, haben sie jedoch ein Level-Ende erreicht, feiern die beiden mit Break-Dance und Gitarren-Soli.

AFFENSPASS • "Diddy's Kong Quest" steht mit verzwicktem Level-Design, tadelloser Spielbarkeit, liebevoller Grafik und protzigen Spezial-Effekten als "Mario"-Herausforderer an erster Stelle: Die unzähligen Bonus-Runden, kniffligen Rätsel und versteckten Extras garantieren Langzeitmotivation, der Teamwork-Modus katapultiert das abwechslungsreiche Gehangel in den Multi-Player-Himmel. Die Steuerung bleibt trotz der zahlreichen Manöver und Reittiere simpel und intuitiv. Grafik, Sound und Spielgeschehen wurden harmonisch aufeinander abgestimmt: Die Spezial-Effekte dienen nicht als Ablenkungsmanöver, sondern wurden vorbildlich in den Spielablauf eingebunden. Abschnitte mit viel Feindkontakt präsentieren stürmische Grafiken und fetzige Musikstücke, Knobel-Levels zeigen sich im ruhigen Kristall-Outfit mit Schlummer-Melodien. Her damit!

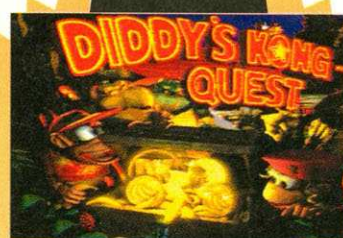


Opa Kong versorgt Euch mit Wissen, das Euch in der Quiz-Show zu Extraleben verhilft.



Mit der Kanone schießt Ihr Euch in Bonus-Runden, wo Geld für den knauserigen Spielstand-Rektor wartet.

Andere Versionen – Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



MBIT	32	HD	ab 6 Jahren
HERSTELLER	NINTENDO		
SYSTEM	SUPER NES		
ZIRKA-PREIS	140 MARK		
ANBIETER	NINTENDO		

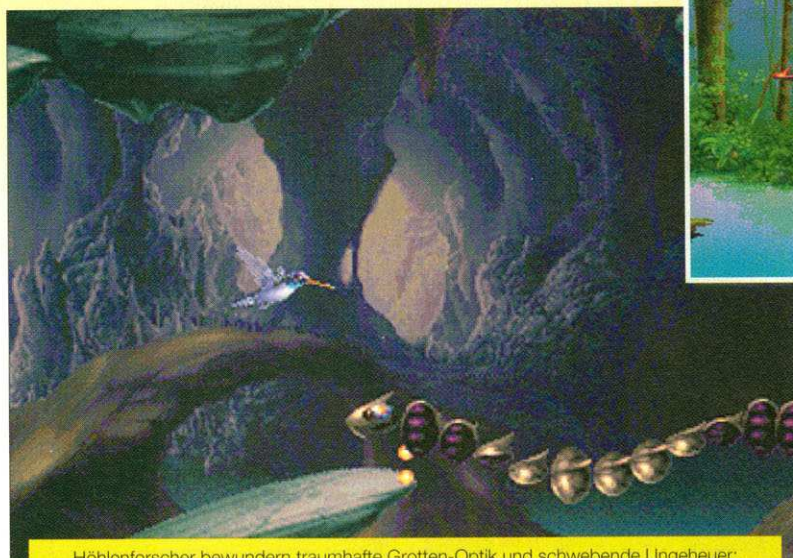
GRAFIK	96 %
SOUND	85 %

SPIELSPASS **90%**
FX-Party und Sound zum Ausflippen: Geniales Dschungel-Jump'n'Run mit Teamwork-Modus als Spielspaß-Garantie.



Entwickler: Novotrade, Ungarn

Kolibri



Höhlenforscher bewundern traumhafte Grotten-Optik und schwebende Ungeheuer: Der riesige Flugwurm sieht nur bedrohlich aus, detoniert aber bereits nach einem Treffer.



Gegnerschwadron: Im Dschungel ballert Ihr Hornissenschwärme und fliegende Teufelsrochen vom Himmel.

Warnung: Kolibri-Halter nehmen sich unbedingt vor Reptilien in acht! Besonders Kröten und Chamäleons haben es auf das possierliche Tierchen abgesehen. Beide Spezies lauern in Feuchtgebieten. Mit ihren klebrigen Zungen verschlingen Kröte und Chamäleon den hilflosen Vogel auf einen Satz.



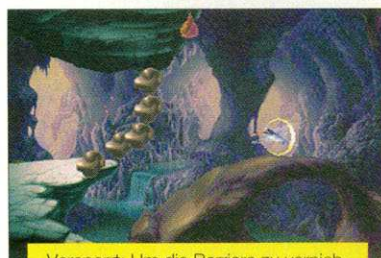
Für das jüngste 32X-Projekt schickt Sega die "Ecco"-Schöpfer in das australische Hinterland. MAN!AC begleitet die Expedition und beobachtet

den Titelhelden in freier Wildbahn. Prof. Dr. Bannert, anerkannte Fachkraft für Video-Biologie, berichtet:

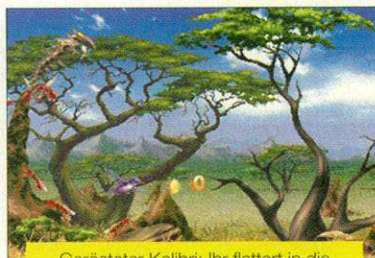
"Im Regenwald, unserer ersten Etappe, beobachten wir den possierlichen Kolibri beim morgendlichen Nektarschlürfen. Der scheue Vogel huscht von Blume zu Blume und taucht seinen Schnabel in die Blüten. Nach der Stärkung fliegt unser kleiner Freund in den Nachbarforst. Wir schleichen hinterher und finden den Kolibri auf einer Lichtung wieder. Wir werden Zeuge einer sensationellen Entdeckung: Unser Studi-

enobjekt schwirrt um eine kristalline Gesteinsformation und sammelt Luftblasen! Während wir noch über das Phänomen debattieren, wirft unser Kolibri sämtliche Naturgesetze über den Haufen: Der stachelfeine Schnabel glüht plötzlich auf und stößt Laserstrahlen aus! Bevor wir unseren Chaosforscher wiederbeleben können, sammelt der Vogel die nächste Blase auf und zerrt einen Feuerschweif hinter sich her. Wir schließen: Die magischen Luftblasen dienen erschlafenen Kolibris als Extrawaffen-Nahrung. Wir hasten zu unserem Sega-Jeep und nehmen die Verfolgung auf. Der Piepmatz verschmurgelt einen Insektenschwarm nach dem anderen und steuert auf die Savanne zu. Kaum haben wir das Blätterdickicht hinter uns gelassen, kommt uns die Expedition

FLATTERHAFT • Mein Australientrip hat mächtig geschlaucht. Klima und Dschungel-Panorama habe ich genossen, leider mutete mir der kleine Reiseführer zuviel zu. Die Schnappschüsse beschreiben die Reise-stimmung: Viel hübsche Landschaft, aber keine Spannung. Trotz eindrucksvoller Extrawaffen ist das Vögelchen seiner Umwelt nicht gewachsen: Hektisches Herumgefattern und zarter Körperbau liefern den Piepmatz an den nächsten Hornissenstachel, der Schutzschild hält zu kurz vor. Zudem stört mich die fantasielose Videospielumsetzung meiner Gastgeber: Dschungel-Rhythmen in Audio-Qualität und wunderschöne Optiken fangen die Stimmung perfekt ein, dafür wurden Hintergrund und Sprites planlos kombiniert. Schade um das innovative Potential und die liebevolle Präsentation: 20 Level mit zu vielen Design-Patzern degradieren "Kolibri" zum Langweiler.



Versperrt: Um die Barriere zu vernichten, sammelt Ihr links oberhalb des Wasserfalls Spezialschüsse auf.



Gerösteter Kolibri: Ihr flattert in die Glutitze der Savanne und schießt Wespenstöcke von den Bäumen.



MBIT CODE
32 0110
2011
0212

3D
6
Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	82 %
SOUND	76 %

SPIELSPASS

58%

Segas Tierleben: Kolibri-Action von der "Ecco"-Crew. Grafikwunder mit langweiligen Leveln und wirrer Steuerung.



Vor der finalen Schlacht mit einer Hornissen-Königin schwirrt Euer Kolibri durch eine Tempelruine.

Andere Versionen —
Derzeit ist keinerlei Umsetzung geplant.

MAN!AC dezember

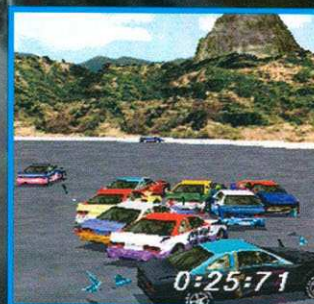


Keine Tempo-Limits: In den wipEout-Gleitern seid Ihr schneller unterwegs als je zuvor. So zumindest sieht's die MANIAC und zeichnete das rasante Actionspiel in Ausgabe 10/95 mit 85% Spielspaßwertung und einem der begehrten Prädikate aus.



im Meisterschafts-Modus, in dem Ihr Punkte für ungestüme Karambolagen und eine gute Zeit kassiert, Kamikaze-Piloten wählen "Total Destruction", wo Ihr gegen 19 völlig abgedrehte

schwieriger wird die Kontrolle über den angehenden Schrotthaufen: Die Hinterräder eiern, die Kiste zieht nach links, und plötzlich quillt Rauch aus dem Motorraum.



Aber was soll's?

Bei Destruction



gibt's genug - Destruction Derby ist einmalig.

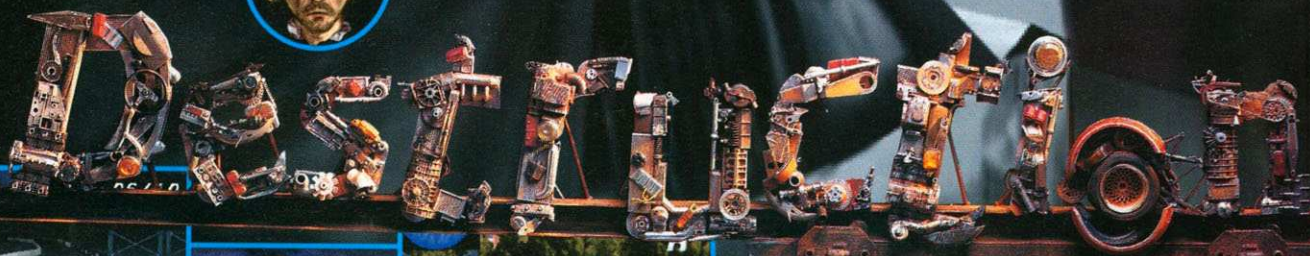
Rennspiele

20 Fahrer wagen sich mit ihren Autos zum ultimativen Crash-Test. Einsteiger versuchen sich



Fahrer antretet, die nur ein Ziel haben - Euren Wagen möglichst schnell und effizient zu verschrotten. Je schlimmer Euer Wagen zugerichtet ist, desto

Derby zählen Totalschäden und nicht nur Rundenrekorde. Mit Link-Kabel (als Zubehör im Handel erhältlich) könnt Ihr sogar zu zweit gegeneinander fahren.



01/16

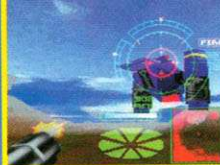
DM 79,95*

INTERACT

Vertriebt nur über den Fachhandel
Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

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

*unverbindliche Preisempfehlung



Um eine Region aus den Stahlklauen der Invasoren zu befreien, müßt Ihr den Energie-Reaktor atomisieren.



Die Menschheit hat mal wieder ein dickes Problem: Im Jahr 2086 marschiert eine Armee

riesiger Kampfroboter auf der Erde ein und verschleppt alle Menschen in unterirdische Bunker. Nur Ivan Popovich, russischer Elite-Soldat, kann die aufdringlichen Aliens stoppen und die Reaktoren zerstören, mit denen

Lemmings

Die weltbekannten Kamikaze-Nager feiern ihr eindrucksvollstes Comeback! Sony Interactive katapultiert die possi-
rlichen Puzzle-Akteure



Dumm wie eh und je: Nur Eure Kommandos retten die Lemmings vor dem sicheren Tod.

rettenden Ausgang und entscheidet durch die Zuteilung unterschiedlicher Talente über das Schicksal des Stammes.

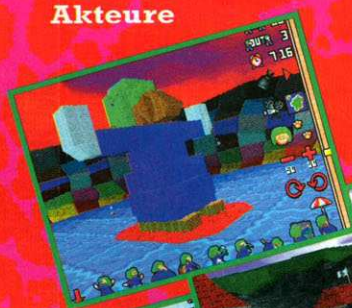
Ein falscher Schritt zwingt zur Selbst-Detonation und zerbläst die

viel Spaß gemacht! Umso größer ist die Freude beim Erfolg:

Komplizierte Level-Konstruktionen machen Euch bei 3D Lemmings schwer zu schaffen.

Erwählte Wuschelhaare weisen den Pfad zum Ausgang, eifrige Bauarbeiter graben den Weg frei oder

umgehen Hindernisse mit einem Brückenprojekt. Nur gewitzte Lemming-Führer bringen die Sippe in Sicherheit. Für 3D-Freaks gibt's die "Virtual Lemming"-Funktion: Seht die Völkerwanderung aus Nager-



Der Weg der hilflosen Lemmings führt durch verschiedene Spielstufen, die alle in echtzeitberechneter 3D-Grafik dargestellt werden.

in die dritte Dimension und verquickt klassische Lemmings-Elemente mit revolutionärem Design. Lotst Eure Schützlinge zum

Lemmings in unzählige Winz-Ebenbilder. Selten hat Verlieren so

"3D Lemmings" eröffnet neue Rätselwelten vor spannender Science-fiction-Kulisse, in ulkigen Zirkusleveln und im alten Ägypten.



KRAZY IVAN★

die Invasoren die Erde kontrollieren. Mit bloßer Hand geht's freilich nicht – Ivan besteigt seinen haushohen Superroboter, der mit mächtiger Feuerpower ausgestattet ist: Ihr zerbröckelt gegnerische Roboter und Panzer, Bodenstationen und Kampfflieger mit Laserwaffen, Lenk-raketen oder Tellerminen. Spürt Eure Feinde in Sibirien, Afrika, Japan, Europa oder USA auf. Finden Euch die Gegner vorher – gute Nacht. Krazy Ivan: Ein aufregendes Action-

Spektakel, das Euch mit krachenden Spezialeffekten, Zwei-Spieler-Modus (via Link-Kabel) und komplett in deutscher Sprache zum Retter der Erde macht – hoffentlich.



Kein Erbarmen:
Super-Roboter Krazy
Ivan läßt kein Alien
ungeschoren davon-
kommen.

Perspek-
tive und
erlebt Eure
Taktiken
hautnah! 3D
Lemmings
zeigt Euch die neue
Dimension des

Die Lemmings garan-
tieren seit jeher für
Spielepaß. Auch
die MANIAC-
Redaktion konnte nicht umhin, das hervorragende 3D
Lemmings mit 84% Spielepaßwertung auszuzeichnen.

Puzzle-
Spiels – einen
Höhenflug des
Genres.



KRAZY IVAN★

Issue No. 61289

Code 34zx 38/5

DM 79,95*

INTERACT

Vertrieben nur über den Fachhandel
Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Österreich: ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a · A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/1675 · Fax 05522/1674

59
SPEL-TESTS

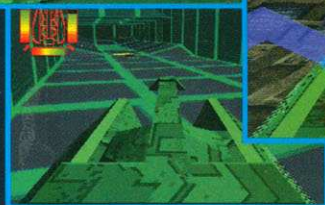
turn-
und
9,9
9,9
9,9
AG
n
1222

*unverbindliche Preisempfehlung

Assault Rigs



Mit Eurem Panzer durchkämpft Ihr riesige Spielareale, in denen haufenweise Feinde und Fallen lauern. Der kleinste Fehler kann Ever Ende sein!



In der Zukunft sind alle Kulturen der Erde durch das gigantische WorldNet verbunden. Jeder ist hier sein eigener Star: Steuert einen computer-generierten Assault-Rigs-Kampfpanzer in diese virtuelle Welt und duelliert Euch mit anderen Netzwerksurfern, die ebenfalls mit Rigs ins WorldNet-Feld ziehen. Insgesamt müßt Ihr 50 verschiedene Spielerebenen meistern, die mit

Sprungschancen, verwinkelten Stockwerken und unzähligen Fallen ausgestattet sind. Zudem behindern Euch auch die anderen Assault-Rigs-Piloten die Suche



nach dem Ausgang und die Jagd nach Extras. Mit dem optionalen Link-Kabel kämpft Ihr zu zweit in 20

und seinen Freund, die Schatztruhe.

weiteren WorldNet-Arenen um die Vorherrschaft im Cyberspace. Assault Rigs versetzt Euch in eine faszinierende 3D-Welt voller Spannung und Action.

Zusammen mit Eurem treuen Gefährten wagt Ihr Euch in ein Land voller Drachen, Magier und vielen urkomischen Gestalten – komplett in Deutsch.

Bestseller-Autor Terry Pratchett lieferte die Vorlage für dieses abgedrehte Adventure um Rincewind, den unfähigen Zauberer





Panzerschlacht im Cyberspace:
Manövriert Euch durch 70 verschiedene Spielebenen – allein oder per Link-Kabel zu zweit.



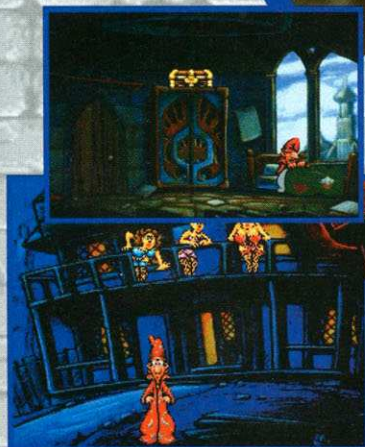
Ohne Rücksicht auf

Verluste: Ballert Euch durch über 20 Abschnitte voller faszinierender Welten in höchster Grafikqualität.



Extraklasse, mit Grafiken, wie Ihr sie noch nie gesehen habt. Fliegt durch sechs Levels voller Lavafallen, Eishöhlen und gigantische Endgegner. Steuert durch Asteroidenstürme und erkundet die virtuelle Zone, in der Scarab X seine letzte Waffe versteckt hält. Novastorm: Zwei CDs randvoll mit Adrenalin.

Supercomputer Scarab X ist außer Kontrolle geraten – und mit ihm die automatisierte Verteidigungsflotte des Universums. Nur Ihr könnt in Eurem Raumjäger die Menschheit vor den Maschinen retten. Novastorm ist ein explosives Shoot'em Up der



Terry Pratchett's

DISCWORLD

DM 79,95*

INTERACT

vertrieben nur über den Fachhandel

Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

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

turn.
and
9,95
9,95
9,95
9,95
AG
n
1222

59
SPELLE-TESTS

AG
n
1222

SONY INTERACTIVE

Coming Soon:

Auch 1996 jagt ein Highlight das nächste: Defcon 5 (links) verschlägt Euch auf einen verlassenen Mondstützpunkt, bei Power Sports Soccer spielt Ihr um europäische Fußballlehren (oben) und im Cyberpunk-Adventure G-Police (rechts oben) schlüpft Ihr in die Rolle eines Zukunftspolizisten. Anspruchsvolle Abenteuer-Spiele sind mit City of Lost Children (rechts unten) und Sentient ebenfalls geplant.

MANIAC

Virtua Fighter



Auf dem Saturn steigen Kämpfer im schicken Textur-Outfit in den Ring, für die 32X-Hardware setzt Sega das Arcade-Vorbild im stilgetreuen Polygon-Look um. Alle Charaktere und Bewegungen der Saturn-CD wurden adaptiert, die Spielmechanik 1:1 übernommen: Ihr wählt eine von acht Figuren und kloppt gegen einen Freund oder den Computer. Entgegen klassischen 2D-Prüglern sind nur drei Tasten

belegt: Ihr führt mit Tritten und Schlägen flotte Kombos aus und kombiniert konventionelle Offensiven mit Specials. Habt Ihr mit einer Schlagserie die Deckung Eures Kontrahenten geknackt, setzt Ihr ein Manöver an oder legt den Gegner mit einem Griff auf die Matte. Purzelt Euer Opfer nach der Attacke aus dem Ring, geht die Runde an Euch: Zwei Siege später reist Ihr zum nächsten Duell. Liegt ein Kämpfer am Boden, wirbelt Ihr durch die Luft und kracht auf den Brustkasten des Kontrahenten.



Pai vs Akira: Ihren Sexappeal hat die Action-Künstlerin leider eingeübt, ihre fiesen Griffe jedoch nicht verlernt.

Andere Versionen

"Virtua Fighter" für den Saturn wurde in MANIAC 8/95 mit 82%, die "Remix"-Version in MANIAC 11/95 ebenfalls mit 82% Spielspaß getestet. Gegen Weihnachten erscheint für den Saturn "Virtua Fighter 2", Entwickler-Team AM2 beendet gerade den dritten Automaten.



POLYGON-HAMMER • Technisch liegt das 32X-"Virtua Fighter" hinter beiden Saturn-Varianten zurück. Doch trotz der hardwarebedingten Einbußen ist die Modul-Umsetzung spielerisch dem Original ebenbürtig. Leichte Spezialmanöver und Kombos erlauben Neulingen einen problemlosen Prügel-Einstieg, Profis tüfteln begeistert neue Angriffs-Taktiken aus: Nur Special-Puristen haben bei "Virtua Fighter" wenig zu lachen. Die alte Polygon-Optik ist zu verschmerzen, dafür bremsst die lahme Animation den Spielspaß. Wer keinen Saturn hat, greift trotzdem zu.

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	65 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	80 %

Akira goes 32X: Optisch hat die "Virtua Fighter"-Clique nachgelassen, spielerisch bleibt's einer der besten 3D-Prüglern.

Habt Ihr Endgegner Akira geschlagen, stellt sich Blech-Brant Dural zum Kampf. Wer keine drei Siege gegen den Bonus-Kämpfen erringt, hat seine Chance vertan.



Cyber Space 32 BIT



SV 1100 PS PROPAD

Mega-Gamepad mit 8 Spieltasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 69,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 1102

DM 49,95*



SV 460 SUPER PAD

Standard-Pad für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauerfeuer

DM 39,95*



SV 461

ECLIPSE PAD

Super-Joyypad mit 6 Spieltasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 49,95*

Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 439

DM 39,95*

Auch für SNES unter Art.-Nr. SV 339

DM 39,95*

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

DM 79,95*



Jöllenbeck

GmbH • FarEast-Import-Export

27404 Weertzen • Tel. (0 42 87) 12 51 • Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega

SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo

Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC Import & Export AG
Baggastiel 48 • CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960 • Fax 081/7851222

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

INTERACT

Entwickler: Extended Play Productions • Produzent: Bruce McMillan • Design: Bruce McMillan • Programmierung: Brian Flank, David Hards, Shawn Taras • Grafik: David Adams • Sound: Robert Bailey

FIFA Soccer 96



Blick in die Kristallkugel: Rauschbärtige Opas sitzen in einem verlassenen Kellerraum des EA Sports-Bürokomplexes. Der Projektleiter schwingt aufmunternd die Gehhilfe, denn "FIFA Soccer '96" muß bis zum Weihnachtsgeschäft 2025 fertig werden...

Angesichts der Langlebigkeit von Electronic Arts' Fußballserie scheinen solche Visionen keine Utopie zu sein. Immerhin liegt mit "FIFA '96" bereits die **dritte Version** für das Mega Drive vor. Während auf 3DO, PC oder Playstation mit kühner 3D-Grafik experimentiert wird, gibt's für Segas 16-Bit-Veteranen weiterhin die alte Isometrie-Kost. Nicht Faulheit der Programmierer ist der Grund; die Mega-Drive-Technik packt einfach keine größeren Mengen an Polygon-Kickern.

Auch an der Designfront machte man keine Klimmzüge: "FIFA '96" sieht so aus und spielt sich wie die Vorgänger. Natürlich gibt es Verbesserungen im Detail: Schüsse lassen sich jetzt antäuschen sowie Lobs leichter und effizien-

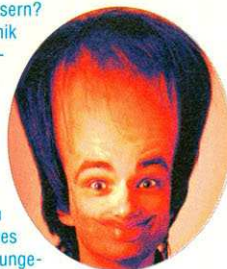
ter hoch in den Strafraum zirkeln. Der Spielablauf wird dadurch aber nicht wesentlich beeinflusst. Wie gehabt sucht man seine Stürmer mit schnellen Pässen und hofft auf ein paar Sekundenbruchteile Zeit, um den Schuß-Feuerknopf gedrückt zu halten. Je länger das Kraftsammeln, desto doller der Schuß.

Da die gegnerischen Kicker generell etwas einfallsreicher kombinieren, fallen Siege nicht mehr so leicht wie bei "FIFA '95". Zusätzlich läßt sich der Anspruch der Steuerung in zwei Stufen einstellen. Extrem positiv macht sich der Team- und Spieler-Editor bemerkbar. Damit könnt Ihr allen Mannschaften (die Bundesliga-Teams sind z.B. komplett dabei) "echte" Spielernamen verpassen. Oder man entwirft sein eigenes Ensemble und spickt es nach Belieben mit den Superstars anderer Vereine.

Die neuen Trainingsrunden erfreuen vor allem Einsteiger. Auf vielfachen Wunsch dürft Ihr jetzt auch die Zusammensetzung von Ligen editieren. Listigerweise darf man aber nur Teams entfernen, gegen die man schon einmal gewonnen hat. *hl*

SCHÖN & GUT • Was soll man an "FIFA Soccer" noch groß verbessern?

Neumodischen 3D-Firlefanz verbietet die limitierte Mega-Drive-Technik und viel mehr Steuerungs-Kleinkram läßt sich nicht in drei Feuerknöpfe packen. Auf dem Platz gab es gegenüber dem letztjährigen Vorgänger entsprechend wenig Änderungen. Natürlich ist alles wieder schön spielbar, leicht zugänglich und liebevoll präsentiert, aber soll man dafür nochmal 120 Mark abdrücken? Wodurch "FIFA '96" letztendlich zur lohnenden Anschaffung wird, ist der neue Editor. Mit individuellen Teams und Spielern kommt neuer Pep ins vertraute Gekicke. Verschärfte Schwierigkeitsgrade locken auch Köhner ans Joypad, die bei "FIFA '95" selbst mit Australien jedes Weltturnier gewonnen haben. Auf dem Mega Drive bleibt EA Sports ungeschlagen: Wenig Innovation, aber grundsätzliche, ausgereifte Fußballkost.



Auf dem Spielfeld fühlen sich "FIFA"-Kenner sofort zuhause. Die Neuerungen (u.a. Schuß antäuschen) halten sich in Grenzen und wirken sich kaum auf den Spielverlauf aus.

Andere Versionen

Umsetzungen für Super NES, Saturn und Playstation folgen zum Jahreswechsel. Die 3DO-Fassung erhielt 90% Spielspaß in MANIAC 9/95.



Unter Beschuß: Der Torwart hat alle Hände voll zu tun, seinen Kasten sauber zu halten.



Die Menüs wurden optisch überarbeitet, sind aber genauso übersichtlich und durchschaubar wie bei "FIFA '95".



Beim Einwurf zeigt das Zielkreuz an, in welche Richtung der Ball nach dem entscheidenden Knopfdruck fliegt.

FIFA 96

SOCCER

© 1995 Electronic Arts
EA SPORTS

Animators
Joe MacDonald
David Demorest

16 BIT
24
30
6
Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	76 %
SOUND	77 %

SPIELSPASS **88%**

Keine Durchbrüche, aber sinnvolle Verbesserungen im Detail: Routinisiertes Update für treue Mega-Drive-Kicker.

FREAK'S SHOP

MEGA DRIVE:	
AERO THE ACRO-BAT 2	59,95
ALADDIN	69,95
ALIEN SOLDIER	89,95
ASTERIX - Power of Gods	89,95
ATP TENNIS	89,95
BATMAN & ROBIN	89,95
BATMAN FOREVER	89,95
BOOGERMAN	59,95
BUBBLE & SQUEAK	49,95
CHUCK ROCK 2	49,95
CLAYFIGHTER	49,95
COMIX ZONE	99,95
COOL SPOT	59,95
CUTTHROAT ISLAND	109,95
DAFFY DUCK in Hollywood	79,95
DAS DSCHUNGELBUCH	69,95
DEMOLITION MAN	89,95
DIE SCHLÜMPFE	69,95
DINO DINI'S SOCCER	49,95
DYNAMITE HEADY	49,95
EARTH WORM JIM	89,95
ECCO THE DOLPHIN 2	69,95
FEVER PITCH - Mario Basler	89,95
FIFA SOCCER '95	59,95
FIFA SOCCER '96	99,95
FLUX	69,95
FOREMAN FOR REAL	89,95
GARFIELD	89,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	49,95
JOHN MADDEN '96	99,95
JUNGLE STRIKE	89,95
KÖNIG DER LÖWEN	89,95
LIGHT CRUSADER	119,95
MARSUPLAND	99,95
MAUIMALLARD	109,95
MEGA MAN WILLY WARS	89,95
MEGA SWIV	49,95
MICRO MACHINES 2 '96	99,95
NBA ACTION '95	89,95
NBA LIVE '95	59,95
NBA LIVE '96	99,95
NHL HOCKEY '96	99,95
PAGEMASTER	59,95
PETE SAMPRAS '96	89,95
PGA TOUR GOLF 2	59,95
PGA TOUR GOLF 3	69,95
PGA TOUR GOLF '96	99,95
PHANTASY STAR IV	109,95
PROBOTECTOR	69,95
PSYCHO PINBALL <A>	69,95
PUNISHER, THE	79,95
REVOLUTION X	109,95
RISTAR	69,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SENSIBLE SOCCER	59,95
SEPERATION ANXIETY	109,95
SHINING FORCE 2	89,95
SKELETON KREW	59,95
SLAM MASTER	89,95
SOLEIL	109,95
SONIC 3	89,95
SONIC & KNUCKLES	69,95
SPARKSTER	59,95
SPEEDY GONZALES	89,95
STARGATE	59,95
STORY OF THOR	119,95
STREET RACER <A>	89,95
STRIKER	89,95
SUBTERANIA	49,95
SUPER SKIDMARKS	99,95
S. STREETFIGHTER 2	99,95
SYNDICATE	49,95
TAZMANIA 2	59,95
THEME PARK	99,95
TRUE LIES	59,95
URBAN STRIKE	59,95
VECTORMAN	89,95
VIRTUA RACING	129,95
WARLOCK	69,95
WATERWORLD	109,95
WEAPONLORD	109,95
WORLD CUP RUGBY 95	59,95
WORLD OF ILLUSION	49,95
WWF COIN UP	109,95
X-MEN 2	89,95

SONDERANGEBOTE !!!
MEGA DRIVE:

3 SPORT-GAMES:	
Super Monaco & Wimbledon Tennis	89,95
& Ultimate Soccer	89,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
AERO THE ACROBAT	39,95
ARCH RIVALS	29,95
ASTERIX	39,95
BACK TO THE FUTURE 3	39,95
BALLZ 3D	29,95
BARKLEY SHUT & UP	44,95
BLADES OF VENGEANCE	29,95
Bloodshot / Battle Franzy	49,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
BUBSY THE BOBCAT 2	49,95
CASTLEVANIA	49,95
COMBAT CARS	39,95
CORPORATION	29,95
Cosmic Space & Fantastic Dizzy	39,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DRAGONS REVENGE	49,95
E.A.Hockey & John Madden	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
GENERATION LOST	39,95
GLOBAL GLADIATORS	39,95
GODS	39,95
GUNSTAR HEROES	49,95
HAVOC	39,95
HURRICANES	39,95

SEGA 32 X:

32 X "Hardware"	229,95
GOLF MAGAZINE	99,95
KOLIBRI	109,95
METAL HEAD	119,95
MOTHERBASE	109,95
MOTORCROSS CHAMP.	109,95
SLAM CITY-S.Pippen <CD>	89,95
STELLAR ASSAULT	99,95
SUPER SPACE HARRIER	79,95
Toughman Contest Boxing	89,95
VIRTUA FIGHTER	109,95
VIRTUAL HYDLIDE	109,95
WWF RAW	99,95

SATURN HARDWARE:

SATURN & DEMO	599,95
6 PLAYER ADAPTER	69,95
ACTION REPLAY	99,95
ADAPTER	59,95
Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
ARCADE RACER	109,95
BACK UP MEMORY	99,95
CONVERTER	69,95
JOYPAD SATURN	49,95
VIRTUA STICK	79,95

SATURN GAMES:

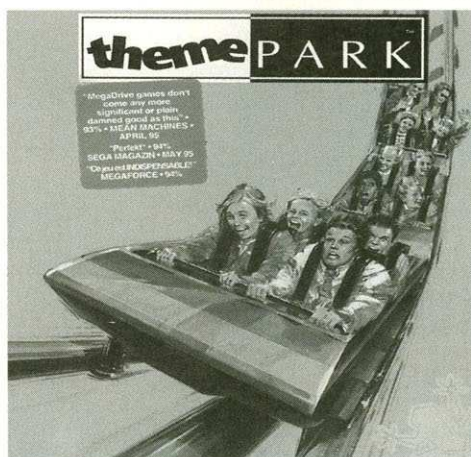
Bug	99,95
CASPER	119,95
Clockwork Knight 1 & 2	je 89,95
CYBER SPEEDWAY	89,95
CYBERIA	119,95
DAYTONA U.S.A.	119,95
DIGITAL PINBALL	89,95
FANTASY PINBALL	jap. 119,95
GALE RACER	jap. 119,95
GREATEST NINE	jap. 109,95
LAYER SECTION	jap. 119,95
Magic Knight Ray Earth	jap. 109,95
MYST	99,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
PANZER DRAGON	109,95
PEBBLE BEACH GOLF	89,95
RACE DRIVIN	jap. 99,95
ROBOTICA	89,95
SHINING WISDOM	jap. 119,95
SHINOBI X	99,95
STREETFIGHTER-The Movie	89,95
SUIKO ENBO	jap. 119,95
THEME PARK	109,95
TWIN BEE DELUXE	jap. 119,95
VICTORY GOAL	89,95
VIRTUA FIGHTER	99,95
VIRTUA FIGHTER REMIX	89,95
VIRTUAL HYDLIDE	99,95
VR BASEBALL	109,95
WWF RAW	89,95

GAME GEAR:

ACTION REPLAY	59,95
AXE BATTLER	29,95
DEVILISH	39,95
DONALD DUCK-Deep Duck	39,95
FANTASTIC DIZZY	39,95
G.FOREMAN BOXING	29,95
HALLEY WARS	39,95
KLAX	39,95
NBA JAM	49,95
OLYMPIC GOLD	49,95
OUTRUN	39,95
PETE SAMPRAS TENNIS	39,95
PGA TOUR GOLF	39,95
POWERSTRIKE	39,95
PRINCE OF PERSIA	39,95
ROBOCOP	29,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR	49,95
SHINOBI 1	29,95
SHINOBI 2	39,95
SONIC 2	49,95
SONIC CHAOS	39,95
SONIC SPINBALL	49,95
SPIDERMAN	29,95
STREETS OF RAGE	39,95
SUPER MONACO GP 2	49,95
SUPER SPACE INVADERS	39,95
SUPERMANN	29,95
TERMINATOR	39,95

MANGA:

verschiedene Titel ab 19,95



THEME PARK Mega Drive & S-Nes je 99,95

SONDERANGEBOTE !!!

SUPER NINTENDO:

ACTRAISER <A>	49,95
ACTRAISER 2	69,95
ADAM'S FAMILY 1	49,95
AERO THE ACROBAT <A>	49,95
AERO THE ACROBAT 2	69,95

ART OF FIGHTING <A>	59,95
BLACKHAWK <A>	59,95
BLACKHAWK	69,95
BLAZING SKIES <A>	39,95
BRAINIES	49,95
BRAWL BROTHERS	49,95
Champion World Class Soccer	34,95
CHOPFLIFTER 3 <A>	39,95
CLAYFIGHTER <A>	49,95
CLAYMATES	39,95
DARIUS TWIN <A>	39,95

DRAGON - Bruce Lee Story	49,95
DSCHUNGELBUCH <A>	59,95
EARTHWORM JIM	69,95
EKKI THE CAT	39,95
EQUINOX	49,95
FIFA SOCCER	59,95
FLASHBACK	49,95
GHOUL PATROL-Zombie 2>	39,95
HOLE IN ONE GOLF <A>	49,95
INDIANA JONES G.ADV.	59,95
JACK NICKLAUS GOLF <A>	49,95
KICK OFF 3	49,95
KING ARTHUR'S WORLD <A>	49,95
LAST ACTION HERO <A>	39,95
LEMMINGS <A>	49,95
LEMMINGS 2	49,95
MAGIC BOY <A>	39,95
MARKOS MAGIC FOOTBALL	59,95

MEGA MAN X	59,95
MICKEY MANIA	49,95
MICRO MACHINES	39,95
NHL HOCKEY '95 <A>	69,95
OPERATION STARFISH	59,95
PAGEMASTER	59,95
PIERRE LE CHEF <A>	39,95
PLOTWINGS <A>	39,95
PINBALL FANTASIES	59,95
PITFALL	59,95
PLOCK <A>	49,95
POCKY & ROCKY <A>	49,95
POP N TWIN BEE 1 & 2	je 49,95
PRINCE OF PERSIA <A>	59,95
RASENMAHERMANN <A>	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95

ROBOCOP Vs. TERMINATOR	59,95
ROCK N ROLL RACING <A>	59,95
S.O.S.-SINK OR SWIM	49,95
SHAO FU <A>	39,95
SKYBLAZER <A>	49,95
SMASH TENNIS	49,95
SOCCER KID <A>	49,95
SONIC BLASTMAN <A>	49,95
SPACE ACE <A>	49,95
SPIDERMAN - Animated	59,95
SPIDERMAN - X-MEN	59,95
STAR WING <A>	39,95

STREET RACER	49,95
STREETFIGHTER 2 <A>	59,95
STRIKER <A>	49,95
SUPER BOMBERMAN 2 <A>	59,95
SUPER MARIO KART	69,95
SUPER DROP ZONE	49,95
SUPER ICE HOCKEY	49,95
S. MARIO ALL STARS	64,95
SUPER MARIO WORLD <A>	49,95
SUPER METROID <A>	59,95
SUPER MORPH	39,95
SUPER PUTTY <A>	39,95
SUPER STAR WARS <A>	49,95
SUPER TENNIS	39,95
SUPER TURRICAN <A>	49,95
SYNDICATE	59,95
TERMINATOR 2-J. DAY	49,95
TIME SLIP <A>	39,95
TINY TOONS	49,95
TINY TOONS <A>	39,95
TRODDERS <175 Levels> <A>	49,95
TROY AIKMAN FOOTBALL	39,95

SUPER NINTENDO:

90 MINUTES	109,95
ASTERIX & OBELIX	119,95
BATMAN FOREVER	109,95
BIG SKY TROOPER	109,95
BIOMETAL <A>	89,95
BOOGERMAN	109,95
CAPTAIN COMMANDO	99,95
CASTLEVANIA - VAMPIR	109,95
CHRONO TRIGGER	US 139,95
CIRCUIT USA	109,95
COOL SPOT	59,95
CUT THROAT ISLAND	109,95
DEMOLITION MAN	109,95
DEMONS CREST <A>	79,95
DONKEY KONG COUNTRY	119,95
FIFA SOCCER '96	109,95
FINAL FANTASY 2	US 129,95
FINAL FANTASY 3	US 139,95
F.F.3 Spielberater <480 Seiten>	49,95
FLINTSTONES-The Movie<A>	79,95
FOREMAN FOR REAL	99,95
HEBEREKE POPOON <A>	69,95
HEBEREKE POPOITO	89,95
ILLUSION OF TIME	109,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	109,95
INT. SUPERSTAR SOCCER2	119,95
ITCHY & SCRATCHY	69,95
JELLYBOY <A>	79,95
JOE & MAC 3	89,95

JOHN MADDEN '96	109,95
JUDGE DREDD	89,95
JUNGLE STRIKE	89,95
JUSTICE LEAGUE	69,95
KAWASAKI SUPER BIKES	119,95
KID CLOWN IN CRAZY C.	69,95
KILLER INSTINCT	139,95
KÖNIG DER LÖWEN <A>	79,95
LORD OF THE RINGS	US 89,95
L. MATTHÄUS SOCCER	99,95
LUFIA	US 99,95
M. BASLER SOCCER <A>	99,95
MASK	109,95
MECHWARRIOR 3050	109,95
MEGA MAN 7	99,95
MEGA MAN X 2	99,95
MICHAEL JORDAN CHAOS	59,95
Mickey & Minni Mystery Circus	99,95
MICRO MACHINES2	99,95
NBA - GIVE 'N GO	129,95
NBA JAM TOURNAMENT	79,95
NBA LIVE '95	109,95
NBA LIVE '96	109,95
NHL HOCKEY '96	109,95
PAC IN TIME	69,95
PAC MAN 2	109,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES Konsole & Fifa Soccer	
& S. Mario All Stars	269,95
2 INFAROT-JOYPADS	69,95
6 SPIELER ADAPTER	49,95
ADAPTER US / PAL "Fire"	29,95
ACTION REPLAY 3	89,95
FIGHTER PAD "Ascii"	49,95
FIGHTER STICK SN "Fire"	79,95
PAD	29,95
SCART / RGB KABEL	24,95
Super Adventure Stick "Ascii"	49,95
SV 337 Pad	59,95
SV 338 Topfighter	119,95
ULTRA 2 in ONE PAD	39,95

GAME BOY:

GAME BOY & TETRIS	99,95
CASTLE QUEST	29,95
CLIFFHANGER	29,95
DRACULA	29,95
FELIX	29,95
MICRO MACHINES	29,95
PANG	29,95
RASENMAHERMANN	29,95
SENSIBLE SOCCER	29,95
SUPER MARIO LAND 2	44,95
WARIOLAND	49,95
ZELDA <A>	29,95

3 DO :

3 DO Games Gebraucht ab 49,95

PLAY STATION:

PLAY STATION "Hardware"	579,95
PLAY STATION 3 Spiele	829,95
Action Replay 2	69,95
Ascii Pad	69,95
Ascii Stick	109,95
Controller	59,95
Euro Scart Kabel	69,95
HF Adapter	49,95
Link Kabel	49,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95
Pad "Verlängerungskabel"	19,95
3 DECATHLON	89,95
AGILE WARRIOR	89,95
AIR COMBAT	89,95
ASSAULT RIGS <24.11>	89,95
Battle Arena Toshinden	89,95



KILLER INSTINCT S-Nes 139,95

PGA TOUR GOLF '96	109,95
POCKY & ROCKY 2	69,95
Porkey Haunted Holidays	119,95
PRIMAL RAGE	109,95
REVOLUTION X	109,95
SEPERATION ANXIETY	109,95
SHADOW RUN	99,95
SIDPOCKET <Billiard>	79,95
SIM CITY	89,95
SOCCER SHOOTOUT	89,95
SOULBLAZER	99,95
SPAWN	109,95
SPIKE MAC FANG	US 89,95
STAR TREK STAR FLEET A.	79,95
STARGATE	69,95

Entwickler: Sculptured, USA • Produzent: Michael Archer • Programmierung: John Blackburn, Lynn Pugh, Tom & Eric Tolman • Sound: Paul Webb & Dean Morrell

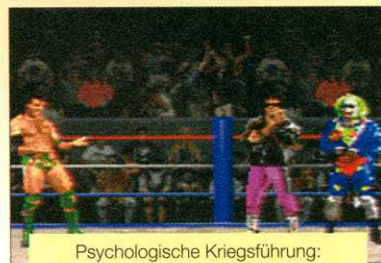
WWF Wrestlemania



Spärlache Auswahl: Trotz 32 MBit Modulspeicher wählt Ihr nur zwischen sechs Wrestlern.



Shawn Michaels mit einem Salto in den Gegner? Das Schlag-Repertoire hält sich kaum noch an die Real-Vorbilder.



Psychologische Kriegsführung: Vor dem Match protzen die Wrestler mit geballter Muskelkraft.

Sechs Wrestler
aus dem WWF-
Stall nehmen an
der "Wrestle-
mania" teil:



Bret Hart



Doink



Lex Luger



Shawn Michaels



Razor Ramon



The Undertaker

Acclaim im Wrestling-Fieber: Nach dem "Monday Night Raw" tretet Ihr im vierten Nintendo-Wrestling zum jährlichen Ringtumult "Wrestlemania" an. Trotz des Titels hat das Catchen mit "WWF Super Wrestlemania" von 1992 nichts zu tun, sondern basiert auf dem gleichnamigen Spielautomaten. Bevor Ihr über die Seile klettert, wählt Ihr einen von sechs TV-geprüften Wrestlern. Anschließend meldet Ihr Euch zum Turnier um den begehrten Champion-Gürtel: Scheucht Ihr die Gladiatoren um den "Intercontinental"-Gürtel durch den Ring, tretet Ihr pro Match gegen einen Gegner an. Wer sich jedoch den "World Wrestling Federation Champion" nennen will, muß pro Match zwei Wrestler gleichzeitig vertrimmen.

Im Gegensatz zu den "WWF"-Vorgängern orientiert sich "WWF Wrestlemania" an Acclaims Prügeler "Batmans Return": Ihr bedient Euch hauptsächlich harter Schläge und Tritte. Mit einem schallenden Uppercut befördert Ihr den Kontrahenten in die Lüfte, ein Tritt in den Bauch läßt ihn nach vorne zusammensinken. Sitzt ein Schlag besonders gut, fliegen dem Wrestler die Hilfsmittel aus den Taschen: Doink verliert eine handvoll Kegel, aus Bret "The Hitman" Hart's Taschen kullern rosa Herzen, und der Undertaker verteilt Knochen und Totenköpfe im Ring. Natürlich setzt Ihr auch zu krachenden Piledrivers und Bodyslams an. Alle Catcher verfügen über eigene Special-Moves: Der Undertaker läßt seine "Seelen der Dunkelheit" durch die Halle schwirren, Doink zieht dem Gegner einen Hammer über die

REVERSAL • Wrestling nach Prügel-Schema? Vorbei die Zeiten, in denen Ihr Manöver clever miteinander kombinieren konntet, in "WWF Wrestlemania" dominieren Schläge und Tritte das Kampfgeschehen. Die einst flüssige Fun-Simulation hat sich in einen gemeinen Schlagabtausch verwandelt. Im Gegensatz zu den Vorgängern wurde der Ringrichter vom Kampfplatz verbannt. Ihr könnt ihn nicht mehr von hinten ausnocken, um schnell 'mal Euren Gegner unfair zu würgen. Außerdem: Seit wann muß ein Wrestler in einem Champion-Turnier gegen zwei Wrestler gleichzeitig antreten? Zu allem Unglück halten sich im "WWF Championship"-Modus die Wrestler vor lauter Ruckerei kaum noch auf den Beinen. Wer sich mit den Wrestling-feindlichen Neuerungen abfinden kann, wird zumindest mit klaren Kampfschreien und sauber animierten Schlägern belohnt.

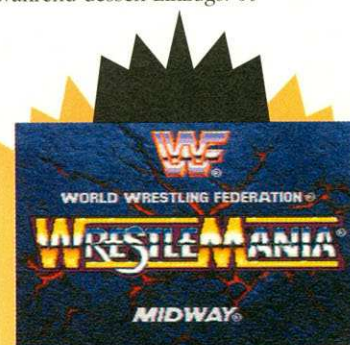


Besonders die unrealistischen Holzhammer- und Ohrfeigen-Attacken von Wrestling-Clown Doink wirken auf WWF-Fans eher lächerlich als lustig.

Andere Versionen — "WWF Wrestlemania" erscheint in Kürze für Mega Drive, 32X, Playstation und Saturn.

Rübe. Obendrein gibt's Punkte für Multi-Hit-Combos, die Ihr nur landet, wenn Ihr den Gegner im Clinch habt. Euer Durchhaltevermögen wird mit einer Energieleiste angezeigt - nur wenn diese leer ist, könnt Ihr dem Pin nicht entfliehen. Habt Ihr den Gegner ausgelaut, tretet Ihr noch ein zweites Mal gegen ihn an: Der beste aus drei Kämpfen gewinnt. Selbstverständlich dürft Ihr auch einen Freund zum Duell auffordern, im "WWF Championship"-Modus hat der zweite Spieler jedoch einen Verbündeten.

Alle Kämpfer wurden digitalisiert, so daß Ihr Euren Realhelden sofort wieder erkennt. Zum ersten Mal in einem "WWF"-Geprügel lauscht Ihr während dem Match einer Hintergrund-Popmusik und einem Kommentator - dieser ist allerdings nicht so gesprächig wie seine TV-Vorbilder. Die glorreiche Erkennungsmusik jedes Wrestlers hört Ihr während dessen Einzugs. oe

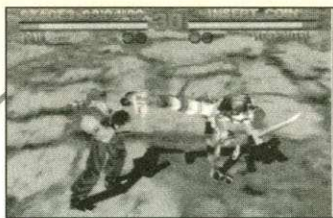


MBit 32	ab 12 Jahren
HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	76 %
SOUND	70 %

SPIELSPASS

67%

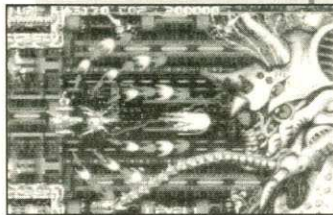
Digi-Wrestling mit Special-Moves und Multi-Hit-Combos: Wer flüssiges Ringen bevorzugt, hält sich an die Vorgänger.



PLAYSTATION DT
Tekken dt 109.90



PLAYSTATION DT
DESTRUCTION DERBY 99.90



PULSTAR 139.00

PLAYSTATION

Grundgerät dt	589.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joypad (NeGcon) dt	89.90
Joypad (ASCII) dt	69.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Agile Warrior F-111X dt	89.90
Alone in the Dark dt	99.90
Assault Rigs dt	89.90
Chessmaster dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Diskworld dt	89.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	59.90
Hebereke 's Popoitto dt	89.90
John Madden '96 dt	109.90
Jumping Flash dt	89.90
Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90

Lemmings 3D dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
Novastorm dt	89.90
Panzer General dt	89.90
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf '96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Pool Champion dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Raiden Project dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Street Racer dt	89.90
Striker '96 dt	99.90
Tekken dt	109.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toh Shin Den dt	89.90
Total Eclipse Turbo dt	99.90
Twisted Metal dt	89.90
Viewpoint dt	109.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out	99.90
Wrestlemania Arcade dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt 50Hz	899.00
inkl. Virtua Fighter+Clockwork	
Joypad dt	44.90
Joyboard dt	89.90
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD's	89.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Clockwork Knight II dt	89.90
Cyber Speedway dt	89.90
Daytona USA dt	139.90
Digital Pinball dt	119.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Mansion of Hidden Souls dt	99.90
NBA-JAM Tournament dt	109.90
NHL-Hockey dt	99.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Street Racer dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Virtua Fighter dt	59.90
Virtua Fighter Remix dt	69.90
Wing Arms dt	99.90

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Mindestbestellwert: DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY GET YOUR GAMES

0221-121067



Yoshi's Island 109.90



DONKEY KONG II 139.00



SECRET OF EVERMORE 119.90

3DO

Goldstar 3DO dt 50Hz	749.00
FZ-10 us NTSC 60Hz	499.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	749.00
Flying Nightmare us	129.90
Killing Time us	129.90
Panzer General us	89.90
Space Hulk us	129.90
Wing Commander III d	119.90

NEO GEO CD

NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz	
inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei	
Joypads, Netzteil je	459.00
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	69.90
Aerofighters III	139.00
Crossed Swords II	139.00
Kabuki Klash	139.00
King of Fighters '95	139.00
Mr. Do	139.00
Panic Bomberman	139.00
Pulstar	139.00

MEGA DRIVE

Vector Man dt	119.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

SUPER NES

Bomberman III dt	119.90
Chrono Trigger us	149.90
DK Country II	139.90
Earthbound us	*99.90
Earth Worm Jim II dt	139.90
Final Fantasy III us	149.90
Illusion of Time dt	*99.90
Killer Instinct PAL	139.90
Mega Man 7 us	129.90
Secret of Evermore dt	129.90
Secret of Mana II us	149.90
Superstarsoccer II dt	129.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Weapon Lord PAL	139.90
* - nur solange Vorrat reicht	

Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbau-garantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

VIRTUA BOY

Grundgerät us	399.00
Virtua Boy-Spiele am Lager.	

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

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

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

Entwickler: Eurocom Software, England

Spot goes Hollywood

Gibt der Regisseur keine Anweisungen, unterhält Euch ein Spot mit Gags. Der gelangweilte Star gröblt im Wikinger-Kostüm den Walküren-Ritt oder führt per Handy Gespräche mit den Kollegen. Zur Beruhigung mampft das gestrefte Idol einen Kaugummi.



Ganz schön heiß: Ein Sprung auf die Plattform (links oben) löscht das Kaminfeuer und enthüllt einen Bonus-Level.



Wer ist das coolste Sprite? Oben bewundert sich der 32X-Spot, unten seht Ihr den gleichen Level für 16-Bit.



Verstrahlt: Im postatomaren Zukunfts-Abschnitt jagen Euch unverwundbare Spots mit dem Raketenwerfer.

pflichtet Euch gleich für vier Filme: Ihr spielt den Helden einer Space-Opera, dreht einen Grusel-Streifen, erlebt Abenteuer im "Tempel des Todes" und kreuzt mit einer morschen Piraten-Schuluppe in der Karibik.

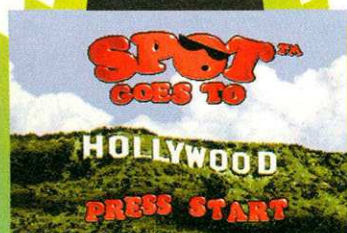
Für den Plot haben die Drehbuchautoren das Spielprinzip des ersten Teils übernommen: Ihr forscht nach Eurer gefangenen Spot-Verwandschaft, sammelt 7-Up-Münzen ein und ballert Krabben, Seemöwen und rüchige Piratensocken mit Kohlensäure-Salven über den Haufen. Eure Kumpels haben sich im Boden versteckt und winken mit behandschuhten Griffeln um Hilfe: Befreite Spots schwenken eine rote Fahne. Habt Ihr alle Freunde gerettet, stöbert Ihr in verwinkelten Mammut-Leveln nach dem Ausgang. Nur fleißige Spots folgen dem Wegweiser in den nächsten Abschnitt: Wer nicht mindestens 60 Prozent aller Münzen eingesackt hat, bekommt keine Eintrittskarte für die nächste Episode. Habt Ihr einen Level im Kasten, seht Ihr auf einem Zeichenbrett Schwarz/Weiß-Bilder der



7-Up-Maskottchen auf Videospiele-Exkurs: David Perry hetzte den Limonaden-Helden durch einen konventionellen Seitwärts-Scroller, das zweite



Jump'n'Run konzipiert Virgin als isometrisches Abenteuer. Spot läßt den heimischen Strand hinter sich, um eine Karriere als Filmstar zu starten. Euer kühles Heldensprite erprobt sein schauspielerisches Talent auf unterschiedlichen Sets. Virgin setzt volles Vertrauen in den Hollywood-Newcomer und ver-



MBIT CODE	ab 12 Jahren
24	010
201	022
HERSTELLER	PLAYMATES
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	83 %
SOUND	72 %

SPIELSPASS

77%

Jump'n'Run-Bummel nach Beverly Hills: Cool Spot imitiert Hollywood-Erfolge und verwöhnt mit isometrischen Hüpf-Leveln.

PIRATEN-SET

Geisterschiff voraus! Auf dem Oberdeck weicht Ihr dem Perlenbeschuß von Riesenkrabben aus und rupft Möwen: Besiegte Gegner hinterlassen eine Spot-Münze. Im morschen Unterdeck klaffen riesige Löcher. Ihr hopst von Bohle zu Bohle und nehmt für große Abgründe tüchtig Anlauf: Wenn Ihr den A-Knopf gedrückt haltet, legt Spot einen Spurt ein. Im dritten Piratenabschnitt geht Ihr über die Planke. Spot paddelt durch eine schummrige Unterwasserwelt und sucht zwischen Korallen oder in Höhlen nach Münzen. Geht Euch der Sauerstoff aus, schwimmt Ihr zum nächsten Blasenstrudel und tankt wieder auf.



Start und Ende der Unterwasser-Suche ist ein Schiffswrack. Neben dem Ausgang seht Ihr einen Blasenstrudel.

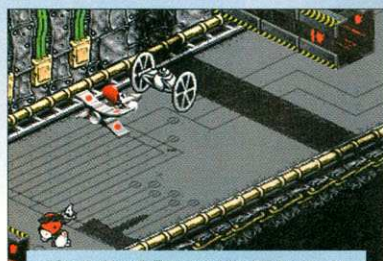


Die Krabben besiedeln die Freibeuterwelt: Die aggressiven Scherentiere schmeißen mit Perlen nach Euch.

Andere Versionen

Versionen mit anderen Leveln folgen gegen Jahresende für Saturn und Playstation.

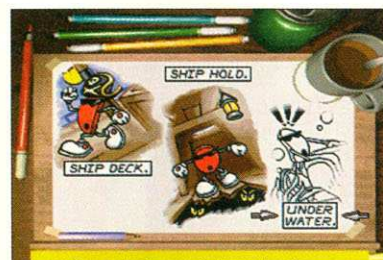
MAN!AC dezember



"Spot Wars"-Raumschlacht: Ihr hockt Euch auf einen X-Wing und rast durch den berühmten Todesstern-Graben.

übrigen Drehorte. Ist eine Szene fertig, wird die Skizze eingefärbt. Erst wenn alle Sets besucht und bösen Buben erschlagen sind, stellt sich der Filmstar zum finalen Duell: Der Obermoltz des aktuellen Levels erscheint und versperrt den Weg zum nächsten Kinohit. Wer zum Beispiel den Freibeuter-Film mit dem Unterwasser-Level beschließt, kämpft mit einer Riesenkrake. Wählt Ihr als letzten Level den Dreimaster, seht einen anderen Endgegner.

Nach der Piraten-Premiere macht sich Cool Spot an sein Horror-Debüt: Ihr erforscht eine Spukvilla oder kämpft in einer Halloween-Festung gegen Ritterrüstungen, Skelette und Kürbisköpfe. Im Keller des Gruselgemäuers sucht Ihr Schlüsselkombinationen zusammen und klopft einer Zombie-Rotte auf die verschimmelten Finger. Während Ihr Riesenspinnen oder Lakenmänner ausschaltet, grübelt Ihr über verstellte Möbel und Geheimlevel: Zerbrochene Spiegel verstecken ungewöhnliche Bonus-Abschnitte (siehe rechte Randspalte), über Bücherregale und Weinfässer balanciert Ihr zu den begehrten Münzen.



Spot als Aquarell: Habt Ihr einen Level durchgezockt, wird die Titel-Skizze mit Wasserfarben koloriert.



Gluthitze und Fallen: Ihr stolpert über einen schmalen Fels-sims und hüpf über Magma-Ströme. Flammenwerfer und Feuerdämonen drängen Euer Sprite in den Abgrund.



Rasante Besichtigungstour: Ihr hüpf mit der Lore über zerbrochene Schienen. Entscheidet Ihr Euch für eine falsche Weiche, wird Euer Held aus dem Wagen geschleudert.

Nach dem Gruselerfolg lockt das Science-Fiction-Genre: Ihr liefert Euch heiße Schußwechsel mit Tie-Fightern, entdeckt in der verwaisten Raumstation Gigers Alien-Horde und startet einen Trip in den Cyberspace. Ihr folgt dem Vorbild von Disneys Tron und schwingt Euch auf ein schnittiges Computer-Bike, um zwischen blitzenden Datentürmen mit anderen Cyber-Flitzern um die Wette zu brausen.

Erschöpfte Schauspieler verziehen sich in die Garderobe und kehren mit Paßwörtern zum Set zurück: Die Buchstaben- und Zahlenkombination richtet sich nach Eurer Level-Reihenfolge und vermerkt abgedrehte Szenen. *rb*



Cool Tron im Daten-Netz: Ihr startet mit dem Cyber-Bike gegen Computer-Motorräder durch.



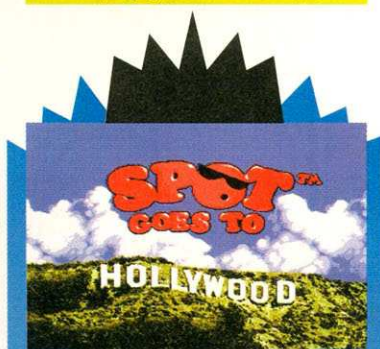
ABENTEUER-SET

Hüpf-Held auf Indys Spuren: Der End-Level orientiert sich am zweiten Film um Indiana Jones und zeigt Spot auf der Flucht vor einem schaurigen Götzenkult. Ihr balanciert über einen Lava-Fluß und hechtet an feuerspeienden Drachenstatuen vorbei. Kurz vor dem Showdown düst Ihr mit der Lore durch einen bauffälligen Minenschacht und tretet im verwinkelten Tempelbau Affenschamanen auf den Schwanz.



Obermoltz, die Erste: Wer als letzten Piraten-Level die Unterwasserwelt wählt, kämpft gegen eine Riesenkrake.

Zerdeppert im Spuk-Level den Spiegel und schlüpft in einen Bonus-Gang. Hinter dem zweiten Spiegel entdeckt Ihr als nächsten Geheim-Level einen isometrischen "Pac Man"-Clone: Ihr futtert winzige Spot-Münzen und flüchtet vor Geistern.



BIT CODE
24
010
201
022

ab
12
Jahren

HERSTELLER PLAYMATES
SYSTEM MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS 130 MARK
ANBIETER VIRGIN

GRAFIK 76 %
SOUND 70 %

SPIELSPASS **75%**

Cool Spot unter Stars: Isometrischer Edel-Hüpfer nach berühmten Filmvorlagen mit toller Optik und viel Humor.



KASSENSCHLAGER • Cool Spots Filmdebüt ist rundum gelungen. Die isometrischen Level sind filigran gezeichnet, für Kulissen-gerechte Soundtracks haben die Komponisten sogar John Williams' Skywalker-Thema entlehnt. Was die Mega-Drive-Optiken an Farbvielfalt entbehren, haben die Grafiker auf dem 32X wettgemacht: Sanfte Farbabstufungen und plastische Animationen machen der umstrittenen Hardware Ehre. Lediglich die Soundumsetzung enttäuscht: Die 32X-Themen klingen nur geringfügig besser als die Mega-Drive-Stücke. Die Filmkopien sind nicht eben innovativ, überzeugen aber mit hochkarätiger Technik und intelligentem Level-Aufbau. Besonders Film-Fans frohlocken über Wiedersehen mit geliebten Figuren. Einziges Design-Manko sind unsaubere Diagonal-Steuerung und Gegnermangel, die angesichts toller Präsentation zu verschmerzen sind.



SONY PL
Bei uns zum

**TOP AKTUELL
TÄGLICH
NEUHEITEN**

TRAD

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Chrono Trigger us	139,95
Demons Crest us	139,95
Donkey Kong 2	Vorb.
Dragon Ball Z 3 jp	119,95
Dragon's View us	139,95
Earth Bound us	129,95
Earthworm Jim 2	Vorb.
Fatal Fury Special us	119,95
Final Fantasy 3 us	139,95
Flintstones - Movie	129,95
Illusion of Time	119,95
Internat. Super. Soccer	119,95
Internat. Super. Soccer 2	Vorb.
Judge Dredd dt.	99,95
Jungle Strike	89,95
Justice League	99,95
Kick Off 3	119,95
Killer Instinct us	159,95
Lord of the Rings	119,95
Lothar Matthäus Soccer	99,95
Mario World 2	119,95
Micro Machines	99,95
NHL '95	89,95
Nigel Mansell Indicar	89,95
Obitus us.	99,95
Samurai Shodown jp	119,95
Shadowrun	109,95
Secret of Evermore us	119,95
Sparkster	119,95
Streetracer	109,95
Super Punch Out	109,95
Super Turrican 2	129,95
Tetris & Dr. Mario	99,95

Theme Park	119,95
Ultima False Prophet us	139,95
Unirally	109,95
Warlock	99,95
Weapon Lord us	119,95
50/60Hz Umbausatz	39,95

SONDERANGEBOTE

Actraiser 2	79,95
Bass Tournament us	69,95
Biometal us	59,95
Black Thorne us	69,95
Blackhawk	69,95
Clay Mates us	69,95
Clayfighter 2	89,95
Clayfighter 2 us	79,95
Desert Fighter	69,95
F1-Championship	89,95
Feivel d. Mauswand. us	59,95
Final Fight 2 jp	59,95
Illusion of Gaia us	89,95
Indiana Jones	69,95
John Madden Football us	69,95
Jordan Adventure	39,95
Jungle Book	79,95
Jurassic Park 2	69,95
Lemmings 2	79,95
NBA Jam T.E.	89,95
NBA Jam T.E. us	79,95
Pirates Dark Water us	69,95
Return of the Jedi us	99,95
Shaq Fu us	39,95
Skyblazer	69,95
Super Bomberman 2 us	79,95
Super Game Boy	59,95
Vortex us	59,95
Wildsnake us	79,95
WWF Raw	69,95

	FZ-1 PAL	899,-
	FZ-1 NTSC	799,-
	FZ-10 NTSC	899,-
	FZ-10 PAL	948,-
	11th Hour	Vorb.
	Creature Shock	99,95
	Demo. Man	119,95
	Deadalus Encounter	129,95

FIFA Soccer	99,95
Flying Nightmares	119,95
Gex	99,95
Gridders	59,95
Hell	99,95
Immercenary	99,95
Killing Time	109,95
Myst	99,95
Need for Speed	119,95
Novastorm	119,95
NHL 96	Vorb.
Off World Interceptor	109,95
Out of this World	79,95
Panzer General	Vorb.
Return Fire	119,95
Rise of the Robots	Vorb.
Road Rash	119,95
Sewer Shark	59,95
Space Ace	109,95
Shock Wave dt.	97,95
Shock Wave 2	79,95
Star Blade	119,95
Strahl	99,95

Space Hulk	119,95
Syndicate	119,95
Trip 'd	99,95
Theme Park	119,95
VR Stalker	99,95

Way of the Warrior	109,95
Wing Commander 3	109,95
World Cup Golf	119,95
Joypad Adapter (2 Play.)	89,95
Game Gun 2 (2 Play.)	99,95

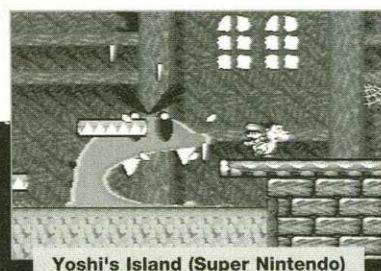
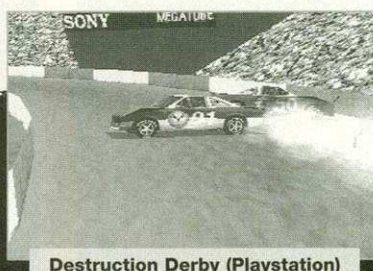
PlayStation

Deutsche Spiele	89,95
Air Combat	Vorb.
Casper	89,95
Cybersled	89,95
Discworld	89,95
Destruction Derby	99,95
ESPN Extreme Sports	89,95
Goal Storm	Vorb.
Impossible Mission	99,95
John Madden Football	89,95
Jumping Flash	89,95
Kileak the Blood	89,95
Krazy Ivan	89,95
Lemmings 3D	89,95
NBA Jam T.E.	99,95
Novastorm	89,95
Panzer General	89,95
Parodius	99,95
Philosoma	89,95
Primal Rage	99,95



07461-

TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8 78532 Tut



STATION
Super-Preis!

ELINK

**TOP
PREISE**

Project Overkill	Vorb.
Raiden Project	89,95
Rapid Reload	89,95
Rayman	99,95
Revolution X	Vorb.
Road Rash	89,95
Ridge Race	99,95
Starblade Alpha	89,95
Tekken	109,95
Toh Shin Den	89,95
Theme Park	89,95
Viewpoint	89,95
Warhawk	Vorb.
Wipe Out	99,95
Wing Commander 3	99,95
WWF Arcade	109,95
Sony PSX inkl. Spiel dt	699,-
Joypadverlängerung	39,95
Ace Combat jp	159,95
Boxers Road jp	159,95
Crime Crackers jp	149,95
Dark Stalkers/Vampire	Vorb.
ESPN Extreme us	89,95
Gunners Heaven	159,95
Jumping Flash	159,95
Metal Jacket jp.	119,95
Perfect Eleven jp.	149,95
Philosoma jp	169,95
Power Serve Tennis us	119,95
Raiden Project jp	179,95
Rayman us	119,95
Ridge Racer jp	159,95
Space Pirates jp	Vorb.
Starblade Alpha jp	169,95
Street Fighter Movie dt	99,95
Tekken jp	169,95
Toh Shin Den jp	159,95
Total Eclipse Turbo us	119,95

Memory Card	59,95
Joypad	59,95
Namco Pad dt	139,95

SEGA SATURN

Saturn dt. inkl. Spiel	869,-
Saturn us inkl.	949,-
Virtua Fighter	
6 Player Adapter	99,95
Lenkrad	129,95
RGB Kabel	49,95
Astal jp	119,95
Bug us	109,95
Control Pad	89,95
Daytona USA jp	129,95
Gale Racer	139,95
Myst	139,95
Panzer Dragoon dt	119,95
Robotica dt.	99,95
Shinobi	119,95
Tama	139,95
Victory Goal	149,95
Virtua Fighter Remix	119,95
Virtua Racing	Vorb.
Adapter us/jp/dt	89,95

JAGUAR

CD-Laufwerk	299,-
CAT BOX	129,95
Alien vs. Predator	129,95

Club Drive	59,95
Checkered Flag II	59,95
Bubsy	109,95
Dragon	119,95
Rayman	119,95
Sensible Soccer	99,95
Super Burnout	119,95
Syndicate	109,95
Ultra Vortex	119,95
Zool	109,95

Ratenkauf möglich!

ZEITSCHRIFTEN
EGM, EGM2, Gamefan,
3DO, Gamepro

**Ankauf von gebrauchten
Modulen in unseren
Ladengeschäften**

Preisliste vom 24.09.95

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 Sept/Okt. Inh. Alexander Sprung.

**Besucht unsere
Ladengeschäfte
(Hier kein Versand)**

Preise können abweichen

FUNTRONIXX

KASSEL
Friedrich Ebert Str 101
Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIXX

HERFORD
Mindenerstr. 3B
Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIXX

UNNA
Massenerstr. 25
Tel.: 02303 - 238080

FUNTRONIXX

WITTEN
Breddestr. 38
Tel.: 02302 - 51767

GAMESTORE

ESSEN
Rüttscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE

DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

79001

ngen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003



Wipe Out (Playstation)



Thunderhawk 2 (Sega Saturn)

+ SCHWEIZ PLAYSTATION +

Fr 499,- Gratis 2 Pad
SPIELE ab Fr 50,-
SUPER MULTI UMBAU
ohne Ton-Fehler Fr. 120,-
HARDWARE FÜR
FREAX/SNES Fr 555,-
BILD-LAGE-SHIFTER
Fr. 100,-

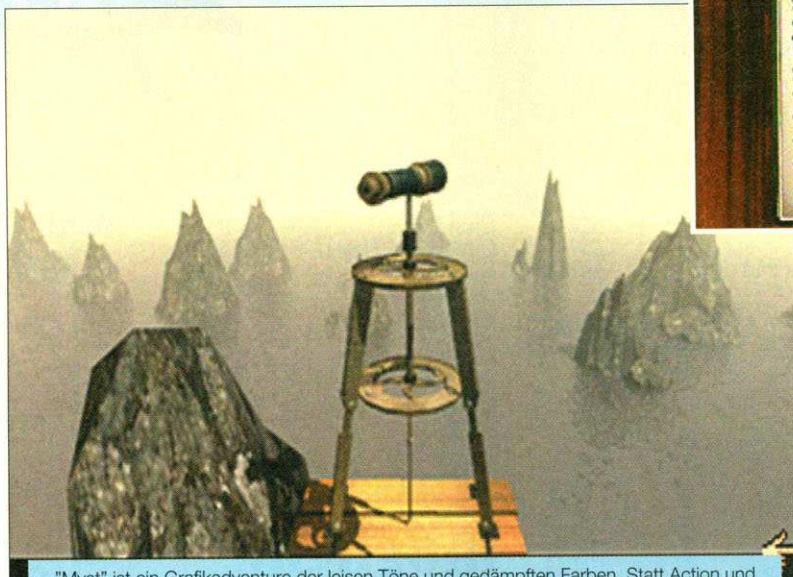
für alle Systeme, kein
schwarzer Rand mehr

GT Elektronik
Hohlegasse 28
4104 Oberwil
Tel. 061 401 4171

Design: Cyan, USA

Myst

Um die CD als Spielemedium macht sich das Designer-Duo Cyan seit den 80er Jahren verdient. Rand und Robyn Miller sind keine Hardcore-Programmierer, sondern Grafik-Designer und Multimedia-Künstler: CD-ROM-Frühwerke wie "The Manhole" für den Mac waren technisch primitiv, aber ästhetischer als andere Grafik-Adventures. Auch "Myst" verzichtet auf komplexe Steuerung, 3D-Animation und Echtzeit-FX und unterhält Euch auf eine etwas veraltete, aber äußerst spannende Art. Der eigentliche Programmcode ist auch hier verschwindend klein. Die CD ist vollgestopft mit Computergemälden, Soundeffekten und Sprachausgabe.



"Myst" ist ein Grafikadventure der leisen Töne und gedämpften Farben. Statt Action und blutigen Fights erwarten Euch skurrile Rätsel vor fantastischer Kulisse.



Alle Notizen, Geheimpläne und Bücher wurden ins Deutsche übersetzt, die englische Sprachausgabe untertitelt.



In "Myst" gibt es keine Echtzeit-Animationen. Bewegt Euch einen Schritt nach vorne und eine neue Ansicht (unten) wird blitzschnell eingeblendet.



In der Welt der Kanäle und Bäume: Mit der Cursor-Hand manipuliert Ihr Gegenstände und gebt die Gehrichtung vor.

Die Welt von "Myst" ist ein friedliches Eiland im Niemandsland zwischen Realität und Fiktion. Archaische Gebäude, ein altes Segelschiff und eine verlassene

Rakete deuten auf den Besuch von Menschen hin – doch das war vor langer Zeit, denn bei Euren schüchternen Erkundungen zeigt sich kein lebendes Wesen.

In einer alten Bibliothek blättert Ihr in vermoderten Schwarten und stoßt auf zwei Bücher mit gespenstischem Inhalt: Die letzten Besucher von "Myst" sind zwischen den Buchdeckeln gefangen und flehen um Hilfe. Sucht die verlorenen Seiten ihrer magischen Gefängnisse, die es von der Insel in vier geheime Welten verweht hat. Die Tore zu den Parallelwelten befinden sich auf der "Myst"-Insel, die Frage ist nur, wie Ihr sie findet und öffnet. Vier Bücher sind der Schlüssel für Eure Reise in die angrenzenden Welten.

AMBIENT • "Myst" ist ein hintergründiges Spiel, das Euch nicht durch Geschwindigkeit und technischen Luxus, sondern mit einer stilvoll gerenderten 3D-Architektur, naturalistischen Soundeffekten (Plätschern, Knarren, Rauschen) und sorgfältig platzierten Rätseln bezaubert. Als idyllische Wanderung beginnt Euer Abenteuer, habt Ihr alles gesehen und mit herumstehenden Maschinen experimentiert, startet mit der Suche nach den Büchern der knifflige Teil. Im Gegensatz zu anderen Grafikadventures müßt Ihr alle Hürden alleine nehmen und könnt auf keinen Verbündeten hoffen, der Euch mit Tips auf die Sprünge hilft. Dafür gibt's auch keine zwischenmenschlichen Probleme oder Kämpfe. Es ist Eurem Geschmack überlassen, ob Ihr der einsamen Dimensionsreise etwas abgewinnen könnt oder, von der leblosen Grafik angeödet, aus der Fantasy-Welt entflieht.



Andere Versionen

Neben den Urversionen (Mac & PC) sollen demnächst eine Playstation- und eine Jaguar-CD-Variante erscheinen. Daß die angekündigte Mega-CD-Version noch veröffentlicht wird, ist jedoch unwahrscheinlich.

HERSTELLER	SUNSOFT/SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK

GRAFIK	69 %
SOUND	60 %

SPIELSPASS	73 %
------------	------

Traumreise durch fünf Welten: Introvertierte Abenteurer, die auf Gespräche und Kämpfe verzichten, wollen niemals mehr fort.

HERSTELLER	PANASONIC
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK

GRAFIK	69 %
SOUND	60 %

SPIELSPASS	73 %
------------	------

Identisch mit allen anderen Versionen: Atmosphärisches Fantasy-Bilderbuch für Grübelfreunde & Entdecker.

Joe & Mac 3



Im dritten Teil der Steinzeitsaga hat sich gegenüber den beiden Vorhüpfen wenig geändert: Die Geschwister Joe und Mac schwingen ihre Keulen zwischen klirrenden Gletschern, brodelnder Vulkanlandschaft und dichtem Dschungel. Ein niederträchtiger Konkurrenzstamm hat sich Eure Stammeskrone unter den Nagel gerissen. Die Suchaktion führt Euch über eine Oberwelt mit sechs prähistorischen Szenarien. Hinter-

hältige Artgenossen versperren Euch den Levelausgang: Der Tyrannosaurus spuckt Feuerkugeln, ein wildgewordener Triceratops will Euch mit Eisbällen an den Lendenschurz. Keulen-Extras erhöhen Eure Schlagkraft, Apfelkerne und Saurierknochen (die Reste einer energiespendenden Mahlzeit) mißbraucht Ihr als Spuckgeschosse. Eine Weile segelt Ihr mit einem freundlichen Flugsaurier voran, danach läßt Euch ein Triceratops-Baby zum holprigen Ritt durch die Urzeitkulisse. *th*



Gierig: Die fleischfressenden Pflanzen haben selbst vor Eurem Helden spritzte keinen Respekt.



FELSENSTARK • Erfahrene Joypad-Artisten verspeisen Data East's Hüpfen-Happen zum Frühstück: Bis auf den finalen Neandertaler-Schläger sind alle Endgegner leicht zu durchschauen. Nach graphischen und spielerischen Meilensteinen ("Donkey Kong", "EWJ") reißt "Joe & Mac 3" keinen Homo Sapiens mehr vom Steinschmel - die japanische Originalversion hat mittlerweile schon 2 Jahre auf dem Buckel. Technisch gaben sich die Entwickler zwar keine Blöße, was fehlt, sind zündende Ideen, die Euch längerfristig ans Joypad fesseln.

MBIT 8	CODE 0110 1011 0101 0101	3D 6 Jahre
HERSTELLER	DATA EAST	
SYSTEM	SUPER NES	
ZIRKA-PREIS	120 MARK	
ANBIETER	ABC	
GRAFIK	64 %	
SOUND	68 %	
SPIELSPASS	68%	

Angestaubtes Dino-Gekloppe mit Niedlichkeits-Bonus. Jump'n'Run-Liebhaber spielen Probe.

Erfreulich:
Nicht nur Level-Paßwörter, auch spärlich verteilte Rücksetzpunkte sorgen für zügiges Fortkommen und vermeiden ausufernde Frustgefühle.



Andere Versionen — Frühere "Joe & Mac"-Episoden sind auch für andere Konsolen (Game Boy, Mega Drive) erhältlich, der dritte Teil wird voraussichtlich nicht umgesetzt.

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225



Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409

SONY PLAYSTATION				SATURN		3DO		SUPER NINTENDO			
Sony Playstation dt.	599,--	Rayman dt.	99,90	Saturn dt.	auf Lager	Goldstar 3DO dt.	749,--	Action Replay 3 dt.	89,90	Adapter US-Spiele	39,90
Pad	59,90	Raiden dt.	99,90	Adapter für US / JP	59,90	11th Hour	119,90	Asterix u. Obelix dt.	129,90	Battletech us.	vorb.
Padverlängerung	24,90	R. Roll Racing 2 dt.	99,90	Action Replay	89,90	Creature Shock	119,90	Batman Forever dt.	79,90	Bomberman 3 dt.	vorb.
Action Replay	69,90	Primal Rage dt.	99,90	Pad	39,90	Cyberia	vorb.	Breath of Fire us.	139,90	NHL 96 dt.	vorb.
Memorycard	49,90	Sim City 2000 dt.	vorb.	Digital Pinball dt.	99,90	Dragonlore	vorb.	Breath of Fire 2 us.	vorb.	Megaman x2 dt.	119,90
Mouse	59,90	Street F. Movie dt.	99,90	Bug dt.	109,90	Descent	vorb.	7th Saga 2 us.	vorb.	Marioworld 2 dt.	109,90
Link-Kabel	49,90	WWF Wrestlem. dt.	99,90	V.Fighter Remix dt.	79,90	FIFA Soccer	99,90	Chrono Trigger us.	139,90	NBA Jam t.e. dt.	79,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	vorb.	Street F. Movie dt.	99,90	Flying Nightmare	109,90	Crazy Chase dt.	99,90	Ogre Battle us.	129,90
Air Combat dt	89,90	Lemmings 3D dt.	89,90	Panzerdragoon dt.	109,90	Gex	99,90	Donkey Kong 2 dt.	vorb.	Soulblazer dt.	109,90
Alien Trilogy dt	99,90	Tohshinden dt.	89,90	Pebble Beach Golf	99,90	Killing Time	119,90	Demolition Man dt.	119,90	Shadowrun dt.	109,90
A-Train dt.	99,90	Tekken dt.	109,90	Myst dt.	99,90	NHL 96	vorb.	Earthbound us.	139,90	Supers. Soc. 2 dt.	vorb.
Panzer General dt.	89,90	Wipeout dt.	99,90	Mystery Mansion	129,90	PGA 96	vorb.	Castlemania 2 dt.	139,90	Secret Everm. dt./us.	vorb.
Destruction Derby dt.	99,90	NHL 96 dt.	vorb.	Sega Rally dt.	vorb.	Panzergeneral	109,90	Final Fantasy 3 us.	149,90	Turrican 2 Pal	79,90
Discworld dt.	89,90	Jumping Flash dt.	89,90	Virtual Racing dt.	vorb.	Syndicate	99,90	Feverpitch Soccer dt.	109,90	Theme Park dt.	109,90
Gunnersheaven dt.	89,90	Parodius Del. dt.	99,90	Shinobi dt.	99,90	Spacehulk	109,90	Hagane dt.	109,90	Uni Rally dt.	109,90
Theme Park dt.	99,90	Konami Soccer dt.	99,90	Rayman dt.	99,90	Slam'n Jam	119,90	Illusion of Time dt.	109,90	Weapon Lord us.	vorb.
Novastorm dt.	89,90	NBA Jam dt.	99,90	NHL 96 dt.	vorb.	W. Commander 3	109,90	Jungle Strike dt.	99,90	Pimalrage dt.	119,90
Ridge Racer dt.	99,90	Warhawk dt.	89,90	FIFA 96 dt.	vorb.	Absolute Zero	109,90	Killer Instinct Pal / us.	139,90	Cool Spot 2 us.	vorb.
						Bladeforce	109,90	King Arthur us.	129,90	6 Spieler Adapter	59,90
						6 Button Pad	69,90	Lufia 2 us.	vorb.	Umbau 60Hz	99,90
Täglich dt. Neuheiten für Sony und Saturn. Natürlich auch jp. und us. Games !!!											

Täglich dt. Neuheiten für Sony und Saturn. Natürlich auch jp. und us. Games !!!

Sony-Besitzer aufgepasst !!!

Zur Zeit wird an einem Adapter gearbeitet der es ermöglicht US. und JP. Spiele auf dem dt. Gerät zu spielen.

Aktuelle Infos telefonisch erfragen !

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM.
Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht (Fax 0201 / 777225)

0201 / 777235

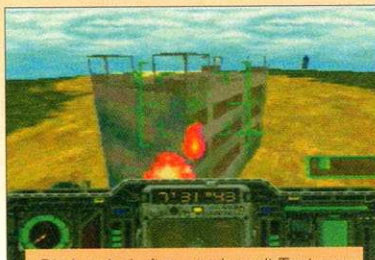
Natürlich führen wir auch weiterhin Spiele für:

- SEGA MEGA DRIVE
- SEGA CD u. 32X
- NEO GEO CD
- JAGUAR u. CD
- PC CD-ROM

Scramble Cobra



Auf der strategischen Karte wählt Ihr eine der in Schwierigkeitsgrade unterteilten Missionen.



Die Landschaften wurden mit Texturen verkleidet, Polygone aber nur selten aufgestellt: Ein Hochhaus unter Beschuß.



Vor und zwischen den Missionen zeigt Euch eine bildschirmfüllende Video-Einspielung des Kampfgebietes.



Durch das grenzüberschreitende Standard-Medium CD-ROM kommen zunehmend Spiele unbekannter Hersteller nach Deutschland. Das Softwarebaus Pack-in-Video nahm 1987 mit den Filmumsetzungen "Rambo" und "Predator" das NES-Geschäft auf und konzentriert sich seit 1991 auf CD-ROM-Software. Die ersten CD-Spiele entstanden für die PC-Engine, seit "Burning Soldier" kümmert sich Pack-In-Video auch um das 3DO.

Die europäische 3DO-Gemeinde holt auf: Noch bevor die US-Fans einen Pixel sahen, veröffentlichte Panasonic das 3D-Actionspiel "Scramble Cobra" in Deutschland. Für Spieler außerhalb Japans ist die Pseudo-Simulation eine Überraschung, die bisher auf keiner westlichen Messe gezeigt wurde. Auf den ersten Blick erinnert das Spiel an American Lasers "VR Stalker", dem wir in der Januar-MAN!AC 49% Spielspaß zustanden. In der Japano-Produktion sitzt Ihr jedoch nicht im Cockpit eines Jets, sondern hinter den Armaturen eines wendigen Kampfhubschraubers, der mit Bordkanone, zielsuchenden Raketen und Napalm-Bomben für jede Eventualität gerüstet ist. Entspre-

chend komplex ist die Steuerung. Zwölf Pad-Belegungen werden Euch vorgeschlagen, der Einsatz eines analogen Flightsticks ist jedoch nicht vorgesehen. Auf der Übersichtskarte sind ein Trainingsgebiet sowie fünf Schlachtfelder markiert: Anfänger üben als Begleitschutz für einen Nachschubkonvoi, der durch umkämpftes Gebiet rumpelt, geübte Spieler stürzen sich in eine Seeschlacht gegen Jets, Hubschrauber und Kampfschiffe. Ist die Karte leergefegt, startet Ihr in ein neues Krisengebiet. In jeder Mission habt Ihr zwischen fünf und acht Minuten Zeit, um das vorgegebene Ziel zu erreichen. Zeitdruck und Feindaufkommen machen eine Taktik notwendig: Könnt Ihr Euch einen Abstecher zum Tanklastler leisten, oder pokert Ihr mit Eurem Sprit und fliegt ohne



Ihr fliegt defensive und offensive Einsätze: In der zweiten Mission räumt Ihr einem Convoy den Weg frei.

Umwege zum feindlichen Hauptquartier? Zerstäubt Ihr mit den Raketen die erste Angriffswelle oder hebt Ihr Euch die zielsuchenden Geschosse bis zum letzten Abschnitt auf? Wenn dichter Rauch Euer Cockpit verhüllt und die Radarschirme flackernd den Dienst quittieren, ist's zu spät für taktische Planung. Bleibt gerade noch Zeit, ein paar Panzer im Napalm-Teppich zu verglühen und mit Euch ins Nirvana zu reißen. *wi*

TEXTURE-FIGHTER • Realistisch angehauchte Action-Fliegereien machen es keinem recht: Simulationskenner rümpfen über Flugverhalten, vereinfachte Steuerung und hanebüchenen Kampfablauf die Nase, vollblütige Actionfans sind wiederum von der öden Grafik schockiert. Das trifft auch auf "Scramble Cobra" zu, trotzdem haben die Missionen ihren Reiz. Sie sind sorgfältig aufgebaut und führen solange zu einer haarscharfen Niederlage, bis Ihr alle Elemente in Eure taktische Planung miteinbezogen habt. Hirnloses Voranballern und spielerische Durststrecken müssen 3D-Piloten nicht befürchten. Im Rahmen der technischen Möglichkeiten (auf dem 3D-Schlachtfeld ist das 3DO Saturn und Playstation hoffnungslos unterlegen) ist "Scramble Cobra" kein Meilenstein, aber für Echtzeit-Militaristen ein Garant für spannende Stunden mit vereinzelt Adrenalin-Hochs.



Eure Zielerfassung (grün) kommt auch mit mehreren Gegnern klar. Doch Vorsicht: Die Bordkanone überhitzt bei Dauerfeuer, Raketen und Napalm-Bomben sind wiederum begrenzt.



HERSTELLER	PACK IN VIDEO
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	PANASONIC

GRAFIK	67 %
SOUND	NICHT BEWERTET

SPIELSPASS **61%**

Moderne Kriegsführung: 3D-Ballerei mit Simulations-Touch und gut ausbalancierten Missionen. Technisch im Mittelmaß.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Philosoma



Fats auf 16-Bit-Niveau: Leider wurde die Hintergrundgrafik in den traditionellen 2D-Szenen recht lieblos gestaltet.



"Philosoma" kombiniert gleich drei Shoot'em-Up-Varianten, bietet im Laufe von fünf mehrfach unterteilten Levels horizontal und vertikal scrollende Abschnitte sowie 3D-Szenen à la "Total Eclipse". Unterwegs wechselt Ihr zwischen vier Waffensystemen und erfreut Euch an aufwendigen Full-Motion-Video-Szenen. Technisch wird hauptsächlich in den 3D-Levels geklotzt, beim traditionellen Scrolling kommen Feinde mal aus der Tiefe (vertikal), fliegt Ihr um einen rotierenden Zylinder (horizontal) oder zoomt das eigene Raumschiff mächtig in den Vordergrund. Ansonsten erleben wir die typischen 2D-Feindformationen und liefern uns in unterirdischen Katakomben heiße 3D-Gefechte mit widerspenstigen Giganto-Aliens. mg



Die 3D-Levels spielen sich am besten



GEMISCHTE GEFÜHLE • Wer sich mit Continue-Benutzung und Memory-Card-Speicherung nicht zurückhalten kann, der hat "Philosoma" nach spätestens zwei Stunden durch. Hat man daraus die Konsequenzen gezogen und schränkt diese "gesetzliche Schummelei" ein, dann motiviert das variantenreiche Ballerspiel gewaltig. Insbesondere die 3D-Abschnitte sind technisch sowie spielerisch allererste Güte und jedem "Total Eclipse Turbo"-Level haushoch überlegen. Dafür sehen einige horizontal scrollenden Szenen optisch ziemlich peinlich aus, und auch die Feind-Formationen sind erschreckend trist. Wird vertikal gescrollt, erlebt Ihr zumindest Parallax-Scrolling und genießt dank geschickter Alien-Verteilung einen räumlichen Effekt. Die Kombination aus den verschiedenen Shoot'em-Up-Stilen in Verbindung mit den phantastischen FMV-Schnipseln machen den Charme von "Philosoma" aus – zumal der voluminöse, kernigrockige Soundtrack die Action passend begleitet.



HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	71 %
SOUND	73 %

SPIELSPASS

72 %

3D olé, 2D oh je: Überraschendes Ballerspiel mit toller Präsentation & vielen Levels, aber krassen Formschwankungen.

Andere Versionen

Der Test der Import-Version findet Ihr in MANIAC 10/95. Umsetzungen sind zur Zeit keine geplant.

Flying Arts

Luerwaldstraße 4 · 44339 Dortmund · BTX: Flying Arts#

Telefon 0231 / 80 20 84

Sony PlayStation:

Grundgerät dt.	599,- DM
mit Spiel nach Wahl	679,- DM
Grundgerät us + jp	699,- DM
mit Spiel nach Wahl	799,- DM
RGB-Umbau	49,- DM
Sony RGB-Kabel	79,- DM
Universal-Adapter	a.A.

Software:

Destruction Derby dt	99,- DM
Wipe Out dt	99,- DM
Ridge Racer dt/us	109,-/99,- DM
Extreme Sports dt/us	99,-/109,- DM
Konami Goalstorm dt	99,- DM
Rayman dt/us	99,-/119,- DM
In the Hunt jp	139,- DM
Tekken dt	109,- DM
PGA 96 dt/us	119,-/119,- DM
X-Com dt/us	119,- DM
Disk World dt	99,- DM
Warhawk dt	99,- DM
Namco Museum Vol. 1 jp	139,- DM
Fifa Soccer 96 dt	109,- DM
Panzer General dt	119,- DM
WWF Arcade dt/us	99,-/109,- DM
Viewpoint dt	109,- DM
Ridge Racer 2 jp	139,- DM
War Hawk dt	99,- DM
Striker 96 dt	119,- DM

ab Dezember:

Project Overkill us	119,- DM
Horned Owl jp, incl. Gun	169,- DM
Loaded us	119,- DM
Lone Soldier us/jp	119,-/139,- DM
Krazy Ivan dt	99,- DM

ULTRA 64, ab Dezember lieferbar

SEGA Saturn:

Grundgerät jp + us	699,- DM
mit einem Spiel	799,- DM
Universal-Adapter	79,- DM
Action Replay	109,- DM
Mission Control Stick	149,- DM

Software:

Adv. Military Commander	159,- DM
Laser Section, jp	129,- DM
Wing Arms, jp	119,- DM
Axe, jp	119,- DM
X-Men, jp	119,- DM
Saturn Demo CD	59,- DM
Hang On 95 jp	129,- DM
F1 Live Information jp	129,- DM
Rayman us	119,- DM

News Saturn:

Virtua Fighter 2 jp	129,- DM
SEGA Rally jp	129,- DM
Virtua Cop incl. Gun jp	179,- DM
King Spirits jp	129,- DM
DEMO CD jp	59,- DM
Darius Gaiden jp	129,- DM
Fifa Soccer 96 dt	109,- DM
NBA Jam T.E. dt	109,- DM
NHL Hockey 96 dt	109,- DM
Raiden Trilogy jp	139,- DM
Gun Bird jp	129,- DM
Hatrick Hero 95 jp	129,- DM

SNES Software:

Killer Instinct, us	139,- DM
Chrono Trigger, us	129,- DM
Donkey Kong 2, dt.	129,- DM
Secret of Evermore, us	139,- DM
Superstar Soccer Deluxe	129,- DM

Action Replay	129,-
Blackfire e	119,-
Virt.Fight.Remix d	69,-
Virt.Open Tennis j	129,-
Virtua Hang On j	129,-
Virtua Hydlide d	89,-
Virtua Racing e	119,-

GALAXY

PLEXUS GMBH

Pilinganserstr.26 * 81369 München

SATURN

MPEG Modul d	389,-
F1 Live Inf. j	129,-
NHL Hockey e	119,-
Rayman e	119,-
Sim City 2000 e	119,-
Theme Park e	119,-
World Adv.Milit. j	159,-

3DO FZ-10 d/e	649,-
Alone i.t.Dark 2 e	109,-
Blade Force e	109,-
Flying Nighter. d	99,-
Killing Time e	109,-
Space Hulk e	109,-
Wing Comm.3 d	109,-

3DO

Im November voraus:	
Creature Shock e	109,-
Cyberia e	109,-
NHL 96 e	109,-
PGA Tour Golf e	109,-
Primal Rage e	109,-
Pa ed e	109,-

Sony Playstat. d	599,-
Sony Playstat. j	799,-
Sony Playstat.e	699,-
RGB - Kabel e/d/j	49,-
Air Combat d	99,-
Destruct. Derby d	109,-
Discworld d	99,-
Extreme Sports e	99,-
NBA Jam T.E.d	99,-
Rayman d	99,-
Raiden d	89,-
Wipe Out d	109,-

SONY IPSX

Im November voraus:	
Dark Stalker j	149,-
FIFA Soccer 96 d	99,-
In the Hunt j	149,-
NHL Hockey 96 d	99,-
Namcot Compil. j	149,-
PGA Tour Golf d	99,-
Road Rash d	99,-
Shockwave e/d	99,-
Tekken d	119,-
Viewpoint e/d	99,-
WingCommand.3d	119,-

Neo Geo CD Rom	649,-
Kabuki Clash	129,-
King o.Fighters 95	139,-
Pulstar	139,-

SNK/ATARI

Jaguar CD Rom e	349,-
Pitfall	109,-
Rayman	109,-
Ultra Vortex	109,-

Bomberman 3 d	119,-
Chronotrigger e	129,-
FIFA Soccer d	119,-
Killer Instinct d	129,-

SNES

Diddy's King Q.d	149,-
Secret o.Everm.d	119,-
Theme Park d	129,-
Yoshi's Island d	119,-

Versandkosten:

Post: 10,- DM + 3,-DM NN
UPS: 10,- DM + 7,-DM
Ausland: 15,- DM
Zustellung meist in 24 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch Anlart.
U- & S-Damm Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7698024
Händleranfragen
erwünscht!

089 7605151

089 7470689

Produzent: Trip Hawkins • Design: Greg Gorskis, Oren Tversky u.a. • Programmierung: Frank Sandoval • Grafik: Paul Xander, Vince Arroyo und Rebecca Chow • Sound: Jeff Sutherland • Musik: Nick Lockwood

Blade Force



Wieviele Feinde sind denn da? Geballte Gegner verwirren nicht nur Euch, sondern auch den Zielcomputer.

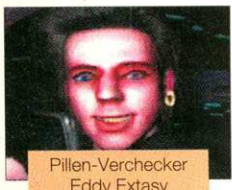


Tiefflüge in Häuserschluchten enden oft im Endloscrash: Die Kollisionsabfrage ist nur bei Straßenlaternen und Wolkenkratzen pingelig.

Sechs Unterweltbosse haben sich in das "Blade Force"-Labyrinth verkrochen.



Sektenführerin Beata Atch



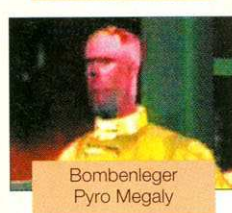
Pillen-Verchecker Eddy Extasy



Bankräuberin Medusa



Waffenhändler Terrence Pitt



Bombenleger Pyro Megaly



Monster-Chirurg Two Head



Dank des Überwachungs-Protokolls von "Knauf Kontrol 4.0" wohnt Ihr nun einer fachmännischen "Blade Force"-Analyse von "Immercenary"-Veteran **Olli** und "Robotica"-Opfer **Robert** bei:

Robert (betritt das Testlabor und labert los): Um was geht's denn da?
Olli: Du steuerst einen Helikopter-Cop durch sechs Labyrinth, suchst Schlüssel für verrammelte Tore, ballerst Panzer und Geschütze über den Haufen und verhaftest sechs gefährliche Gangster.

Robert (reißt das Joypad an sich): Hab' ich unendliche Munition?

Olli: Nein - Waffen, Munition, Treibstoff und Energie mußt Du aufsammeln.

Robert: Wo flieg ich denn hin?

Olli: Kuck halt auf die Karte!

Robert (klickt in die Auto-Map): Da sind ja nur die halben Räume zu sehen.

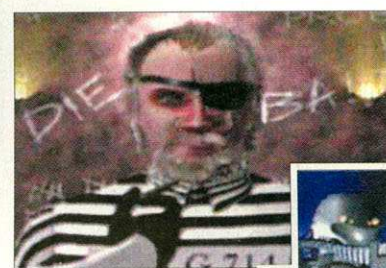
Olli: Die Karte zeigt nur Gebiete, die Du überflogen hast. Außerdem soll das eine Stadt sein, durch die Du knatterst.

Robert (mit weinerlicher Stimme): Ich finde den nächsten Schlüssel nicht...

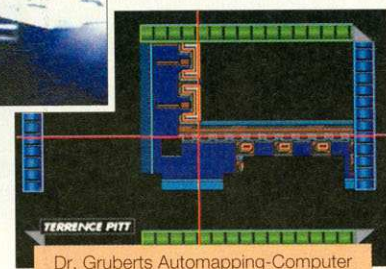
Olli: Dann baller auf die Häuser, die können auch Tore öffnen.

Robert (schmiert ab): Wieso bin ich tot, da sind doch keine Gegner?

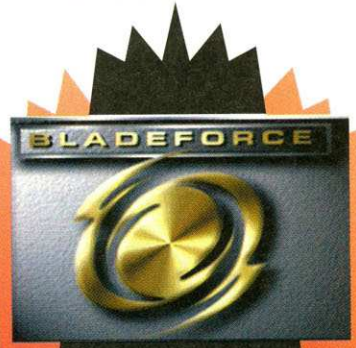
VERDREHTE WELT • "Blade Force" bietet eine präzise Steuerung (mit dem analogen Flight-Stick geht's noch besser) und gute Technik: Die flotte 3D-Grafik ruckelt trotz Texturen nicht mal im ärgsten Laser-Hagel. Leider mangelt's dem Spiel an Logik: Wozu stehen mitten in der Stadt unüberfliegbare Tore, die ich nur mit dem Zerstören eines Hauses öffnen kann? Warum benutze ich an anderer Stelle einen Schlüssel? Mit diesen Unklarheiten ist die Rätsel-Komponente des Geballers vermurkst. Obendrein stört die ungenaue Kollisionsabfrage Eure Ballerfreude: Fliegt Ihr frech über die Stellungen hinweg oder gar durch feindliche Jäger hindurch, bleibt Ihr von Treffern verschont - nur wer auf dem Fleck schwebt, ist verloren. Davon lenkt auch das fetzige Grunge-Geschubbe im Hintergrund nicht ab. Ein mittelmäßiges 3D-Geballer - mit unlogischen Rätseln gestreckt.



Ab in den Bau mit dem Abschaum: Sitzt der Gangsterboß im Knast, erhaltet Ihr das Kopfgeld in Form von Punkten.



Dr. Gruberts Automapping-Computer zeigt Euch nur die überflogene Flächen: Entfernte Orte bleiben verborgen.



HERSTELLER	PANASONIC
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	PANASONIC
GRAFIK	78 %
SOUND	74 %

SPIELSPASS **53%**

Grafisch protziges 3D-Geballer mit unlogischen Rätseln, popliger Kollisionsabfrage und minimalistischem Auto-Mapping.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzung geplant.



GROBI'S GAMESHOP



Täglich
Neuheiten



0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser
Ladengeschäft

Super Nintendo

Addams Family Val. dt	129,-
Asterix & Obelix dt.	129,-
Batman Forever dt.	119,-
Bomberman 3 Nov.	119,-
Casper Dez.	129,-
Castlevania Vampire dt	139,-
Chrono Trigger us.	149,-
Demolition Man	119,-
Donkey Kong Count. dt	125,-
Donkey Kong C. 2 dt	139,-
Dragon dt.	99,-
Earthbound us.	149,-
Earthworm Jim dt.	99,-
Earthworm Jim 2 dt.	Vorb.
FIFA Soccer 96 Nov.	109,-
Hagane dt.	119,-
Illusion of Time dt.	119,-
Inter. Star Soccer 2 Nov	129,-
Indiana Jones dt.	79,-
Inter. Star Soccer dt.	119,-
Judge Dredd dt.	129,-
Justice League dt.	129,-
Jungle Strike dt.	109,-
Killer Instinct us.	149,-
Kick Off 3 dt.	79,-
Mario World 2 dt.	119,-
Mega Man X2 dt.	119,-
Mega Man 7 dt.	119,-
Mickey Mania dt.	89,-
NBA Jam Tour dt.	129,-
NBA Live 96 Nov.	109,-
NHL 96 Nov.	109,-
Primal Rage dt.	139,-
Pac Man 2 dt.	119,-
Pinocchio dt.	129,-
Return of the Jedi dt.	79,-
Realm dt.	129,-
Secret of Evermore dt.	119,-
Secret of Evermore us	149,-
Shadowrun dt.	129,-
Stargate dt.	126,-
Samurai Shodown dt.	129,-
Syndicate dt.	99,-

Striker dt.	69,-
Shootout Soccer dt.	119,-
Super Turrican 2 dt.	119,-
Super Dropzone dt.	119,-
Super Probotector dt.	89,-
Theme Park dt.	129,-
Unirally dt.	119,-
Vortex dt.	69,-
Wario Woods dt.	89,-
Wild Guns dt.	129,-
Weapon Lord us	149,-
WWF Wrestl. Arcade	129,-
Pad dt.	29,-
Ascii Pad dt.	39,-
A.R.P. 3 dt.	99,-
Fire Adapter	49,-
Powerstation dt.	189,-
5 Spieler Adapter	49,-
RGB Kabel dt.	29,-
Super Game Boy dt.	99,-

Playstation

Grundgerät dt.	599,-
Air Combat dt.	99,-
Alien Trilogy dt.	109,-
Boxers Road jp	149,-
Casper dt. Dez.	119,-
Descent dt.	119,-
Destruction Derby dt.	109,-
Discworld dt.	99,-
Exector jp	149,-
Extreme Sports dt.	99,-
FIFA Soccer dt.	99,-
Gunners Heaven dt.	99,-
Jumping Flash dt.	99,-
Kileak the Blood dt.	99,-
Lemmings 3D dt.	99,-
Metal Jacket jp	149,-
Novastorm dt.	99,-
NBA Jam T.E. dt.	99,-
NHL 96 dt.	99,-
Philosoma jp.	169,-
Primal Rage dt.	119,-
Panzer General dt.	99,-
Parodius Deluxe dt.	99,-

PGA Tour Golf 96 dt.	99,-
Raiden dt.	99,-
Rayman dt.	99,-
Road Rash dt.	99,-
Rock'n'Roll Racing 2 dt	119,-
Rapid Reload dt.	99,-
Ridge Racer dt.	109,-
Street Fighter Movie dt.	99,-
Shock Wave dt.	99,-
Street Racer dt.	109,-
Tohshinden dt.	99,-
Tekken dt.	119,-
Theme Park dt.	99,-
Twisted Metal dt.	99,-
Twin Bee Collection jp	159,-
Viewpoint dt.	99,-
Wing Comma. 3 Dez	109,-
Wipe Out dt.	109,-
WWF Arcade dt.	119,-
Zero Divide jp	149,-
Zeitgeist jp	149,-
Memory Card dt.	49,-
Pad dt.	59,-
Mouse dt.	59,-
Ascii Pad dt.	69,-
Antennenkabel dt.	49,-
Link Kabel dt.	49,-
RGB Kabel dt.	59,-
Neocon dt. Dez.	99,-
Neocon jp.	149,-
Ascii Stick dt.	109,-

Sega Saturn

Grundgerät dt.	999,-
inkl. 3 Spiele	129,-
Axe - The Duel jp.	109,-
Alien Trilogy dt.	109,-
Bug dt.	99,-
Clockwork Knight dt.	99,-
Daytona USA dt.	129,-
FIFA Soccer 96 dt.	99,-
Hydride dt.	109,-
Myst dt.	99,-
NBA Jam T.E. dt.	109,-
NHL 96 dt.	99,-

Panzer Dragoon dt.	109,-
Pebble Beach Golf dt.	99,-
Primal Rage dt.	99,-
Parodius Deluxe dt.	99,-
Rayman dt.	109,-
Shinobi dt.	109,-
Sega Rally dt. Dez.	109,-
Theme Park dt.	99,-
Victory Goal dt.	99,-
Virtua Fighter dt.	129,-
Virtua Fighter Remix dt	79,-
Virtua Racing us.	139,-
Virtua Racing dt.	109,-
Wing Arms jp.	129,-
Pad dt.	59,-
Stick dt.	99,-
Adapter Uni.	89,-
Lenkrad dt.	119,-

Neo-Geo CD

Grundgerät inkl. Spiel	649,-
Aero Fighters 2	109,-
Aero Fighters 3	129,-
Art of Fighting 2	107,-
3 Count Bout	129,-
Fatal Fury 3	139,-
King of Fighters '94	129,-
King of Fighters '95	129,-
Last Resort	99,-
Mutation Nation	129,-
NAM 1975	99,-
Puzzle Bobble	119,-
Pulstar	129,-
Robo Army	129,-
Samurai Shodown	107,-
Samurai Shodown 2	139,-
Super Sidekicks 3	129,-
Sengoku 2	129,-
Savage Reign	139,-
Top Hunter	109,-
Viewpoint	129,-

**Jaguar dt. 399,-
mit 3 Spielen**

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

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

Viele weitere Artikel auf Lager

Wir haften nicht für Inkompatibilität.



Entwickler: Disney Interactive, USA

Donald Duck in Maui Mallard



Am Bungee-Seil baumelnd, hangelt Donald das Bambusgerüsten entlang. Jeder Treffer läßt ihn in die Höhe schnellen.



Den Vulkanlevel besteht Ihr nur im Ninja-Kostüm: Verhakt das Schwert im Felsen und schwingt zum nächsten Vorsprung.



Roboter in der Antike: Ihr erobert einen steinernen Enten-Mech und zertrümmert hinderliches Mauerwerk.

Laßt Ihr ihm eine freie Minute, peilt Donald über seine Knarre, wirft einen Blick auf die vergilbte Touristenkarte oder zerzt versehentlich ein Suppenbubn aus dem Bermudabemd.



Panzerknacker-Randale und Lohnverhandlungen mit Onkel Dagobert sind Donald zu langweilig geworden. Kurzenschlossen kehrt der Erpel seinem Entenhausen den Rücken und besucht das Horrereich Maui Mallard.

"Quackshot"-Spieler ballerten noch mit Klostöpfen um sich, "Donald Duck in Maui Mallard" zeigt den Comic-Star mit dicker Wumme: Euer Zornickel zieht eine monströse Strahlen-Kanone und zerbläst das Grusel-Getier in grüne Dunstschwaden. Monster-Spinnen und Fetischmasken lösen sich nach dem

ersten Treffer auf, vermoderte Enten-Butler und Duck-Pygmeen wehren sich gegen die Laser-Salven. Die greisen Diener servieren aggressive Schleim-Menüs, Kamikaze-Pygmeen traktieren Euch gar mit der Kreissäge. Weicht Ihr nicht aus, stürzen sich die Zwerg-Krieger todesverachtend in Euren Schußhagel und reduzieren mit Massen-Offensiven die Energieleiste. Endgegner wie ein Spinnendämon oder flammendes Rippengestell fordern Eure Kombinationsgabe: Ihr beobachtet komplexe Offensiven und tüfelt eine sichere Gegenstrategie aus. Als Urlaubstracht läßt sich Donald ein schickes Bermuda-Hemd stehen, ab

dem zweiten Level schlüpft Ihr in ein Ninja-Kostüm: Nach den Abenteuern in einer Spukvilla sammelt Ihr Ying/Yang-Scheiben auf und absolviert ein knallhartes Kampfsport-Training. Ninja-Duck vertrimmt die Gegner mit seiner Schwerthülle oder entfremdet seinen Säbel als Kletterhilfe: Ihr verkeilt das Katana in engen Felskaminen und hangelt Euch nach oben.

Nach dem Ausflug in eine Tempel-Ruine verschlägt's Donald in das Mud-drake-Dorf: Die Pygmeen belegen Euch mit einem Schrumpfzauber und verbannten Donald in ihren Privatvulkan. Nach erfolgreicher Monsterjagd ruht sich Donald in einem Klappstuhl aus, schlürft einen schmierigen Maui-Mallard-Cocktail und verrät das Paßwort. *rb*

RADIKAL • Nach wunderbaren Titeln wie "Quackshot" oder "World of Illusion" schien das Jump'n'Run-Potential der Disney-Ente ausgereizt. Weit gefehlt! Donald legt sein Niedlich-Image ab und besinnt sich der niederen Enteninstinkte. "Maui Mallard" zeigt den Entenich von seiner fiesen & besten Seite: Noch nie wurde Donald so witzig und einfallsreich präsentiert, das innovative Brutalo-Image regt selbst Disney-Muffel zum Spielen an. Auf den ersten Blick sieht "Maui Mallard" wie ein konventionelles Baller-Spektakel aus, spätestens nach den "Ninja Training Grounds" fordern Euch fantasievoller Level-Aufbau, Ninja-Manöver und Bungee-Mutproben. Auch akustisch hat Disney sich ins Zeug gelegt: Die klangvollen Urwaldrhythmen laden zum Mitträllern ein und garantieren gute Laune. Der einzige Kritikpunkt am Hüpf-Vergnügen ist die schludrige Joypad-Abfrage.



Bevor sich der Mud-drake-Pygme zur Kamikaze-Attacke entschließt, geht Donald in die Hocke und ballert drauf los. Weiter oben lauern die frechen Stammesbrüder.

Andere Versionen

Bis Weihnachten erscheint eine Super-Nintendo-Version.



MBIT CODE
16 010 201 022

300
6
Jahren

HERSTELLER	DISNEY
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	75 %
SOUND	78 %

SPIELSPASS

79%

Donalds Schattenseite: Disneys Entenich ballert schmierige Monsterhorden in Stücke und verwandelt sich in einen Ninja.

ZAPP

G • A • M • E • S

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
MEGA DRIVE



3DO

JAGUAR

TURBO DUAL

SEGA SATURN
PlayStation

06131/23 04 92

SUPER NES DT:

YOSHI'S ISLAND	149,-
KILLER INSTINCT	159,-
CHRONO TRIGGER	159,-
DOMANCE 4	149,-
MEGA MAN 7	139,-

SUPER NES PAL:

YOSHI'S ISLAND DT	129,-
PRIMAL RAGE	139,-
DEMOLITION MAN	139,-
MEGA MAN X2	139,-

MEGA DRIVE:

LIGHT CRUSADER DT	129,-
SONIC COMPILATION	129,-
DEEP SPACE NINE US	139,-
EXO SQUAD US	129,-
NHL 96	119,-

SEGA CD:

LUNAR 2 CD	129,-
------------	-------

SEGA SATURN:

LAYER SECTION JP	129,-
WORLD ADV. M. COM. JP	189,-
THE DUEL JP	139,-
WING ARMS JP	139,-
TWIN BEE JP	139,-
RAYMAN US	139,-
SOLAR ECLIPSE US	I.V.

3DO

FLYING NIGHTMARES	129,-
SPACE HULK	129,-
KILLING TIME	I.V.
POET	I.V.

JAGUAR

RAYMAN	139,-
VORTEX	139,-

PLAYSTATION:

METAL JACKET JP	169,-
EXECTOR JP	169,-
RAYMAN US	129,-
EXTREME GAMES	119,-
TOTAL ECLIPSE TURBO	129,-

HARTE WARE:

PLAYSTATION DT	599,-
PLAYSTATION US	699,-
3DO PAL	699,-
3DO NTSC	699,-
NEO GEO PAL/NTSC	599,-

VIELE WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE !!!

--- BEST GAMES IN TOWN ---

A. THIELEN • ROCHUSSTR. 11 • 55116 MAINZ

TEL: 06131/23 04 92 • FAX: 06131/23 04 93

ZAPP
G • A • M • E • S



Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle 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 129,-
Pitfall 129,-
Burn Out 109,-
Primal Rage CD call
Jaguar CD-ROM
alle News und Klassiker

SEGA SATURN

NHL all Star Hockey 139,-
Hang On 129,-
Sim City 2000 109,-
Sega Saturn Konsole 649,-
SONY PLAYSTATION
Destruction Derby 99,-
Discworld 89,-
Air Combat 89,-

ALLE TOP NEWS FÜR

Super Nintendo
Mega Drive
Game Boy
Sega CD
Sega 32X

Demo Video 2 (VHS)
für Sega Saturn. Die Top News:
Sega Rally, Virtua Cop 2, Indy 500
und viele mehr für 29,-

Magazine
Game Fan, Edge, EGM,
US-Konsolenhefte

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

★ 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 PLAYSTATION:

Air Combat DT	99,90	Virtua F. Remix DT	79,90	Yoshi's Island DT	119,90	Playstation Deutsch	589,00
Discworld DT	99,90	Sim City 2000 US	109,90	Donkey Kong C. 2	129,90	Playstation Japan	799,90
Krazy Ivan DT	99,90	Cyberia DT	119,90	Secret of Evermore	129,90	Sega Saturn	ab 599,90
Rayman DT	99,90	Rayman US	119,90	Breath of Fire 2 US	139,90	Univ.-Adapter Saturn	79,90
Toshinden DT	99,90	F1 Live Informa. JP	129,90	Lady Stalker JP	139,90	Adapter PSX (hoffentlich)	79,90
Warhawk DT	99,90	Gunbird JP	129,90	Ogre Battle US	139,90	Call	
Destruction Derby DT109,90		Hang On 1995 JP	129,90	Chrono Trigger US	149,90	Magazine ab DM 3,90 !	
Wipe Out DT	109,90	Layer Section JP	129,90	Final Fight 3	149,90	Hinbücher, Modelisten,	
Alone in the Dark 2	149,90	Sega Rally JP (Dez.)	129,90	Front Mission 1	149,90	Kompletlösungen schon ab 14,90!	
Biohazard JP	149,90	Virtua Cop +Gun JP	129,90	Cool Spot 2		Chrono Trigger, FF3, Tekken, Killer	
Horned Owl +Gun JP	149,90	Wing Arms JP	129,90	Targa		Instinct, Military Commander uvm.!	
Side Winder JP	149,90	X-Men JP	129,90			Call	
Toshinden 2 JP	149,90	Military Commander 1	159,90	Killing Time	119,90	Irrtümer, Preisänderungen und	
Viewpoint JP	149,90	Riglord Saga US&DT	Call	Pa'ed	119,90	Druckfehler vorbehalten. Wir	
Ridge Racer 2 JP (Dez.)	Call	Landstalker 2 JP	Call	Space Hulk	119,90	haften nicht für Inkompatibilität	
Tekken 2 JP	Call	Toshinden	Call	Cyberia	Call	>>>Händleranfragen erwünscht<<<	

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

Entwickler: Sega, Japan

Wing Arms

Bevor Ihr eines von sieben unterschiedlichen Flugzeugen wählt, studiert Ihr unter "View Data" die Eigenschaften. Die Polygonmodelle lassen sich beliebig drehen und vergrößern, eine Tabelle zeigt sämtliche Daten: Die Messerschmitt ist mit niedrigem Gewicht und hoher Geschwindigkeit das wendigste Flugzeug, die schwerfälligen Amerikaner protzen mit massiver Verkleidung.



Aufs Höhenruder gerückt: Fällt Euch ein Feind in den Rücken, senkt Ihr die Geschwindigkeit. Der gegnerische Pilot drückt weiter auf die Tube und fliegt Euch direkt vor die Kanone.



"Air Combat" für die Playstation schickt Euch im Düsenjäger zu aktuellen Krisenherden, für "Wing Arms" wählte Sega den zweiten Weltkrieg als Szenario. Im Vorspann bombardiert ein Schwadron rustikaler Flugvehikel Zerstörerflotten und Ölfelder, vor dem Start wählt Ihr zwischen Propellerflugzeugen und Düsen-Pionieren. Eigene Partei und Feindseite sind unbekannt, der Auswahl-Bildschirm offeriert ein internationales Angebot: Exotik-Fans wählen eine japanische Maschine mit Heck-Propeller, die Amerikaner locken mit Zwilings-MG, für einen Geschwindigkeitsrausch empfehlen wir die deutsche Me 262. Wer sich für ein Modell entschei-



Fliegerkult: Der gerenderte Edel-Vorspann zeigt Eure sieben Flugzeuge bei den Startvorbereitungen.



Bei heiklen Ausweichmanövern wechselt Ihr zur Außenperspektive: Als Japaner zerballert Ihr einen Geschützturm.

FLOTTER FLIEGER • Sega präsentiert antike Kisten im Simulations-Look, spielerisch orientiert sich "Wing Arms" aber an zünftigen 3D-Shootern: Eure Maschine gerät nicht ins Schlingern, selbst waghalsige Loopings nimmt Euch das Vehikel nicht krumm. Instrumente wie Scanner oder Schutzschild waren im Zweiten Weltkrieg noch unbekannt, Action-Spieler danken die Ungenauigkeit. Simulationsmuffel genießen die großzügige Kollisionabfrage und kinderleichte Steuerung. Leider stören Grafikfehler den spielerischen Höhenflug: Ihr verhaßt Euch hoffnungslos in einem Polygon-Konstrukt und bangt um Euer Schutzschild. Diplom-Piloten mit Hang zur Simulation beklagen mangelnde Spieltiefe, Gelegenheitsflieger freuen sich über furiose Luftschlachten mit flotter 3D-Optik und bombastischer Musik: "Wing Arms" protzt mit dem besten Saturn-Soundtrack.



Geleit-Mission: Ihr beschützt Euren Flugzeugträger vor Zerstörern und Feindgeschwadern.



Verfolgungsjagd: In der dritten Mission irt Ihr durch ein Felsmassiv. Eine Übersichtskarte zeigt die Gegner.

Euch auf hartnäckige Verfolger aufmerksam: "Wing Arms" wechselt automatisch in die Außenperspektive, Ihr weicht mit Links- oder Rechtstaste zur Seite aus.

Ein Bildschirm unten rechts verrät die prozentuale Abschussquote. Bei 100 Prozent winken eine Beförderung und der Kurs zur nächsten Mission: Ihr nehmt befestigte Geschützstellungen auseinander, versenkt monströse Schlachtschiffe und fliegt Geleitschutz. Nach dem dritten Level zeigt eine Zwischen-Sequenz den feindlichen Stützpunkt. *rb*



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	73 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	70 %

Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten: Technisch und spielerisch eindrucksvolle Luftkämpfe in 3D.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.



Metropolis

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
5 NES KONSOL + 1 PAD	75,00	129,00
SUPER TURNCAN 2	40,00	70,00
ACTRAISER 2	20,00	45,00
FINAL FANTASY 3	50,00	80,00
BATMAN & ROBIN	30,00	60,00
BRANLORD	40,00	70,00
DONKEY KONG	30,00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
FATAL FURY SPECIAL	40,00	70,00
HAGANE	40,00	70,00
HYND KID	30,00	60,00
LOST VIKINGS	10,00	30,00
S. MARIOKART	20,00	45,00
NBA T.E.	20,00	45,00
S. R TYPE 3	20,00	45,00
ROCKUN RACING	40,00	70,00
SAMURAI SHOWDOWN	40,00	70,00
SPACE ACE	30,00	60,00
STARWING	10,00	30,00
SUPER ST.FIGHTER 2	40,00	70,00
WWF RAW	20,00	45,00
SUPER CONFLICT	20,00	45,00
SECRET OF MANA	40,00	70,00
SUPER METROID DT.	20,00	45,00
TOM & JERRY	20,00	45,00
STAR GATE	30,00	60,00
DIE SCHLUMPF	10,00	30,00
WINGS 2	10,00	30,00
ILLUSION IN TIME	40,00	70,00
THEME PARK	50,00	80,00
STARGATE	30,00	60,00
JUDGE DRED	30,00	60,00

Sega Mega Drive 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	70,00	125,00
MEGA DRIVE I+PAD	50,00	95,00
ALIEN 3	10,00	30,00
ART OF FIGHTING	20,00	45,00
BUBSY 2	20,00	45,00
COOL SPOT	20,00	45,00
DIE SCHLUMPF	20,00	45,00
DUNE 2	30,00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
ETERNAL CHAMPIONS	20,00	45,00
FIFA SOCCER 95	20,00	45,00
WORLD KENNIS	20,00	45,00
KONIG DER LÖWEN	20,00	45,00
MICRO MACHINES 2	30,00	60,00
NBA JAM T.E.	30,00	60,00
SHINDICIDE	20,00	45,00
STORY OF THOR	40,00	70,00
VIRTUA RACING	45,00	75,00
WWF RAW	20,00	45,00
SIDE POCKET	30,00	60,00
DSCHUNGELBUCH	20,00	45,00
PGA EURO GOLF	20,00	45,00
LANDSTALKER	30,00	60,00
SKELTON CREW	30,00	60,00

Sega Mega CD2 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 + SPIEL	125,00	199,00
DUNGEON EXPLORER	30,00	60,00
DUNGEON MASTER	30,00	60,00
ETERNAL CHAMPIONS	45,00	75,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
FLYING NIGHTMARE	20,00	45,00
POPFUL MAIL	20,00	45,00
SHINING FORCE CD	30,00	60,00

Neo Geo CD 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)	250,00	399,00
AERO FIGHTERS 2	30,00	60,00
ROBO ARMY	40,00	70,00
PAST RESORT	20,00	45,00
NAM 75	20,00	50,00
S. SHOWDOWN 2	40,00	70,00
SAVAGE REIGN	40,00	70,00
SIDEKICKS 2	20,00	50,00
GHOST PILOTS	30,00	60,00
GALAXY FIGHT	20,00	50,00
SENGOKU 2	20,00	50,00
ART OF FIGHTING 2	20,00	50,00
FATAL FURY SPECIAL	20,00	50,00
TOP HUNTER	20,00	50,00
WORLD HEROES PERFECT	40,00	70,00
WINDJAMMERS	30,00	60,00

3 DO 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
PANAS. RGB + SPIEL	300,00	549,00
PANAS. F210 + 2 SPIELE	275,00	499,00
GOLDSTAR PAL + SPIEL	275,00	499,00
3 DO NTSC GERÄTE + SPIEL	250,00	475,00
WING COMMANDER 3	30,00	65,00
SYNDICATE	30,00	65,00
STARBLADE	20,00	55,00
SPACE ACE	15,00	40,00
RISE OF THE ROBOTS	15,00	40,00
PATZER GENERAL	45,00	80,00
NEED FOR SPEED	30,00	65,00
ROAD RASH	20,00	55,00
FIFA SOCCER	20,00	55,00
GEX	30,00	65,00
SLAM'N JAM	30,00	65,00
REBEL ASSAULT	30,00	65,00

Sonstiges	ANKAUF	VERKAUF
SNK NEO GEO KONSOL	125,00	229,00
SNK NEO GEO SPIELE AB.-	20,00	60,00
JAGUAR SPIELE AB.-	20,00	45,00
NTSC/PAL UMWANDLER NEU	139,00	229,00
220V/110V STROMUMWANDL.	49,00	99,00
GAMEBOY OHNE SPIEL	25,00	60,00
GAME GEAR + SPIEL	45,00	80,00
GAME GEAR + 4 SPIELE	75,00	129,00
GAMEBOY SPIELE AB.-	50,00	150,00
GAME GEAR SPIELE AB.-	10,00	20,00
SUPER GAMEBOY	20,00	45,00
MEGA 32X AUFSATZ	100,00	179,00
SUPER SCOPE + 6 SPIELE	20,00	49,00
CDX ADAPTOR	30,00	60,00
ATARI JAGUAR MIT CYBERM.	125,00	199,00
CHINCH SVHS/SCART KABEL	30,00	50,00
RGB KABELN (ALLE GERÄTE)	30,00	50,00

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Sony Playstation DT 32 Bit	VERKAUF
PSX GRUNDGERAT	599,90
WIDE OUT	99,90
TOHSHIANDEN	99,90
RIDGE RACER	99,90
JUMPING FLASH	99,90
RAPID RELOAD	99,90
NOVASTORM	99,90
LEMMINGS 3D	99,90
DESTRUCTION DERBY	109,90
DISC WORLD	99,90
ACE COMBAT	99,90
WARHAWK	99,90
KRACH IVAN	99,90
TEKKEN	119,90
STARBLADE	99,90

IMPORT ANGEBOTE IMPORT	VERKAUF
PARODIACAT JAP MIT SPIEL	89,90
RAYMAN (US)	129,90
TOTAL ECLIPSE (US)	129,90
ZERO DIVIDE (JP)	169,90
EVOLUTION (JAP)	49,90
FALCAT (JAP)	49,90
POP N TWINBEE (JAP)	49,90
TAMA (JAP)	49,90
CRIME CRACKERS (JAP)	49,90
TWIN GODDESS (JAP)	49,90
GUNDAM (JAP)	49,90
MAHONG STATION (JAP)	49,90
GEOM CUBE (JAP)	49,90
COSMIC SPACEHEAD (JAP)	49,90

Sega Saturn 32 Bit	VERKAUF
SEGA SATURN + SPIEL	799,00
CYBER SPEED	89,90
ROBOTICA	89,90
MYST	99,90
SHINOBI X	99,90
BUG	99,90
PEBBLE BEACH GOLF	99,90
CLOCKWORK KNIGHT	99,90
VIRTUA FIGHTER REMIX	99,90
GUNDAM (JAP)	99,90
DAYTONA RACING	99,90

IMPORT IMPORT IMPORT	VERKAUF
SATURN (JP) MIT DAYTONA	899,90
CLICKWORK KNIGHT 2	119,90
KAYE SECTION	129,90
NHL HOCKEY	119,90
SHIN SHINOBI DEN	129,90
PRETTY FIGHTER	129,90
OUTLAWS OF LOST DYNASTY	129,90
RAMPO	99,90
HEBEREKS POPOON	89,90
VIRTUAL VOLLEYBALL	149,90
SIDE POCKET	119,90
SHINING WISDON	109,90
VICTORY GOAL	109,90

Sega Mega CD2 16 Bit	VERKAUF
SURGICAL STRIKE	119,00
THEME PARK	109,00
SPACE ADVENTURE	119,00
DUNGEON EXPLORER	119,00
EGG	109,00
ETERNAL CHAMPIONS (US)	109,00

Sega Mega Drive & 32 X	VERKAUF
LIGHT CRUSADER	119,00
VECTORMAN	119,00
COMIC ZONE	119,00
WEAPON LORD	109,00
BATMAN FOREVER	99,00
PITFALL	49,00
SHAMAN X	19,00
MOTHERBASE 32X	119,00
VIRTUA FIGHTER REMIX 32X	119,00
DEMOLITION MAN	99,00
FEVER PITCH SOCCER	109,00
SKELTON CREW	69,00
BLOODSHOT	99,00
NBA JAM 32X	99,00
SPACE HARRIER	59,00
JUSTICE LEAGUE	119,00
WAYN/G GRETZKY	119,00
NHL 94	99,00

3 DO 32 Bit	VERKAUF
FLYING HULK	119,00
SPYING NIGHTMARES	99,00
KILLING TIME	109,00
MAZER	119,00
TRIP D	109,00
DEADALUS	149,00

Blade Force	VERKAUF
WING COMMANDER 3	109,00
IBM PC CD Rom Computer	VERKAUF
COMMAND & CONQUER	99,00
BURGER MOUSE/POMMES PAD	59,00
HAND OF FETE	24,00
STAR TREK 25 ANNIVERSARY	24,00
SCRIPION	69,00
HI-OCTANE	99,00
ONE MUST FALL	79,00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	89,00
DUNGEON MASTER 2	89,00
1944 ACROSS THE RHEIN	119,00
PERFECT GAMES 2	99,00
FLASHBACK	79,00
WING COMMANDER 3	89,00
CHAOS CONTROL	99,00
MASTER OF MAGIC	99,00
VIRTUA CHESS	89,00
MAD NEWS	99,00
WAYN/G GRETZKY A FINAL UNITY	129,00
STARLORD	99,00
ACES OF THE DEEP	99,00
AV NETWORKS	79,00
SILVER DRAGON	99,00
APACHE LONGROW	99,00

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	VERKAUF
MARIO WORLD 2	119,00
DONKEY KONG 2	139,90
SECRET OF EVERMORE	119,90
TETRIS 2	119,90
TIM IN TIBET	139,90
CHRONO TRIGGER	149,90
WIZARDRY V	99,90
OBITUARY	99,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS IV	139,90
INT'L SUPERSTAR SOCCER 2	129,90
BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN)	129,90
THEME PARK	129,90
BOMBERMAN 3	129,90
CASPER	129,90
PRIMAL RAGE	119,90
PITTY SQUAD	129,90
FOREMAN FOR REAL	119,90
BATMAN FOR EVER	119,90
DUNGEON MASTER	139,90
PACMAN 2	119,90
LUFIA	99,90
POCCY N ROCKY 2	129,90
CATLEVANIA 2	129,90
KAWASAKI SUPER BIKES	119,90
TOP GEAR 3000	129,90
PIOCOCCIO	129,90
BERBER IN MAUI MULLARD	129,90
BREATH OF FIRE 2	139,90
LUFIA 2	139,90
MARCO'S MAGIC FOOTBALL	79,90
7th SAGA 2	139,90
MARIOS WOODS	99,90

Nintendo Gameboy	VERKAUF
NEUE GAMEBOY IN FARBE LOOK	99,00
ASTERIX & OBERLUX	69,90
BUBBLE BOBBLE 2	69,90
CASH	69,90
NIGEL MANSELL	59,90
TETRIS 2	59,90
STREETFIGHTER 2	69,90
BATMAN 2	69,90
KIRBY'S DREAMLAND 2	69,90

Sega Game Gear	VERKAUF
FLY CHAMPIONSHIP	49,90
KAWASAKI SUPERBIKES	49,90
TOME & JERRY	49,90
STARGATE	49,90
WIZARD PINBALL	49,90
MICKY MOUSE 3	79,90
FATA FURY SPECIAL	79,90
SUPER COLUMNS	69,90
SONIC DRIET	69,90

SNK NEO GEO CD 32 Bit	VERKAUF
THRASH RALLY	89,00
SIDEKICKS 1	89,00
BLUES JOURNEY	89,00
BASEBALL STARS	79,00
SOCCER BRAVIA	79,00
WORLD HEROES	89,00
BASEBALL 2020	89,00
SENGOKU 1	79,00
TOP PLAYERS GOLF	59,00
CYBERLIP	89,00
SUPER SPY	59,00
FATAL FURY 1	59,00
PULSTAR	129,00
KING OF FIGHTERS 95	119,00
PANIC BOMBERMAN	129,00
SIDEKICKS 3	129,00

Jaguar 64 Bit	VERKAUF
RAYMAN	119,00
ZOO 2	69,00
TROY AIKMAN FOOTBALL	89,00
RRAYMAN	119,00
VAN DIJSE	89,00

Philips CD-i 32 Bit	VERKAUF
PHILIPS 550 + SPIEL + IMPEG	999,90
PHILIPS 450 OHNE SPIEL & IMPEG	699,90
FOREST GUMP	49,90
FLASHBACK	79,90
BURN CYCLE	119,90
RISE OF THE ROBOTS	89,90
CHAOS CONTROL	99,90
ETHER	89,90
STAR TREK I-VI	39,90
MR BEAN	39,90
LEMMINGS	69,90
KNEBOWTH	49,90
BERTELSMAN LEXICON	279,90

Zubehör & Hardware	VERKAUF
SUPER NINTENDO KONSOL	179,90
SNES CONTROL PAD	29,90
SNES CD I/O ADAPTOR	39,90
SNES ASCII PAD	49,90
SNES PRO ACTION REPLAY 3	99,90
SNES ADVANTAGE JOYBOARD	79,90
SNES ARCADE JOYSTICK	79,90
MEGA DRIVE 2 KONSOL	189,90
SEGA MOUSE	79,90
MD PRO ACTION REPLAY 2	89,90
SONY CONTROL PAD	49,90
SONY EXTENSION CABLE	29,90
SONY MOUSE	49,90
SONY MEMORY CARD	49,90
SATURN CONTROL PAD	49,90
UNIVERSAL ADAPTOR SATURN	99,00
JOYBOARD SATURN	99,90
CDI ROLLERCONTROLLER	119,90
CDI INFRA ROT PADS	119,90
CDI GAMED	59,90
PC CD BACK-UP RAM	99,90
PC CD GRAVIS GAMEPAD	59,90
G-BOY PRO ACTION REPLAY	39,90
3DO GOLDSTAR PAD	99,90
3DO INFRA ROT PADS	129,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

Wir kaufen Ihre Spiele an !

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

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

Bestellungen

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

Versandkosten

Porto (Inland)	: 6,00DM
Post-Nachnahme	: 6,00DM
Porto (Ausland)	: 15,00DM

Öffnungszeiten

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

Sonstige Information

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

Versand Bestellannahme

0541-66016

-66017

Täglich Bis 20:00 Uhr

Händler Service

Händler Anfragen erwünscht (gegen Gewerbenachweis)

Fax.: 0541-66015

Next Generation Konsolen

SONY PLAYSTATION DT

Ohne Spiel **599,- DM**

SEGA SATURN DT

mit 1 Spiel **799,- DM**

NEO GEO CD

mit Spiel nach wahl **699,- DM**

GOLDSTAR 3 DO

mit 1 Spiel **699,- DM**

DER SPIELSPAZ FÜR ALLE SYSTEME

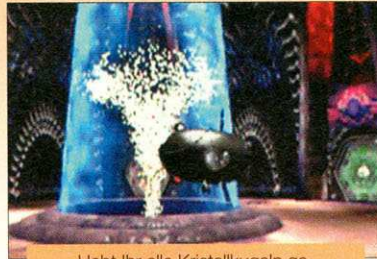
Vorbehalt

Produzenten: Deirdre O'Malley, John Evershed • Design: Mark Giambro • Programmierung: Steve Goeckler • Grafik: Laura Hinkle, Andy Murdock, Eric Chadwick • Sound: Her House Productions

Daedalus Encounter



Auch Aliens müssen mal: Der einladende Brunnen entpuppt sich als profanes Örtchen.



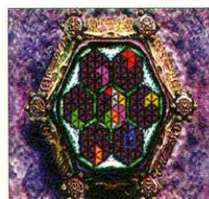
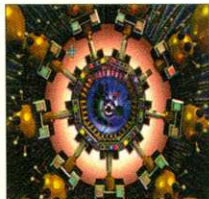
Habt Ihr alle Kristallkugeln gefunden, aktiviert Ihr in der Haupthalle den Aufzug zur Alien-Queen.



Die gesamte Monster-Crew ist bis auf die Königin und deren Bewacher durch blutrünstige Kryn getötet worden.



Diverse Kombinations- und Verschiebe-Puzzles halten Eure mandeläugige Weltraumpilotin nur kurzzeitig auf.



Tia Carerre ließ schon als März-Covergirl den Puls einiger MANIACs höherschlagen – jetzt könnt Ihr Euch mit der attraktiven Asiatin ins interaktive Techtel-Mechteln stürzen. In "Daedalus Encounter" steuert Ihr den galaktischen Söldner Casey O'Bannon, der in den zurückliegenden Weltraumkriegen seinen Körper verlor. Jetzt steckt sein Gehirn in einer biomechanischen Ersatzhülle. Zusammen mit Eurer Pilotin Ari (Tia Carerre) und Ingenieur Zack (Christian Bocher) seid Ihr mit Eurem Frachter Artemis auf der Suche nach verwertbarem Kriegsschrott. Nach einem Hyperraumsprung erscheint plötzlich ein gigantisches Alien-Schiff auf Eurem Radar – eine Bruchlandung

auf dem außerirdischen Kreuzer ist unvermeidbar. Jetzt heißt es schnell reagieren und die Lebenserhaltungssysteme Eures Frachters wiederherstellen, bevor Zack und Ari ins galaktische Nirvana abschwirren. Kaum sind die Beiden wieder im Vollbesitz ihrer Kräfte, bemerkt Ihr, daß das unbekannte Schiff Kurs auf die nächstgelegene Sonne nimmt: Ihr habt vier Stunden Zeit, um dem stellaren Feuersturm zu entkommen. Mit Hilfe einer Sonde **macht** Ihr Euch zusammen mit Ari und Zack daran, das Gewirr der Gänge und Kammern zu erforschen. Das Geschehen verfolgt Ihr mittels gerendeter und gefilterter FMV-Einspielungen. Mysteriöse Kristalle werden von Euch analysiert, die Krallen eines Alien-Kadavers mit Eurem Grei-



Volle Breitseite: Ihr feuert aus allen Rohren auf die Vakkar-Schiffe, doch die Niederlage ist unabwendbar.

farm eingesackt. Fotosensitive Türschlösser aktiviert Ihr mit Licht verschiedener Wellenlängen. Einige Schleusen sind durch **Rätsel** gesichert: Ihr spielt gegen ein intelligentes Schloß "Vier Gewinn" oder aktiviert Sensoren, indem Ihr mit Spiegeln Licht darauf lenkt. Auf der Suche nach den Navigationskontrollen des Schiffes findet Ihr sechs Kristallkugeln, mit denen Ihr den Lift zum rettenden Ausgang aktiviert. *th*

Testmuster von Galaxy, München, Telefon 089/760515

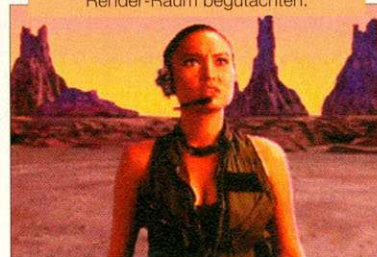
ZWIESPÄLTIG • Die dünn gesäten Rätsel fordern Euch kaum, zwischen den einzelnen Aktionspunkten vergehen viele Filmminuten. Science-Fiction-Fans lehnen sich zurück und genießen: Schmeißt Euren Projektionsfernseher an und dreht die Dolby-Surround-Anlage auf. Genial gerenderte Bilderfluten und atmosphärischer Sound lassen Euch die Umwelt vergessen. Die schauspielerischen Leistungen der Hauptdarsteller halten sich zwar in Grenzen, Fans von Tia Carerre ("Waynes World", "True Lies") kommen trotzdem auf Ihre Kosten. Der technisch bisher beste Interactive-Movie zeigt eindrucksvoll die Leistungsfähigkeit des 3DO: Vollbild-Animationen und glasklare Digi-Stimmen machen selbst Pentium-Besitzer mit Luxus-Soundkarte neidisch. "Wing Commander 3" ist sicherlich spielswerter und actionreicher, kann aber mit diesem Bilderrausch nicht mithalten.



Zu früh gefreut: Hinter der geknackten Schleuse (oben) lauert eine Horde blutrünstiger Kryn (unten).



Die Konterfeis des Entwicklerteams könnt Ihr in einem abgelegenen Render-Raum begutachten.



ab 12 Jahren

HERSTELLER PANASONIC
SYSTEM 3DO
ZIRKA-PREIS 130 MARK
ANBIETER PANASONIC

GRAFIK 84 %
SOUND 72 %

SPIELSPASS

65%

Ein Fest für Graphik-Fetischisten und Tia-Fans – der Rest beklagt sich über Aktionsarmut und einschläfernde Inszenierung.

Andere Versionen
Eine PC-CD-ROM-Version ist bereits erschienen. Umsetzungen für andere CD-Konsolen sind nicht geplant. Eine komplett deutsch synchronisierte 3DO-Fassung erscheint im Laufe des Jahres.

Zoop

Öfter mal nichts Neues: Nachdem sich die meisten Entwickler von Puzzle-Spielen mit "Tetris/Colums"-Clones zufriedengeben, hat das Genre in letzter Zeit etwas gelitten. Viacom präsentiert nun eine Grubelei, die auf einer unverbrauchten Idee basiert. Eure "Spielfigur" ist in der Mitte des Bildschirms platziert und sieht sich auf allen vier Seiten heranrückenden Spielsteinen gegenüber. Diese verschiedenfarbigen Symbole

kommen immer näher und sollten tunlichst nicht Euer zentrales Hoheitsgebiet erreichen. Indem Ihr nun Eure "Spielfigur" auf eine der vier mal vier Reihen schießt, kann zweierlei passieren: Falls Eure "Spielfigur" und das heranrückende Symbol identisch sind, verschwindet die schleichende Gefahr. Unterscheiden sich die aufeinander prallenden Symbole, werden diese getauscht. Ihr kommandiert nun das ehemals "feindliche" Symbol, Eures hat sich an die Spitze der heranrückenden Reihe gesetzt. mg



In der Mitte seht Ihr Eure "Spielfigur", die sich den 16 heranrückenden Symbolreihen erwehren muß.



4

MBIT

3D

6 Jahren

HERSTELLER	VIACOM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-Preis	60 MARK
ANBIETER	CIC
GRAFIK	26 %
SOUND	42 %
SPIELSPASS	64 %

Unverbrauchte Geschicklichkeitsgrubelei mit innovativer Grundidee: Nett, aber auf Dauer ermüdend.

Wenig Optionen: Bei "Zoop" könnt Ihr lediglich den Schwierigkeitsgrad und den Anfangslevel einstellen. Wenigstens im Spiel tauchen dann ein paar Extras auf.



PREISWERT • "Zoop" ist ein erfreulich innovatives und dazu noch billiges Grubelspiel, bietet aber auf Dauer zu wenig Abwechslung. Aus der guten Spielidee hätte man mehr machen müssen: Warum man weder verschiedene Spielmodi, noch Multi-Player-Duelle realisierte, ist schon etwas verwunderlich. So wird's zwar im Lauf der Zeit immer kniffliger, die Symbole zu neutralisieren, doch statt Motivation macht sich ein bißchen Frust breit. Dennoch gilt: Lieber eine "wirkliche" Puzzle-Neuheit wie "Zoop" zum fairen Preis als den x-ten Aufgub ausgelutschter Spielkonzepte.

Andere Versionen
Eine Super-NES-Umsetzung erscheint in Kürze.

GAME EXPRESS

Kostenlose
Preisliste
anfordern

action
& price
power

SUPER NES

Asterix & Obelix	dt	124.95
Bombberman 3	dt	119.95
Boogerman	dt	99.95
Chrono Trigger	us	129.95
Congo	dt	99.95
Cut Throat Island	dt	109.95
Demolition Man	dt	109.95
Dirt Trax FX	dt	109.95
Donald in Maui Malls	dt	119.95
Donkey Kong Count. 2	dt	124.95
Dracula X (16 MB)	dt	119.95
Dschungelbuch	uk	79.95
Earth Worm Jim 2	dt	109.95
Fifa Soccer 96	dt	99.95
Hebereke 2	dt	79.95
Hungry Dinosaurs	dt	79.95
Int. Soccer Deluxe	dt	119.95
Izzy's Quest	dt	109.95
J. Madden Football 96	dt	89.95
Jungle Strike	dt	99.95
Killer Instinct	dt	139.95
Kirby's Ghost Trap	dt	119.95
Lobo	dt	119.95
Last Vikings 2	dt	99.95
Mario All Star Clas.	dt	64.95
Mario World 2	dt	109.95
Mechwarrior 3050	dt	89.95
Mega Man X 2	dt	99.95
Mega Man 7	dt	99.95
Mickey & Minnie	dt	89.95
NBA Basketball	dt	119.95
NBA Live 96	dt	99.95
NHL Hockey 96	dt	99.95
PGA Tour Golf 96	dt	119.95
Pinocchio	dt	124.95
Pinky Pig's H. Hal.	dt	109.95
Power Ranger 2	dt	119.95
Prehistoric Man	dt	109.95
Primal Rage	dt	109.95
Revolution X	dt	109.95
Secret of Evermore	dt	109.95
Star Trek: Next Gen.	dt	109.95
Star Trek: Deep Space	dt	109.95
Terra 2	dt	119.95
Theme Park (kp.d.)	dt	109.95
Tim in Tibet	dt	129.95
Turrican 2	dt	99.95

SONDERANGEBOTE

Aacht Real Monster	dt	59.95
Beavis and Butthead	dt	39.95
Indiana Jones	dt	59.95
John Madden 94	dt	49.95
Phantom 2040	dt	59.95
Rise of the Robots	dt	39.95
Sky Blazer	dt	49.95
Star Wars 3	dt	59.95
Stargate	dt	39.95
Street Racer	dt	39.95
Street Fighter 2 Clo.	dt	44.95
Syndicate	dt	39.95
Zoop	dt	59.95

ZUBEHÖR

Aura Interactor	dt	189.95
Donkey Kong Anhänger	dt	4.50
Donkey Kong Plüsch	dt	39.95
Scart Kabel S.NES	dt	18.95
Spielerbe. Mario Worl.2	dt	22.95
Spielerbe. Donkey 2	dt	23.95
S.NES ohne Spiel	dt	189.95

MEGA DRIVE

Aacht Real Monster	dt	59.95
Addams Family Values	dt	109.95
Batman Forever	dt	79.95
Comix Zone	dt	109.95
Cut Throat Island	dt	109.95
Donald Duck Maui Ma.	dt	109.95
Earth Worm Jim	dt	109.95
Earth Worm Jim 2	dt	109.95
EXO Squad	dt	99.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Flintstones - Movie	dt	99.95
Garfield	dt	104.95
Hurricanes	dt	89.95

Urban Strike	dt	99.95
Waterworld	dt	99.95
Worms	dt	109.95
WWF Wrestling Arcade	dt	109.95

Indiana Jones Gr. Ad.	dt	99.95
Izzy's Quest	dt	99.95
J. Madden Football 96	dt	89.95
Ladhar Mathäus	dt	99.95
Marsupium	dt	109.95
Micro Machines 96	dt	99.95
Mighty Max	dt	59.95
NBA Live 96	dt	89.95
NFL Quarterback '96	dt	99.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Pac Panic	dt	59.95
PGA Tour Golf 96	dt	89.95
Phantasy Star 4	dt	109.95
Phantom 2040	dt	59.95
Pocahontas	dt	104.95
Power Ranger 2	dt	94.95
Revolution X	dt	109.95
Skeleton Krew	dt	84.95
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.95
Star Trek: Deep Space	dt	109.95
Stargate	dt	89.95
Tiny Toon 2	dt	69.95
Vectorman	dt	99.95
Waterworld	dt	99.95
WWF Wrestling Arcade	dt	109.95
Zoop	dt	59.95

SONDERANGEBOTE

Batiz	dt	39.95
Beavis and Butthead	dt	39.95
Incredible Hulk	dt	39.95
Jurassic Park	dt	49.95
Madden NFL 95	dt	49.95
Civilian	dt	29.95
Rise of the Robots	dt	49.95
Yogi Bear	dt	49.95

ZUBEHÖR

Mega Drive 2 o. Spiel	dt	159.95
-----------------------	----	--------

3DO

Alone in the Dark 2	dt	84.95
Alone in the Dark 1	dt	69.95
Blade Force	dt	84.95
Casper	dt	99.95

Creature Shock	dt	79.95
Cyberia	dt	89.95
Dragon Lore	dt	84.95
PGA Tour Golf 96	dt	89.95
Philosoma	dt	89.95
Primal Rage	dt	89.95
Overkill	dt	89.95
Raiden	uk	69.95
Rapid Reload	dt	89.95
Rayman	dt	89.95
Revolution X	dt	89.95
Ridge Racer	dt	79.95
Road Rash	dt	89.95
Shell Shock	dt	99.95
Shock Wave	dt	79.95
Starblade Alpha	uk	84.95
Street Racer	us	79.95
Striker 96	uk	79.95
Tekken	uk	39.95
Theme Park	dt	89.95
Thunderhawk 2	dt	99.95
Top Gun	uk	64.95
Viewpoint	dt	89.95
Warhammer Fantasy B.	dt	89.95
Warhawk	dt	84.95
Waterworld Action	dt	89.95
Wipe Out	dt	99.95
WWF Arcade	dt	629.95
X-Com Enemy Unknown	dt	84.95

ZUBEHÖR

Goldstar 3-Do+Spiel	dt	599.95
Goldstar Joypad	dt	59.95
3-Do FZ-10 + Starb.	dt	629.95

PLAYSTATION

Air Combat	dt	84.95
Assault Rigge	dt	79.95
Battle A. Toshinden	dt	89.95
Cyberia	dt	89.95
Cyberseed	dt	84.95
Cyberspeed	dt	89.95
Destruction Derby	dt	89.95
Discworld (kp. dt.)	dt	84.95
Extreme Sports	dt	84.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Hebereke's Popoitto	dt	89.95
Hi Octane (DA)	dt	79.95
Jumping Flash	dt	79.95
Kileak the Blood	dt	84.95
Crazy Ivan	dt	79.95
Lemmings 3D	dt	84.95
NBA Jam Tournament	dt	84.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Novastorm	dt	84.95

Panzergeneral	dt	89.95
Paradius Deluxe	dt	89.95
PGA Tour Golf 96	dt	84.95
Philosoma	dt	89.95
Primal Rage	dt	89.95
Raiden	dt	79.95
Rapid Reload	dt	89.95
Rayman	dt	89.95
Revolution X	dt	89.95
Ridge Racer	dt	79.95
Road Rash	dt	89.95
Shell Shock	dt	99.95
Shock Wave	dt	79.95
Starblade Alpha	uk	84.95
Street Racer	us	79.95
Striker 96	uk	79.95
Tekken	uk	39.95
Theme Park	dt	89.95
Thunderhawk 2	dt	99.95
Top Gun	uk	64.95
Viewpoint	dt	89.95
Warhammer Fantasy B.	dt	89.95
Warhawk	dt	84.95
Waterworld Action	dt	89.95
Wipe Out	dt	99.95
WWF Arcade	dt	629.95
X-Com Enemy Unknown	dt	84.95

Casper	dt	89.95
Clockwork Knight 2	dt	89.95
Clockwork Knight	dt	89.95
Cyber Speedway	dt	84.95
Cyberia	dt	89.95
Daytona USA	dt	109.95
Digital Pinball	dt	89.95
FIFA Soccer 96	dt	89.95
Hebereke	dt	79.95
Hi Octane (DA)	dt	84.95
Myat (kompl. dt.)	dt	94.95
NBA Jam Tournament	dt	89.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Panzer Dragoon	dt	99.95
Paradius Deluxe	dt	89.95
Pebble Beach Golf	dt	84.95
Primal Rage	dt	89.95
Rayman	dt	89.95
Real Yumme (kp. dt.)	dt	109.95
Revolution X	dt	84.95
Robotica	dt	84.95
Sega Rally	dt	99.95
Shell Shock	dt	94.95
Shinobi X	dt	94.95
Streetfighter Movie	dt	89.95
Theme Park (kp. dt.)	dt	89.95
Thunderhawk 2	dt	94.95
Victory Goal	dt	104.95
Virtua Fight 2 Remix	dt	64.95
Virtua Fight 2 Remix	dt	64.95
Virtua F. & Clockw.K.	dt	139.95
Virtua Fighter	dt	99.95
Virtua Racing	dt	89.95
Waterworld	dt	89.95

ZUBEHÖR

Action Replay 1 PSX	dt	54.95
Antennenkabel PSX	dt	42.95
ASCII Joypad	dt	59.95
ASCII Joystick	dt	94.95
Euro-Scart Kabel	dt	64.95
Joypad Sony PSX	dt	49.95
Link-Kabel PSX	dt	39.95
Maus Sony PSX	dt	49.95
Memory Card Sony PSX	dt	42.95
NeGoon Joypad	dt	84.95
Sony Playstation	dt	589.95

ZUBEHÖR

6 Spieler Adapter	dt	69.95
Action Replay Saturn	dt	89.95
Antennenkabel	dt	49.95
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Virtua Fight 2 Remix	dt	39.95
Video+VF & Clockw.	dt	769.95
Saturn+CD MPEG-Karte	dt	329.95
Sega Saturn + 3 Spiel.	dt	999.95
Sega Saturn o. Spiel.	dt	599.95
Universal Adapter	dt	49.95
Virtua Stick Saturn	dt	79.95

SATURN

SATURN

Casper	dt	89.95
Clockwork Knight 2	dt	89.95
Clockwork Knight	dt	89.95
Cyber Speedway	dt	84.95
Cyberia	dt	89.95
Daytona USA	dt	109.95
Digital Pinball	dt	89.95
FIFA Soccer 96	dt	89.95
Hebereke	dt	79.95
Hi Octane (DA)	dt	84.95
Myat (kompl. dt.)	dt	94.95
NBA Jam Tournament	dt	89.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Panzer Dragoon	dt	99.95
Paradius Deluxe	dt	89.95
Pebble Beach Golf	dt	84.95
Primal Rage	dt	89.95
Rayman	dt	89.95
Real Yumme (kp. dt.)	dt	109.95
Revolution X	dt	84.95
Robotica	dt	84.95
Sega Rally	dt	99.95
Shell Shock	dt	94.95
Shinobi X	dt	94.95
Streetfighter Movie	dt	89.95
Theme Park (kp. dt.)	dt	89.95
Thunderhawk 2	dt	94.95
Victory Goal	dt	104.95
Virtua Fight 2 Remix	dt	64.95
Virtua Fight 2 Remix	dt	64.95
Virtua F. & Clockw.K.	dt	139.95
Virtua Fighter	dt	99.95
Virtua Racing	dt	89.95
Waterworld	dt	89.95

ZUBEHÖR

6 Spieler Adapter	dt	69.95
Action Replay Saturn	dt	89.95
Antennenkabel	dt	49.95
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Virtua Fight 2 Remix	dt	39.95
Video+VF & Clockw.	dt	769.95
Saturn+CD MPEG-Karte	dt	329.95
Sega Saturn + 3 Spiel.	dt	999.95
Sega Saturn o. Spiel.	dt	599.95
Universal Adapter	dt	49.95
Virtua Stick Saturn	dt	79.95

Versandadresse:
GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staßfurt
(Preise können variieren)

089/580 60 55
Fax

Entwickler: Shiny, USA • Produzent: Scott Hemington • Design: Tom Tanaka • Programmierung: Andy Astor • Grafik: Nick Bruty, Steve Crow, Mark Lorenzo • Animation: Michael F. Dietz • Sound: Tomy Tallarico

Earthworm Jim 2



Im Finale hetzt Ihr mit Psychrow um die Wette – wer zu langsam ist, landet in einer Sackgasse. Dann hilft nur Reset.



Bevor Ihr mit Eurer Prinzessin in den Urlaub abdüst, schickt Ihr Psychrow noch schnell in die Wüste.



Nach beschwerlichem Kuhtransport fließt die Milch in Strömen und öffnet das Tor zu weiteren Melkeskapaden.

Der nette Ire plauderte auf der diesjährigen E3 über Würmer und zukünftige Pläne. So soll die Super-NES-Version nie dagewesene Effekte enthalten und sogar die DKC-Grafiken übertreffen. Dave ist davon überzeugt, daß seine 3D-Optiken besser als auf der Playstation aussehen werden. Im Moment arbeitet Shiny an einer neuen Motion-Capture-Engine für ein 3D-System, das in Echtzeit 500 Punkte im Raum erfassen und mit einer Geschwindigkeit von 120 Bildern pro Sekunde darstellen kann. Eine TV-Show mit EW Jim wurde in den USA übrigens am 9. September ausgestrahlt.



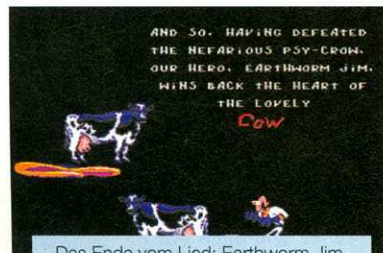
Jims skurriles Nonsens-Karussell dreht sich weiter: Die Entwickler von Shiny Entertainment quetschten ihre Alptraum-Ideen ins zweite Abenteuer, um die zahlreichen Wurmanhänger erneut auf einen absonderlichen Fischfutter-Trip ohnegleichen zu schicken. Während sich Shiny-Boss **David Perry** Gedanken über weitere Videospiel-Projekte macht, saugt sich seine Designcrew die Hintergrundstory aus den Fingern: Jim verliert seinen Job als Koch und verzieht sich daraufhin mit seinem neuen Schleim-Sidekick Snott auf den Planeten der Monster. Inzwischen setzt der kleine Kötter Peter Puppy (Jims Kumpel aus dem Vorgänger) 600 niedliche Baby-Kläffer in die Welt. Darauf hat Dauererzfeind Psychrow nur gewar-

tet: Die galaktische Krähe schnappt sich die Nachkommenschaft und droht, den ahnungslosen Puppy-Nachwuchs von einem dreistöckigen Gebäude zu werfen. Ihr schlüpft in Eure Superheldenkluft, um neben den armen Welpen Eure entführte Prinzessin "What's her name?" aus den Krähe-Klauen zu befreien.

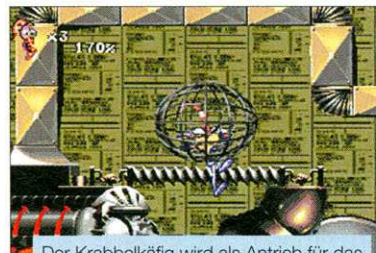
Die Rettungsaktion beginnt auf Eurem Heimatplaneten. Neben traditionellen Jump'n'Run-Abschnitten ließen sich die Entwickler völlig abgedrehte Levels einfallen. Als blinder Höhlenlurch schwebt Ihr an Flipper-Bumpen und Bleistiften vorbei zum abendlichen Glücksrad-Quiz. Mit Eurer algedienten Raketendüse kurvt Ihr durch einen "Viewpoint"-ähnlichem Ballerlevel: Ihr schubst eine fliegende Bombe mit Eurem Flugvehikel bis zum Endgegner – nur mit diesem

Sprengkörper könnt Ihr den Bösewicht in die ewigen Pixelgründe pulvern. Daß sich Jim's flexibler Körper zu den verrücktesten Dingen mißbrauchen läßt, zeigt sich im sechsten Level: Mit Helium gefüllt, entschwebt Ihr zum nächsten Teleporter.

Neue Feinde verlangen neue Waffen: Zur Standard-Wumme gesellen sich vier weitere Alien-Brutzler, die für durchschlagende Argumente sorgen. Mit Explosivgeschossen, Flammenwerfer und Dreier-Schuß räumt Ihr unter Psy-



Das Ende vom Lied: Earthworm Jim, Psychrow und die Prinzessin entpuppen sich im Abspann als Kühe!



Der Krabbelkäfig wird als Antrieb für das Räderwerk mißbraucht, das Euch zum nächsten Levelabschnitt befördert.



Tierschützer-Alarm: Vor dem Melken trinkt Ihr die armen Viecher in überdimensionalen Badewannen, um die brennende Zündschnur der tierischen Bombe zu löschen.

Andere Versionen

Die Super-Nintendo-Version ist in Kürze erhältlich. "Earthworm Jim"-Spiele für Playstation und Saturn erscheinen 1996.

Press Start Options™

MBIT 24	ab 12 Jahren
HERSTELLER	PLAYMATES
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	84 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	76%

Irrsinnige Wurm-Fortsetzung mit abgedrehten Gags und chaotischem Level-Aufbau: Gelegentliche Längen trüben den Spielspaß.



Beim Anblick des fettigen Fleischberges rasten nicht nur Würmer aus: Der arme Tester wendet sich mit flauem Magen ab...

crows Schergen auf. Nehmen die Monsterhorden überhand, greift Ihr auf die Smart-Kanone zurück, die den Bildschirm augenblicklich leert. Klaffende Abgründe überwindet Ihr mit der lebenden Liane Snott, die sich an schleimtriefende Decken heftet.

Im Optionsmenü legt Ihr Joypad-Belegung und Schwierigkeitsgrad fest. Im Gegensatz zum ersten Teil gibt's diesmal auch Paßwörter, deren Einzelteile Ihr in den jeweiligen Leveln zusammenklaubt. Habt Ihr das Modul im Easy-Modus durchgezockt, dürft Ihr mit höherem Schwierigkeitsgrad beliebige Abschnitte anwählen - vorausgesetzt, Ihr habt alle fünf Bestandteile des jeweiligen Levelcodes ergattert. Doch Vorsicht: Sobald Ihr Euer Mega Drive ausschaltet, sind alle Paßwörter verloren. *th*



Jähzornige Schwiegermütter fallen aus heiterem Himmel über Euch her



TOTAL DURCHGEKNALLT • Alle neun Welten glänzen mit frischen Einfällen: Ihr freut Euch über neue Brutzel-Wummen und zahlreiche Bonuskammern. Die Idee mit dem Felsbrocken-Freizappen ist zwar nicht neu, wurde aber überzeugend umgesetzt: Gelöstes Gestein bröseln Euch vor die Füße und ebnet den Weg für weitere Zerkrümel-Aktionen. Hintergrundgrafiken und Animationen sind wieder vom Feinsten, die handliche Steuerung garantiert ungetrübtes Action-Vergnügen. Punkteabzug gibt's trotzdem: Der unmotivierte Blindenflug im dritten Level ist eintönig, ebenso wie der schlampig gezeichnete Ballerabschnitt. Ab und zu ärgert Ihr Euch über unfair platzierte Gegner und gelegentliche Sprünge ins Ungewisse. Die Musik aus Klassik- und Folklore-Themen trifft zwar nicht meinen Geschmack, trägt aber zur Slapstick-Atmosphäre bei. Warum jedoch die "Paßwörter" beim Ausschalten verlorengehen, ist mir schleierhaft. Alles in allem ist die Fortsetzung noch chaotischer als Teil 1, im Detail aber nicht so perfekt abgestimmt. Wer auf abgedrehtes Action-Gehüpf steht, greift dennoch zu.



In einer Quiz-Show werdet Ihr zu Jim's Sprachkenntnissen ausgefragt



Mit dem Zapper brennt Ihr Euch einen Weg durchs poröse Felsengestein



Jim läßt Luft ab, um nicht vom Erbsenspucker erwischt zu werden.

MEGA TRADE

GmbH

Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy	Sony
Action Replay Pro 89,-	NBA J. T. E. 69,90	Action Replay Pro 59,-	Play Station kpl. 589,-
Adapter US / PAL 39,90	NHL 96 109,-	Game Light Plus 19,90	Action Replay 56,90
Controller Pad Sup.P. 39,90	Operation Logic Bomb 39,90	GB-Basis-Set u. Tetris 114,90	Controller 54,-
Sprint Pad - transparent 34,90	Operation Logic B. us 29,90	Spielberater 1 + 2 25,-	Mouse 54,-
Infrared Joypad 104,-	Pac-Man 2 99,90	Spielberater Zelda 25,-	Memory Card 44,-
Parasol 104,-	Page Master 99,90	Asterix u. Obelix 59,90	Alte Combat 87,-
6-Player Adapter - umschaltbar 64,90	Pinochio 129,-	Batman Forever 56,90	Battle Ar. Toshinden 97,-
Asterix 129,-	Porky Pig's H.H. 119,-	BC Kid 2 56,90	Destruction Derby 94,-
Asterix u. Obelix 109,-	Power Drive 59,90	Crash Dummies 39,90	Fifa Soccer 96 94,-
Big Sky Trooper 109,-	Secret of Evermore 106,90	Donkey Kong Land 60,90	Hi Octane 94,-
Batman Forever 119,-	Secret of Mana 109,-	Earth Worm Jim 59,90	J. Madden Football 94,-
Beauty and the Beast 99,-	Secret of Mana 109,-	F1-Race 4 Player 39,90	Jumping Flash 87,-
Champ. W.C. Soccer 60,-	Spielberater 109,-	Foreman R.A. Boxing 56,90	Kileak The Blood 87,-
Chuck Rock 60,-	Skyblazer 79,90	Golf Classic 57,90	Lemmings 3D 87,-
Clayfighter 89,90	Soulblazer 119,-	Itchy & Scratchy 39,90	NBA-Jam Tourm. 95,-
Demolition Man 114,-	Star Trek - Deep S.Nine 119,-	Judge Dredd 56,90	NHL Hockey 96 94,-
Donkey Kong 2 132,90	Star Trek - Deep S.Nine 119,-	Kirby's Dreamland 49,90	Novastorm 89,-
Dr. Franken 79,90	Super BC Kid 114,-	Kirby's Dreamland 49,90	PGA-Tour Golf 96 94,-
Dschungelbuch 109,-	Super Bomberman 2 109,-	Mario Land 3 114,-	Raiden Pro. 87,-
Fifa Soccer 96 109,-	Super Bomberman 3 114,-	Mario Picross 42,90	Ridge Racer 97,-
Foreman R.A. Boxing 119,-	Super Ghouls'n Ghosts 49,90	Mickey Mouse V 59,90	Road Race 94,-
Hagane 114,-	Super Hockey 79,90	NBA Jam 62,90	Shockwave Assault 94,-
Harley's H.Advent. us 39,90	Super Indiana Jones 109,-	NHL-Hockey 95 62,90	Street Fighter T.M. 97,-
Hurricanes 49,90	Super Mario Allstars 69,90	Pac in Time 49,90	Thelken 94,-
Illusions of Time 109,-	Super Mario Kart Cla. 69,90	Page Master 49,90	Theme Park 94,-
J. Madden Football 109,-	Super Mario Paint Cla. 69,90	PGA-Europ. Tour 62,90	Viewpoint 94,-
Jordan Adventure 109,-	Super Mario World 2 106,90	Pinball Dreams 49,90	War Hawk 87,-
Judge Dredd 129,-	Super Punch Out 109,-	Pinochio 59,90	Wing CommanderIII 104,-
Jungle Strike 109,-	Super Turrican 2 109,-	R-Type II 59,90	Wipe out 97,-
Jurassic Park II 129,-	Tetris 2 106,90	Star Wars 39,90	WWF-Wrestle Mania 95,-
Kid Clown L.Cr.Chase 109,-	Theme Park 109,-	Star Wars 39,90	HF-Adapter 44,-
King of Dragons 94,90	Unirail 109,-	Streelfighter 2 59,90	Euro-Scart Kabel 72,-
Lawnmower Man 49,90	Wario's Woods 89,-	Super Probotector 2 59,90	Spez. ASCII Pad 62,90
Lost Vikings 79,90	Warlock 109,-	Tetris 2 59,90	Spez. ASCII Stick 108,-
Madden '95 109,-	Waterworlds 109,-	True Lies 56,90	neGoon 89,-
Mario's Time M/C 99,90	Wolverine 109,-	Wario Blast 59,90	
Megaman X2 119,-	World Masters Golf 104,-	WWF-Raw 44,90	
Megaman 7 109,-	Yogi Bär 79,90	Yogi Bear 59,90	
Megarobot Golf us 29,90	Zelda 89,-	Zelda 59,90	
Micro Machine 99,90			
Mighty M. Power 2 119,-	SMCD ab 49,90	SMD ab 29,90	
NBA-LIVE 96 109,-	SMS ab 19,-	SGG ab 19,90	
NBA-JAM Tourm. 69,90			

weitere Titel bitte anfragen.

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

Rollenspiele

Adventures Strategie

SUPER NES * TURBODUO * SATURN * PLAYSTATION

NEUHEITEN & RARITÄTEN
GEBRAUCHT-ANKAUF
LÖSUNGSBÜCHER
MUSIK CD'S



Täglich ab 18 Uhr
Versand-Telefon :



05324 2001



W.O.G.
WORLD OF GAMES

69115 Heidelberg - Hebelstr. 22
Tel./Fax: 06221-184134



PLAYSTATION

Lone Soldier call
Loaded call
Resident Evil call
Wrestle Mania call
Tekken II 149,-
SEGA SATURN
Skeleton Warrior call
Virtua Cop + Gun call
Black Fire call
Wing Arms 139,-
Romance of 3 Kingdoms 129,-

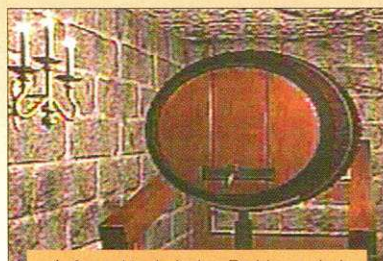
3DO

Killing Time 119,-
D's Diner 119,-
Deadalous Encounter 139,-
Space Hulk 119,-
Po'ed 119,-
SUPER NINTENDO
Secret of Evermore 139,-
Theme Park 129,-
Yoshis Island 119,-
Wrestle Mania 139,-
Earthworm Jim 2 129,-

Versandkosten DM 10,- + 3,- Nachnahme. Ab DM 300,- Versandkosten frei! Bestellungen bis 18 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Annahmeverweigerungen berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 15,-. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Entwickler: Warp, Japan • Design: Kenji Eno • Programmierung: H. Hayashida • Grafik: S. Tateishi, H. Sudo, T. Miyazaki, Y. Tonooka • Sound: Arcadia Studio, Kenji Eno

D



Aufgrund technischer Probleme sind unsere Bildschirmfotos von "D" leider etwas blaß – sorry.



Neugierig begutachtet die reizende Laura eine Kommode, die ein simples Zahlenspiel enthält (siehe Bild rechts).



Nervig: Ihr legt den Hebel um, doch die rotierende Anzeige stoppt erst ein paar Ziffern später.



Der japanische Entwickler Warp schickt die fescche Polygonblondine Laura in ein gruftiges Abenteuerlabyrinth. In einem Vorort von Los Angeles geht Lauras Vater, Rictor Harris, als Krankenhausdirektor seiner Arbeit nach. Eines Tages spielt er verrückt: Der brave Arzt verwandelt sich in einen gefährlichen Mörder und meuchelt die gesamte Belegschaft. Danach verbarrikadiert er sich in seinem Spital, die Polizei steht kurz davor, das Haus zu stürmen. In ihrem gelben Ferrari brescht Laura an den Tatort, um den Grund für die Verwandlung ihres Vaters zu erforschen. Laura beruhigt die Polizei und sucht auf eigene Faust nach ihrem Vater. Kaum betritt sie das Krankenhaus, verwandelt



Von einem drehbaren Raum aus gelangt Ihr ohne Umwege zum Rittersaal oder auf den Dachboden



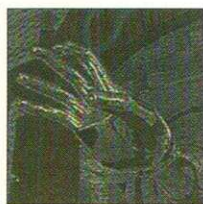
"Dragon's Lair" läßt grüßen: Diese Action-Sequenz verlangt schnelle Reaktionen.

sich die Szenerie in ein schummriges **Landhaus**.

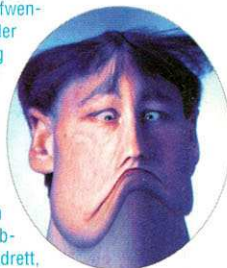
Jetzt seid Ihr an der Reihe: Ihr seht die Umgebung durch Lauras Augen und dirigiert das Mädchen durch Wohnräume, über Wendeltreppen und hinunter ins Verlies. Euer Pfad ist dabei vorgegeben: Nachdem Ihr Euch in eine der bis zu vier möglichen Richtungen gedreht

habt, watschelt Laura bis zum nächsten Haltepunkt. Die Standoptiken gehen dabei nahtlos in kleine Renderfilme über. Steckt Ihr an einer kniffligen Stelle fest, betrachtet Ihr einen magischen Handspiegel: Der kleine Helfer greift Euch mit einem Aktionsvorschlag bis zu dreimal unter die Arme. Eine Möglichkeit zum Speichern gibt's nicht. Dies ist jedoch nicht weiter schlimm, da Ihr das Abenteuer in einer knappen Stunde überstanden habt. *th*

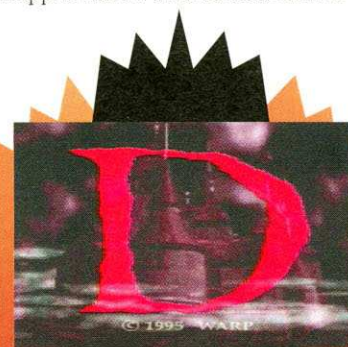
Das verwunschene Krankenhaus hält einige Schockeffekte bereit: Aus einem Spiegel schnappt blitzartig eine Hand nach Euch, einem eingemauerten Arm müßt Ihr den Ring vom Finger streifen.



8TH GUEST • Die Entwickler stopften die zwei CDs randvoll mit aufwendigen Animationen – herausgekommen ist ein grafisch ansprechender Computerspielfilm, der inhaltlich jedoch einiges zu Wünschen übrig läßt. Die Bildschirmauflösung ist zwar höher als bei vergleichbaren FMV-Reißern ("Wing Commander 3", "Daedalus Encounter"), dafür schleicht Euer digitales Alter-Ego zäh dahin. Das Adventure-Inventar (Schlüssel, Schwert & Co.) läßt sich an zwei Händen abzählen, die Rätsel dümpeln auf Vorschulniveau. Dadurch erscheint die Option mit dem Handspiegel überflüssig. Die Musik untermalt die dramatischsten Zwischensequenzen – im restlichen Spiel kommt Euch nur monotones Brummen zu Ohren. Trotz weiblichem Held läßt Euch das sterile "D" kalt: Lauras Mienenspiel ist adrett, spiegelt aber nur selten die Gefahren wieder, die sie bestehen muß.



Erstaunlich, was in alten Schränken herumliegt: Mit diesem überdimensionalen Schraubenschlüssel entschlüßelt Ihr eine tückische Speer-Schleuder.



HERSTELLER	PANASONIC
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	PANASONIC

GRAFIK	63 %
SOUND	34 %

SPIELSPASS

39%

Steriles 3D-Adventure mit dünner Story und einer Handvoll Objekten – optisch ansprechend, spielerisch schwach.

Andere Versionen
Eine Umsetzung für Saturn erscheint demnächst.

Urban Strike



Über ein Jahr mußten die Nintendo-Fans auf das dritte "Strike"-Abenteuer warten, und langsam liest sich die Hintergrundstory wie ein Western von Gestern: Im Jahr 2001 plant der Industriemagnat Malone die Übernahme der US-Präsidentschaft. Mit namhaften Wissenschaftlern entwickelt er einen Super-Laser, der seine Landsleute gefügig machen soll. Wie im Vorgänger-Spiel "Jungle Strike" düst Ihr mit Eurem Hub-

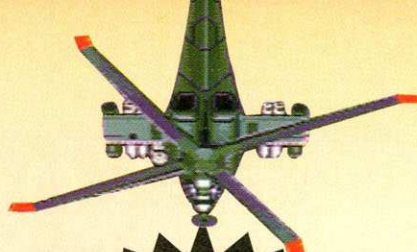
schrauber durch zehn isometrische Landschaften, sammelt Waffen und Treibstoff und zerstört taktische Stützpunkte. Jede Mission ist in Teilaufgaben gespalten: Ihr zerstört Radaranlagen, besetzt Bohrplattformen und rettet die Besatzung eines sinkenden Atom-U-Bootes. Neu sind die drei Missionen zu Fuß: Ihr landet auf einem Flugzeugträger, verläßt Euer Cockpit und sucht nach Agenten und Geheimplänen. Mittels Paßwort speichert Ihr nach jeder Mission. oe



Versenkt Ihr ein feindliches Schiff, signalisiert ein wackelndes Viereck die Explosion.



KEUCHHUSTEN • "Urban Strike" läßt Euer Super Nintendo böse aufstoßen: Kollisionsabfrage und Steuerung sind vorbildlich, nur an der Geschwindigkeits hapert's. Eröffnen zwei oder drei Gegner das Feuer, bewegt sich Euer Heli nur noch mühsam vom Fleck. Außerdem wirken einige Animationen lieblos hingeschludert: Explosionen erscheinen als wackelnde Vierecke auf dem Bildschirm, Soldaten schlagen nach ihrem Ableben einen Purzelbaum in vier Animationsphasen. "Strike"-Fans halten sich an die Vorgänger oder an die Sega-Version.



MBIT CODE 16 010 201 022	ab 16 Jahren
HERSTELLER	THQ
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	65 %
SOUND	48 %

SPIELSPASS

67%

Militärischer Strategie-Baller-Mix mit einfacher Steuerung, sauberer Kollisionsabfrage, aber derben Ruckeleinlagen.

*Schlampig programmiert:
Selbst wenn Ihr geradeaus über leeres Gebiet knattert, bleibt Euer Helikopter alle zwei Sekunden stehen. Das Spiel läßt die neuen Hintergrundoptiken recht ungeschickt von Modul und stoppt deshalb kurz die Action.*

Andere Versionen
Das Mega-Drive-Vorbild lobten wir in MANIAC 10/94 mit 81% Spielspaß.

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

SuperNintendo

Asterix & Obelix	dt 139,95
Blackhawk	dt 59,95
Bombberman 3	dt 119,95
Breath of Fire 2	us 119,95
Chrono Trigger	us 149,95
Donald Duck Maui Mall.	dt 129,95
Earthworm Jim 2 (im Dez)	dt 109,95
FIFA Soccer '96	dt 119,95
Int. Super Star Soccer 2	dt 129,95
Jungle Strike	dt 99,95
Killer Instinct	pal 139,95
Mario World 2	dt 109,95
Mechwarrior 3050	us 129,95
Primal Rage	dt/us 99,95
Secret of Stars	us 129,95
Secret of Evermore	dt 119,95
Shadowrun	dt 139,95
StarTrek DeepSpace 9	dt 119,95
Super Turrican 2	dt 109,95
Theme Park	dt 109,95
Time Cop	dt 119,95
Weapon Lord	us 129,95
WWF Arcade	dt 129,95
WWF Raw	dt 59,95
Umbau 50/60 Hz	dt 99,00
ActionRep MKIII - kompl.	dt 94,95
SuperMultitap 2 (Hudson)	dt 79,95
60 Hz taugl. Adapter	dt 39,95

MegaDrive

Comix Zone	dt 119,95
FIFA '96	dt 99,95
Light Crusader	dt 119,95
NBA Live '96	dt 99,95
NHL '96	dt 89,95
Phantasy Star IV	us 169,95
Psycho Pinball	dt 109,95
Soleil	dt 119,95
Spot goes to Hollywood	dt 119,95
Syndicate	dt 59,95
MegaKey2 (für us/jp Sp.)	dt 39,95
MegaCD 2 +3 Spiele	pal 299,95
Earthworm Jim SpeZEdt	dt 59,95
Luna 2, Eternal Blue	us 119,95
Theme Park	dt 109,95
WWF Rage in Cage	dt 59,95
Jaguar + Cyberm.	pal 339,95
Bubsy	us 59,95
Burn Out	us 109,95
Fight for Live	us 119,95
Hover Strike	us 119,95
Iron Soldier	us 99,95
Powerdrive Rally	us 109,95
Rayman	us 119,95
Space War 2000	us 99,95
Supercross 3D	us 99,95
Tempest 2000	us 69,95

Ultra Vortek

WhiteMan + 4 Sp.Ad	us 119,95
Zool	us 129,95
Pad, 12-Knopf	us 59,95
Jaguar CD+BlueLight.	us 59,95
Spiele auf Anfrage	299,95
3DO FZ-10+Starblade	dt 649,95
Blade Force	dt 99,95
Casper	dt 99,95
Flying Nightmares	dt 99,95
Killing Time	us 109,95
NHL '96	dt 89,95
Road Rash	dt 99,95
Space Hulk	dt 99,95
Syndicate	us 89,95
Theme Park	us 99,95
Wing Commander 3	us 94,95
Saturn ohne Spiel	dt 649,95
Alien Trilogy	dt 99,95
Bug	dt 99,95
Digital Pinball	dt 99,95
FIFA '96	dt 99,95
Myst	dt 109,95
NBA Jam T.E.	us 109,95
Minnesota Pool	dt 99,95
Panzer Dragon	dt 99,95
Paradus	dt 109,95
Pebble Beach Golf	dt 109,95

PlayStation

Rayman	dt 89,95
Sim City 2000	us 109,95
Thempark	dt 99,95
Virtua Racing	dt 89,95
Action Replay	dt 99,95
Adapter us/jp/dt	dt 49,95
Air Combat	dt 599,95
BattleArena ToShinden	dt 89,95
Destruction Derby	dt 89,95
Disk World	dt 99,95
FIFA '96	dt 99,95
Lemmings 3D	dt 99,95
NBA Jam T.E.	dt 99,95
Primal Rage	dt 99,95
Parodius	dt 89,95
Ridge Racer	dt 99,95
Road Rash	dt 99,95
Shockwave Assault	dt 109,95
Tekken	dt 99,95
Twisted Metal	dt 99,95
UFO	dt 89,95
Warhawk	dt 99,95
Wing Commander 3 (Dez)	dt 99,95
Wipe Out	dt 99,95
WWF Arcade	dt 99,95
PC-CDROM	dt 84,95
Hexen	dt 84,95

030-621 30 18

Da mußt Du schnell zugreifen!
Jumping Flash 79,95
Nur gültig bis 1.12.95
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00



Entwickler: Namco, J

Tekken



Nach dem K.O. seht Ihr den entscheidenden Schlag nochmal in der Replay-Funktion.



Den Nachfolger von "Tekken" haben wir Euch in der letzten Ausgabe vorgestellt. Bei "Tekken 2" wählt Ihr eine von zehn



Spielfiguren (u.a. "Tekken"-Endgegner Heihachi) und treten schließlich gegen drei abgedrehte Obermotze an. Die Spiel-Features entsprechen größtenteils dem Vorgänger, "Tekken 2" ist aber nicht so hektisch (und stellenweise unfair) wie der erste Teil. Test in der nächsten Ausgabe.

Nachdem Takaras "Battlearena Toshinden" seit dem Playstation-Start auch unter offiziellen PAL-Videospielern für Furore sorgte, will Namco zum Weihnachtsfest den Konkurrenz-Prügler "Tekken" unter Euren Christbaum legen. Mit einer von acht durchtrainierten Spielfiguren wagt Ihr Euch in die 3D-Arena, um am Ende dem bösen Obermotz Heihachi (enger Verwandter von "Street Fighter" Akuma) eins auf die Nase zu geben. Mit von der Partie sind neben den handelsüblichen Prügelspiel-Hanseln (Kickboxer, Karate- und Kung-Fu-Meister) auch Yoshimitsu und King, zwei besonders ausgefallene Akteure. Der kaltblütige Teufelsanbeter tritt mit Ritterrüstung und Langschwert an, Muskelprotz King erschreckt den Gegner mit seiner Tigerkopf-Maske. Grazile Schönheiten mit gefährlicher Handkante dürfen ebenfalls nicht fehlen: Nina, das blonde Prachtweib mit den langen Beinen, und Michelle, eine aparte Schwarzhäutige im knappen Top. Wen Ihr auch auswählt, jede Figur verfügt



Urlaub auf Hawaii kann ganz schön anstrengend werden: Nina und Kazuya vertragen sich überhaupt nicht.



Mädels unter sich: Anna ist eine der versteckten Endgegner, die Ihr erst anwählen könnt, wenn Ihr mit einer anderen Figur komplett durchgespielt habt.

KOMBO-FIEBER • Mit meinem "Tekken"-Import-Test in MAN!AC 5/95 habe ich mich ganz schön in die Nesseln gesetzt. Nur wenige Beat'em-Up-Profis teilten meine Meinung, "Toshinden" sei besser als Namcos Polygon-Prügler – selbst MAN!AC-intern gab's bissige Kommentare. Auch in den letzten Monaten und einer intensiven Nachtest-Phase konnte mich "Tekken" nicht voll überzeugen. Der Spielverlauf ist zu hektisch und unübersichtlich – vor allem Anfänger wissen nicht, was ihnen geschieht, wenn die Gegner mit Zehn-Treffer-Kombos über sie herziehen. Zu viele Kleinigkeiten stören den Spiel Spaß: Die nervigen Soundeffekte, die endlosen Arenen (Ihr könnt dem Kontrahenten davonlaufen) oder die unmenschlichen Proportionen einiger Spielfiguren. Außerdem gibt's im Gegensatz zu "Toshinden" keine echten 3D-Attacken aus der Tiefe der Arena.



neben einem Standard-Repertoire an Schlägen, die jeweils mit links oder rechts ausgelegt werden können, über verschiedene Special-Moves und Kombo-Attacken. Die effektivsten Ten-Hit-Combos, mit denen Ihr Euren Gegenüber ordentlich verunstaltet, verraten wir Euch im Kasten unten. Gelingt es Euch, "Tekken" ohne

Matchverlust durchzuspielen, erwartet Euch vor dem Duell mit Heihachi einer der acht versteckten Endgegner, die Ihr später auch selbst spielen dürft (wird per Memory Card festgehalten). Im Gegensatz zur Automatenversion ist die Playstation-CD sogar aufgewertet: Neben FMV-Sequenzen wurden die Musikstücke neu eingespielt – wer die Originalmusik nicht mag, hört die Arrangements. *ak*

ALLE ZEHN-HIT-KOMBOS AUF EINEN BLICK									
NINA					JACK				
LP	RP	LP	RP	LK	LK	RP	LK	RP	RK
YOSHIMITSU					PAUL				
LP	RP	LP	RK	RK	RK	LP	LP	LP	LP
KAZUYA					MICHELLE				
VR	LP	RP	RP	LK	RK	RK	LP	RP	LP
LAW					KING				
LP	RP	RP	LP	LK	LK	LK	RK	LK	RK
LP	RP	LP	LP	LP	LP	LP	LP	LP	LP

Andere Versionen – Umsetzungen sind nicht geplant, der Nachfolger "Tekken 2" erscheint zu Weihnachten in Japan.

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	80 %
SOUND	78 %
SPIELSPASS	76 %

Hektische Klopperei im "Virtua Fighter"-Stil. Erst wenn Ihr die komplizierten Kombos beherrscht, kommt richtig Freude auf.

Entwickler: Beam Software, Australien • **Produzent:** Adam Lancman, Alfred Milgrom (Beam), Jon Horsley (Crystal Dynamics) • **Design:** Eric Knopp, Troy Gillette, u.a. • **Programmierung:** Andrew Lacey, Jason Bell • **Grafik:** Damian Borg (Beam), Daniel Colon Jr., Suzanne Dougherty • **Sound:** Burke Trieschmann

Total Eclipse Turbo



Der Zusatz "Turbo" steht normalerweise für mehr Power, doch die Playstation-

Umsetzung beschleunigt nur langsam auf die 60-Prozent-Spielspaß-Schallmauer. Crystal Dynamics hat sich kein bißchen angestrengt, die überlegene 3D-Power der Sony-Konsole dem Spiel gutzuschreiben. Spielerisch, optisch und musikalisch entspricht die neue Fassung dem



Power-Up: Gerade düst Ihr durch einen Extra-Ring.

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	58 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	64 %

Lieblose 1:1-Umsetzung des 3DO-Frühwerks: Technisch veraltete 3D-Ballerei mit latent hektischer Action.

Andere Versionen

Das 3DO-Original erhielt aufgrund anderer technischer Voraussetzungen 71% Spielspaß in der MANIAC 10/95. Eine Umsetzung für den Saturn ist zum Jahreswechsel geplant.

3DO-Original – und das hat seit der Premiere vor zwei Jahren ganz schön an Reiz verloren.

Ihr fliegt durch mäßig spektakuläre 3D-Welten, mal auf der Planetenoberfläche, mal in unterirdischen Tunnels. Dabei ballert Ihr per Dauerfeuer stationäre und fliegende Hindernisse ab und sammelt Extras. Zwischenspanne mit solider Computer-Grafik muntern unterwegs auf. Angesichts wesentlich besserer 3D-Titel auf der Playstation solltet Ihr zumindest auf die Fortsetzung "Solar Eclipse" warten. *mg*

Muster von Gamestore, Essen, Tel: 0221/777235

Entwickler: Activision, England

Pitfall: The Mayan Adventure



Ein Archäologe und sein Sohn durchstöbern eine Tempel-Ruine: Daddy wird hinterrücks gemeuchelt, Ihr startet eine hüpfplattige

Dschungel-Flucht. Indy-Junior schwingt sich per Liane von Ast zu Ast, balanciert über Felsgrate und verkloppt aggressives Urwald-Getier. Gehen Euch Wurfsteine



Kopflös: Nach einem Treffer kuliert der Skelett-Schädel runter.

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	85 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	80 %

Schlacksiges Indy-Imitat auf Dschungel-Exkurs: Technisch eindrucksvollste Umsetzung des Hüpf-Klassikers.

Andere Versionen

Super-Nintendo- und Mega-Drive-Versionen wurden in MANIAC 12/94 mit 77% bzw. 78%, die Mega-CD-Umsetzung in MANIAC 5/95 mit 80% Spielspaß getestet.

oder Bumerangs aus, setzt Ihr Euren Gürtel als Peitsche oder Kletter-Riemen ein. Eine Drainsine lädt zur halsbrecherischen Fahrt durch Minenschächte ein, in Ruinen tüfelt Ihr Hebel-Kombinationen aus. Nostalgiker frohlocken über die beste Umsetzung: Größere Farbpalette und klangvolle Urwald-Rhythmen sorgen für schummriges Abenteuer-Flair, Steuerung und Design wurden eins zu eins portiert. Ataris Raubkatze fühlt sich wohl im "Pitfall"-Dschungel. *rb*

SHOP INNSBRUCK
ANDECHSSTR. 85 / 6020 (GREIF - CENTER)
Tel.: 0512 / 39 26 26

Funware

SHOP WIEN
LINDENGASSE 28 / 1070 (M.HILF-STR.)
Tel.: 0222 / 52 22 3 66

Playstation	MegaDrive	SuperNintendo	Saturn	3DO	Jaguar	PC-CDROM
DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH
3D Lemmings 699 ÖS	Alien Soldier 648 ÖS	Do.Kg.Country2 998 ÖS	Bug! 899 ÖS	Alone i.t.Dark 858 ÖS	Aircars 888 ÖS	Air Power av 738 ÖS
Ace Combat 699 ÖS	Castlv.t.n.Gen. 399 ÖS	Int.S.Soccer Del. 998 ÖS	Daytona USA 899 ÖS	Blade Force 918 ÖS	698 ÖS	Ascendancy dv 798 ÖS
Dem. Derby 799 ÖS	Comic Zone 878 ÖS	Killer Instinct 999 ÖS	Digital Pinball 738 ÖS	FIFA Soccer 948 ÖS	Bubsy 2 698 ÖS	Battle Isle 3 dv 699 ÖS
Discworld 799 ÖS	FIFA Soccer 96 898 ÖS	Starwing 2 n.b.	Fifa Soccer 96 n.b.	Hell 698 ÖS	CD Battlemorph 838 ÖS	C.&Conquer dv 798 ÖS
Krazy Ivan 699 ÖS	NHL Hockey 96 898 ÖS	Su.Ma.Land 2 998 ÖS	Mother Base 899 ÖS	Lost Eden n.b.	CD Dem.Man 898 ÖS	C.&Conquer av 699 ÖS
Philosoma 699 ÖS	Pitfall 699 ÖS	Vampires Kiss 1098 ÖS	Myst 899 ÖS	Magic Carpet n.b.	CD Highlander 888 ÖS	Crusader N.R. dv 699 ÖS
Ridge Racer 699 ÖS	Sonic & Kruk. 848 ÖS	FIFA Soccer 96 n.b.	NHL Hockey 96 n.b.	N.f.Speed 898 ÖS	Chequered Flag 798 ÖS	Empire II av 728 ÖS
Street Fighter 798 ÖS	Theme Park 958 ÖS	NHL Hockey 96 n.b.	NHL All Hockey n.b.	NHL Hky 96 n.b.	Club Dr.Racing 598 ÖS	Fade to Black dv 749 ÖS
Tekken 899 ÖS	Earth.Wim2 n.b.	Earthworm Jim 2 n.b.	Panzer Dragon 899 ÖS	P.B.Golf Links 798 ÖS	Dragon 898 ÖS	Mechwarrior 2 da 718 ÖS
Toshinden 699 ÖS	Vectorman n.b.	Cool Spot 2 n.b.	Peb. Beach Golf 828 ÖS	PGA Golf 96 n.b.	Hammerhead 998 ÖS	NHL Hockey 96 dv 699 ÖS
Twisted Metal 699 ÖS	Theme Park 899 ÖS	Theme Park 899 ÖS	Robotica n.b.	Pow.Kingdom 668 ÖS	Hoover Strike 878 ÖS	Simon Sorcerer 2 dv 708 ÖS
Viewpoint 799 ÖS	Light Crusader dv 878 ÖS	Dracula X av 878 ÖS	Sega Rally n.b.	Road Rash 918 ÖS	Iron Soldier 888 ÖS	St.Tr.Omnipedia av 938 ÖS
War Hawk 699 ÖS	Phantasy Star4av1498 ÖS	Mega Man 7 av 1018 ÖS	Streetfighter 828 ÖS	Theme Park n.b.	Kasumi Ninja 958 ÖS	US Navy F.Gold dv 749 ÖS
Wipe Out 799 ÖS	Soleil dv 898 ÖS	NHL Hockey 96 1078 ÖS	Theme Park n.b.	Virtuoso 699 ÖS	Rayman 1098 ÖS	Vollgas dv 799 ÖS
IMPORT	Shining Force 2 898 ÖS	NHL Hockey 96 1078 ÖS	Virtua Cop n.b.	W.Comm. 3 958 ÖS	Space Wars 888 ÖS	Warlords 2 Del. av 648 ÖS
PGA Golf 96 av. 999 ÖS	Story of Thor dv 1048 ÖS	Ogre Tactics av n.b.	Vitua Cup Tennis n.b.	Starfighter n.b.	Star Raiders 1048 ÖS	Magic Carpet 2 dv 699 ÖS
Pw Sf. Tennis av 898 ÖS		Weapon Lord av 999 ÖS	Victory Goal 828 ÖS	Foes of Ali n.b.	Syndicate 798 ÖS	Werewolf vs C.. da 688 ÖS
Rayman av 968 ÖS			Virtual Hydride 828 ÖS	"D" 1058 ÖS	Theme Park 898 ÖS	Apache Longbow dv 668 ÖS
Shock Wave av 868 ÖS				Blade Force av 999 ÖS	T.A. Football 698 ÖS	Ultima 7 Coll. da 268 ÖS
Waterworld av n.b.				Ultra Vortex 1148 ÖS	Ultima 7 Coll. da 268 ÖS	System Shock dv 268 ÖS
X-COM av 999 ÖS				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	Heroes o. M&M av 738 ÖS
NEU (PLAYSTATION)				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	NEU
Viewpoint Magic Carpet				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	Elder Sor.2 dv 759 ÖS
Themepark Dark Stalkers				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	Grand Prix 2 dv 798 ÖS
FIFA Soccer 96 Warhammer				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	Lands of Lore 2 dv n.b.
Wing Commander. III Syndicate Wars				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	Lucas Arts Arch. 708 ÖS
NHL Hockey 96 Road Rash				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	Quake av 848 ÖS
Castlevania Loaded				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	Rebel Assault 2 av n.b.
Shellshock DEscen				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	Screamer dv n.b.
Thunderhawk II				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	StoneKeep dv n.b.
				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	Warcraft 2 dv n.b.
				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	Wing Com. 4 dv n.b.
				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	Cybermage dv n.b.
				Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	The Dig av n.b.

VERSAND
ED.BODEM GASSE 8 / 6020 (TECH PARK)
Tel.: 0512 / 36 14 41 FAX.: 0512 / 36 14 42

Express&NN Gebühr: 60.- / Bezahlung per NN / Eurocard / Visa
Bei Bestellung - 15.00 / Lieferung in 24 h. (bei lagernden Artikel)
Fordert unsere kostenlose Gesamtliste Winter 95 an!

Angegebene Preise sind Versandpreise.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
PS.: Auch wir Österreicher dürfen in diesem deutschen Heft indizierte Spiele nicht bewerben

n.b. Preis bei Drucklegung nicht bekannt / av,us.... amerikanische Version / dv deutsche Version / da... deutsche Anleitung

Entwickler: Rage, GB

Striker '96



Obwohl Ihr bei der Playstation-Version aus verschiedenen Perspektiven wählt, könnt Ihr nicht sehr nahe an die Kicker heranzoomen. So ist es auch zu verschmerzen, daß die 3DO-Besitzer auf die Kamera-Einstellungen verzichten müssen.



In der Halle wird nur noch gebolzt: Kleines Spielfeld und Bandentaktik propagieren Action-Fußball.



Auf dem 3DO wird die Zeitlupe automatisch vom Computer aktiviert – z.B. nach einem Tor.

Die Menü-Struktur und -Präsentation ist auf 3DO und Playstation identisch: Das Ganze sieht ordentlich aus und läßt sich schnell durchblicken. Auf dem 3DO fehlt jedoch die "Redefine Keys"-Option beim "Setup" sowie der Wettbewerb "Euro-Qualification" bei den Turnier-Varianten. Auch der Grafik-Aufbau ist auf dem 3DO etwas zäher.



Das englische Entwickler-Team Rage kann's nicht lassen: Keine Konsole entkommt der Fußball-Simulation "Striker", die neueste Edition hat man für 3DO und Playstation gestaltet. Da beide Versionen parallel programmiert wurden, bieten sie im Wesentlichen dieselben Optionen und werden im selben Stil präsentiert.

Anfangs erleben wir ein Full-Motion-Video-Intro mit diversen Fußballszenen, ehe uns die Menüs mit der Videospiel-Realität konfrontieren. Neben dem Freundschaftsspiel stehen ein Liga-Bewerb, ein normales Cup-Turnier sowie die Weltmeisterschaft zur Verfügung.

ACTION PUR • Nicht immer ist es ratsam, die Power einer Konsole vollends auszureizen: "Striker" ist eindeutig zu schnell, sprich hektisch. Auf dem Platz kommt es häufig zu planlosen Aktionen, da man sich von dem allgemeinen Chaos anstecken läßt. In der Halle macht dies Sinn, da das kleine Spielfeld und die Banden zusätzlich für Action sorgen. Dieses "Just for Fun"-Potential kann ich auf dem grünen Rasen jedoch seltener würdigen. Auf dem Super NES orientierte sich "Striker" eher an zivilisierter Fußball-Kost, die 32-Bit-Fassungen biedern sich dem englischen "Kick Off"-Kult an: Wer auf kompromißlose Geschwindigkeit und Action steht, der wird mit "Striker" glücklich. Doppelpässe, Hackentricks und andere Kunststücke kommen kaum zum Zug. Enttäuschend ist der Sound: Selbst der Online-Kommentar auf der Playstation ist lust- und lieblos.



gung. Natürlich könnt Ihr den üblichen Statistik- und Parameter-Schnickschnack einstellen und traditionell zwischen "Arcade" und "Simulation" wählen – die Spielgeschwindigkeit ist jedoch bei beiden Varianten extrem hoch. Wer "Striker" schon auf einem anderen System gespielt hat, kennt auch die Unterscheidung zwischen Hallenpartie (kleines Spielfeld, Banden) und Freiluft-Match. Bis zu diesem Zeitpunkt sind 3DO- und Playstation-Besitzer gleich auf. Sobald das Spielfeld allerdings aufgebaut wurde und die Spieler dem Anstoß entgegenfeiern, offenbart sich der wesentliche Unterschied: Während die Playstation-Kicker in einem speziellen Menü aus einem halben Dutzend Kamera-Winkeln wählen, sind die 3DO-Eigner

auf eine Perspektive festgelegt. Dafür dürfen auf der Sony-Konsole maximal vier, auf dem 3DO bis zu sechs menschliche Spieler mitmachen. Auf dem Platz geht "Striker"-typisch die Post ab: Gedribbelt wird selten, dafür stehen pfeilschnelle Pässe, lange Bälle in die Angriffszone und gewagte Schüsse im Mittelpunkt. *ak*

Duration	
3 Min.	5 Min.
7 Min.	10 Min.
Pitch	
Normal	Icy
Wet	Dry

MainMenu	
Friendly	Competition
Setup	

Team Management	
ELGHAR	MOTTHOUS
KAMIR	BIRTHALD
IF FISHIRO	MOSSLIR
SOMMIR	KLENSMONN
VALLIR	



HERSTELLER	RAGE
SYSTEM	3DO
PREIS	110 MARK
ANBIETER	PANASONIC

GRAFIK	60 %
SOUND	52 %

SPIELSPASS	66 %
------------	------

Latent hektisches Action-Fußball mit Hallen- und Freiluft-Varianten, jedoch ohne Wahl der Kamera-Winkel.



Ob in der Halle oder an der frischen Luft: Links oben seht Ihr stets eine Gesamtübersicht des Spielfeldes.



HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	PLAYSTATION
PREIS	110 MARK
ANBIETER	TIME WARNER

GRAFIK	62 %
SOUND	54 %

SPIELSPASS	69 %
------------	------

"Nur" vier Spieler, aber viele Blickwinkel: Grafisch bescheidenes, super-schnelles Action-Fußball in "Kick Off"-Tradition.

Andere Versionen

"Striker"-Versionen gibt's für Super NES ("World Cup Striker", beste Fassung mit 84% Spielspaß) und Mega Drive.

Cyberspeed



Auf der Jagd nach Euren Kontrahenten jagt Ihr an einem Seil entlang durch offene Röhren und enge Tunnels.

Seit Segas "Cyber Speedway" sind Gleiterrennen in Mode gekommen. Nach dem brillanten "Wipeout" erscheint mit "Cyberspeed" das zweite Playstation-Zukunftsspektakel. Acht verschiedene Gleiter, die sich in Schub, Geschwindigkeit, Gewicht und Schildstärke unterscheiden, gehen an den Start. Alle Gleiter hängen an einem Seil und rutschen daran über zehn verschiedene Kurse – Eure Lenkbewegungen drehen den Sled um das Seil herum. Ziel des Spiel ist es, die Gegner per Turbo zu überholen, mit den Laserwaffen abzuballen oder ganz einfach wegzuschubsen. Im Spielverlauf machen Euch aber nicht nur die gegnerischen Sleds zu schaffen, auf einigen Strecken müsst Ihr auch plötzlich auftauchenden Hindernissen ausweichen. *rb*



TOTAL BANAL • Wenn Robert und Andreas minutenlang sprachlos vor dem Bildschirm sitzen, bedeutet das nichts Gutes. Entweder Robert ist eingeschlafen oder die beiden meditieren über ein besonders unverständliches Software-Produkt. So geschehen bei "Cyberspeed": Als die rundenlange Suche nach dem Spielspaß beendet ist, rätseln die Redakteure über den Sinn des Magermix-Produkts: "Cyberspeed" ist kein richtiges Rennspiel, bei dem es auf Kurvenlage und Ausbremsmanöver ankommt, "banales Actionspiel" umschreibt das Geschehen schon besser. Trotz acht Sleds, vieler Kurse und zwei Perspektiven seit Ihr nur damit beschäftigt, wild um das Seil zu kreiseln und zu versuchen, zufällig einen Gegner zu erwischen. Erst wenn die ersten Hindernisse auftauchen, wird's interessanter – aber auch Tore und fahrende Wände können nicht über das öde Spielprinzip hinwegtäuschen. Könnte man die Gleiter selbst steuern anstatt nur an einem Seil entlangzurutschen, würde das Rennen viel mehr Spaß machen.

OTD

6
Jahren

HERSTELLER MINDSCAPE
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS 110 MARK
ANBIETER MINDSCAPE

GRAFIK 61 %
SOUND 50 %

SPIELSPASS **42 %**

Sinnloses Gleiter-Rennen mit beschränkter Steuerung, wenig Features, aber schneller Grafik.

Andere Versionen

Eine Saturn-Umsetzung ist zum Jahreswechsel geplant.

Achtung!!! Neue Hotline

02 34 / 1 73 02

PRIMAL GAMES



Sony PS-X

	jp - us	dt
Grundgerät	699,00	589,00
Philosoma	99,90	
Rayman us	109,90	99,90
Tekken	139,90	109,90
Ace Combat	139,90	99,90
Boxers Road	99,90	
Twinbee delux	139,90	
Tho Shin Den II	i. V.	
Tekken II	i. V.	
Extrem Sports	99,90	
Wipe Out		99,90
Lemmings 3D		89,90
Warhawk		89,90
Destruction Derby		99,90
Revolution X		89,90
Assault Rings		99,90
X Men		99,90
Viewpoint		99,90
Theme Park		99,90
Fifa Soccer		99,90
Panzer General		99,90

Auch ältere Spiele auf Lager!

Sega-Saturn

	jp - us	dt
Grundgerät		689,90
Grundgerät + 1 Spiele	729,90	
Virtua Racing (US)	119,90	
Bug (US)	79,90	
Panzer Dragoon	109,90	109,90
Clockwork Knight II	89,90	
NBA Jam T.		99,90
Blazing Tornado	119,90	
Layer Section	119,90	
Twinbee delux	129,90	
Steam Gear Mash	129,90	
Raymen	i. V.	
Virtual Cop	i. V.	
Virtual Fighter II	i. V.	
Virtual Hang On	i. V.	
F1 Live Information	129,90	
King of Boxing	129,90	
Pebbles Beach Golf		99,90
Sim City 2000	99,90	

Auch japanische und ältere Spiele auf Lager! Zubehör call!

S-NES

Killer Instinct us	139,90
Mario World II dt.	109,90
Donkey Kong Contry	i. V.

PC CD-ROM

Hexen	74,95
Frankenstein	i. V.
Stone Keeper i. V. Demo	4,99

Schaut im Ladenlokal Dr. Ruer-Platz 1b, Bochum vorbei!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten Versand per Nachnahme, Porto und Verpackung 9,- DM



MEGABOINK

tel. 0941- 99 83 76

Fax. 0941- 94 93 25



NEO GEO CD

Crossed Sword	79.-
Street Hoop	99.-
Super Sidekicks 3	129.-
Fatal Fury 3	129.-
World Heroes Perf.	129.-
King of Fight. '95	139.-
Aerofighters 3	139.-
Pulstar	139.-

!!! günstige 2er Packs !!!

PC ENGINE

Last Chance : - nur noch stark begrenzte Stückzahl an Games lagernd. - Call !!

MANGA Filme

Appleseed	49.-
Street Fighter 2	49.-
Serien :	ab 24.-

Playstation

dt. Rapid Reload	99.-
dt. Discworld	99.-
dt. Philosoma	99.-
dt. Twisted Metal	99.-
dt. Rayman	109.-
dt. Wipeout	109.-

Import Games (US/JP) !!!

- 3 D O -

Rebel Assault	79.-
Stellar 7 - Dr. Rev.	49.-
Star Control II	49.-
Panzer General	99.-
Mazer	99.-
Captain Quazar	129.-
Killing Time, NHL 96	129.-
- tolle 2er Packs ab	99.-

MEGA DRIVE

Sonic, El Viento	29.-
Jurassic Park	29.-
Turbo Outrun	29.-
E. Club Soccer	29.-

Mickey Mania	49.-
Asterix	49.-
Cool Spot	49.-
Turtles - Tourn F.	49.-
NHL '95	49.-
König der Löwen	49.-
Street Fighter 2	49.-
MEGA CD's !!!	49.-

Viewpoint	79.-
Megaman Wily Wars	99.-
Stargate	99.-
Comix Zone	119.-
Light Crusader	129.-
NHL '96	119.-



SUPER NES

Brass Number	29.-
Claymates	29.-
Pink Panther	29.-
Toys, W. World	29.-
Time Slip	29.-
WWF Wrestling ...	29.-

Roadrunner	49.-
Shaq Fu	49.-
Daffy Duck	49.-
Parodius	49.-
Lemmings 2	49.-
Cool Spot	49.-
Battle Cars, Aero ...	49.-

dt. Star Wars 1,2,3 je	79.-
dt. Castlevania X	119.-
dt. Demolition Man	99.-
dt. NHL '96	129.-
dt. Yoshi's Island	129.-
dt. Earthworm Jim 2	a.a.
dt. Donkey Kong 2	a.a.
us Chrono Trigger	a.a.

Sega SATURN

Clockwork Knight 1	79.-
Clockwork Knight 2	99.-
Steamgear Mash	129.-
Wing Arms	139.-
Axe - Duel	139.-
NHL Allstars Hockey	139.-
dt. Daytona	129.-
dt. Last Gladiator	109.-
dt. Bug	99.-
dt. Panzer Dragoon	129.-

Laden - Shop



direkt in Pentling
bei Regensburg (Vorort)
Autobahnausfahrt Pentling
Mo, Mi, Fr : 14.00 - 18.30

Schnell - Versand



Nachnahme
Porto : 7,- DM
Sofort-Versand
tägl. bis 16.00



MEGABOINK
Prüfenerger Weg 9
93080 Pentling
Preislisten kostenlos !!

Entwickler: Tiburon Entertainment, USA

Mechwarrior 3050



Battletech-Fans aufgepaßt: Nach der spannenden Brachial-Ballerei "Mechwarrior" erreicht Euch nun das zweite Endzeit-Abenteuer aus dem Fasa-Universum: In "Mechwarrior 3050" nehmt Ihr allein oder mit einem eingespielten **Freund** im Cockpit des hochgerüsteten Mechs "Madcat" Platz. Euer Feind ist die mächtige "Allianz", die keine Möglichkeit ungenutzt läßt, Kummer und Leid über die Bevölkerung zu bringen.

Vor jeder Mission wählt Ihr die Bewaffnung Eures Mechs: Mit Partikelkanone, Langstreckenraketen und sieben weiteren Waffensystemen nehmt Ihr es mit den feindlichen Robotern, Panzern und Geschütztürmen auf. Jede Mission entführt Euch auf einen anderen Planeten mit unterschiedlichen Witterungsverhältnissen: In der Polarwüste rutscht Euer Mech über Glatteis, auf einem Lavaplaneten überhitzen Feuerfontänen das Getriebe. Die Missionen sind im "Desert Strike"-Stil in Teilaufgaben gegliedert, die Ihr der Reihe nach erfüllt: Unter Zeitdruck zerstört Ihr feindliche Generatoren, spürt Radar-Störgeräte auf, kämpft Euch durch verhängnisvolle Minenfelder und stampft



Auf dem Eis-Planet zerlegt Ihr Radar-Störgeräte, in der Wüste stört Ihr die Energieversorgung des Gegners.



In den übersichtlichen Menüs wählt Ihr Eure Bewaffnung und sucht das nächste Ziel auf der Karte.

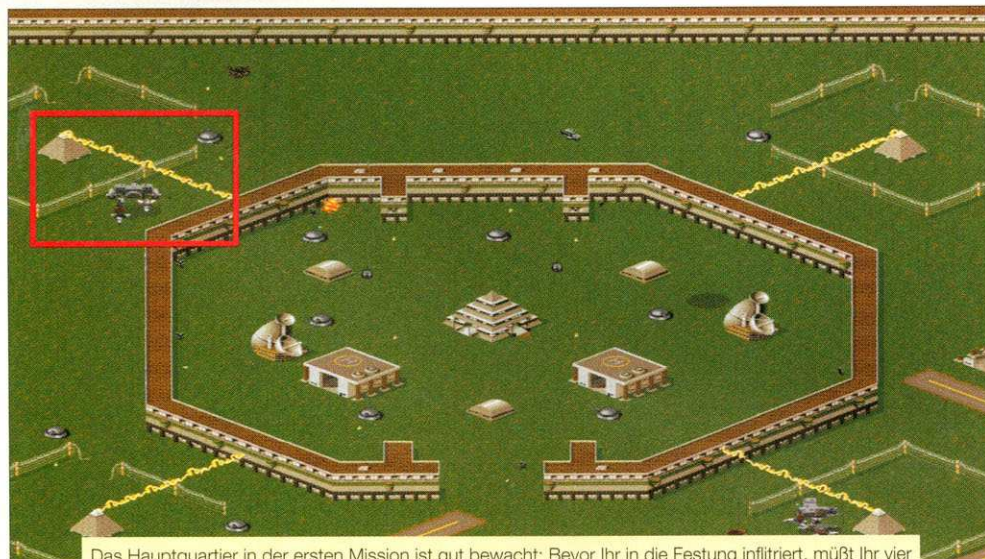
Begleitet Euch ein Freund auf dem spannenden Feldzug, wird nicht abwechselnd oder mit zwei Mechs gekämpft, sondern zu zweit in einem Mech: Während der eine die Kampfmaschine durch das Gelände steuert, übernimmt der andere die Waffensysteme und balanciert auf alles, was sich bewegt.

versteckte Stützpunkte in den Boden. Zerstört Ihr ein Waffenlager oder eine Mechwerkstatt, kommen Munitionskisten und Reparatur-Kit zum Vorschein, die Euren Mech für weitere Einsätze rüsten. Gegen Ende jeder Mission wird Euch dann alles abverlangt: Das schwer bewachte Hauptquartier der Allianz muß vernichtet werden. Damit Ihr Euch auf der Oberfläche nicht verirrt, klickt

Ihr mit "Start" in eine Übersichtskarte, auf der Eure bevorstehenden Schlachtfelder mit roten Kreisen markiert sind. Von dort aus wählt Ihr auch Statistiken und einen Überblick Eurer Einsatzbefehle an. Erst wenn Ihr alle Teilmissionen erfüllt habt, gibt's ein Lob vom Chef und ein Paßwort. Fängt Euer Mech an zu glühen oder verbeulen Euch die Feinde die Karosserie, spielt Ihr mit einem von drei Leben direkt an Eurer Grabstätte weiter. *oe*



FELD DER EHRE • "Mechwarrior 3050" ist der Mega Drive-Variante ähnlich: Die Missionen sind fair und taktisch geprägt, die Endzeit-Grafik ist sauber animiert. Die Nintendo-Umsetzung ist etwas schneller als das Vorbild, was den Spielablauf jedoch nicht beeinflusst. Vorbildlich sind Kollisionsabfrage und Steuerung: Kein Pilot kann sich über einen unfairen Treffer beklagen, der Mech steuert sich präzise und pixelgenau. Aus dem Lautsprecher schallen krachende Ballergeräusche, klare Digi-Stimmen und prickelnde Endzeit-Melodien, die dem Kampfgeschehen zusätzlich Spannung verleihen. Nur eins vermißt der Baller-Fan: Gigantische Endgegner mit Laser-Kreuzfeuer und findigen Taktiken könnt Ihr nicht entdecken. "Mechwarrior 3050" ist ein ausgewogener Baller-Strategie-Mix mit fantastischem Team-Work-Modus: Unbedingt zu zweit anspielen!



Das Hauptquartier in der ersten Mission ist gut bewacht: Bevor Ihr in die Festung infiltriert, müßt Ihr vier Energie-Pyramiden zerstören. Der rote Rahmen bezeichnet den sichtbaren Bildschirmausschnitt.

Andere Versionen

In MAN!AC 12/94 (Seite 34) zeichnen wir das Mega-Drive-Vorbild "Battletech" mit 74% Spielspaß aus.



mBit	16	CODE	010 201 022	ab 12 Jahren
HERSTELLER	ACTIVISION			
SYSTEM	SUPER NES			
ZIRKA-PREIS	130 MARK			
ANBIETER	LAGUNA			

GRAFIK	72 %
SOUND	70 %

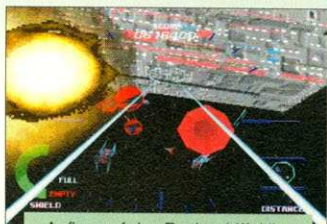
SPIELSPASS	74 %
------------	------

Heroischer Strategie-Baller-Feldzug mit fairen Missionen, genauer Steuerung und interessantem Team-Work-Modus.

Starblade alpha



Im Weltraum ist mal wieder Eure Hilfe gefragt: Mit einem waffenstärkenden Ein-Mann-Jäger startet Ihr gegen eine Horde unfreundlicher Außerirdischer, die sich mit Basisschiffen, Flottenverbänden und einem Todesstern der Erde nähern. Ihr pulverisiert Reaktoren, durchbrecht Energieschilder und jagt per Fadenkreuz und Laserkanone massenweise Raumschiffe in die



Anflug auf das Basisschiff: Hier wartet der Endgegner auf Euch.

Luft. Vor Spielbeginn wählt Ihr zwischen der originalen Arcade-Version (vorberechnete Vektor-Grafik, die von CD eingespielt wird) und einer deutlich aufwendigeren Texturen-Variante, bei der Eure Tour durch detailliertere Flotten, Canyons und Reaktoren geht. Wen der vorab festgelegte Kurs nicht stört, bekommt ein kompromißloses Ballerspiel mit erstklassiger Grafik, wummern dem Sound und spannender Story. "Starblade alpha" eignet sich als Ballerspiel zwischendurch, ist aber schwerer als die 3DO-Version. *rb*

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK

GRAFIK	74 %
SOUND	58 %

73 %

Flaches Spielprinzip, aber technisch perfekt. Wer ein lineares Actionspiel sucht, ist bestens bedient.

Andere Versionen

Die 3DO-Version haben wir in MAN!AC 10/95 mit 73% Spielspaß bewertet.

Game
ZONE

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

MEGA DRIVE

Comix Zone	119,90
F 1 Championship	49,90
Light Crusader	119,90

Syndicate	49,90
Toughman Boxing	49,90

MS-DOS

FIFA '96	89,90
----------	-------

NHL '96	89,90
Warcraft II	89,90

SUPER NINTENDO

Black Hawk	59,90
Dragon	59,90
Killer Instinct	129,90
Mario 2 (Yos. Isl.)	119,90

Mr. Nutz	49,90
NHL '95	69,90
Stargate	49,90
Streeteracer	49,90

SONY PLAYSTATION

Destruction Derby	99,90
-------------------	-------

NBA T.E.	99,90
Raiden	89,90

Info-Gutschein !!!
(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name:

Anschrift:

Systeme: Nintendo
Sega
Sony
MS-DOS

32X-Playstation-Saturn

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

0521/64234

M.C. Game

0521/64234

SUPER NINTENDO:

Addams Family Values	DV	79,95	Mechwarrior 3050	US	129,95
Aero the Acrobat 2	DV	59,95	Megaman 7	US	119,95
Air Cavalry	US	99,95	Mystical Ninja (dt. Texte)	DV	49,95
Asterix & Obelix	PV	119,95	NBA Live '95	DV	119,95
Bass Master Classic	US	129,95	NFL Quarterback Club	DV	69,95
Batman Forever	PV	119,95	Nosterratu	US	129,95
Blackhawk	DV	59,95	Obitus	US	89,95
Blazing Skies	PV	59,95	Power Rangers - Movie	US	129,95
Breath of Fire	US	129,95	Primal Rage	DV	119,95
Cacom Knight in Bizyl	US	59,95	Return of the Jedi	DV	69,95
Captain Commando	DV	119,95	Robotrek	US	89,95
Castlevania Vamp. Kiss	PV	129,95	Sea Quest DSV	DV	129,95
Chrono Trigger	US	139,95	Secret of the Stars	US	119,95
Demolition Man	PV	119,95	Shadowrun (dt. Texte)	DV	119,95
Dragon View	US	89,95	Soccer Kid	DV	49,95
Earthbound	US	139,95	Soccer Shootout	DV	119,95
Eye of the Beholder	US	69,95	Soulblazer (dt. Texte)	DV	119,95
FIFA Soccer	DV	69,95	Sports Illust. Footb.&Bsb.	US	119,95
Final Fantasy II	US	129,95	Stargate	DV	89,95
Final Fantasy III	US	149,95	Star Trek - Deep Space	US	109,95
Flinstones - The Movie	DV	129,95	Stunt Race FX	DV	69,95
Foreman for Real	PV	109,95	Super Bomberman 2	DV	69,95
Front Mission	JP	149,95	Superman	DV	79,95
Ghoul Patrol	PV	49,95	Super Mario 2: Yoshi's I.	DV	109,95
Hagane	PV	99,95	Super Punch Out	DV	99,95
Illusion of Gaia	US	59,95	Super Star Soccer	DV	109,95
Illusion of Time	DV	109,95	Super Turrican 2	DV	99,95
Indiana Jones	DV	69,95	SWAT Cats	US	109,95
Judge Dredd	DV	119,95	Syndicate	PV	59,95
Jungle Strike	DV	99,95	Tecmo Super Baseball	US	99,95
Justice League	DV	69,95	Tetris & Dr. Mario	DV	79,95
Kick Off 3	DV	59,95	Tetris 2	US	119,95
Killer Instinct	PV	139,95	Theme Park	DV	119,95
King Arthur	US	129,95	True Lies	PV	59,95
Legend of Zelda	DV	89,95	Unirally	DV	109,95
Lemmings 2	DV	49,95	Wild Guns	DV	119,95
Lord of Darkness	US	89,95	Wizardry V	US	79,95
Mario Baslers Feverpitch	DV	109,95	Yogi Bear	DV	49,95
Marko's Magic Football	PV	59,95	Zero Kamikaze Squirrel	DV	59,95

MEGA DRIVE:

Alien Soldier	DV	79,95	Alien vs. Predator	US	109,95
Batman Forever	PV	99,95	Flashback	PV	99,95
Battletech (o. Adapter)	US	109,95	Iron Soldier	US	109,95
Castlevania	PV	69,95	Pinball Fantasies	US	119,95
Comix Zone	DV	119,95	Power Drive Rally	US	109,95
Demolition Man	PV	99,95	Rayman	US	119,95
Die Schlümpfe	PV	109,95	Syndicate	US	119,95
Dragons Revenge	DV	49,95	Super Burn Out	US	109,95
Exo Squad	US	109,95	Tempest 2000	US	119,95
Foreman for Real	DV	99,95	Theme Park	DV	99,95
Judge Dredd	DV	109,95	Ultra Vortex	DV	109,95
Light Crusader (dt. Texte)	DV	119,95	Zool 2	DV	59,95
Madden 95	DV	49,95			
Mario Basler Feverpitch	DV	109,95			
Mega Man - Willy Wars	DV	119,95			
Micro Machines 2	DV	89,95			
Micro Machines 96	DV	109,95			
NBA Action 95	DV	109,95			
NHL 95	DV	59,95			
NHL 96	DV	99,95			
Pete Sampras Tennis 96	DV	109,95			
Phantasy Star IV	US	149,95			
Road Rash 3	DV	59,95			
Shadowrun	US	89,95			
Skeleton Krew	DV	109,95			
Spirou	DV	109,95			
Stargate	DV	49,95			
Star Trek - Deep Space	US	109,95			
Story of Thor	PV	59,95			
Street Racer	US	99,95			
Striker	DV	79,95			
Syndicate	US	119,95			
Theme Park	DV	119,95			
The Punisher	PV	59,95			
Top Gear 2	DV	109,95			
Toughman Contest	DV	119,95			
Wayne Gretzky Hockey	US	79,95			
X-Men 2	DV	49,95			

ATARI JAGUAR:

Alien vs. Predator	US	109,95	SEGA SATURN:		
Flashback	PV	99,95	Bug!	DV	109,95
Iron Soldier	US	109,95	Digital Pinball	DV	109,95
Pinball Fantasies	US	119,95	FIFA Soccer 96	DV	99,95
Power Drive Rally	US	109,95	Hi-Octane	DV	99,95
Rayman	US	119,95	Myst	DV	99,95
Syndicate	US	119,95	Pebble Beach Golf	DV	99,95
Super Burn Out	US	109,95	Revolution X	DV	99,95
Tempest 2000	US	119,95	Shellshock	DV	99,95
Theme Park	DV	99,95	Shinobi X	DV	99,95
Ultra Vortex	DV	109,95	Street Fighter Movie	DV	109,95
Zool 2	DV	59,95	Theme Park	DV	99,95
			Thunderhawk	DV	99,95
			Virtua Fighter Remix	DV	69,95
			Blazing Tornado	JP	139,95
			Bug!	US	89,95
			Clockwork Knight 2	JP	119,95
			Fantastic Pinball	JP	129,95
			King of Boxing	JP	119,95
			Layer Section (Ray Force)	JP	119,95
			Minnesota Fats Pool Leg.	US	119,95
			NHL All Star Hockey	US	129,95
			Sim City 2000	US	119,95
			Wing Arms	JP	119,95
			World Adv. Military Co.	JP	149,95

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation	DV	569,95			
3D Lemmings	DV	89,95			
Alien Trilogy	DV	99,95			
Air Combat	DV	89,95			
Assault Rigs	DV	89,95			
Battle Arena Toshinden	DV	89,95			
Casper	DV	99,95			
Cyber Sled	DV	89,95			
Destruction Derby	DV	99,95			
Discworld	DV	89,95			
Extreme Games	DV	89,95			
FIFA Soccer 96	DV	89,95			
Jumping Flash	DV	89,95			
Hi-Octane	DV	89,95			
Kileak the Blood	DV	89,95			
Madden 96	DV	99,95			
NBA Jam T.E.	DV	89,95			
NFL Quarterback Club	DV	89,95			
NHL 96	DV	89,95			
Novastorm	DV	89,95			
PGA Tour Golf 96	DV	89,95			
Philosoma	DV	89,95			
Rapid Reload	DV	89,95			
Revolution X	DV	89,95			
Ridge Racer	DV	89,95			
Road Rash	DV	89,95			
Shellshock	DV	89,95			
Shock Wave	DV	89,95			
Starblade Alpha	DV	89,95			
Tekken	DV	109,95			
Theme Park	DV	89,95			
Thunderhawk	DV	89,95			
Twisted Metal	DV	89,95			
Viewpoint	DV	89,95			
Warhawk	DV	89,95			
Wing Commander 3	DV	99,95			
WipEout	DV	99,95			
X-Men	DV	89,95			

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preislise an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,-

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.

Entwickler: Sega, Japan

Shinobi X



Für den deutschen Markt komponierte Sega neue Musikstücke. Anstatt nerviger Pop-Themen gibt's asiatische Hymnen mit Mystik-Touch. Auf Audio-Tracks wurde verzichtet: Die "Shinobi X"-Musik wird ins RAM geladen.

Entgegen den gezeichneten Klassikern wählt Sega für die Saturn-Fortsetzung ein blutiges Digi-Szenario: Euer Kampfkünstler schlüpft in eine rote Plastikrüstung und sucht nach seiner Herzensdame. In gewohnter "Shinobi"-Manier tänzelt er durch horizontal scrollende Bergidyllen oder befreit futuristische Stützpunkte von Ninja-Heeren und schmierigen Mutanten. Wer vorher einen Zauberspruch eingesackt hat, ver-

schmurgelt seine Widersacher mit Drachenodem; Ninjas ohne Magie-Extra zerschneiden die Gegner mit dem Katana oder landen mit einem klassischen "Shinobi"-Salto zwischen den Feinden. Außer seinen Gegnern haut Euer Ninja die Einrichtung in Stücke: Wandschirme und Laternen verbergen Extras, zerschlagene Ketten lassen Plattformen auf die Gegner plumpsen. Nach erfolgreichem Level-Abschluß zeigt eine FMV-Sequenz Eure mandeläugige Freundin und ihre Kidnapper. *rb*



Metzger-Ninja: Das rote Pixelblut und zersäbelte Körper wurden schonungslos übernommen.



DIGI-REMAKE • Als Fan der Mega-Drive-Version habe ich mich auf diese Fortsetzung besonders gefreut. Die saubere Steuerung und das unverwundliche Metzel-Prinzip wurden mankfrei auf den Saturn portiert, dafür stören fantasieloses Level-Design und dröge Digi-Optik: Gezeichnete Sprites hätten besser zum mystischen "Shinobi"-Ambiente gepaßt, die schwachsinnigen FMV-Filme und schludrigen Sprites nerven mit B-Movie-Flair. Unter dem Strich bleibt eine enttäuschende Fortsetzung mit "Shinobi"-Bonus: Prima spielbar, aber langweilig.

Andere Versionen

Für das Mega Drive gibt es "Revenge of Shinobi" und "Shinobi 3" (in MANIAC 11/93 mit 81% Spielspaß getestet). "Cyber Shinobi" erschien für das Master System. Handheld-Besitzer sehen sich nach dem ersten und zweiten Teil von "Game Gear Shinobi" um.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	63 %
SOUND	68 %

SPIELSPASS

65%

Schade um den Klassiker: Stillese Grafik und Innovationsarmut vermiesen das "Shinobi"-Flair trotz guter Spielbarkeit.

Entwickler: Namco, J

Air Combat



Der Zwei-Spieler-Modus von "Air Combat" ist etwas verunglückt: Statt mit Link-Kabel und zwei Monitoren tretet Ihr via Split Screen in einer Bergarena an. Wer den Gegner zuerst abschießt, hat gewonnen.

Keine Chance für aufdringliche Militärmächte: Als Jetpilot nehmt Ihr es in der Automatenumsetzung "Air Combat" mit einem anonymen Despotenklügel auf, der mit MIG-Staffeln, Bombern und Kriegsschiffen über Euer Land herfällt. Je mehr Offensiven Ihr abwehrt, desto höher Euer Kontostand – mit dem Sold könnt Ihr Euch bis zu 14 verschiedene Düsenjäger kaufen, unter anderem auch Stealth-Fighter. Eure Missionen sind

vielfältig: Einmal müßt Ihr den fliegenden Kommandostand "Air-Force-One" des Präsidenten beschützen, dann jagt Ihr auf der Suche nach einer geheimen Radarstation durch Canyons, später versenkt Ihr Kriegsschiffe im Meer. Ihr bekommt es mit reichlich Luftfeinden zu tun: Ob Kampfhubschrauber, MIG oder F-16 – Eure Gegner ziehen alle Register der modernen Kriegsführung. Den Simulationsaspekt des Spiels untermalen das realistische Head-Up-Display und authentische Manövrierungsprobleme.



Nur wenn Ihr die gegnerischen MIGs abhängt und diesen Bomber zerstört, bleibt Euer Stützpunkt verschont.



ABGEHOBE • Als "After Burner"-Veteran kommt mir "Air Combat" gerade recht: "Wipe Out" ist durchgezockt, die "Ridge Racer" stehen brav in der Garage, doch in die Luft gegangen bin ich schon lange nicht mehr. Ob Geschütztürme, Kommandobunker oder Brücken – nichts ist vor meinen Lenkraketen sicher. Wenn Ihr einmal oben seid und Euch mit dem Flugverhalten der verschiedenen Jäger angefreundet habt, werdet Ihr so schnell nicht zur Landung ansetzen: "Air Combat" garantiert Unterhaltung mit abwechslungsreichen Missionen und rasanter Grafik.



HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	77 %
SOUND	72 %

SPIELSPASS

75%

Kompromißloses Düsenjäger-Spektakel mit saftigem Simulationseinschlag. Reichlich Missionen & viele Flugzeuge.

Andere Versionen

Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

V.R. Trooper



Die "Power Rangers" haben ausgedient – jetzt kloppen die "V.R. Trooper" auf RTL um die Wette.

Die Story ist so belanglos wie der übliche Plot der B-Movie-Folgen: Eines Morgens taucht in der örtlichen Spielhöhle der mysteriöse Automat "Reality Barrier" auf. Ehe die drei Superhelden JB Reese, Kaitlin und Ryan "Trash" sagen können, werden sie schon in den Automaten hineingezappt. Ihnen bleibt gerade noch Zeit, ihre

"Transformation Virtualizer" zu aktivieren – und schon tretet Ihr als "V. R. Trooper" mit unglaublichen Spezialkräften gegen die Schergen des Automatenbeamers Grimlord an.

Um aus der digitalen Falle zu entkommen, müßt Ihr Euch im "Story Mode" an blechernem Kampfroborer, Magier und schwertschwingendem Decimator vorbei bis zum Obermütz durchschlagen. Im "VS-Mode" balgt Ihr Euch mit einem Mitspieler oder einem beliebigen Computergegner. *th*



Im "Kids"-Modus steht Ihr schon nach einer knappen halben Stunde vor dem Endgegner Grimlord



Die Charaktere sind sauber im Comic-Stil animiert, bei der Steuerung gibt's auch nichts zu meckern: Alle drei Special-Moves pro Prügelknabe lassen sich einwandfrei ausführen, sind jedoch nicht besonders einfallsreich und im "Kids"- und "Easy"-Modus sogar auf die X und Y-Knöpfe gelegt. Doch wer braucht 1995 noch einen solch hausbackenen Duell-Prügler?

16 Bit

3D 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	67 %
SOUND	48 %

SPIELSPASS

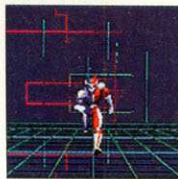
52%

Solide Umsetzung der Trash-Serie ohne Höhepunkte - Kids werden lieben, 32-Bit-verwöhnte Prügler wenden sich gähmend ab.

WIEDERHOLUNGSTÄTER • Schon die "Power Rangers"-Umsetzung "bereicherte" den Markt mit einem weiteren "SF"-Abklatsch. Das vorliegende Modul kann sich gerade noch im Mittelfeld behaupten:

Andere Versionen
Für andere Konsolen sind keine Umsetzungen geplant.

Die drei Trooper in Power-Kluft: JB Reese, Ryan und Kaitlin (von oben).



SPIELE-TESTS

A.B. GAMES

Andreas Bender

Fon. 04521/4873 * Fax. 04521/1025

Ankauf & Verkauf • Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa+So 12-18 Uhr

SATURN

Saturn	dt	629,-
Action Replay		99,-
Adapter us/dt/jp		59,-
Antennenkabel		39,-
Lenkrad	dt	129,-
Control Pad	dt	39,-
Demo CD	jp	59,-
Adv. Military C.		179,-
+ dt. Kurzanleitung		
Astral	jp	99,-
Bug	dt	99,-
Clockwork Knight	dt	99,-
Clockwork Kn. 2	dt	99,-
Cyber Speedway	dt	99,-
Digital Pinball	dt	99,-
Fifa Soccer 96	dt	99,-
Forumla One	jp	139,-
King of Racing	jp	139,-
King of Boxing	jp	139,-
Laser Section	jp	129,-
Mystery Mansion	dt	139,-
NHL 96	dt	99,-
NHL All Star Ho.	us	139,-
Panzer Dragoon	dt	109,-
Parodius	dt	99,-
Pebble Beach Go.	dt	99,-
Primal Rage	dt	99,-
Race Drivin	jp	99,-
Rayman	dt	99,-
Robotica	dt	99,-
Romance 4	us	139,-
Sega Rally	jp	149,-
Shanghai	us	99,-
Shinobi	dt	99,-
Sim City 2000	us	139,-
Slayer	dt	99,-
Steam Gear Mash	jp	139,-
Street Racer	dt	99,-
Sui-Ko-Enbu	jp	139,-
The Duel	jp	139,-
Theme Park	dt	99,-
Thunderstorm	jp	139,-
Toshinden	jp	149,-
Twin Bee Deluxe	jp	129,-
Virtual Hydride	dt	99,-
Virtua Cop+Gun	jp	179,-
Virtua Fight. Rem.	dt	64,95
Virtua Hydride	dt	99,-
Virtua Racing	dt	99,-
Virtua Fighter 2	jp	159,-
Virtua Hang On	jp	139,-
Virtua Open (Ten)	jp	139,-
Wing Arms	jp	139,-
X-Men	jp	139,-

SONY

Sony+DemoCD	dt	569,-
RGB-Kabel		29,-
Antennenkabel	dt	59,-
Adapter dt/us/jp		
Maus Sony	dt	59,-
A-Train	dt	109,-
Alien Trilogy	dt	99,-
Air Combat	dt	99,-
Assault Rigs	dt	99,-
Cybersled	dt	99,-
Cyberia	dt	99,-
Destru. Derby	dt	99,-
Discworld	dt	99,-
Extreme Sports	dt	99,-
FIFA 96	dt	99,-
Jumping Flash	dt	99,-
Kileak the Blood	dt	99,-
Krazy Ivan	dt	99,-
Konami Soccer	dt	99,-
Lemmings 3D	dt	99,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
NHL 96	dt	99,-
NFL Quarterb. 96	dt	99,-
Nova Storm	dt	99,-
Primal Rage	dt	99,-
Parodius Deluxe	dt	99,-
Panzer General	dt	99,-
Philosoma	dt	99,-
Rock'n'Roll Rac. 2	dt	99,-
Rayman	dt	99,-
Raiden	dt	99,-
i.V. Rapid Reload	dt	99,-
Revolution X	dt	89,-
Road Rash	dt	99,-
Ridge Racer	dt	99,-
Sim City 2000	dt	99,-
Starblade alpha	dt	99,-
Street Racer	dt	99,-
Street Fighter Mov.	dt	99,-
Tekken	dt	109,-
Tekken 2	jp	i.V.
Toshinden	dt	89,-
Twisted Metal	dt	99,-
War Hawk	dt	99,-
Wipe Out	dt	99,-
WWF Arcade	dt	99,-
Waterworld	dt	99,-
Andere Spiele auf Anfrage		

SNES

Action Replay 3	dt	99,-
Chrono Trigger	us	149,-
Donkey Kong 2	dt	129,-
Final Fantasy 3	us	149,-
Fifa Soccer 96	dt	119,-
Killer Instinct	dt/us	149,-
NHL 96	dt	119,-
S. Mario Wor. 2	dt	109,95
Secret of Everm.	dt	129,-
Sim City 2000	us	139,-
Weapon Lord	us	139,-
Andere Spiele auf Anfrage		

NEO GEO CD

King of Fight. 95	us	139,-
Pulstar	us	139,-

JAGUAR

Rayman	dt	119,-
Andere Spiele auf Anfrage		

3DO

3DO Goldstar+		
FIFA Soccer	dt	649,-
Space Hulk	dt	99,-
Killing Time	us	99,-

MEGA DRIVE

Phantasy Star 4	dt	119,-
Vectorman	dt	119,-
Andere Spiele auf Anfrage		

Händler
Willkommen!

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin

Unseren 56-seitigen Katalog bekommen Sie gegen 5,- DM in Briefmarken.

Entwickler: Blue Sky Software, Australien

Vectorman



Voller Überraschungen: Den Blauspau- sen an der Wand des Forschungs- zentrums entsteigen Kampfroter.



Vectorman hätte sich vor dem Feldzug den Wetterbericht ansehen sollen: Im Schneesturm habt Ihr Mühe, die Attacken Eurer Gegner vorherzusehen.

Vectorman strotzt von gra- fischen und spielerischen Gags: Nach dem Einschalten der Konsole dürft Ihr die Neon- Lichter im Sega- Logo erlöschen lassen. Stellt Euch in die Mitte des Bild- schirms auf das Logo und ballert nach rechts oben (Bild). Habt Ihr die versteckte Bild- röhre zerstört, kommt ein Extra zum Vorschein, das Ihr sofort einsammelt. Nun lädt sich Euer Roboter mit Energie auf, die Ihr per Knopf- druck in eine gewaltige Explo- sion verwandelt.

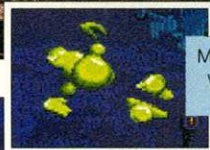


Rosige Aussichten für Roboter: Nachdem die Umwelt zerstört und das Klima ruiniert wurde, flieht der Mensch ins All. Nur ein paar Forst-Androiden läßt die Menschheit zurück, Maschinen, die Regeneration und Neuaufbau der Natur unterstützen sollen. Doch die Einheit mit dem provokanten Namen "War- head" hat anderes im Sinn: Der Blech- haufen befestigt unseren Heimplaneten zum privaten Militärstützpunkt. Als "Vectorman" ist es Eure Aufgabe, den einst blauen Planeten zurückzuerobern. "Vectorman" bietet Euch zwei Perspekti- ven: In den Jump'n'Run-Abschnitten steuert Ihr Euren Helden von der Seite durch verzwickte Labyrinth, die meist

auf mehreren Pfaden durchquert wer- den können. Ihr sammelt Extrawaffen, Bonusenergie und Energiecontainer, ballert auf Elektro-Bienen und mechani- sche Fische und duelliert Euch am Levelausgang mit Kampf-Helikoptern oder Blechbären. In den kurzen Drauf- sicht-Levels sammelt Ihr am Schießstand Bonus-Punkte oder kämpft gegen einen Endgegner: In schwindelerregender

Höhe durchlöchert Ihr auf einem Bahngleis die Greifarme eines hangeln- den Mechs, feuert im Wirbelwind auf einen Roboterkopf oder nehmt auf dem Boden die Schuhsohlen eines Metall- Riesen unter Beschuß. Jeder Abschnitt muß innerhalb des vorgegebenen Zeitli- mits durchquert werden. Vertrödeln Ihr Eure Zeit in Bonus-Räumen, müßt Ihr einen Container mit Bonus-Minuten auf- spüren. Wer nicht rechtzeitig am Aus- gang erscheint, verliert ein Leben: Con- tinues oder Paßwort kennt "Vectorman" nicht. oe

MATERIALSCHLACHT • "Vectorman" stellt sich der harten Jump'n'Run- Konkurrenz mit effektgeladener Grafik, ausgetüfteltem Level-Design und brillanter Steuerung: Selten sah man auf dem Mega Drive einen so fein animierten Helden, der pixelgenau durch wüste Schneestür- me und rasende Parallax-Wolken ballert. In den verzwickten Levels findet Ihr nach vielen Spielstunden noch versteckte Bonus- Nieschen – Vectormans Verwandlungsmöglichkeiten bringen zusätzlich Abwechslung ins Spiel. Grafische Gags wie z.B. drei Autoreifen-Männchen, die sich zu verschiedenen Endgegnern for- mieren, lassen auch die Lachmuskeln nicht im Abseits. Die splitter- den Digi-Geräusche klingen überraschend klar, die wirbelnden Tech- no-Pop-Tracks stacheln den Spieler auf. "Probotector", "Earthworm Jim" und den "Gunstar Heroes" kommt der Roboter bedrohlich nahe.



Mit dem passenden Extra ver- wandelt Ihr Euch in Amöbe, Bombe oder Rennwagen.



Habt Ihr fleißig Gegner geplättet, Sterne gesammelt und Bildröhren zerstört, kas- siert Ihr am Levelende Punkte.



In den kurzen Draufsicht-Levels ver- teilt Ihr Euch gegen angreifende Mech- füße (oben) und Torpedos (unten).



MBIT
16

ab
12
Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	83 %
SOUND	78 %

SPIELSPASS

80%

Buntes Tekno-Jump'n'Shoot mit verschlungenen Levels, massig Spezial- Effekten und hervorragender Spielbarkeit.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

HIER SPIELT DIE ZUKUNFT

**CD
PLAYER**
1/96

EIN SONDERHEFT VON **PC PLAYER**
In Zusammenarbeit mit **MANIAC**

DM 9,80
SFR 9,80 OS 75,-
LFR 238,- HFL 12,-

60 SPIELE-TESTS
Ridge Racer · Daytona USA
Need for Speed · Wipe-Out
Virtua Fighter · 3D Lemmings
Panzer Dragoon · NBA Jam
PGA Golf '96 · Tekken
Destruction Derby
Magic Carpet 2
Starblade
Bug

**DIE BESTEN
SPIELE-MASCHINEN**
**Hardware-
Vergleich:**
■ Sega
Saturn
■ 3DO
■ PC
■ Sony
Playstation

▼ Erleben Sie Neues von der Spielefront! In CD PLAYER lesen Sie alles, was Sie über die Sony Playstation, Sega Saturn plus, 3DO-Geräte von Panasonic und Goldstar wissen müssen. CD PLAYER - das aktuelle Sonderheft von PC PLAYER - vergleicht die Hard- und Software der neuen High-End-Systeme kritisch, überzeugend und eindeutig mit dem PC.

▼ CD PLAYER sagt Ihnen, welche Spiele für alle Systeme bis Weihnachten erhältlich sind.

☐ **JA**, ich möchte
das aktuelle PC PLAYER
Sonderheft 'CD-Player'.

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle einfach und bequem per Bankeinzug
CD PLAYER Stück für je DM 9,80
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD)
Gesamtsumme:

DM
4,- DM
DM

Konto-Nr. BLZ/Bankverbindung
oder lege einen Scheck bei (quitierte Rechnung liegt Sendung bei).

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Unterschrift

**AB SOFORT
IM HANDEL**

ODER GLEICH MIT COUPON BESTELLEN

Coupon
ausschneiden
und einsenden an:
PC PLAYER
Leserservice CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München.
Oder faxen 089/ 20 24 02 15



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

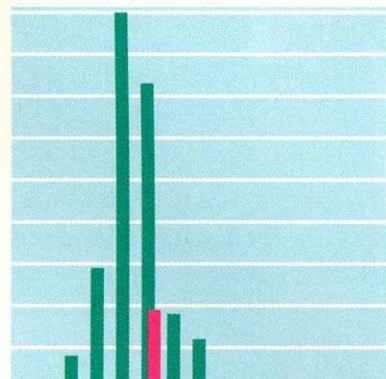
Die Würfel sind gefallen, die Gewinner-Karte von der Glücksfée unter 1904 Einsendungen ermittelt (Tusch). Zu einem der ersten Ultra-64-Spieler küren wir Jan Marcus Paech aus Boblsen – zu "Yosbi's Island" schmetterte der 16jährige noch ein beberztes "Nein". Sobald wir die ersten Ultra-64-Geräte in die Hände bekommen, geht eine Konsole umgebend an Deine Adresse, Jan! Die Grafik unten zeigt Euch das endgültige Ergebnis. Ja-Stimmen gesamt: 1337, Nein: 567.

Technik-Chaos

Eure Zeitschrift ist zwar gut, aber etwas muß ich doch bemängeln: In MAN!AC 10/95 schreibt Ihr, daß die Playstation 33 MIPS und eine Taktfrequenz von 33,8 MHz hat. In der 11/95 wurden daraus "je 25 MIPS" (was ich nicht verstehe) und eine Taktfrequenz von 28,6 MHz. Könntet Ihr Euch mal entscheiden? Und es gibt noch etwas zu nörgeln: Die Playstation soll 1.500.000 Polygone pro Sekunde berechnen, Ihr behauptet jedoch, daß es nur 360.000 Polygonen pro Sekunde wären. Was ist nun richtig?

Mirco Gebert, Cuxhaven

Nicht nur Mirco sind die abstrusen technischen Angaben in unserem Next-Generation-Finale aufgefallen: Die Verwechslung der Saturn- und Playstation-Daten ist uns superpeinlich; beachtet aber bitte, daß nur die Spalten "CPU" und "Co-Prozessoren" vertauscht wurden, der Rest (Allgemeine Daten, Speicher, Zubehör) wurde korrekt gedruckt. Am Polygon-Gefeilsche beteiligen wir uns nicht, deshalb findet Ihr dazu in der angesprochenen Tabelle keine Angabe. Die Anzahl der Polygone ist von Texturen, Shading und anderen Faktoren abhängig, so daß Ihr mit einer Zahl von 1.500.000 kaum etwas anfangen könnt. Auch die 360.000 Polygone, die Sony im europäischen Entwickler-Kit angibt, sind eine schwammige Größe, mit der wir nur ungern argumentieren.



Ultra 64

In der Oktober-MAN!AC habt Ihr in Bezug auf das Ultra 64 von einer Modulkapazität von 64 bis 512 MBit gesprochen. Wie wird Nintendo vertretbare Modulpreise realisieren, wenn schon ein 160-MBit-Modul für das Neo Geo fast 400 Mark kostet? Warum ist beim Erstausslieferungstermin für die Konsole immer nur von den USA und Europa die Rede – wird der japanische Markt diesmal erst später bedient? Noch eine Bitte: Könntet Ihr bei Spielen, die zwar in einer PAL-Version, nicht aber in Deutschland erscheinen, statt "nicht geplant" einen speziellen Vermerk in den Testkasten schreiben?

Ralf Niedzwietz, Kalkreuth

Auch wenn Deine Frage die Modul-Problematik gut einfängt, kannst Du ein Neo-Geo-Modul nicht mit kommenden Ultra-64-Carts vergleichen: An den SNK-Preisen ist u.a. die geringe Auflage der Spiele schuld. Preislich ist's ein Unterschied, ob 10.000 oder eine Million Stück hergestellt werden – je mehr Einheiten, desto günstiger. Um die 16-Bit-Modul-Preise auch in Ultra-64-Zeiten zu halten, verbietet Nintendo den "Dream Team"-Herstellern vorerst, Spiele zu entwickeln, die größer sind als 64 KBit. Erst im Lauf der Zeit werden die Spiele umfangreicher. Zur zweiten Frage: Das Ultra 64 wird erst in Japan, danach in USA und Europa ausgeliefert. Eine Änderung im Import-Testkasten ist nicht sinnvoll, da Spiele die zwar in PAL, aber nicht in Deutschland erscheinen, äußerst selten sind.

CD inside

Als Playstation-Neukunde bemerkte ich, daß ich die schwarzen CDs auf einem Audio-Player spielen kann – meist folgen nach dem Datentrack die Musikstücke. Überrascht war ich, als ich "Wipe Out" in das PC-CD-ROM legte:

Die Windows-konformen Dateien und Verzeichnisse lassen sich mit einem Editor lesen, z.B. SYSTEM.CNF und LOG.BAK, sowie alle Dateien, die auf "inf" enden. Auf der Playstation-CD sind wiederum Audio-Tracks, "txt"-Files und Dateien, die man mit einem Hex-Editor betrachten kann. In deren Header steht u.a., für welche Region das Programm entwickelt wurde. Hat es schon jemand geschafft, die Grafik-, Film- und Tondaten auf einem PC zu betrachten? Was kostet ein Playstation-Entwicklungssystem? Ich vermute, es handelt sich dabei um einen PC mit CD-Rekorder und tonnenweise Tools. Warum gibt es keinen Playstation-Emulator auf PC? Sony möchte weder Photo-CD noch MPEG-Decoder anbieten. Was hindert die Fremdanbieter daran, so etwas zu entwickeln?

Thomas Martens, Essen

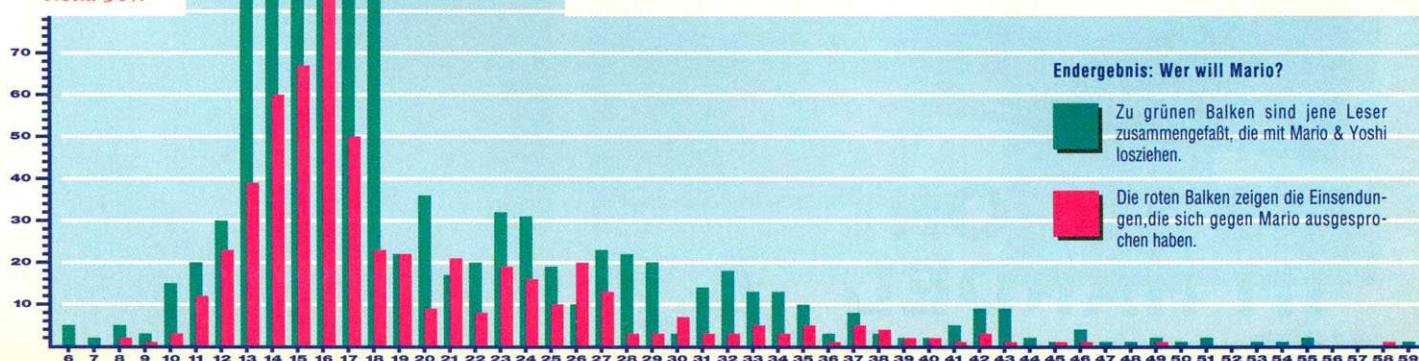
Ein Playstation-Entwicklungsausstattung umfaßt PCs, CD-ROM-Equipment (kostet über 10.000 Mark), "Debugging"-Station (1000 Mark) sowie massenhaft Software für Programmierer, Grafiker und Soundspezialisten (20.000 Mark und mehr). Selbst wenn Du Deinen Eltern das Kleingeld abschwatzst, wird's nicht leicht, in die Entwicklung einzusteigen: Sony verkauft die Hard- und Software nur an etablierte Hersteller und Programmerteams, nicht aber an Privatpersonen. Ein Playstation-Emulator ließe sich wiederum nur auf einem System realisieren, das der Sony-Hardware um ein Vielfaches überlegen ist – frag uns in zehn Jahr noch einmal. Eine 3DO-Blaster-ähnliche PC-Steckkarte ließe sich realisieren, müßte aber fast alle Bauteile der Playstation enthalten und wäre somit kaum billiger als eine Playstation-Konsole.

Spartenkonsolen

Die Lobeshymnen, die ich Euch schon zu VG-Zeiten zukommen ließ, möchte ich nicht wiederholen. Die

Endergebnis: Wer will Mario?

Zu grünen Balken sind jene Leser zusammengefaßt, die mit Mario & Yoshi losziehen.
Die roten Balken zeigen die Einsendungen, die sich gegen Mario ausgesprochen haben.



ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

- **Street Fighter Alpha und Marvels X-Men** werden Anfang nächsten Jahres die PlayStation beimsuchen.
- **Ist Sonic tot?** Von vereinzelter Game-Gear-Auftritt ist kein neues Mega-Drive, 32X- oder gar Saturn-Spiel um den sprintstarken Igel angekündigt.
- **Street Fighter-Comics** sind in Japan und in den USA erschienen. Die lesenswerte Fernost-Version von Masaomi Kanzaki ist in deutsch beim Bastei/Lübbe-Verlag erschienen (und in gut sortierten Zeitschriften- und Comic-Geschäften erhältlich), der wesentlich schwächere US-Comic ist bislang noch nicht ins Deutsche übersetzt worden.
- **Nicht jeder Fernseher mit Scart-Buchse** ist automatisch RGB-kompatibel. Oft liegt an der Buchse nur ein AV-Signal an. Fragt vor dem Kauf den Händler, welches Signal der Eingang versteht. Scart-Umschalter, an die Ihr zwischen drei und fünf Konsolen oder Videorekorder anschließen könnt, sind bei einigen Fachhändlern zu haben.

Objektivität (davon abgesehen, daß einige von Euch mit dem Mario-Virus infiziert sind) und die Aktualität habt Ihr Euch bewahrt. Da Ihr über alle Systeme umfassend informiert, habe ich einige Fragen zu exotischeren Konsolen: Was gibt's über die Turbo Duo und die Arcade Card zu berichten?

Werden für den Jaguar nun Sega-Spiele entwickelt oder war das ein Aprilscherz der Presse? Und wo bleiben die Tests zu "Flashback", "Dactyl Joust" und "Space War 2000"?

H. Schönemeier, Hannover

Für PC-Engine & Verwandtschaft sind in Japan 636 Spiele erschienen. In den letzten Monaten ging der Titelausstoß deutlich zurück, lediglich Hudson und NEC liefern neue Software. Neben vielen Adventures mit leicht bekleideten Kulleraugen-Mädchen sind Actionspiele nahezu ausgestorben. Pro Monat erscheinen zwei bis vier neue Titel, davon unterstützen 20% die Arcade Card. Für das Jaguar werden keine Sega-Spiele erscheinen, "Flashback" und "Joust" sind nahezu fertiggestellt & werden demnächst ausgeliefert, "Space War 2000" wird voraussichtlich nicht mehr



IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Tobias Hartlehnert (th),
Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Namihiro Steinwachs (na), Julian Eggebrecht (je)

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: "Pinocchio", © Disney/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: MZY Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG,
Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typoservice GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburg 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.

INSERENTEN

AB Games	81
aRJay Games	63
Dynatex	47
Flying Arts	71
Freak's Shop	61
Galaxy	71
Game Express	79
Gamestore	83
Grobis Gameshop	73
Line Edition	75
Konami	9, 37, 108
Jöllenbeck	59
Leisuresoft	97
M.C. Game	85
Mega Star	91
Megaboink	87
Megatrade	89
Metropolis	77
Nintendo	29, 33
Order in Time	41
Playcom	31
Primal Games	87
Psygnosis	51-58
Sega	17, 107
Sony	35
Test'n'Take	69
Theo Kranz Versand	38, 39
Tradelink	66, 67
Video & Game	45
Virgin Games	2
World of Games	91
Zapp Games	75

8-BIT REPLAY

DAS FARB-WUNDER MASTER SYSTEM

SEGA MASTER SYSTEM

Hersteller: Sega, Japan

Erscheinungsjahr: 1985

Erstes Spiel: Hang-On

Spieleentwicklung bis: 1995

Anzahl der Spiele: um die 260

Im Schatten des NES: Zweitrangige

8-Bit-Konsole mit vielen Farben,

flackernden Sprites & witzigem Zubehör.



Gerade als sich Deutschland vom Zusammenbruch des Videospielmarktes 1984 erholt hatte, wagte Sega die Einführung einer Next-Generation-Konsole: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 1986 tauchte das Master System in Elektronik-Fachmärkten und Kaufhaus-Ketten auf. "Choplifter" und "Hang-On", "Super Monaco GP" und "Great Tennis" sollten die Bildschirm-Spieler wieder aus der Reserve locken. Mit rund 300 Mark war der Preis des Grundgerätes relativ niedrig angesetzt, auch die Module kosteten nur zwischen 60 und 90 Mark. Ein knappes Jahr nach der Einführung wurde der Cartridge-Preis sogar auf 40 bis 80 Mark gesenkt, später ging er wieder hoch, bis schließlich Fremdanbieter bis zu 120 Mark für ein Spiel verlangten.

In Japan veröffentlichte Sega die Konsole bereits 1985 ("Sega Mark III") und lieferte sich einen heißen Kampf mit dem Nintendo Entertainment System, den jedoch Nintendo in Fernost und etwas später auch in den USA im Verhältnis von 80:20 klar für sich entscheiden konnte. Anders in Europa: Anfangs

hatte das Master System nicht nur einen Zeitvorsprung gegenüber dem NES, auch die Spielepalette sprach in Europa für das Master System. Sega zögerte nicht lange, alle lieferbaren Japan-Titel auf PAL umzumodeln und die Neuheiten kamen zügig in die Geschäfte. Das Fehlen vom Fremdanbietern machte Sega mit enorm vielen und anfangs meist guten Eigenproduktionen wett. Nicht nur die Automatenumsetzungen sorgten für Laune, auch sinnvolle Weiterentwicklungen bekannter Serien ("Wonderboy"), Neuschöpfungen im Rollenspiel- und Action-Adventure-Genre ("Golvellius") und viele Sportsimulationen (Tennis, Volleyball) hielten den Master-System-Freund bei der Stange. Leider waren die vielen Sega-Spiele nicht alle auf demselben technischen Niveau: Das Master System konnte zwar schön viele Farben darstellen und beherrschte perfektes Soft-Scrolling, hatte jedoch bei der Darstellung von Sprites Probleme. Tummelten sich mehr als acht Objekte auf einer Höhe, begannen diese zu flackern – einige Module wurden dadurch praktisch unspielbar. Andere Software-Anbieter beschäftigten sich erst Jahre nach der Europa-Einführung mit dem Master System. Aus den USA und Japan kam so gut wie gar nichts (Ausnahmen: Parker ("Montezuma's Revenge") und Tecmo ("Solomon's Key")), nur England wagte sich auf Sega-Terrain: Mit guten Spielen tat sich u.a. Tecmagik hervor ("Populous", "The New Zealand Story"), U.S. Gold entwickelte gar bis Mitte '95. Dieses vereinzelte Engagement änderte jedoch nichts daran, daß das Master System von der Qualität und Quantität der Sega-Titel lebte. Sega hatte immer mal wieder einen Spielspaß-Durchhänger, und mit zunehmender Bedeutung des NES verlor das Master System auch in Deutschland die Führungsrolle. Daran konnte das neu designte, aber technisch identische Master System 2 aus dem Jahre



Im Gegensatz zum Original-Master-System (linkes Bild) hatte das technisch identische Master System 2 (oben) keinen RGB-Ausgang.

1992 nichts ändern: Bei dem preiswerten Update (wurde gegen Ende für knapp 100 Mark inklusiv eingebautem Spiel gehandelt) fehlte nicht nur der beliebte RGB-Ausgang des Originals, der zweite Modulschacht für die kleinen Cards fiel ebenfalls dem Sparprogramm zum Opfer.

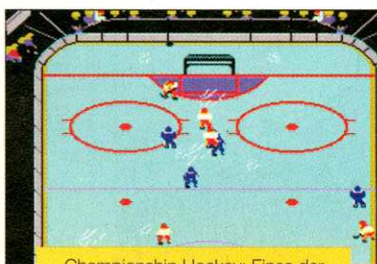
DIE BESTEN SPIELE

- Wonderboy:** Ein spätes Meisterwerk: Brillantes
- Dragon's Trap:** Action-Adventure mit dem ehemaligen Plattform-Jüngling.
- Lucky Dime Capers:** Stellvertretend für alle prächtigen Disney-Hüftspiele, diesmal mit Donald. Tolle Grafik, 1a-Spielspaß.
- Phantasy Star:** Grafisch opulentes Rollenspiel mit packender Story und spannenden Kämpfen. Besser als die Sequels.
- Powerstrike (Aleste):** Trotz Hardware-Mängel technisch und spielerisch hochkarätiger Vertikal-Scroller von Compile.
- Alex Kidd in Miracle World:** Aufwendiges Jump'n'Run mit cleveren Rätseln. Auftakt zu einer später enttäuschenden Kidd-Serie.

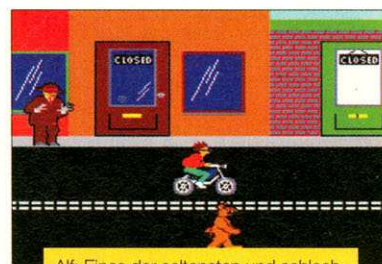
An der Zubehör-Front war Sega schon immer sehr rege: Die Lichtpistole gab's kurz nach dem Start, qualitativ hochwertigen Ersatz für das matschige Original-Joypad leider nicht. Dafür lieferte Sega 1988 eine 3D-Brille aus, die jedoch nur von sieben Spielen unterstützt wurde. Der Effekt war gar nicht mal so schlecht, doch auch dieses 3D-Konzept konnte sich nicht durchsetzen. *mg*



Fantasy Zone: Eines der ungewöhnlichsten und besten Ballerspiele.



Championship Hockey: Eines der letzten und übelsten Sportspiele.



Alf: Eines der seltensten und schlechtesten Geschicklichkeitsspiele.

Neben dem typischen Modulschacht für normalgroße Cartridges (Kapazität zwischen einem und vier MBit) konnte man Scheckkartenkleine Cards mit 256-KBit-Spielen einschieben. Allerdings ging Sega schon nach einem halben Jahr dazu über, nur noch große Module auszuliefern, und so gibt's ausschließlich Oldies auf den putzigen Cards.



ausgereifte Animationen und Slapstick-Blödeleien. Für Mech-Fans jeden Alters der etwas andere Stahlriesen-Streifen. oe



Für jeden was dabei: "Street Fighter 2" verbindet verbissene Zweikämpfe mit ulkigen Slapstick-Posen.

Die finale Beschwörung von Masakado kostet Kato seine gesamte Geisteskraft.



Hauptstadt Tokyo zerstören. Ihm gegenüber steht die Schutzpatronin von Tokyo: Das junge Mädchen Keiko, das schließlich Teil der Macht von Kato wird. Der fiese Zauberer sendet Dämonen und Erdbeben, doch die Einwohner halten stand. Um die Stadt endgültig zu vernichten, lenkt Kato den Mond aus seiner Umlaufbahn auf die Erde zu, um mit dessen Anziehungskraft Tokyo aus dem Boden zu reißen.

Für "Tokyo the last Megalopolis" zeichnet sich das gleiche Film-Team verantwortlich, das schon die grauenvolle Realverfilmung von "Wicked City" schuf. Der Film enthält nicht den Hauch des unheimlichen Anime-Flairs: Die Charaktere agieren gestelzt und teilnahmslos, die Spezial-Effekte beschränken sich auf billige Stop-Motion-Tricks. In besonders lächerlichen Szenen wurden über den Realfilm eine rucklige Animation gelegt, in der zum Beispiel ein Papierfetzen durch die Luft fliegt. Am peinlichsten wird's bei der finalen Beschwörung von Masakado: Ihr erblickt den unsicher wirkenden Kato-Verschnitt vor einem brau-

nen Pappmascheberg, auf dem Nebelmaschinen abwechselnd Rauch blasen. Daß die Modelle von Alien-Erfinder H. R. Giger gestaltet wurden, ist schwer zu glauben: Solch billige Gummi-Würmer findet Ihr nicht mal in "Godzilla". Die mystischen Geheimnisse, wie das Rätsel um Keiko's Vater, wurden wegrationalisiert, der überraschende Schluß mit der Liebe



Der "Alien"-Erfinder schleimt zurück: Die phallischen Würmer und ekligen Gnome entstammen den Gehirnwundungen des schweizer Surrealisten H. R. Giger.



zwischen Kato und der weißen Zauberin Tatsumi fehlt ebenfalls. Als Trash-Kaspelei kann "Tokyo the last Megalopolis" noch durchgehen, die bedrückende Klasse des vierteiligen Anime-Vorbilds erreicht der billige Film nicht.

Manga/ACOG,
102 Minuten,
englisch,
ab 15 Jahren



SURFEN 47. FRANKFURTER BUCHMESSE FRANKFURT

**CD-ROM etabliert,
WWW-Publikationen im Auf-
wind – digitale Medien
gewinnen für deutsche
Verlage an Bedeutung.**



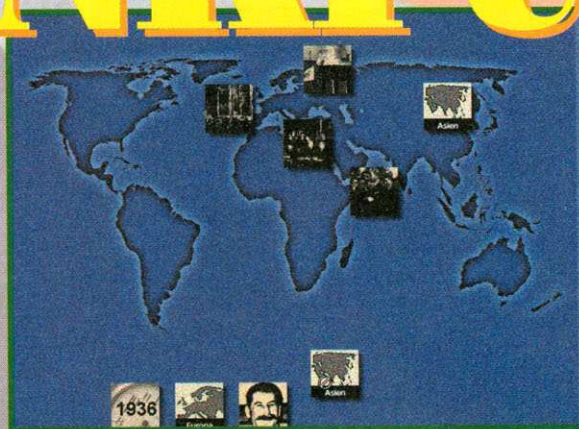
Laßt Euch von der CD im aktuellen Logo der Frankfurter Buchmesse nicht täuschen. Auch wenn die Verlage die Bedeutung der digitalen Medien begriffen haben und fröhlich experimentieren, ist

die altehrwürdige Bücherschau vom Status einer trendbestimmenden Multimediamesse weit entfernt. Die CD-ROM als Speichermedium für unterschiedliche Inhalte hat sich bewährt, überrascht aber kaum mit Innovationen. Beliebt sind Enzyklopädien und Doku-

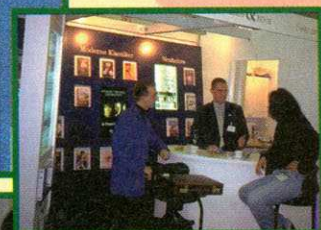
mentationen in Wort und Sprache, Bild und Animation. Zumindest haben professionelle CD-Produkte wie die von Pixelpark für Ravensburger/Burda entwickelte "Bitte nicht stören!"-Aufklärungs-CD-ROM und Bertelsmann "Chronik des 20. Jahrhunderts" die stümperhaften Multimedia-Gehversuche der letzten Jahre verdrängt.

Trotzdem können die Verleger beruhigt registrieren, daß aus dieser Richtung keine Gefahr für den Printbereich droht.

Brisanter ist das WWW, das nach der Software-, Film- und



Die CD-ROM hat sich als seriöses Informationsmedium etabliert. Rechts Bertelsmanns "Chronik des 20. Jahrhundert" – im Konzept durchdacht, unaufdringlich präsentiert.



Alte und neue Medien unter einem Dach: Mit Viacom-Pressereferent Ulrich Mühl und CIC-Key-Accounter Volker Diedrich plauderten wir über Spiel- und Video-film-Distribution und mögliche Synergieeffekte.

studio war installiert, Monitorwände zeigten CD-Titel, Online-Termi-

nals luden zum Trip ins WWW. Unter den Software-Herstellern zeigten u.a. Mindscape und Philips neue Spiele und Infotainment-Titel. Bomico, schon im letzten Jahr mit mächtigem Stand präsent, verteidigte mit Lizenz- und Eigenproduktionen seine Edutainment-Führung. Die Kelsterbacher publizieren CD-ROM-Enzyklopädien und Lernprogramme des französischen Medienunternehmens Matra Hachette und der amerikanischen Knowledge Adventures. Für Bomico haucht Marc Canter der interaktiven Musik-CD-ROM neues Leben ein: Mit "Meet Media Band" verknüpft der "Macromind Director"-Schöpfer Clips, Sound-Schnipsel und Multimedia-Tools zu einer Umgebung, in der sich kreative Popfreunde sofort heimisch fühlen. *wi*



Glaubt an die Zukunft der deutschen Spieleentwicklung: Sunflowers' Arne Peters (rechts) reiste mit dem Bomico-Management zur Messe. Auch Mindscape präsentierte PC-Spiele: Geschäftsführer Gerd Körnig im Gespräch mit MANIAC, ganz rechts versucht Product Manager Stefan Schmitt dem neugierigen Blick der Kamera zu entgehen (oben).



Musik-Branche nun auch die Buchverlage entdecken. Bertelsmann und Burda präsentierten auf ihren Ständen Online-Lösungen und wollen mit durchschaubarer Benutzeroberfläche und seriöser Präsentation Third-Party-Inhaltsanbieter in die Online-Welt locken. Während AOL noch von einem Europastart in diesem Jahr spricht, ist der bundesweite Start des Burda-Projekts Europe Online auf das nächste Jahr verschoben.

In der Halle für elektronische Medien, in der sich auch die Online-Adepten tummelten, erinnerte nichts an den Bücherwald der umliegenden Räume: Ein komplettes Fernseh-



Die Online-Konkurrenten Burda ("Europe Online", oben) und Bertelsmann ("AOL", unten) lockten potentielle Informationsanbieter und Kunden mit Terminals und virtuellen Cafés.

NEWS + MEDIEN UND UNTERHALTUNGSELEKTRONIK + NEWS + NEWS + NEWS

DIGITAL VIDEO

High-Density-Einigung

Nach monatelangen Verhandlungen und Gesprächen mit Vertretern der Film- und Computerindustrie haben sich im Streit um den High-Density-CD-Standard die beiden konkurrierenden Parteien geeinigt. Die Vorteile der MMCD (von Philips und Sony entwickelt) und der SD-CD (Toshiba/Time Warner) sollen nun in einem einzigen Format zusammengefaßt werden.

Das neue Format ist abwärtskompatibel zu gängigen CD-Standards (Audio, CD-ROM, Video CD und CDi) und wird in mehreren Größen bis vorerst knapp 10 Gigabyte (80.000 MBit) gefertigt. Erste Abspielgeräte und HD-Software (Filme, Musikvideos, später auch PC-Software und Spiele) werden voraussichtlich schon 1996 vermarktet.

ONLINE

AOL MACHT MOBIL

Der von Bertelsmann initiierte Europa-Ableger des kommerziellen US-Netzwerks American Online (AOL) durchläuft seit Sommer eine Testphase. Mit einer 50%-Beteiligung an der Berliner Pixelpark GmbH (Labels: Musicpark, Onlinemark) wird nun lokales Know-How zugekauft und ein weiterer Schritt unternommen, in Deutschland flächendeckend aktiv zu werden. Mit Kunden wie Karstadt, Daimler Benz und Burda ist Pixelpark ein Pionier der deutschen Multimediaszene, dessen Tätigkeitsgebiet sich von POI-Terminals und CD-ROMs kürzlich auf Online-Anwendungen ausweitete. In Folge der Partnerschaft wird der grafische Internet-Dienst "Wildpark" auf AOL übertragen, außerdem unterstützt Pixelpark andere Third-Party-Inhaltsanbieter bei der Gestaltung ihrer AOL-Dienste.

REISENDE IM DATENSTROM

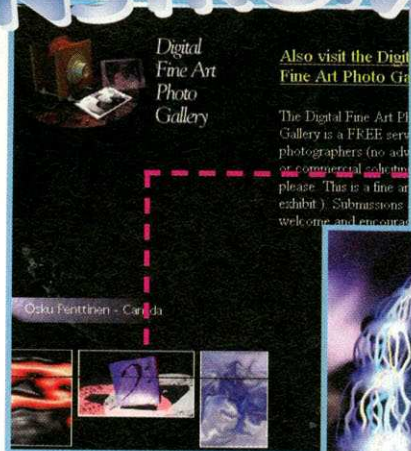
9. Teil: Kunst im WWW

Als das Internet noch in den Kinderschuhen steckte, beschränkte sich die grafische Pracht auf schlichte ASCII-Zeichen und biedere FTP-Informationen. Das änderte sich mit der Entwicklung des World-Wide-Web am CERN-Kernforschungszentrum in Genf. Mit Hilfe der grafischen Browser-Oberfläche konnten Designer mit Online-Faible ihre Kunstwerke im globalen Dorf Internet präsentieren und gleichzeitig hypermedial (mit Links) verknüpfen.

Nicht nur Hardcore-Informatiker bereichern das Web mit einer unermesslichen Bilderfülle, auch Liebhaber der klassischen Künste haben nun eine Chance, Rembrandt, Dali oder Michelangelo zu bewundern oder einem weltweiten Publikum zugänglich zu machen. Interessierte schauen im expandierenden "Web Museum Network" vorbei, das in Deutschland einen Mirror-Server betreibt (<http://www.fhi-berlin.mpg.de/wm/>).

Progressiven Cybercowboys können die geschnittenen Meisterwerke nur ein müdes Lächeln entlocken – sie wollen Kunstwerke, die nicht auf der Staffelei entstanden sind, sondern die an Supercomputern speziell für die digitale Verbreitung erschaffen wurden. Das WWW bietet in dieser Richtung unüberschaubare Da-

Die Begrüßungsseite des "First Festival of Independent Audio/Visual Arts Online". Das Logo könnt Ihr Euch als digitale Postkarte im PDF-Format downloaden – zur Darstellung benötigt Ihr zusätzlich noch den Acrobat Reader. Ein Link führt Euch zum Download der Freeware-Version 2.01.



Die "Digital Fine Arts Gallery" hält nicht nur geschnittene Photos für Euch bereit, auch reinrassige Computer-Künstler wie Osku Penttinen aus Canada (oben) stellen ihre Kreationen zur Schau. Von Raytracing-Bildern bis abstrakten Gebilden ist alles vorhanden.



tenmengen, die sich täglich vermehren – kein MANIAC-Leben reicht aus, um alle Bilder betrachten zu können, die mittlerweile ganze Terabyte-Platten der WWW-Server belegen. Einen Ausschnitt zeigen wir Euch auf dieser Seite. Besonders Raytracing-Bilder sind in den Datennet-

zen überall zu finden. Kein Wunder, kann man doch mit professionellen Raytracing-Programmen phantasievolle Objekte oder ganze Welt-Räume berechnen, die so nie in der Realität auftreten.

Ein guter Ausgangspunkt für die Jagd nach Computerbildern ist der Yahoo-Server, der allein unter der Rubrik "Arts/Computer Generated" 334 Einträge führt – Tendenz steigend. In der Web Launch-Rubrik machte der populäre Suchdienst auf das "First Festival of Independent Audio/Visual Arts Online" aufmerksam (<http://www.fivaonline.com>). Das erste Ereignis dieser Art findet vom 9. Oktober bis 1. Dezember statt und bietet Euch die Möglichkeit, die ausgestellten Kunstwerke zu bewerten. Die interaktiven Kreationen machen aber nur Sinn, wenn Ihr mit mindestens 28 KBit pro Sekunde ins Web startet. Die Möglichkeit, an einer Verlosung teilzunehmen, habt Ihr in jedem Fall – die Preise werden von Sponsoren wie Adobe gestellt, dessen Grafik-Tools ("Photoshop") auch von uns genutzt werden (<http://www.adobe.com>).

Die "Digital Fine Art Gallery" ist ein kostenloser Service für Computer-Künstler, die mit digitalen Medien arbeiten. Von den Schöpfern freigegebene Werke werden Euch hier gezeigt. Dabei stellen die Betreiber des Servers hohe Ansprüche an Qualität und Inhalt. Entscheidet selbst, ob Ihr diese Ansichten teilt (<http://www.webcom.com/~planet/art/gallery.html>).



NAMCO IM NETZ



Wer auf Namcos WWW-Seiten Japan-Infos oder aktuelle Automaten-Tips erwartet, wird enttäuscht. Wir hoffen, daß die Seiten noch erweitert werden. Stattdessen findet Ihr auf dem amerikanischen Server zahlreiche Bildschirmfotos, FAQs und Testzitate zu Playstation- und Super-Nintendo-Spielen.

Für Prügelfans interessant ist die optisch aufwendige Info-Seite zu "Weaponlord", das wir auf Seite 46 testen. Die Gif- und JPEG-Bilder sind gut. Falls Ihr auf eine Tekken-Fightercollage gewartet habt, ist die URL <http://www.namco.com/> das ideale Online-Reiseziel.

LASER INEMA

LASERDISC

THE LION KING

Löwen-Fiesling Scar hat es auf den Thron seines Bruders abgesehen. Die abtrünnige Raubkatze und ihre Hyänen-Schergen locken den König und seinen Sprössling in eine Gnu-Stammpede: Der Löwen-Monarch wird von der Herde zertrampelt, Prinz Simba flüchtet in die Fremde. Während Simba unter der Obhut von Warzenschwein Pumba und Meerkatze Timon zum stolzen Löwen heranwächst, verwüsten Scar und seine Hyänen das Königreich. Erst Jugendfreundin Marla und ein kauziger Affenschamane überreden den Thronfolger zum Kampf: Simba kehrt zum Königsfelsen zurück und bietet seinem Onkel die Stirn.

Disney folgt dem üblichen Erfolgsrezept und präsentiert optisch furiose Familienunterhaltung mit seichter Handlung. Zahlreiche Kameraschwenks unterstreichen traumhafte Savannen-Optik, Massenauftritte werden eindrucksvoll vom Computer unterstützt. Entgegen dem rasanten "Aladdin" drückt der Löwenkönig tüchtig auf die Tränendrüse, Humor und Action sind spärlich gesät. Die klischeehafte Story wird einfühlsam erzählt, trotz flacher Charaktere fühlt Ihr jede Minute mit. Für Disney-Sammler und Animations-Freaks ist die perfekt abgemischte THX-Version ein Pflichtkauf, zumal die Videokassette vorest eingezogen wurde: Disney versteckte in einer Staubwolke das Wörtchen "Sex". Die subtile Geheimbotschaft stellt das saubere Idealbild von Disney-Filmen in Frage, derzeit prozessieren brave Amerikaner gegen den Medienriesen.

The Lion King, NTSC, zwei Seiten CLV, Widescreen (1,85 zu 1), 88 Minuten, Dolby Surround, THX, AC-3, Erhältlich bei Line Edition, Tel.: 07033/80237



LASERDISC

OUTBREAK



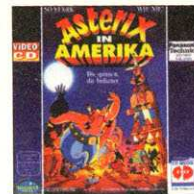
Skrupellose Tierhändler schleppen einen Virus in die Vereinigten Staaten: Die Krankheit wird durch die Luft übertragen und zersetzt binnen weniger Tage die Organe. Virus-Spezialist Sam Daniels (Dustin Hoffman) forscht in einer infizierten Kleinstadt nach dem Virenstamm. Petersens gnadenlos spannende Seuchen-Vision orientiert sich am realen Ebola-Virus. Nach dem Genuß der erstklassig abgemischten LD fürchtet man jeden Nieser.

Outbreak, NTSC, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, 128 Minuten, Dolby Surround, AC-3, Widescreen (1,85 zu 1), ca. 40 US-Dollar



VIDEO-CD

ASTERIX IN AMERIKA



Im siebten Asterix-Film schlägt es die Gallier nach Amerika: Asterix, Obelix und Idefix fahnden nach dem entführten Miraculix, der von den Römern an das "Ende der Welt" verfrachtet wurde. Zeichnerisch übertrifft der unterhaltsame Comic alle bisherigen Episoden – nicht zuletzt dank modernster Computergrafik bei den spektakulären Seenot-Szenen. Insgesamt ein guter Film, jedoch in erschreckend schlechter MPEG-Qualität.

Asterix in Amerika, PAL, zwei Video-CDs, 85 Minuten, Widescreen, ca. 50 Mark



VIDEO-CD

BEGEGNUNGEN



Vincent und Sally gelten als Traum-paar, doch als der erfolgreiche Architekt auf Olivia (Lolita Davidovitch) trifft, droht ihrer Ehe das

Aus: Vincent ist zwischen der heißblütigen Journalistin und seiner Familie hin- und hergerissen – als er endlich einen Entschluß faßt, passiert etwas Furchtbares. Packend erzähltes Liebes-Drama mit guter, jedoch unharmonischer Besetzung (Richard Gere & Sharon Stone). Die Bildqualität ist ansprechend.

Begegnungen (Intersection), PAL, zwei Video-CDs, ab 12 Jahren, Widescreen, Dolby Surround, 95 Minuten, ca. 40 Mark



LASERDISC

LEGEND



Roberts Geheimtip für alle Fantasy-Fans: Tom Cruise mimt in seinem Kinodebüt den Waldbewohner Jack und kämpft an der Seite einer süßen Prinzessin (Mia Sarah) und einer Koboldschar gegen den Fürsten der Finsternis (Tim Curry). Statt dem gigantischen Jerry-Goldsmith-Score gibt's leider nur dürrig abgemischte Syntho-Musik von Tangerine Dream. Ridley Scott präsentiert perfekte Märchen-Kost in opulenten Bildern.

Legend, NTSC, zwei Seiten CLV, ab 12 Jahren, Vollbild, Dolby Surround, 92 Minuten, ca. 100 Mark



VIDEO-CD

FORREST GUMP



Die sechs Oscar-Auszeichnungen erhielt "Forrest Gump" zurecht: Witzig, sensibel und intelligent inszenierte Robert Zemeckis die Lebensgeschichte eines ungewöhnlichen Mannes, der sich trotz aller Widrigkeiten tapfer durchs Leben schlägt. Sollte es eines filmischen Beweises bedürfen, daß Weisheit nicht vom IQ abhängt, dann liegt er jetzt vor. Ein liebevolles und ergreifendes Meisterwerk in erfreulich guter MPEG-Qualität.

Forrest Gump, PAL, zwei Video-CDs, Dolby Surround, 137 Minuten, Vollbild, ab 12 Jahren, ca. 40 Mark



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 ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE,
BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET,
DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS
ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • MAN!AC • „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

WIPEOUT



Im Geheimdienst Ihrer Majestät: Ingo hat die geheimen Unterlagen der "wipEout"-Designer gesichtet und uns ein paar interessante Cheats zukommen lassen. Mittels hochkomplizierter Joypad-Kombos (alle Tasten gleichzeitig!) könnt Ihr neben dem versteckten "Firestar"-Kurs auch die "Rapier"-Class direkt anwählen. Diese superschnelle Liga erreicht Ihr sonst nur, wenn Ihr die "Venom"-Class geschafft habt.

KILLER INSTINCT



Wollt Ihr Eure niederen Instinkte befriedigen und die gerenderte Prügel-Clique von Nintendos "Killer Instinct" erbarmungslos aufmischen? Dann seid Ihr reif für den "Eydol"-Cheat. Blutrünstige Profikiller spielen mit nebenstehendem Trick den zweiköpfigen "Killer Instinct"-Obermütz und schlagen sich auf die Seite des korrupten Konzerns Ultratech.



Firestar: Auf "One Player"-Option
R1, L1, $\blacktriangle$, START, $\blacksquare$, $\bullet$, dann X



Rapier-Class: Auf "One Player"-Option
R2, L2, $\blacktriangle$, START, SELECT, dann X



Wählt in der Charakterausswahl Cinder
und wartet das Einleitungsbild ab.



Haltet das Steuerkreuz nach rechts und
drückt L, R, X, B, Y, A.

PANZER DRAGOON



NATUR Wenn Ihr Euch die beiden Abspanne des Drachen-Spektakels ansehen wollt, folgt Ihr der Kombination von Joe Shanel aus München: Den ersten Abspann wählt Ihr, indem Ihr im Hauptmenü                                                                                                                                         



SHINOBI X



Auch beim jüngsten Shinobi-Abenteuer weiß Joe Shanel Rat: Wer 99 Leben braucht, geht im Hauptmenü auf "Game Start" und gibt A, Z, B, Y, C, X und START ein. Den "Expert-Modus" erreicht Ihr, indem Ihr wieder auf "Game Start" A, B, C, B, A und START eingibt. Jetzt beginnt Ihr mit einem Leben, einer Energieanzeige und null Continues. Glatte 999 Shuriken bekommt, wer im Options-Menü "Shuriken" anwählt, L und R gedrückt hält und C, A, B betätigt.

Wollt Ihr Euch die FMV-Szenen reinziehen, drückt Ihr während der Intro-Sequenz die Tasten C, X, B, Y, A, Z und START. Geskippt werden die einzelnen Eastern-Szenen mit START.

SLAM'N JAM



Wenn Eure Spieler mit großen Köpfen oder kleinen Körpern (oder beidem) antreten sollen, drückt Ihr im Screen, der vor Beginn des Matches erscheint, die folgenden Knöpfe so schnell wie möglich:

Große Köpfe: L

Kleine Spieler: R

Beides zusammen: L und R

MYST



Wie Ihr Euch die FMV-Sequenz "Making of Myst" anschaut, hat uns Marco Zingelmann aus Fockbek verraten. Im Titelbild drückt Ihr:

A ♦ ♦ START



DAYTONA USA



Wenn Ihr Euer Fahrzeug im Vorspann ohne Räder sehen wollt, startet Ihr ein normales Spiel und drückt beim Boxenstopp A, B, C und START gleichzeitig, bevor die neuen Reifen aufgezogen sind.

A + B + C + START

ASTAL



Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt, gelangt Ihr in den "Secret Mode", der sich aber auch mittels eines Joypad-Codes von Matthias Wißnet aus München einschalten läßt: Drückt Ihr auf dem zweiten Joypad , L, R und START, startet Ihr mit 99 Leben und könnt Euch alle Musikstücke des Spiels einzeln anhören. Ist der "Secret Mode" aktiviert, könnt Ihr zusätzlich die Levelanwahl einschalten. Drückt dazu im Titelbild , L, R, A, Y, C, Z, B und X. Wollt Ihr Euch einfach nur unverwundbar machen, gebt Ihr im Pause-Modus  ein. Danach könnt Ihr durch alle Gegner hindurchgehen – soweit Ihr den Cheat in jedem Level wiederholt.

      L R START
    L R A Y C Z B X
 Y  A  B  C

WATERWORLD



Neben den Mega-Drive-Codes verraten wir Euch natürlich auch die Buchstabenkombinationen für die Super-Nintendo-Fassung des Abenteuerfilms.

Atoll 1	HQSV P
Atoll 2	HKFBM
Atoll 3	QJWLX
Atoll 4	YTWKN
Atoll 5	QKSV C
Atoll 6	QH HJS
Atoll 7	WWKJO

PUZZLE BOBBLE



 Zahlreiche Leser haben uns die komplette Paßcode-Hierarchie zum jüngsten Knobelspiel-Erfolg des "Bubble Bobble"-Erfinders geschickt. Hier eine kleine Auswahl.

7S9L#7	QR5T6\$	6#RN!5
#R\$7LQ	XKFGOX	TTPL7!
LQRQ#7	L775L7	KVGJOC
W3KWF2	G4JVJG3	N#6T6M
DOV42C	CFKGGX	\$OW\$?2
#DHZ42	GSM7##	923HWZ
4QT#NS	3M!R6?	HSST6\$
\$B42K4	QBG2T2	LG4CZF
V#SMT9	ZN7?ZP	SX0ZVG
O#SMT9	LHSTRP	3TGGJJ
!DR5#!	NKD4PP	9DL6RP
RH955#	P3L6RP	RH955#
W#32HW	Q4##Q!	J5KK2H
R2LWT\$	OPGWK4	TGP72#
T3PV#S	QJ53M?	N3QM57
QKMLM?	?5XWZ2	55WVZZ
2F!!!#	42LRTT	\$9D442

PUTTY SQUAD



 Marko Nowack aus Pulheim hat uns verraten, wie Ihr bei "Putty Squad" unendlich viele Leben kassiert und per SELECT in den nächsten Level huscht. Pausiert das Spiel an einer beliebigen Stelle und gebt die folgende Tastenkombination ein:

RALLY

WATERWORLD



Direkt vom Distributor Laguna haben wir die Paßcodes zur Umsetzung des teuersten Films aller Zeiten erhalten.

Atoll Serina	CXRKGTBHKG
Atoll Merylla	GFTKKTWTFG
Atoll Carona	CLLKXTRDDG
Atoll Terana	LGDKTTKMLG
Atoll Alina	GCXGRTBWHK
Atoll Hala	LBGGMTTPMK
Atoll Carala	ZLLGFTCZDK
Atoll Sala	LPDGHQTQGLK
Atoll Azura	RWTGZTBFCCK
Atoll Kora	MCHTWTBRXX

NEXT 1 TIME

MAN!AC NO. 1 ERSCHEINT AM 6.12.95

TEST & TIPS: VIRTUA FIGHTER 2

Kann Sega die starken Playstation-Prügler von der Matte boxen? Im Dezember nehmen wir nicht nur "Sega Rally", sondern auch die Prügelfortsetzung des Jahres unter die strenge MAN!AC-Lupe. Gleichzeitig verraten wir Euch die wichtigsten Spezialschläge und schmetterntesten Attacken.

DIE SPIELE DES JAHRES

Damit Ihr beim Aufstellen des Wunschzettels nicht ins Grübeln geratet: Unter allen erhältlichen 16- und 32-Bit-Produkten küren wir in diesem Jahresrückblick die absolut spannendsten Titel jeder Spielelegattung.



600 MBYTE FÜR DEN JAGUAR

Ab jetzt ist auch Ataris Jaguar eine CD-ROM-Konsole. Wir haben den Hardware-Zusatz getestet und stellen Euch im nächsten Monat die ersten CD-Spiele vor. Unter anderem im Test: Eclipse' Exklusiv-Produktion "Iron Soldier 2".

SOFTWARE-VORSCHAU 1996

Das neue Jahr steht vor der Tür, hektisch arbeiten die Entwickler an kommenden Highlights: Wir berichten über die 3D-Spiele von Neon, Konamis "Project Overkill" und andere 16-Bit- und Next-Generation-Titel.



BIG MOUTH

Modem-Manie bei allen Herstellern: Philips wird sein CDi-Modem 1996 ausliefern, Nintendo arbeitet mit Square an einem ähnlichen Gerät für das Ultra 64. Jetzt konkretisiert auch Sega seine Online-Pläne (siehe MAN!AC 11/95): 300.000 Spezial-Modems für den Saturn sollen zwischen der Markteinführung im Frühjahr 1996 und 1997 für umgerechnet 300 Mark (20.000 Yen) verkauft werden. Wann das Gerät in Deutschland erscheint, ist noch nicht bekannt --- Alle MAN!ACs, die bereits im WWW surfen, sollten ab dem 28.11. nach den Stichworten Maniac (ohne "I") und Ultra 64 Ausschau halten - wir berichten online von der Shoshinkai-Messe in Tokio.



EC TASY



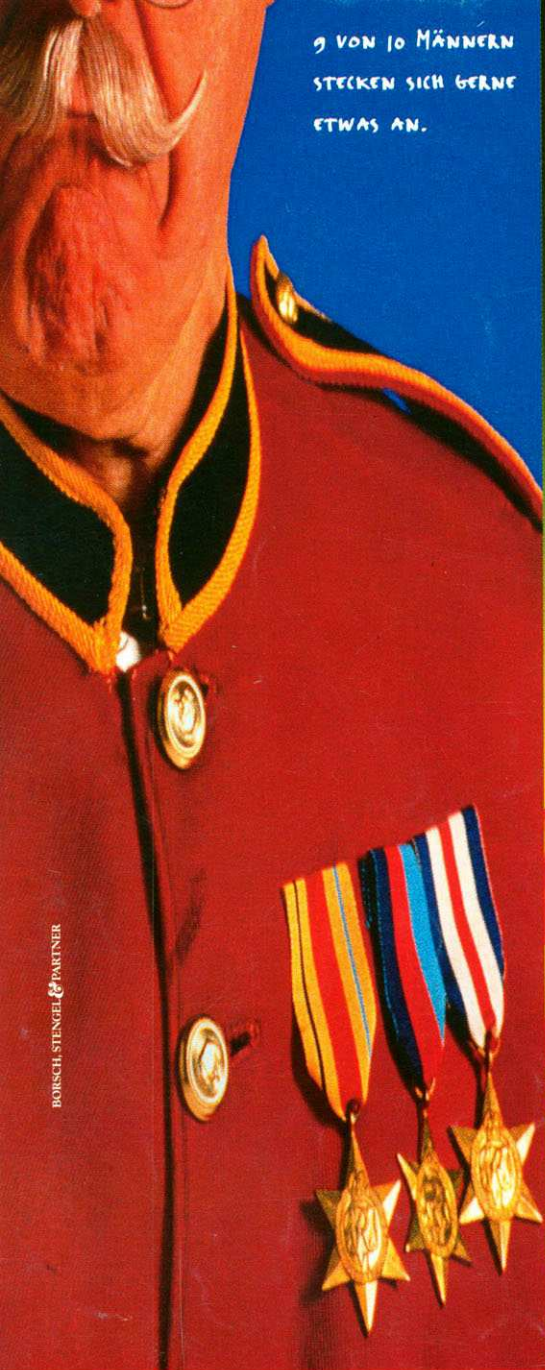
SEGA SATURN. PERFECT 3D-QUALITY AND PURE DIGITAL SOUND.

H I G H E N D - E N T E R T A I N M E N T B Y S E G A .

9 VON 10 MÄNNERN
STECKEN SICH GERNE
ETWAS AN.

THEME PARK. FÜR HOHES SPIEL-
FIEBER UND TOTALE ANSTECKUNG.

BOESCH, STENGEL & PARTNER



Theme Park. Vorsicht, ansteckend!



Wenn schon anstecken, dann mit Strategie. Theme Park:
Planen, bauen, kalkulieren, und in 23 Vergnügungsparks hört
alles auf Dein Kommando. Theme Park macht megamäßig
Spaß, hat aber Folgen: 45° Fieber und die totale Sucht! Zitat
Nintendo Fun Vision 7/95: „Wer kreativ ist, wird viele
Nächte vor dem Bildschirm verbringen.“ Und Total 7/95
meint: „Viele Optionen, detaillierte Graphik, gute Steuerung,
viel Spaß für ein so kleines Modul. Note 1-.“



Distributed by



Theme Park, characters, names and all related indicia are trademarks of Ocean Group, Inc. a registered trademark of Ocean Co., Ltd. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Professor Smith and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unbereinigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen ist strafbar. Die hier abgebildeten Figuren sind Eigentum der Konami Corporation.