

E3 1997: Spiele-Showdown in Atlanta

Article scanné dans le magazine Man!ac n°46 (Août 1997)

Sujet de l'article : Video Games Show (*)

Alle Hits 97/98 auf 24 explosiven Seiten.

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER, usage exclusivement destiné aux autres membres du site. Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite. Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs, les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif, aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.

MAN!AC

OLYMPISCHE SPIELE

SPIELE- SHOWDOWN IN ATLANTA

**Alle Hits 97/98 auf
24 explosiven Seiten**

Goodbye Los Angeles, welcome Atlanta: Die Veranstalter der jährlichen Electronic Entertainment Show (e3) ließen sich vom Glanz vergangener Olympia-Tage inspirieren und erklärten die Südstaaten-Metropole zum diesjährigen Mekka aller Spiele-Freaks. Vom 19. bis zum 21. Juni pflügten mehr Fachbesucher als je zuvor durch zwei riesige Hallen und gut 200 Konferenzräume, um die 300 Firmen präsentierten sich im Licht der Interactive-Entertainment-Branche. Von Nintendo bis Microsoft, von Sony bis Panasonic, von Vic Tokai bis Blue Byte kamen Anbieter aus der ganzen Welt, um mehrere hundert neue Spiele zu zeigen. Auch wenn in diesem Jahr Hardware-Überraschungen ausblieben (kein Wort über 3DO M2), entdeckten unsere Vielflieger Christian und Martin jede Menge faszinierende CDs und Module. Auf den folgenden Seiten offenbaren wir die Highlights der Messe, in der nächsten MAN!AC führen wir die e3-Reportage fort, bieten Work-in-Progress-Berichte der vielversprechendsten Spiele und wagen einen prophetischen Blick ins Jahr 1999. Also, dran bleiben! *mg/cb*



Hockey-Action mit "NHL Breakaway '98" (oben).



und ersten CPU-Schiffen, auch **Batman & Robin** war vor Ort (siehe Preview ab Seite 8).

Die exzellente Grafik des N64-**NFL Quarterback Club '98** (kommt auch für Playstation) ließ den Besucher an ein kleines Wunder glauben – zum erstmal nutzt ein Spiel die hohe Auflösung des Nintendo-Geräts und zaubert unglaublich



Fast fertig: Acclaims "Fantastic Four"-Geprügele.

detaillierte Grafiken auf den Bildschirm. Ebenfalls überragend wirkt **NHL Breakaway '98**, dessen Playstation-Version neue Maßstäbe setzt: Völlig flüssig jagen sich die Polygon-Cracks den Puck ab und lassen auf eine neue Referenz in Sachen Hockey hoffen. Für Anfang '98 ist mit **NBA Jam '98** die Fortsetzung des Action-Basketballs für Playstation und N64 geplant: Ihr habt die Wahl, ob Ihr im Simulations- oder Jam-Modus antretet und dunkt mit Polygon-Hünen zum Siegtreffer ein. "Back to the roots" heißt es bei **WWF '98**: Statt simplem Combo-Geschlägere werden sich hier auf Playstation und N64 realistische Wrestler mit komplexen Griffen und Würfen bearbeiten. Die Automatenversion von **Magic the Gathering**:

"Battlemage": Hier noch ein Bild der PC-Version.

Battlemage ist noch nicht fertig, da werkt Acclaim schon an einer Playstation- und Saturn-Fassung: In diesem Strategie/Action-Mix bekriegen sich Magic-Kreaturen mit herbeigezauberten Monstern und teleportieren sich bei Laser-Beschuß aus der Gefahrenzone der Kampfarena. Beim Probespiel am Automaten führte das einfache, aber fesselnde Konzept zu Suchterscheinungen – nur ein Plausch mit einem der Entwickler ließ uns kurzzeitig Luft holen. Mit **Riven**, leitet Acclaim die Nachfolge

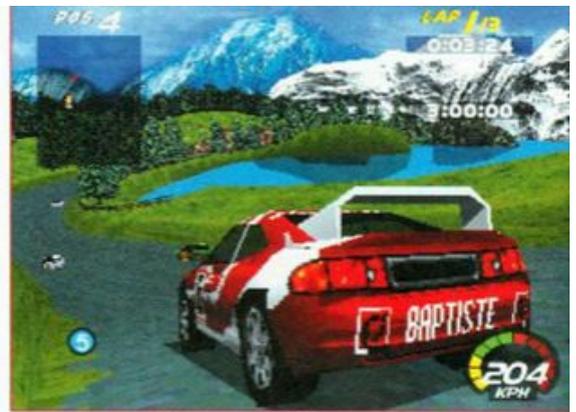


Bereits mit Waffen-Extras und Sound: "Extreme G".

der Adventure-Ikone "Myst" ein. Mit faszinierender Grafik und stilvoller Musik wendet sich auch der zweite Teil mehr an bedachte Rätsel-Naturen als an ungeduldige Sony-Abenteurer.

Acclaim

"It's a brand new Game" - Mit einer qualitativ hochwertigen Spielepalette und Dutzenden von Displays machte Acclaim auf sich aufmerksam. Der N64-Titel **Extreme G** war erneut ein großes Stück fortgeschritten, und man konnte bereits einige der Waffen-Extras anwenden: Laser-Barrieren und Projektil-Dauerfeuer würzen den schnellen Renn-Alltag der Future-Biker. **Forsaken** auf der Playstation glänzte mit extrem flottem Scrolling



Mit "Grand Tour Racing '98" wagt sich Activision in den Rennspielzirkus. Unser Messe-Eindruck war durchaus positiv.

Activision

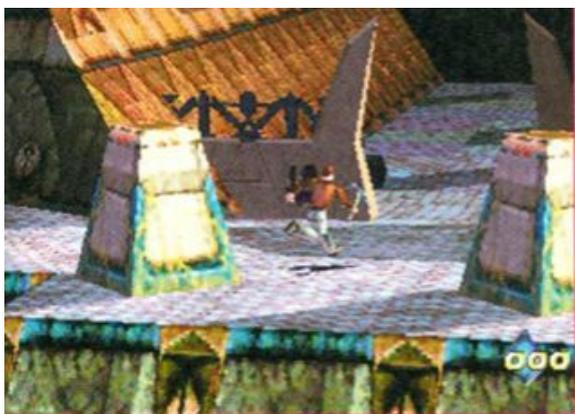
Nachdem der Videospiele-Pionier vor einigen Jahren reorganisiert wurde, fährt Activision wieder auf der Erfolgslinie. Im Portfolio der kalifornischen Company finden sich zwar zumeist PC-Titel, doch ein Playstation-Trio hält die Konsolen-Fahne hoch. Über **Pitfall 3D** haben wir in den letzten Ausgaben bereits berichtet, doch die Veröffentlichung wurde jetzt auf Anfang '98 geschoben. In Atlanta konnten wir Pitfall Harry zwar durch hübsch animierte 3D-Kulissen von Tempelruinen, Vulkanen und Canyons geleiten, doch Level-Design und Grafik-Engine reifen erst in den nächsten Monaten. Schon im Herbst soll dagegen das neue Autorennen **Grand Tour Racing '98** an den Start gehen. Entwickelt vom



Im Angesicht des Monsters ergreift Pitfall Harry die Flucht

MOST WANTED





Obwohl die meisten 3D-Kulissen von "Pitfall 3D" bereits existieren, erleben wir Harrys neueste Abenteuer erst 1998.

Newcomer Eutechnyx, lockt der Titel mit unglaublich vielen Optionen: Euch stehen 40 verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, die Ihr im Rally-, Offroad- oder Sport-Modus durch sechs lange Kurse lenkt. Ob in Ägypten, Moskau oder Hongkong – die Grafik sieht sowohl in der Einspieler-Variante als auch im Zwei-Spieler-Splitscreen sehr vielversprechend aus. Ob "Grand Tour Racing '98" (das übrigens den Link-Modus unterstützt) Konkurrenten wie "V-Rally" oder "Rage Racer" aus der Bahn wirft, prüfen wir demnächst in einem ausführlichen Preview.

American Softworks

Sport, Rennspiel & Action: Das Konsolen-Programm von ASC deckte ein breites Spektrum an Genres ab. Action pur bei **One** (Playstation): Mit schneller 3D-Engine und massiver Feuerkraft schießt Ihr Euch als Cyborg John Cain durch ein Inferno an Plasmaschüssen, Raketen und Explosionen. Mit einem "Rage-Meter", das von Eurer Leistung bestimmt wird, legt das Programm Eure Feuerkraft fest – konventionelle Power-



"One" überzeugt mit Action: Lichteffekte, Kamerabewegungen und Feuerkraft summieren sich zu einem Lasergewitter der Extraklasse.



Ups gibt's hier nicht. Bei **Colliderz** bewegt Ihr Euch auf beiden 32-Bitern als Pilot eines futuristischen Vehikels auf einer Hockey-ähnlichen Spielfläche. Der Nachfolger der von Gremlin entwickelten "Hardcore 4x4"-Rallye wird auf der Sony-Konsole von ASC programmiert: Im Vergleich zum Vorgänger gibt's bei



Bei "Colliderz" führt Ihr einen aggressiven Kampf um den Puck. Martialische Gondelschiffe mit futuristischen Waffen führen Euch zum Action-Sieg.

TNN Motor Sports **Hardcore 2** allerdings wenig Verbesserungen. Die Grafik-Engine ist dieselbe geblieben, lediglich ein technisch gelungener Split-Screen wurde in's Offroad-Geräse implementiert.



"TNN Outdoors Bass Tournament" läßt Euch in glasklaren FMV-Gewässern angeln.



Apocalypse

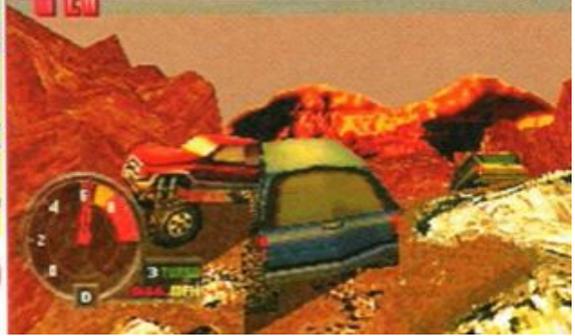
Das gab's noch nie: Megastar Bruce Willis kooperiert mit Activision, um "die Mutter aller Actionspiele" zu entwickeln. "Apocalypse" ist mit einem Budget von rund fünf Millionen Mark das aufwendigste Activision-Produkt und soll im Herbst auf den Markt kommen. An der Seite des komplett gerenderten Bruce Willis ballert Ihr Euch durch ein futuristisches Laser-Inferno, um die vier Reiter der Apokalypse von der endgültigen Vernichtung der Menschheit abzuhalten. Die 3D-Umgebung sieht erstaunlich gut aus und ist mit 30 Bildern pro Sekunde technisch auf der Höhe. Eigens für die Präsentation von "Apocalypse" kartierte Activision Bruce Willis ins örtliche Planet Hollywood, wo er sich dreißig Minuten humorvoll und schlagfertig der Reporter-Schar erwehrte. Videospiel-Freak Willis ("Ich hab' sogar ein 32X!") zeigte sich fachkundig, offenbarte (völlig überraschend) seine Liebe zu Action-Spielen und schaut den Programmierern regelmäßig über die Schulter. Bei der Pressekonferenz postierte sich die aufstrebende US-Musikerin Poe an seiner Seite, die etliche Lieder zum Spiel beisteuert und auch als gerenderte Spielfigur auftauchen wird. Momentan sieht es so aus, als würde sich der ganze Aufwand in einem guten bis sehr guten Playstation-Spiel niederschlagen – bei Erfolg können wir sogar einen Film zum Spiel erwarten.

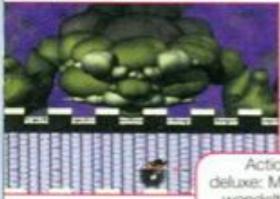


Verdammt gut: Mit talkkräftiger Unterstützung von Bruce Willis entsteht bei Activision das Action-Inferno "Apocalypse".



Über Stock und Stein: Ob der von ASC entwickelte Nachfolger von "Hardcore 4x4" bei uns erscheint, ist noch offen.





Action Adventure deluxe: Mit "Monkey Hero" wandelt BMG auf Links Pfaden.

BMG

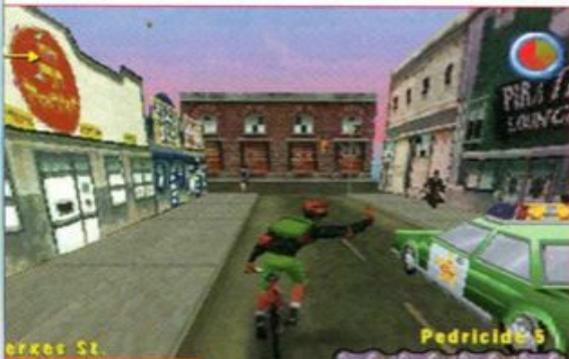
Neben den DMA-Spielen, die wir Euch ab Seite 10 im einzelnen vorstellen, hat BMG eine Handvoll andere Entwickler unter seinen Fittichen. Von New Level Software kommt beispielsweise eine Art 3D-Remake von „Paperboy“: **Courier Crisis** zeigt 250 schwierige City-Missionen eines Fahrradkuriers, der mit seinem Mountainbike Punks ausweicht, das hektische Chinatown durchstreift und sich mit 160 Gegenständen herumplagt. Noch sieht die 3D-Grafik auf Playstation und Saturn etwas fehlerhaft aus, doch bis zur Veröffentlichung im November haben die Programmierer alle Zeit, um ihre Routinen zu optimieren.

Exklusiv für die Playstation kommt **Monkey Hero**, laut Newcomer-Entwickler „Blam“ ein Action-Adventure im „Zelda“-Stil. In der Tat sieht die putzige 2D-Grafik (identische Perspektive wie beim 16-Bit-„Link“) aus, als wäre sie einem Nintendo-Spiel entsprungen. Was Euch in den 14 Dungeons, auf 2500 Bildschirmen und bei den 45 verschiedenen

Gegnern genau erwartet, steht noch nicht fest. Wir freuen uns jedenfalls auf den Abenteuer-Start im ersten Quartal 1998. Spätestens dann ist auch **The Tour** für die Playstation auf dem Markt, das erste Produkt der „Virtual Music“-Serie. Wer will, mißbraucht mit dem beige packten „Vpick“ seinen Tennisschläger und begleitet die virtuelle Band mit strammen Gitarren-Riffs – kein richtiges Spiel, sondern eher ein amüsanter Party-Gag.

Ernst wird's für angehende Playstation-Söldner bei **Spec Ops**: Als US-Ranger bewegt Ihr Euch in einer schnuffigen 3D-Umgebung und erfüllt taktisch angehauchte Action-Missionen. Im Dschungel, der Antarktis und vier weiteren Gebieten feuern, krabbeln, kraxeln, sprinten und fighten sich die Einzelkämpfer durch eine Woge von Spezialeffekten. Ende '97 beginnt die Hardcore-Mission der 32-Bit-Heroen.

Außerdem bastelt BMG an einer Fußballsimulation: Als Namensgeber favorisiert BMGs PR-Fachmann Hans-Joachim Amann Jungstar Lars Ricken von der Borussia...andere Vorschläge?



Fahrradkurier in der Rushhour: "Courier Crisis" offenbart das hektische Biker-Leben in einer amerikanischen Großstadt.



In einer detaillierten 3D-Umgebung erledigen die "Spec Ops"-Söldner ihre Spezialaufträge: Action/Taktik-Gemisch erster Güte.



Neue Sequenzen von "Resident Evil 2": Eine spielbare Demo wird mit dem "Director's Cut" von Teil 1 ausgeliefert.



"Marvel Super Heroes" für die 32-Bitter: Auch 1997 bleibt Capcom seinem Ruf als Prügelspiel-Experte treu.

Capcom

Enttäuschung beim Prügelpezialisten: Trotz pompöser Raccoon City-Polizeistation (komplett mit angefaulten Cops, skelettierten Hunden und wankenden Zombie-Mädlein) gab's kein spielbares **Resident Evil 2** (kommt erst 1998), sondern nur die Saturn- und Playstation-Versionen des "Director's Cut" vom ersten Teil. Die ungekürzte FMV-Einleitung und einige neue Kameraperspektiven sind jedoch der einzige Unterschied zum Vorgänger: Virgin will den Titel mit beigelegter "Resident Evil 2"-Demo zum Sonderpreis im Herbst veröffentlichen. Mit **Breath of Fire 3** setzt Capcom die erfolgreiche Rollenspielreihe auf der Playstation fort. Ihr sucht in isometrischer Perspektive den Schrein des Drachens, gesteuert wird mit einem neuen Icon-System. Neben **Mega Man X4** (Herbst 1997) konnte man auch die erste 3D-Variante des blauen Knilchs bewundern: Noch schreiet

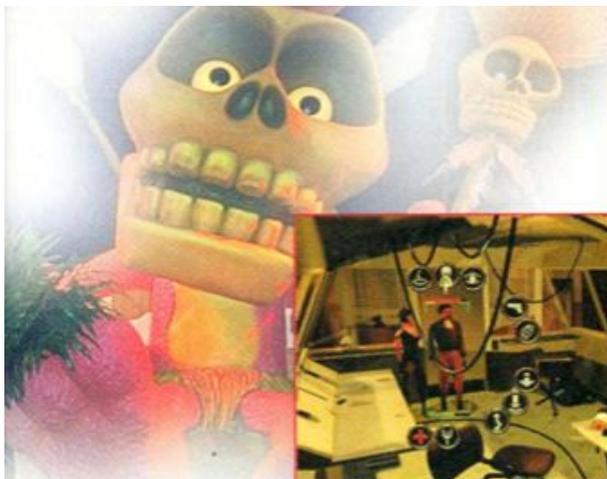


"Mega Man Neo": 3D-Exkurs exklusiv für die Playstation

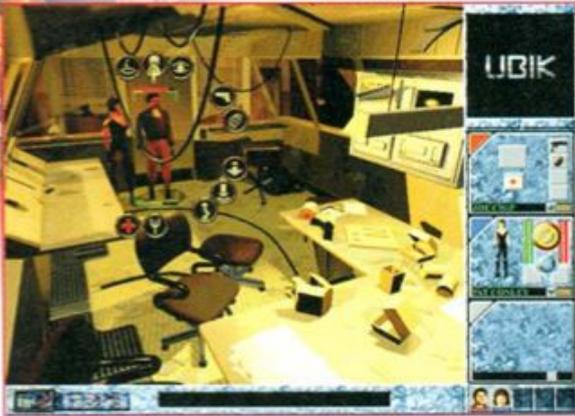
etwas unbeholfen durchs 3D-Neuland, doch bis zur Premiere im Winter soll sich grafisch noch einiges ändern. Mit dem Arcade-Doppelpack **Dungeons & Dragons Collection** dürfen sich alle 32-Bit-Actionfans auf gelungene Umsetzungen der scrollenden Beat'em-Up-Automaten "Shadow over Mystaria" und "Tower of Doom" freuen. Doch auch bei der **Super Street Fighter 2 Collection** gibt's Prügel satt: Zwar fehlen im Vergleich zu den Automaten ein paar Animationen, doch die drei Spiele "Super Street Fighter 2", "Super Street Fighter 2 Turbo" und "Street Fighter II Alpha Gold" versprechen Fans trotzdem lange Duellnächte. Die Playstation-Version des Polygon-Debüts **Street Fighter EX Plus** ist bereits fertiggestellt, wird jedoch erst Ende des Jahres veröffentlicht. Die 3D-Variante ist mit dem Automaten identisch und überzeugt mit flüssigen Kampfmanövern und bewährten



Mega Man Neo etwas unbeholfen durchs 3D-Neuland, doch bis zur Premiere im Winter soll sich grafisch noch einiges ändern. Mit dem Arcade-Doppelpack **Dungeons & Dragons Collection** dürfen sich alle 32-Bit-Actionfans auf gelungene Umsetzungen der scrollenden Beat'em-Up-Automaten "Shadow over Mystaria" und "Tower of Doom" freuen. Doch auch bei der **Super Street Fighter 2 Collection** gibt's Prügel satt: Zwar fehlen im Vergleich zu den Automaten ein paar Animationen, doch die drei Spiele "Super Street Fighter 2", "Super Street Fighter 2 Turbo" und "Street Fighter II Alpha Gold" versprechen Fans trotzdem lange Duellnächte. Die Playstation-Version des Polygon-Debüts **Street Fighter EX Plus** ist bereits fertiggestellt, wird jedoch erst Ende des Jahres veröffentlicht. Die 3D-Variante ist mit dem Automaten identisch und überzeugt mit flüssigen Kampfmanövern und bewährten



Combos. Außerdem stellte man mit **Marvel Super Heroes, X-Men vs. Street Fighter** und **Darkstalkers 3** (jeweils für beide 32-Bitter) die neuesten Grafikvarianten der betagten 2D-Prügel-Engine aus "Street Fighter 2" vor.



Bei "Ubik" (im Bild die PC-Version) müßt Ihr als Cyber-Soldat strategische Gefechte auf einem isometrischen Schlachtfeld führen.



Codemasters

Neben den bekannten Micromachines V3 und dem Playstation-Sportspiel **Jonah Lomu Rugby** wurde nur ein neuer Konsolentitel gezeigt: Bei **TOCA Touring Car Championship** rast Ihr mit den offiziellen Touring-Kutschen von BMW und Mercedes um die Kurse von Brands Hatch und Silverstone, während Ihr bis zu 15 drängelnde Konkurrenten abwehrt. Bis zum Ende des Jahres soll das Inhouse-Projekt fertiggestellt sein.



Cryo

Der französische Entwickler hatte nur einen kleinen Raum im pompösen "Georgia Dome" reserviert, in dem eine frühe Version des Playstation-Actionknallers **Pax Corpus** präsentiert wurde: Eure spärlich bekleidete, dafür allerdings umso mächtiger bewaffnete Heldin erforscht ballernnd die detailreichen, flüssig scrollenden Polygonlabore des Dr. Ellyis und heizt alarmierten Wachsoldaten und Mutanten mit sieben wirkungsvollen Kanonen ein.

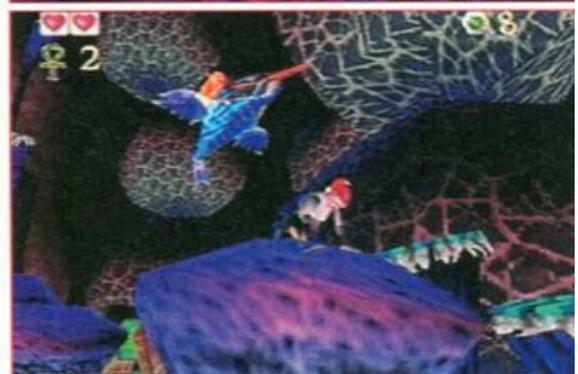
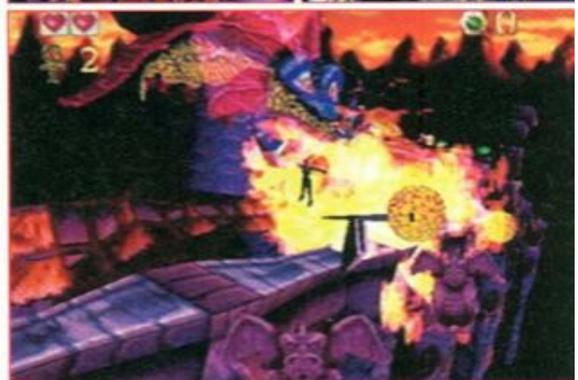


"Dreams" von Cryo (hier noch PC-Bilder) versetzt Euch in eine surrealistisch anmutende Polygonwelt.

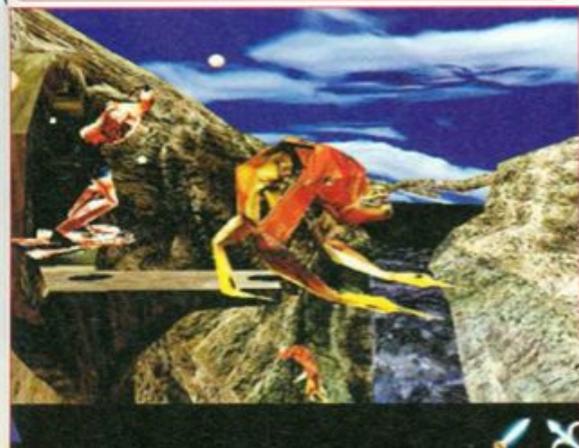
Zwei kommende Sony-Titel gab's nur in einer PC-Version zu spielen: Beim 3D-Abenteuer **Dreams to Reality** schwebt, lauft und kämpft Euer Irokesen-Ego durch eine illusionäre Alternativwelt. Seltsam anmutende Felskonstruktionen und verrückte Phantasiewesen sorgen für ein ungewohntes Spielgefühl. **Ubik** ist die Umsetzung eines Sci-Fi-Romans von "Blade Runner"-Vater Philip K. Dick: Hier kämpft Ihr auf einer isometrischen Karte mit 30 verschiedenen Waffen gegen KI-gewappnete Brigaden und verteilt Eure Truppen strategisch, um der Übermacht zu trotzen.

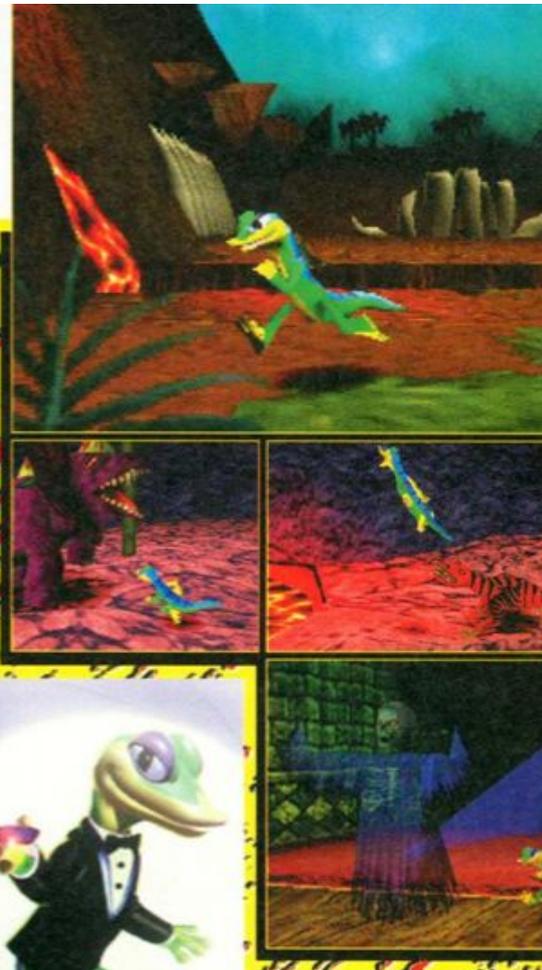
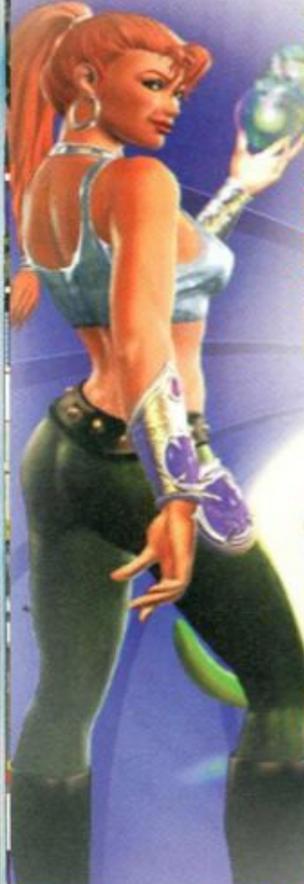
Crystal Dynamics

Mit ihrem zauberhaften Jump'n'Run **Pandemonium** hat Crystal Dynamics schon einen „It's a MAN!AC" eingeweicht – der Playstation-Nachfolger hat gute Aussichten, ebenfalls ein Prädiikat zu erringen. Die sowieso schon beeindruckende Grafik-Engine des Erstlings wurde dezent überarbeitet, bei den Levels hat man dafür eine gehörige Schippe draufgelegt. Die Schauplätze sind diesmal noch surrealistischer und sehen atemberaubend aus. Auch spielerisch wurde aufgestockt: Mehr Rätsel, weitere Extras und deutlich unterschiedliche Talente der beiden Protagonisten versprechen noch abwechslungsreicheres Spielvergnügen. Sexy Nikki sowie Hofnarr Fargus mit seinem Puppen-Sidekick Sid fühlen sich auf der Playstation pudelwohl, werden jedoch erstmal nicht für den Saturn umgesetzt. Auch ein N64-Engagement von Crystal Dynamics ist nicht in Sicht.



Grafik-Zauber zum Verlieben: Mit traumhaften 3D-Kulissen und liebevollen Animationen begeistert "Pandemonium 2".





MOST WANTED

Gex 2: Enter the Gecko

Eine der Messe-Überraschungen war das Playstation-Update von „Gex“: Mit dem 300-Erstling hat das technisch und grafisch unglaublich coole „Gex 2: Enter the Gecko“ allerdings wenig zu tun. Die freche Echse durchstreift eine hochauflösende 3D-Landschaft, die optisch fast schon N64-Qualität aufweist. Die einzelnen Welten orientieren sich an bestimmten Themen und sind gespickt mit Anspielungen auf Hollywood, Fernseh-Kult und Medien-Overkill. Leider kommt auf den nebenstehenden Bildern die prachtvolle Animation des Helden sowie der Umgebung nicht ganz rüber. Seid versichert, daß „Gex 2“ in natura wesentlich beeindruckender aussieht und grafisch keine Playstation-Konkurrenz fürchten muß. Wenn sich Crystal Dynamics ranhält, schwingt sich Gex rechtzeitig zu Weihnachten in die Charts.

Dreamworks

Die 1995 gegründete Firma, ein Joint-Venture zwischen Microsoft und Dreamworks, verließ sich ganz auf die Anziehungskraft der Spielberg-Dinos aus **The Lost World**. Neben einigen PC-Titeln entwickelte man für die 32-Bitter das Spiel zum Sommer-Blockbuster, der in den USA bereits mit großem Erfolg gestartet ist. Als einer von

drei Dinos oder als Wissenschaftler hetzt Ihr im Chaos der „Lost World“ inmitten von frapierend realistischen Sauriern durch 24 verschiedene Grafik-Szenarien, immer auf der Hut vor schnappenden Raptoren und elektrisch geladenen Absperrzäunen. Beim Anspielen glaubt man zunächst kaum, vor einem 32-Bitter zu stehen: Aufwendig gestaltete Landschaften



„Lost World“: Welches Urvieh hätten's denn gem?

gaukeln einem Film-Niveau vor, einige der Urtiere scheinen der Playstation-Demo-CD entlaufen zu sein. „The Lost World“ soll noch im Spätsommer über Sega bzw. Electronic Arts erscheinen.



Dino-Action: Als Mensch nutzt Ihr natürlich technologische Vorteile!



MOST WANTED

Hercules

Kaum in den Kinos, schon im Spiel: Wenn Disney's „Hercules“-Streifen im Herbst in Deutschland anlauft, stolziert der muskelbe- packte Hüne auch durch Playstation-Levels. Entwickelt von Eurocom, ähneln die filigranen Bewegungsabläufe des Jump'n'Runs dem „Aladdin“-Meisterwerk auf Segas Mega Drive. „Hercules“

bietet zehn Levels intelligent arrangierte Hüftspielkost im 2D-Ambiente mit geschickten 3D-Spielereien und anderen technischen Tricks. Eine in jeder Beziehung erfrischende Abwechslung zu den 3D-Orgien, ganz im Stil edler disneyscher Animations-Kunst. Den Vertrieb für Deutschland hat sich übrigens Sony gesichert.





Hauen und Stechen in "Deathtrap Dungeon"

Eidos

Mit **Ninja** geht Ihr auf eine fernöstliche 3D-Expedition: Ihr schlagt Euch als Kurosawa durch 14 Levels in drei Welten, erlernt neue Spezialmanöver und staunt, wenn Eure intelligenten Feinde sich gegen Euch verbünden! **Fighting Force** ist der optisch ansprechende Versuch, scrollende Prügeleien im "Streets of Rage"-Stil in eine 3D-Umgebung zu verlegen: Allein oder zu zweit nehmt Ihr den Faust-

Weniger ist mehr: Eine tod-schicke Abenteurer-Braut aus "DD".

kampf gegen gruppenweise

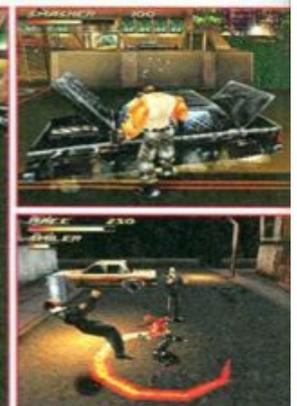
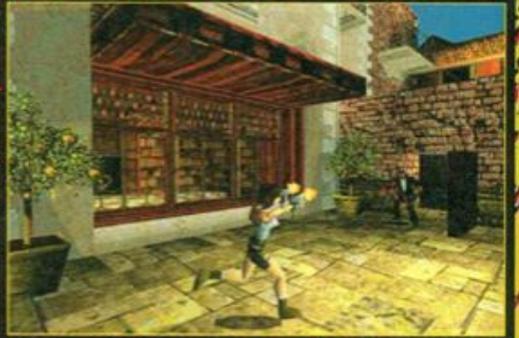
anrückende Schlägervisagen auf. Mit Messern, Axten und Gewehren behaltet Ihr auch bei bulligen Wrestlern die Oberhand, in über 30 Abschnitten marschiet Ihr kreuz und quer durch das Gangster-Großstadttrevier. Die Combos gehen flüssig von der Hand, beim Anspielen kommt schnell brachiale Prügel-Laune auf. Mit **Deathtrap Dungeon**, das auf den literarischen "Fighting Fantasy"-Abenteuern von Ian Livingstone beruht, unternehmt Ihr einen unheimlichen

MOST WANTED

Tomb Raider 2

Eine drei Meter hohe Lara Croft lächelt mit gezückten Pistolen der Besucher-schar entgegen: Bis zum November wird die sexy Archäologin in "Tomb Raider 2" (wie alle Eidos-Konsolenspiele nur für die Playstation) erneut auf Abenteuer-Urlaub gehen. Technisch gibt es keine Quantensprünge zu vermeiden, was auf der Playstation auch zuviel verlangt wäre: Die Szenerie, die jetzt zum Großteil im Freien angesiedelt wurde, wirkt jedoch noch etwas detaillierter. Mehr einprägsame Objekte wie Markisen, Zäune und Tore sorgen für Abwechslung. Viele der Levels erinnern an die Schulungsräume des ersten Teils, wo Ihr im Inneren der Villa Croft erste Turnübungen absolvieren konntet. In Einsatzorten wie den Gassen von Venedig muß Lara jetzt noch öfter gegen menschliche Schurken bestehen, in Unterwasserabenteuern schießt Ihr am besten mit einer Harpune auf beiß-freudige Wasserbewohner.

Da sich Eidos/Core kürzlich mit Nintendo verständigt hat, erwarten wir 1998 eine spezielle "Tomb Raider"-Fassung für das N64. Weitere Infos zu diesem Titel gab's leider nicht.



"Fighting Force" mulet an wie eine Lizenz zu einem Arnie-Film: Action pur mit Faust, Messer und Maschinenpistole.

Ausflug in monsterverseuchte Dungeons: "Lara"-ähnlich lenkt Ihr Euren Abenteurer durch Polygon-Gemäuer, führt Euer Schwert gegen dreiköpfige Drachen und nutzt Zaubersprüche, um zu überleben. Vom 3D-Ballerspiel **Lunatik** und dem Snowboard-Epos **Chill** gab's noch nichts zu sehen.

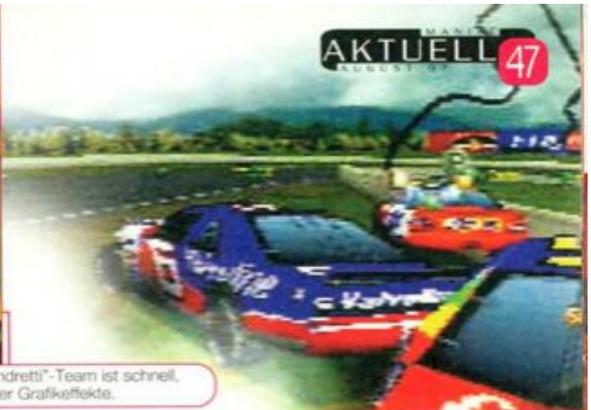


He will rock you: Einer der schlechtgelaunten "Fighting Force"-Schläger als Hi-Res-Optik.





"NASCAR '98" vom "Andretti"-Team ist schnell, flüssig und voller Grafikeffekte.



"NBA Live '98" erscheint im Herbst für die Playstation (rechts PC).



"Triple Play '98" für die Playstation ist eines der besten Baseballspiele in der 32-Bit-Arena.

24 Fahrzeugen. Technisch ist das neue US-Motorsport-Spektakel schon jetzt dem "Andretti"-Clan überlegen, am Fahrverhalten der Flitzer wird noch intensiv gebastelt. Im Gegensatz zum Vorgänger sind die neuen Modelle bunter und größer ausgefallen, in den Steilkurven des "Atlanta Motor Speedway" und des "Darlington International Raceway" liefern sie sich heiße Duelle und überschlagen sich in spektakulären Echtzeit-Crashes. Weitere Sony-Neuheiten von EA Sports sind das Baseball-Highlight **Triple Play '98**, die Golfsimulation **PGA Tour Pro** und **Madden '98**- bzw. **NHL '98**-Updates. Für Playstation und N64 erscheint **FIFA: Road to World Cup '98**, bei dem erstmals die neu erworbene Lizenz für die Fußball-WM in Frankreich genutzt wird. Vor allem für das N64 verspricht EA eine hochklassige Version, die die "FIFA 64"-Scharfe ausweiten soll. Im Rennspiel-Genre hat EA noch ein weiteres Ass im Ärmel: Accolade's **Test Drive 4** besticht mit einer überragend flüssigen Grafik-Engine und

Electronic Arts

Die Dinos sind los – allerdings nur auf der Playstation. In den USA und in Europa übernimmt EA den Vertrieb von Dreamworks' **Jurassic Park: The Lost World**, während die Saturn-Version von Sega selbst erscheint. Mit **NASCAR '98** präsentiert EA Sports den Nachfolger zu "Andretti Racing": Dank Original-Lizenz rast Ihr auf 17 Strecken und wählt aus

MOST WANTED

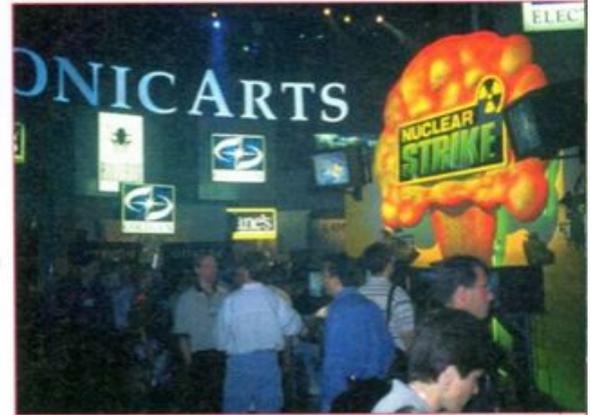


Nuclear Strike

Star am EA-Stand war das "Soviet Strike"-Update "Nuclear Strike", der erneut mit fotorealistisch anmutender Grafik glänzt. Durch Optimierung der Laderoutinen soll dieses Mal das vielfach kritisierte Ruckeln allerdings deutlich geringer ausfallen: Die Bildrate liegt mindestens um 25 Prozent über der des ersten 32-Bit-"Strikes". Durch viele Detailverbesserungen kommt jetzt noch mehr Spaß auf: So sorgt ein Radar links unten für Klarheit, wo-



her sich anrückende Verbände nähern, und eine großzügigere Kollisionsabfrage soll den größten Frust mildern. Der größte Unterschied zum Rußland-Einsatz besteht darin, daß Ihr Euch jetzt auch per Jet, Panzer sowie sieben weiteren Fahr- und Flugzeugen durch's feindliche Terrain kämpft – die Entwickler besinnen sich hier wohl auf "Urban Strike" für das Mega Drive, wo das Umsteigen ebenfalls schon möglich war. Eingehende Testpartien bestätigten die bessere technische Gestaltung: Rasselt Ihr mit dem Panzer durch's Frontgebiet, könnt Ihr kaum noch ein Ruckeln bemerken, und auch beim Heli-Rundflug dürft Ihr Euch auf dezent verbesserte Scroll-Eigenschaften freuen. Schlägt neben Euch eine Rakete ein, hinterläßt diese einen realistischen Krater: Freut Euch auf einen weniger schweren, gut durchdachten "Soviet Strike"-Nachfolger.



EA auf der E3: "Nuclear Strike" dominierte.



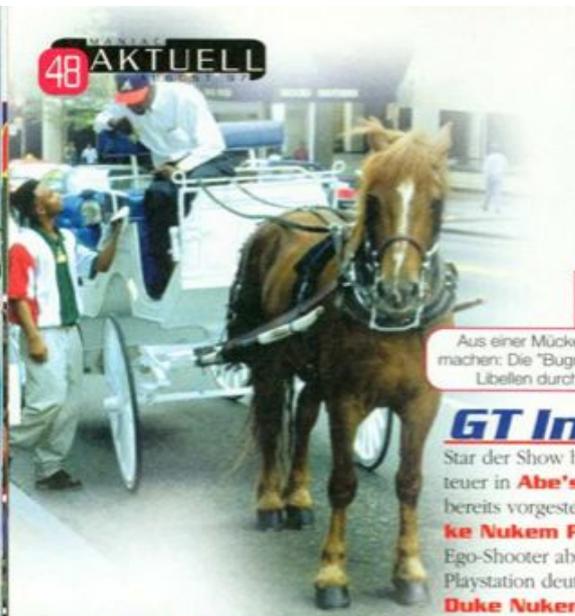
"NHL '98": Keine entscheidenden Neuerungen.

Fox Interactive

Neben dem putzigen Krokodil **Croc** (siehe MANIAC 7/97), das sich mittlerweile zu einem technisch und inhaltlich vielversprechenden Protagonisten entwickelt hat, reaktiviert Fox Interactive den Zweikampf **Alien vs Predator**. Spätestens 1998 läßt Euch „AvP“ die Wahl, als Alien, Predator oder tapferer Marine in die 3D-Schlacht zu ziehen. Je nachdem, welchen Charakter Ihr wählt, unterscheiden sich die nicht linearen Missionen. Ihr sammelt Waffen, löst Puzzles und balbert Euch die Finger wund. Wie gut „AvP“ in Szene gesetzt wird, läßt sich beim jetzigen Entwicklungsstand leider noch nicht sagen. Beide Fox-Titel kommen übrigens für Playstation und Saturn.



Messe-Gag: Der Joy-Glove-Handschuh (PS) von Reality Quest.



Aus einer Mücke ein Flugzeug machen: Die "Bugriders" düsen auf Libellen durch die Wiese!



Momentan auf PC (Bild), 1998 für die Playstation: "Star Wars Monopoly".

GT Interactive

Star der Show bei GTI war Abe – seine Abenteuer in **Abe's Odyssee** haben wir Euch bereits vorgestellt. Mit **Hexen 64** und **Duke Nukem PS** deckte man den Bereich Ego-Shooter ab – leider ruckelt Duke auf der Playstation deutlich stärker als auf dem Saturn. **Duke Nukem 64** läuft zwar flüssiger als



auf den 32-Bitern, doch noch stört ein kurzer Sicht-horizont die Atmosphäre der auf dem PC indizierten Alienschlacht. Mit coolen Sprüchen und jeder Menge Granaten erforscht Ihr eine von Aliens überlaufene Metropole. Die Nintendo-Version soll übrigens im Gegensatz zu allen anderen Versionen etwas entschärft werden. Dafür treten vier Spieler gleichzeitig zum Deathmatch an...

Bugriders ist ein Hochgeschwindigkeitsflug mit Insekten, die von edlen Ritter-Reitern zu immer neuen

"Duke 64" bietet einen Vierspieler-Modus (links).

Höchstleistungen getrieben werden. Grafisch wirkt die Fliege- rei noch etwas grob, doch mit einigem Entwicklungsaufwand könnte die pfiffige Idee noch zu einem guten Spiel führen. **Critical Depth** (Playstation) von US-Entwickler Singletac spielt sich wie die Unterwasser-Version von "Warhawk": Mit einem experimentellen U-Boot ballert Ihr Euch durch den ruckligen Ozean und attackiert Fisch-Mutanten.



Hasbro

Wer Hasbro sagt, meint **Monopoly, Flotten-mänöver** und **Risiko**: Diese drei Brettspiel-Klassiker kommen, nach erfolgreicher Vermarktung auf dem PC, nun für die Playstation. Schmu-cke 3D-Optiken unterstützen die

Das 3D-Shoot'em-Up "Beast Wars" basiert auf der gleichnamigen TV-Cartoon-Serie



Das Remake von "Frogger" hüpf in die dritte Dimension: Nicht nur Fans des Klassikers freuen sich auf das Jump'n'Run.

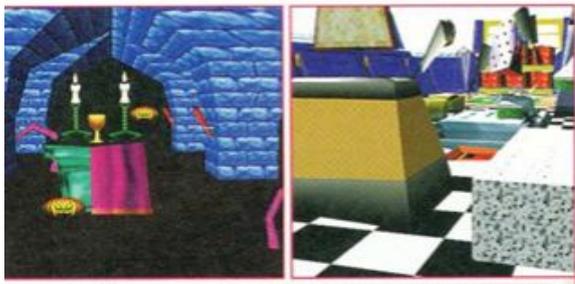
bewährte Spielmechanik, Computergegner ersetzen auf Wunsch fehlende Mitspieler. Mehr über dieses Trio in einer der nächsten Ausgaben.



Heute auf PC, morgen für Playstation: "H.E.D.Z."

Weiterhin hat sich Hasbro die Lizenz des Konami-Oldies **Frogger** gesichert und bastelt daraus ein grafisch ansehnliches Polygon-Hüpfspiel mit den originalen Elementen. In zehn riesigen Welten müssen sich die Frösche zum heimischen Wohnzimmer voranspringen; Autos, Schlangen und Stromschnellen sind nur einige der Hindernisse, die ein vorzeitiges Ableben begünstigen. Wer den Niedlichkeits-Appel von „Frogger“ dagegen nicht schätzt, wird unter Umständen mit **Beast Wars** glücklich. Das 3D-Spiel zur Cartoon-TV-Serie stellt in 32 Missionen die Action in den Vordergrund und liefert ein erbittertes Duell mit Hightech-Kampfmaschinen und Monster-Mutationen.

Zwei weitere Titel von Hasbro sind zunächst für den PC in Arbeit, werden aber wohl 1998 auch für die Playstation konvertiert. Zum einen erwarten wir das als Brettspiel supererfolgreiche **Star Wars Monopoly**, zum anderen eine ungewöhnliche Genre-Mischung mit dem Titel **H.E.D.Z.** Laut Pressemitteilung werden bei letzterem Action-, Sport- und Strategiespiel-Elemente gemixt – heraus kommt ein Arena-Spektakel mit 225 verschiedenen H.E.D.Z.-Charakteren, die sich gegenseitig jagen und die Köpfe von Feinden in einer Slamdunk-Aktion versenken.



Hi-Res-Rendering zu "Earthworm Jim 3D": Lest den Preview in dieser MANIAC.



Interplay

Volles Programm bei Interplay: Mit **Clayfighter Extreme** für N64 und Playstation kehren die Knetmännchen in die Arena zurück. Ob sie spielerisch etwas dazu-gelernt haben, bleibt aber bis zur Veröffentlichung im Juli noch offen. **Crime Killer** wurde in einer sehr frühen Version auf der Playstation gezeigt und sieht vielversprechend aus: Bis Anfang '98 wollen die Designer aus der rasanten 50-Hz-Engine ein ballerlastiges Rennspiel basteln, bei dem Ihr völlige Fahr-Freiheit genießt. Mit Lichteffekten, intelligenter Kamera und mächtigen Power-Waffen stellt Ihr kriminelle Elemente, die Ihr kurz zuvor per "Crime-Cam" gefilmt habt. Keine spielbare Version gab's von **Powerboat Racing**, das "Rapid Racer" ähnelt, und **Earthworm Jim 3D** (siehe Bericht in dieser MANIAC), bei dem Ihr den verrückten Regenwurm durch die dritte Dimension hüpfen laßt. Das High-light am Stand war klar **Wild Nines**, das kurz vor der Fer-

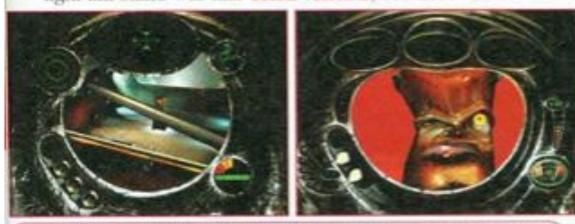
tigstellung zu stehen scheint und sich prächtig entwickelt hat. Als Superheld Wex schießt, knobelt und fliegt Ihr durch herrlich farben-prächtige Welten. Euren Handschuh-Laser benutzt Ihr nämlich auch zum Festhalten und Verschieben von herumstehenden Kisten. Kaum ein anderes Spiel auf der Messe lud so zum Drauflosspielen ein wie diese fantasievolle Action/Knobel-Mischung von Shiny. **VR Baseball** für Saturn und Playstation bietet einen Arcade- sowie einen Simulationsmodus und soll wie "Wild Nines" im Spätsommer erscheinen.

Konami

Mit einer gut sortierten Palette von Playstation- und N64-Neuheiten festigt Konami seinen Ruf als beständiger Qualitäts-Lieferant. So wird das NBA-Spektakel **In the Zone** mit der 98er-Edition auf beiden Konsolen fortgesetzt - Signature Moves sowie weitere Offensiv- und Defensiv-Taktiken postieren das Spiel nun einen Tick näher an die Simulations-Ecke. Ebenfalls für Playstation und N64 erscheinen „Castlevania“-Episoden: Den Test der Import-Fassung für die Sony-Konsole lest Ihr in MANIAC 6/97 (deutscher Titel: **Castlevania: Symphony of the Night**), vom **N64-Dracula 3D** sahen wir nur die bekannten Animationsstudien. Eine Veröffentlichung ist nicht vor dem Jahreswechsel geplant; wahrscheinlich zeigt Konami den Titel erstmals auf der herbstlichen Shoshinkai-Messe. Dafür überraschte Konami mit einem weiteren N64-Spiel, das als Japan-Version fast schon fertig ist und einen prima Eindruck hinterließ. **Hybrid Heaven** ist ein actionlastiges 3D-Abenteuer in einer prächtigen 360-Grad-Kulisse:



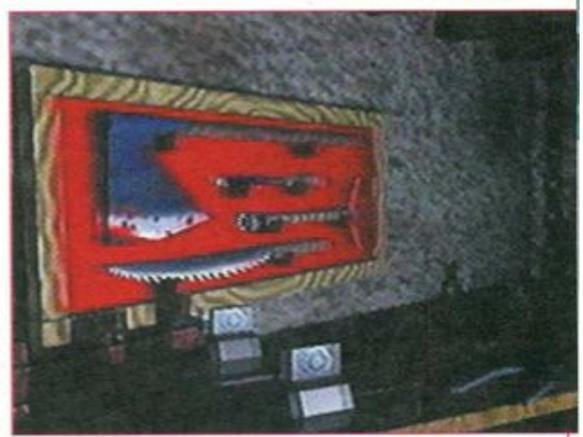
"Clayfighter Extreme" wird nun auch für die Playstation erscheinen (ganz oben die N64-Version).



Distanzschüsse kein Problem: Mit Eurem "MDK"-Super-Fernrohr könnt Ihr das Weiße im Auge des Gegners sehen.



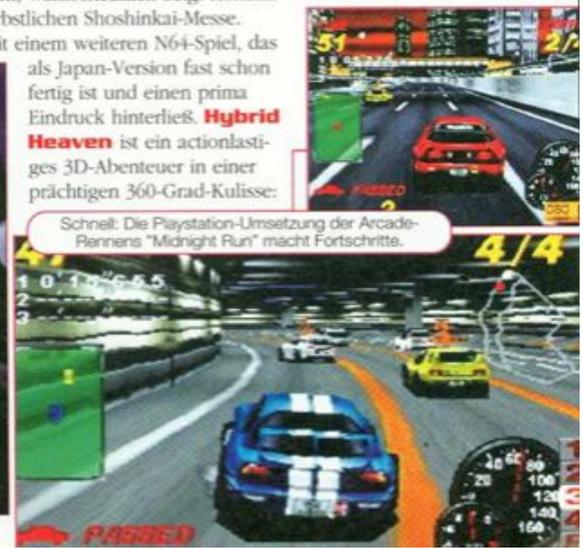
"MDK" kommt für die Playstation: In einer der nächsten Ausgaben stellen wir Euch den Shiny-Titel ausführlich vor.



Die neueste Impression aus "Dracula 3D" für das Nintendo 64



Ob eisig (ganz oben und rechts) oder feurig (oben): Wex scheut keine Gefahren und entwickelt sich zum Playstation-Hammer.



Schnell: Die Playstation-Umsetzung der Arcade-Rennens "Midnight Run" macht Fortschritte.



Erste Studien von "Winter Olympics 1998"...

Über die Story kann man nur mutmaßen, wir bemühen uns jedoch um einen ausführlichen Preview in der nächsten MANIAC. Desgleichen versuchen wir mit der Arcade-Umsetzung **Midnight Run**

...zeigen detaillierte Polygon-Sportler in winterlichem Ambiente.

für die Playstation: Das 3D-Autorennen zeigt uns die nächtlichen Highways von Japan, hat vier Autos in der virtuellen Garage und einen Extra-Button für den Megahypersuperschnell-Modus. Noch kann man technisch kein Urteil fällen, wir spekulieren aber mit einer deutlich besseren Adaption als bei „Road Rage“.



Anspielen verboten: Leider liefern am Konami-Stand von den neuen N64-Titeln nur Videos.



Humor und Hautrauf bei "Herc's Adventures" für die 32-Bitter.

LucasArts

Mit dem griechischen Mythos von gestrenger Götterschar und furchterregenden Antik-Eskapaden räumt das 2D-Action-Adventure **Herc's Adventures** für Playstation und Saturn gründlich auf: Als einer von drei Abenteurern erlebt Ihr ein mit aberwitzigen Zyklopen und überdrehten Minotauern gespicktes Altertum. Habt Ihr genug von Schwertkampf und Faustgefecht, halt



Ekliges Riesengewürm mit Riesen hunger: Die griechische Mythologie auf amerikanisch.

MOST WANTED

Metal Gear Solid

Auf die deutsche Fassung müssen wir zwar noch bis 1998 warten, doch angesichts solch spektakulärer 3D-Optiken gedulden wir uns gerne: „Metal Gear Solid“ ist die Fortsetzung zweier kultiger Action-Adventures für MSX und NES, – Schauplatz ist das 21. Jahrhundert. Als Spezialagent Solid Snake verhindert Ihr den Diebstahl von Nuklearwaffen, die in einem riesigen Gebäude lagern. Zwar kommt die Action nicht zu kurz, doch insbesondere die taktische Note mit unzähligen Waffen und Tutzenden von interessanten Extras stimmt uns frohgemut. „Metal Gear Solid“ sieht bereits jetzt umwerfend aus, macht technisch einen erstklassigen Eindruck (absolut flüssiges 3D-Ambiente) und vermittelt eine unglaublich faszinierende Einzelkämpfer-Atmosphäre – exklusiv auf der Playstation.



Ungewohntes Umfeld für Han und Leia: Als "Star Fighter 2" zu neuem Ruhm?



Ihr einfach die Laserwumme aus dem Lederbeutel und bahnt Euch so den Weg zum nächsten Götter-Rästel.

Ungewohnte Abenteuer erleben auch die "Star Wars"-Helden: Beim Duell-Prügler **Masters of Teräs Kasi** schwingt Ihr gegen Boba Fett und Lord Vader im typischen Prügel-Stil den Lichtsäbel. In neun Arenen vermöbeln sich die Polygonhelden der Rebellion und des Imperiums, die simpel auszuführenden Schlagmanöver lassen auch Jedi-Anfängern eine Chance. Insgesamt enttäuschte das Lucasarts-Angebot: Viele der auf dem PC schon fertiggestellten "Star Wars"-Abenteuer ("Jedi Knight") sind nicht für die

Konsole angekündigt.





Die N64-Version des indizierten PC-Spiels "Quake" bot technisch einen soliden Eindruck – allerdings in niedriger Auflösung.

"Mace – The Dark Age" sieht auf dem Automaten (Bilder oben) überragend, als N64-Umsetzung jedoch schwach aus.

MK Mythologies – Sub Zero hingegen scheint fast fertig zu sein und geht im Oktober an den Start: Auf der Playstation erkundet Ihr mit dem unterkühlten Ninja in alle Richtungen scrollende Pfade und laßt Euch regelmäßig auf bekannt brutale Prügelduelle ein. Technisch macht der Abenteuer/Prügel-Mix eine gute Figur, und trotz einiger altkannterer spielerischer Schwächen pumpt "Mythologies" frisches Blut



"Harwood Heroes": Als Cheftrainer dürft Ihr auch lahme Spieler aus dem Kader entlassen.



Midway

"Midway rocks the house" war das Motto des lärmenden Standes, den eine in Reihe geschaltete **San Francisco Rush**-Automatenbatterie, mehrere **Mace – The Dark Age**- und **Rampage World Tour**-Automaten dominierten. Die Nintendo-64-Versionen der beiden hauseigenen Münzschlucker waren indes noch nicht überzeugend: "Mace" litt unter geringer Auflösung und deutlich reduzierter Polygon-Anzahl bei den mittelalterlichen Streitern, während der "Rush" noch mit Geschwindigkeitsproblemen zu kämpfen hatte – selbst mit 220 km/h kam das Tempogefühl noch nicht vollends 'rüber, die



Trubel am "Rush"-Automaten, darunter die N64-Umsetzung.

Grafik indes war sauber und pixelfrei. Beide Automaten werden auch für die Playstation konvertiert – zu sehen war davon aber noch nichts. Von der Sony-Heimversion der "Rampage"-Fortsetzung (drei Godzilla-ähnliche Monster zerdeppern Hochhäuser und mampfen Panzer, Helikopter und Soldaten zum Frühstück) konnte man ebenfalls noch nichts entdecken.



Die Midway-Automaten "Maximum Force" (oben) und "Rampage World Tour" (unten).



in's ausgelutschte Kombo-Geprügle der Fatalities-Sippe. **Maximum Force**, ein brachiales FMV-Lichtpistolengeballer, erscheint für die Playstation in nur leicht abgespeckter Form, und auch **Quake 64** war bereits spielbar. Die 3D-Engine ist zwar schnell und superflüssig, doch wirkt die Auflösung recht grob und kann nicht mit der indizierten PC-Originalversion konkurrieren. Sportlich gibt sich **Wayne Gretzky's 3D Hockey '98** – sowohl auf dem N64 als auch auf der Playstation geht es actionlastig zur Sache. Last but not least kommt mit **Hardwood Heroes** eine Basketball-Simulation mit NBA-Lizenz (die Fortsetzung von "NBA Hangtime").



"MK Mythologies" vereint Prügel Spaß und Hüpfabenteuer.

Mindscape

Abseits des Messetrubels in der "West Hall" präsentierte Mindscape in einem Großraum-Büro mit Hallen-Ausblick sein Sony-Konsolen-Programm. Neben **Super Football Champ** setzt man vor allem auf die Fortsetzung der Knuddel-Raserei "Supersonic Racers". Bei **Supersonic Racers 2 XS** wird vor allem der Einzspieler-Modus ausgebaut. Die Entwickler versprechen, bis zum Oktober noch Unmengen an witzigen Features in die zwölf Rennstrecken (vom Dschungel bis zum Wilden Westen) einzubauen.



"Dark Omen" (PC): Blutige Schlachten mit neuem Interface.

Das PC-Echtzeitstrategiespiel **Dark Omen** soll bis Ende des Jahres fertiggestellt sein: Der Nachfolger zu "Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte" bietet verbesserte Benutzerführung, aufwendige Animationen und Lichteffekte. Im Schlachtengetümmel der Fantasy-Armeen ist aber nicht nur strategisches Geschick gefragt: Rollenspiel-Elemente lassen Euch die Freiheit, Eure Einheiten schrittweise zu unbesiegbaren Elitetruppen auszubauen.



"Conker's Quest": Das Eichhörnchen durchwandert eine prächtige 3D-Welt mit vielen Geheimnissen.

Namco

Namco läßt sich zwar mit den Umsetzungen der hauseigenen Automaten viel Zeit (**Tekken 3** soll zum Jahreswechsel kommen), dafür hat man eine Handvoll frische Spielideen auf der Playstation realisiert. So feiert u.a. „Pac-Man“ sein Comeback in der **Ghost Zone**: Die gelbe Grinsekugel schwimmt, frisst, fliegt und fetzt durch 14 dreidimensionale Welten, die natürlich mit bössartigen Geistern bevölkert sind. Nach wie vor zieht es Pac-Man zu den runden Bonbons, die über das ganze Gebiet verstreut sind. Die 3D-Grafik im Spiel sieht noch etwas unfertig aus, dafür sind die guten FMV-Szenen bereits gerendert. Die US-Entwicklung soll im November erscheinen. Etwa zwei Monate früher erwarten wir die überfällige **Time Crisis**-Adaption, die laut Zielkruz-Experte Christian „überragend“ aussieht und sich entsprechend spielt. Insbesondere die Knarre („GunCon“), die auch in Deutschland im Verbund mit dem Spiel ausgeliefert wird, ist absolut zielgenau, hochwertig gefertigt und bereichert mit dem zusätzlichen „Duck Dich“-Knopf



Der beste Zielkruz-Shooter: "Time Crisis" (oben).

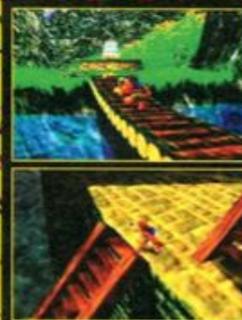


Innovative Spiele von Namco USA: "Pac-Man Ghost Zone" (ganz oben) und "Treasures of the Deep".

das Genre. Angeschlossen wird die Pistole am Joypad-Port, allerdings geht ein zusätzliches Kabel zum rückwärtigen Video-Ausgang. Etwa zeitgleich im September soll mit **Treasures of the Deep** ein Unterwasser-Abenteuer auf die Sony-Fans zublubbern. In zwölf Missionen schnorchelt Ihr nach versunkenen Schätzen, wehrt Euch gegen Zerstörer und Mini-U-Boote, Haie und andere Vielfresser. Außerdem bastelt Namco an einem weiteren Zielkruz-Shooter (**Point Blank**) und hat ein nettes, prima spielbares Putzig-Jump'n'Run in traditioneller 2D-Optik in petto (**Klonor**).



MOST WANTED



Banjo-Kazooie

Neben „Conker's Quest“ zeigte Rare seine Programmier- und Spieldesignkunst am 3D-Jump'n'Run „Banjo-Kazooie“ – die erste 128-MBit-Cartridge für das N64. Der Honigbär Banjo und das Langbein-Vögelchen Kazooie sind unzertrennbar miteinander verbunden. Mit unterschiedlichen Fähigkeiten versehen (die in 24 Aktionsmöglichkeiten ausarten), übersteht das ungleiche Paar alle Widrigkeiten und läßt sich von Euch per Knopfdruck umschalten. Das rätsellastige Hüftspiel führt Euch durch 16 liebevoll designte 3D-Szenarien, die „Super Mario 64“-Landschaften in nichts nachstehen. Gesucht werden verschiedene Puzzle-Teile, die die Befreiung von Banjos Freundin ermöglichen.



Nintendo

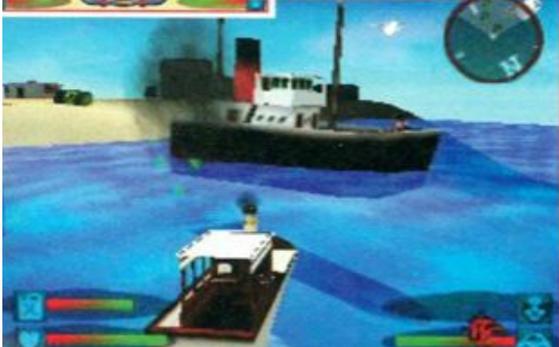
Erneut belegte Nintendo den größten Stand, hatte aber zur Überraschung aller Besucher kein einziges von Miyamotos potentiellen Winter-Highlights parat. **Yoshi's Island 64**, **Zelda 64** und **F-Zero 64** liefen nur als Video; wer spielen wollte, mußte mit Rare-Produktionen vorliebnehmen. Die Engländer wiederum erstaunten gleich mit drei Titeln, die noch vor Weihnachten auf den Markt kommen.

"Tetrisphere": Die 3D-Variante von "Tetris" erscheint jetzt endlich im 3. Quartal.

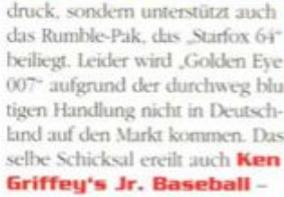


Neue Optiken von DIMAs "Body Harvest", das im Auftrag von Nintendo entsteht.

Erstmals konnte man den Ego-Shooter **Golden Eye 007** spielen und sich von der Qualität der James-Bond-Umsetzung überzeugen. Auch wenn im Vierspieler-Simultan-Modus das Level-design noch unzureichend war, gefiel das grafisch ansehnliche und stimmungsgewaltige Action-Spiel in der Solo-Variante. Als Geheimagent ihrer Majestät erledigt Ihr 18 strategisch angehauchte Missionen – natürlich mit der Hilfe von besonders pfiffigen Waffen. „Golden Eye“ sieht nicht nur hervorragend aus und hinterläßt einen spielerisch sympathischen Ein-



Ein Video zum Verlieben: Die gezeigten Spielszenen auf "Yoshi's Island 64" sahen gigantisch aus und lassen auf ein grafisch einmaliges 2D-Hüftspiel mit abgedrehten 3D-Effekten hoffen.



Unaufällig: Eine sehr frühe Studie von "F-Zero 64".



"Golden Eye 007": 3D-Shooter mit taktischer Note aus englischer Rare-Produktion.

rios Heimatwelt. Allerdings war keinem klar, warum Rare zwei so ähnliche Spiele parallel entwickelt. Letzteres macht Euch mit den Eichhörnchen Conker und Berri vertraut, die ihrer Sammel-Leidenschaft frönen. Ihr könnt zwischen den beiden Charakteren umschalten - Erinnerungen an **Donkey Kong Country** werden wach. Auf dem Weg durch die fantasievollen Landschaften befreit das dynamische Duo ein paar Freunde, bedient sich der Hilfe von einem halben Dutzend Vehikeln und löst jede Menge Rätsel - ab Dezember auch auf europäischen Nintendo-Systemen.

Als Belohnung für die fleißige Arbeit ist Rare vom Entwickler zum Publisher aufgestiegen und beginnt diese Laufbahn mit „Conker's Quest“; der Exklusiv-Vertrieb läuft natürlich über Nintendo. Ebenfalls über Nintendo erscheint das überfällige **Tetrisphere**, eine gefällige 3D-Variante des Alltime-Klassikers „Tetris“. Das gleiche gilt für das grafisch pompöse Action-Adventure **Mischief Makers** aus dem Hause Enix, das in Japan demnächst erscheint und wahrscheinlich ins Deutsche übertragen wird. Als Entwickler zeichnen die Code-Hexer von Treasure verantwortlich (Gunstar Heroes) - optisch erleben wir ein gnadenloses Special-FX-Feuerwerk.

Last but not least warten wir auf DMAs **Body Harvest**: Die ambitionierte Mischung aus verschiedenen Spielgenres verzögert sich weiterhin und wird nicht vor dem Jahreswechsel erwartet.

Ocean

Von der markanten Front bis zu den ausladenden Konferenzräumen hinter der Theke war Ocean/Infogrames ganz auf Rennspiele eingestellt. Neben **V-Rally** von Infogrames zeigte man **Total Drivin'** von Eutechnyx (in den USA von Activision als "Grand Tour Racing" ver-

"Multi Racing Championship" für das N64 war mit Abstand das beste der 64-Bit-Rennspiel der Messe.



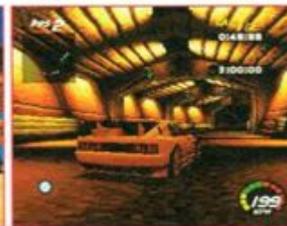
Impressionen von Ocean's "UEFA Soccer"-Fußballsimulation, die für PC und Playstation kommt.

trieben, und eine fortgeschrittene **Multi Racing Championship**-Version für das N64, das sich schon recht flott spielte.

Psygnosis

Wie nicht anders zu erwarten, entdeckten wir am Psygnosis-Stand eine Vielzahl interessanter Playstation-Projekte. Gleich zu Beginn viel uns die Playstation-Fassung des zauberhaften Adventures **Discworld 2** auf: Im Gegensatz zur Saturn-Version (siehe Test auf Seite 80) werden Sony-Besitzer mit deutscher Sprachausgabe verwöhnt, spielerisch ist's identisch. Das zweite Update der Saison ist **Formel 1 '97** mit der Original-Besetzung der aktuellen Formel-1-Saison. Die neue Version überzeugt mit noch besserer 3D-Optik, grafisch überarbeiteten Strecken-Kulissen sowie Splitscreen-Modus (vertikal oder horizontal). Die deutschen Live-Kommentare sind nun vielfältiger (zwei Sprecher werden kombiniert), der Arcade-Modus noch rasanter und actionreicher. Außerdem dürften die in bestimmten Situationen auftretenden Programmfehler des ersten Teils nun endgültig behoben sein.

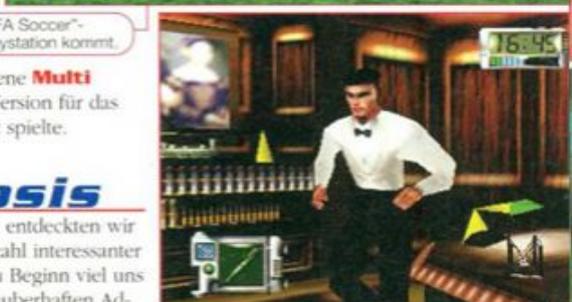
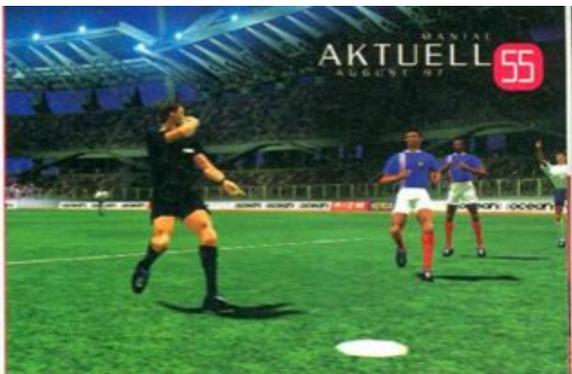
Da wir gerade bei Fortsetzungen sind - mit **Power Soccer 2** führt Psygnosis die erfolgreiche Fußballsimulation fort,



"Total Drivin'" konnte angespielt werden und hat sich im Vergleich zur Alpha-Version deutlich verbessert.



"Formel 1 '97": Grafisch noch cooler und mit den Original-Teams der aktuellen Rennsaison.



Ocean's "Mission Impossible"-Eskapaden (N64) waren noch nicht spielbar.



"Elixir": Zauberhaftes Action-Adventure nach den Motiven von Michael Moorcock.

diesmal ohne „Adidas“-Unterstützung. Dafür hat man grafisch ordentlich zugelegt, deutlich elegantere Animationen verwirklicht, neue Stadien implementiert und an verschiedenen Optionen gefeilt. Der deutsche Online-Kommentar stammt von RTLs Soccer-Champion Marcel Reif.



"Formel 1 '97": Grafisch noch cooler und mit den Original-Teams der aktuellen Rennsaison.



56 AKTUELL

Mit dem wasserfesten Actionspiel "Overboard" stellte Psygnosis einen der innovativsten 32-Bit-Titel vor.



Mit **Shadow Master** bedient Psygnosis die unersättlichen 3D-Shooter-Fans: Spektakuläre Optiken mit glänzenden Lichteffekten, großer Gegner-Palette und 16 weitläufigen Levels versprechen erstklassiges Giga-Gun-Entertainment.

Nicht minder aufwendig und Adrenalin-fördernd ist **G-Police**, ein lange angekündigtes, jetzt beinahe fertiges 3D-Action-Inferno in einer futuristischen Metropole. Ihr schwingt Euch in einen waffenstarrten Düsen-Hubschrauber und patrouilliert durch die Hochhausschluchten von Callisto. 35 Missionen bieten genügend Gelegenheit, die vielfältigen Waffen auszuprobieren und die Special-FX abzufeuern. Hochwertige FMV-



Mit "G-Police" treibt Psygnosis die Playstation zu neuen grafischen Höhen



Update ohne Adidas-Lizenz: "Power Soccer 2" kommt noch in diesem Jahr.

Sequenzen halten die Levels zusammen und verstricken Euch in die packende Science-fiction-Story. Etwas gediegener empfängt Euch

Overboard, ein puzzlelastiges Actionspiel mit wunderschön gerenderten Bötchen. Ob im Duell-Modus oder alleine, die Grafik ist allerliebst, der Spielverlauf originell und spannend. Könnte sich als Geheimtip für Freunde etwas subtilerer Grafikgenüsse und innovativer Spielideen herausstellen.

Wenig zu sehen gab es von den 98er-Titeln **Respect Inc.** (stimmungsvolles Grafik-Adventure im Gangster-Milieu der 30er-Jahre) sowie **Sentinel Returns** (Update eines der intelligentesten und innovativsten Strategie-Spiele der 80er Jahre). Neben „Discworld 2“ ist „Sentinel Returns“ als einzige Psygnosis-Neuheit auch für den Saturn angekündigt. Bevor wir die Psygnosis-Akten schließen, wollen wir Euch auf das 3D-Hüpfspiel **Psybadek** und das grafisch atemberaubende Action-Adventure **Elric** hinweisen.

Letzteres wird aus isometrischer Sicht gezeigt und ist im Universum des Fantasy-Autors Michael Moorcock angesiedelt. Schwertschwingend kämpft Elric von Melnibone gegen Magie und Götter-Fluch, Fabelwesen und Orkenhorte.

Der Held des 3D-Hüpfspiels "Psybadek" probiert gerade sein Hoverboard aus.



Psygnosis bleibt den 3D-Shootern treu: "Shadow Caster" ist neu im Programm.



Abenteuer in den 30er-Jahren: Das Mafia-Märchen "Respect Inc."



Saurier-Spannung in "Lost World": Auf Saturn und Playstation identisch.



"Duke Nukem Saturn" spielt die Sony-Version locker an die Wand: Technisch top!

MOST WANTED

Rascal

Mit der Travellers-Tales-Entwicklung „Rascal“ greift Psygnosis eine Domäne des Nintendo 64 an: Erstmals erleben wir auf der Playstation ein grafisch wunderschön gestaltetes Jump'n'Run in voller 3D-Blüte. „Rascal“ erzählt die fantastische Story des gleichnamigen Heiden, der mit Hilfe einer Zeitmaschine in drei Zeitzonen, sieben verschiedene Welten und 21 Levels reist. Der jugendliche Hauptcharakter wurde von Jim Hensons Creature Shop entworfen und tänzelt elegant durch eine flüssig animierte und detaillierte 3D-Umgebung. Das im hochauflösenden Grafik-Modus der Playstation programmierte Abenteuer hält neben der sensationellen Optik auch viele Puzzles und mächtige Gegner parat, die Rascal an Weihnachten entdecken sollte. Wenn sich das Spiel so weiterentwickelt wie es die Messe-Version vermuten läßt, dann freuen sich Sony-Fans auf ihr erstes Jump'n'Run im „Super Mario 64“-Stil.



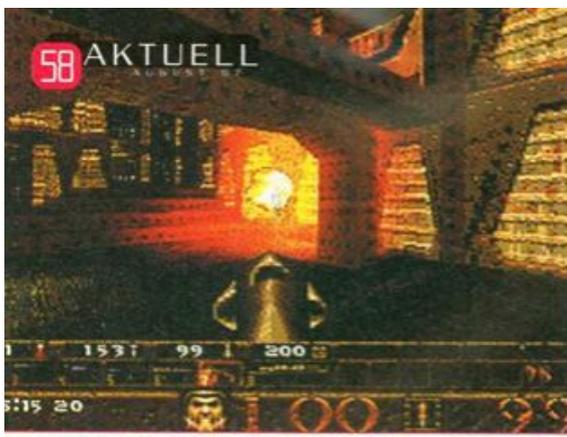
Sega

Der Sega-Stand war zwar fast genauso groß wie der von Nintendo, doch mußten sich hier PC-Spiele und Saturn-Titel den Raum teilen. Von Krisenstimmung war im Igel-Hauptquartier nichts zu spüren: Neben einem Achtspieler-**Super GT**-Kabinett und zwei **House of the Dead**-Automaten trumpfte Sega mit einem Saturn-Angebot auf hohem Niveau auf. Das "Netlink"-Zubehör machte qualitativ mit Keyboard, Browser und speziellen Net-Versionen u.a. des Klassikers "Sega Rally" einen guten Eindruck, doch stehen die Chancen für eine Veröffentlichung in Deutschland laut Marketing-Manager Thorsten Moe eher schlecht. Fortgeschrittene Versionen von **Last Bronx** und **The lost World: Jurassic Park** sahen hervorragend aus und konnten ausgiebig probegespielt werden. Der FMV-Abenteuer/Strategie-Mix **Enemy Zero** von Warp konfrontiert Euch mit einem unsichtbaren Gegner, der in einer führerlos dahintrudelnden Raumstation sein Unwesen treibt. Nur durch genaue Planung könnt Ihr den Feind anhand von akustischen Signalen einkreisen und vernichten. Neben diesem innovativen Konzept machten vor allem die gelungenen 3D-Shooter **Duke Nukem 3D Saturn** und **Quake Saturn** Eindruck auf die Messebesucher: Beide



Die "Panzer Dragoon Saga" überzeugt mit neuem Konzept und traumhafter Grafik.





"Quake Saturn" holt das letzte aus der Konsole heraus und ist hervorragend spielbar.

gediehen unter der Hand der "Exhumed"-Entwickler Lobotomy Software zu bemerkenswert guten Umsetzungen.

Panzer Dragon Saga verschmelzt die Action-Eskapaden der Vorgänger mit völliger Bewegungsfreiheit und Rollenspiel-Elementen. Zweikämpfe werden in einem rundenbasierten System ausgefochten, der strategische Einsatz von Specials

hilft Euch, auch größere Brocken zu besiegen. Die **Sega Sports**-Reihe bot 98'er-Updates der Titel-Palette von Baseball über Basketball bis Eishockey, und **Sega Touring Car Championship** begeisterte in der erst zu 40 Prozent fertigen Version mit hervorragender, schneller Grafik.



Erneut verflucht: "Baphomet's Fluch 2" serviert Euch erneut harte Playstation-Rätselkost in einem feinen Grafikambiente.



Rätsel, nie um einen coolen Spruch verlegen. Grafisch muß sich "Blasto" allerdings noch anstrengen, um in die Oberliga zu springen: Noch ist das Gros der Abschnitte texturloser Polygon-Raum, lediglich das Gouraud-schattierte Superheldenhemd beeindruckte uns MANIACS und ließ keine eckigen Kanten erkennen. Mit **Bravo Air Ride** vom japanischen Entwickler Xing ("In the Hunt") unternimmt Ihr aufregende Wettflüge in die dritte Dimension. Damit Ihr nicht vor lauter Geschwindigkeit in einen Felsen knallt, stehen keine Jets, sondern gemütliche Veteranen-Flieger aus der Mitte des Jahrhunderts im Hangar. Sogar mit einer Messerschmitt 109 dürft Ihr durch die sauber gezeichneten Canyons knattern. **Steel Reign** dagegen macht Euch zum Panzerkommandanten: Aus mehreren Perspektiven führt Ihr Euren Stahlsarg auf das Schlachtfeld und beobachtet aus der "Missile-Cam" den Flug Eurer Hitzesuch-Raketen aus nächster Nähe. Im Split-Screen-Krieg rückt Ihr Euren Kumpels auf die Pelle – ohne taktisches Geschick endet Ihr als rauchender Trümmerhaufen. "Steel Reign" ist einer von mehreren Titeln, die mit dem auf der E3 präsentierten Sony-Analogpad gespielt werden können. Das Pad ist bis auf die zwei Analogsticks mit dem Originalpad identisch und erlaubt feinfühligere Steuerung auf dem noch recht groben Polygon-Schlachtfeld.

"Ghouls'n'Ghosts" für die Neunziger – so kündigt Sony **Medieval** an, ein Action-Abenteuer, das Ihr aus der erhöhten Vogelperspektive spielt. Als Daniel Fortesque löst Ihr 60 knifflige Rätsel und schwingt Eueren Zweihänder, sollten Euch mißliebige Kreaturen auf's Kettenhemd rücken. Grafisch beeindruckte uns der Titel mit effektvollen Licht-Blitzern und abgedrehten Monstern. Schwerklirrende mittelalterliche Gefechte in der Arena, hünenhafte Polygon-Ritter und jede Menge rohe Gewalt: **Cardinal Syn** hatte schon in der 50-Prozent-Version grafisch einiges zu bieten. Wie sich das unverschämte düstere Gepräge im Vergleich mit anderen Sony-Kampfspiele schlägt, kann man allerdings noch nicht sagen: Erst drei der über zehn Kämpfer waren integriert. Beim 3D-Shooter **Exodus** geht die Post ab; neu ist, daß Ihr die Distanz der Kamera zum dauerfeuernden Helden beliebig einstellen dürft. Konzeptionell erinnert das Getöse an Activisions "Apocalypse", doch bei "Exodus" liegt der Schwerpunkt noch mehr auf kompromißlosem Geballer, das mit zahlreichen Grafik-Gags wie Leucht-

MOST WANTED

Sonic R

Nach dem Appetitanreger auf der "Sonic Jam"-Compilation veröffentlicht Sega Ende des Jahres den ersten "echten" 3D-Ausflug des Stachel-Maskottchens. Entwickelt von den englischen Jump'n'Run-Profis Traveller's Tales ("Mickey's Great Adventures"), ist "Sonic R" ein beeindruckend schnelles Actionspiel, bei dem Ihr den Igel frei durch eine verblüffend flüssig scrollende, bunte Comicwelt führt. Allzusehr solltet Ihr jedoch nicht trödeln: Die fünf Levels sind Renn-

strecken, bei denen Ihr Euch spulen müßt, um die karierte Flagge vor Knuckles, Tails und natürlich Dr. Robotnik zu erreichen. Insgesamt sieben Rennmodi, u.a. Ring-Attacke und Replay-Rennen, sorgen für Dauerspaß. In der fertigen Version sollen über Link-Kabel bis zu vier Spieler gleichzeitig flitzen dürfen, auf der Messe-Version lief allerdings nur der Einspieler-Modus. Besonders gelungen: Statt plumpen Pop-Ins tauchen Berge, Looping-Konstruktionen und Hängebrücken erst transparent am Horizont auf, bevor sie voll sichtbar werden.



Sony

Mehr Spiel pro Quadratmeter: Auf dem beeindruckenden Sony-Stand tummelten sich alle kommenden Playstation-Titel – sowohl Sonys Eigenentwicklungen als auch sämtliche Fremd-anbieter-Spiele. **Rosco McQueen** versetzt Euch in die Rolle eines smarten Blondschoßs, der

in die Polygonwelt hinauszieht, um waghalsige Feuerlöschaktionen durchzuführen und im Inneren eines Wolkenkratzers gefangene Zivilisten zu retten. Mit schmucker 3D-Optik, vielen versteckten Gimmicks und lässigem Heldendesign schickt sich Rosco an, zum neuen Star am Comic-Himmel zu werden. Doch ein Superheld kann ihm diese Position streitig machen: **Blasto** entpuppt sich mit derselben 3D-Technik zumindest akustisch als gewitzter. Der ebenfalls blonde Muskelberg trollt durch eine Welt voller grüner Ekel-Aliens. Mit der Laserpistole im Anschlag, hüpfert und ballert sich der Retter des Universums durch die kniffligsten



Die Echtzeit-Schlacht "Z" kommt nun für die Playstation



Feuerwehrmann "Rosco McQueen" rettet Polygonhäuser vor einem lodernnden Flammenmeer.

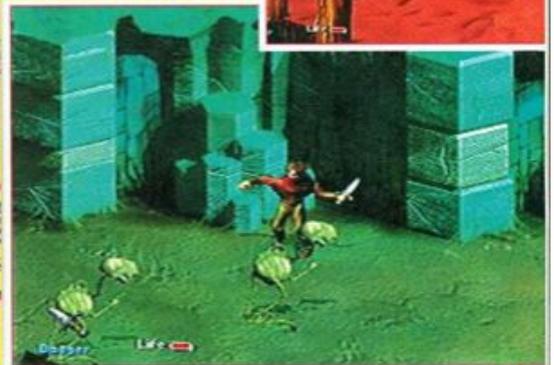
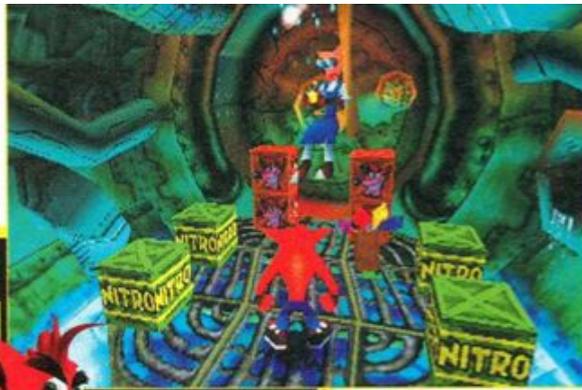


MOST WANTED

Crash Bandicoot 2



Doppelt so große Spielfläche, doppelt so cool: Während an der Videowand ein perfekt animierter Crash die Massen mit Grimassen um Aufmerksamkeit bat, konnte in den Sony-Höhlen an mehreren Displays bereits eifrig nach dem Zufluchtsort des fiesen Neo Cortex gesucht werden. Neben der Möglichkeit, aus einem Startlevel in beliebiger Reihenfolge zum Angriff auf den "Mad Scientist" zu blasen, werkelte Entwickler Naughty Dog vor allem am spielerischen Gehalt des heißersehnten Maskottchens. Per Jetpack fliegt Crash durch elektrisch geschützte Grubenabschnitte, in der Eiswelt hingegen schnallt sich unser pelziger Held schon mal die Skier um, damit der Erzfeind nicht entkommt. Sogar schwimmen hat Crash jetzt gelernt – leider macht das die Aufgabe nicht leichter, da auch Cortex einige böse Überraschungen aus dem Reagenzglas zaubert. Grafisch, spielerisch und akustisch ist "Crash 2" schon jetzt eine sichere Bank für professionelle Hüpf-Unterhaltung: Nicht umsonst grinste Crash jeden Besucher mit wippenden Augenbrauen an und bat selbstsicher zum Probespiel...



"Spiral Saga": Sonys Action-Adventure aus isometrischer Sicht.

– schon jetzt ist das Spiel dank der Kompetenz der "Rally Cross"-Entwickler ein fesselndes Straßenrennen mit überlegener Grafik. "Baphomet's Fluch", das erfolgreiche Grafikabenteuer um den mysteriösen Bombenleger-Clown, geht in die zweite Runde: Auch **Baphomet's Fluch 2** wird auf der Playstation veröffentlicht.



spurmuniton, Transparenz-Wänden und Flammenwerfern aufgepeppt wurde. Beeindruckend auch das 3D-Jump'n'Run **Jersey Devil**, das in einer hohen Auflösung fast fehlerfrei für Hüpfspaß sorgte: Mit völliger Bewegungsfreiheit ausgestattet, marschiert Euer knuddliges Teufelchen durch die verhexten nächtlichen Gassen und sucht nach dem verrückten Doctor Knarf, der die Stadt in einen wahren Monster-Alptraum verwandelt hat. Die Comic-Interpretation **Spawn** läßt Euch dagegen in eine brutale Welt voller ekliger Monster eintauchen. Der Mix zwischen Duellprügler und Abenteuerpiel, erforscht Ihr als Superheld (noch recht fehlerhafte) Polygonbauten und müßt nacheinander in drei Zeitzonen dafür sorgen, daß die Tore der Hölle sich öffnen. Der Veröffentlichungstermin von "Spawn" in Europa soll übrigens mit einer Realverfilmung der Thematik zusammenfallen. Mit den **Cart World Series** nimmt sich Sony der Indy Car-Serie an



"Exodus" im Feuerrauch: Wie die meisten Sony-Spiele lief auch dieser Polygon-Shooter bemerkenswert flüssig.



Düster, brutal und schlagstark: "Spawn" öffnet die Portale zur Hölle!

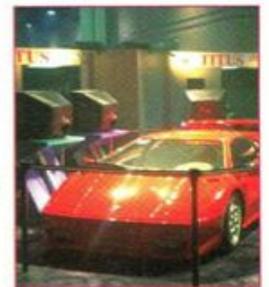
Tecmo

Als **Monster Rancher** züchten Sony-Fans ihre eigenen Kampf-Kreaturen und lassen diese in rundenbasierten Arena-Schlachten gegeneinander antreten. Selbst zwischen zwei Mutationen könnt Ihr "morphen" und das Ergebnis speichern – schöne neue Zweikampf-Welt! Konventioneller sind die **Dead or Alive**-Fights (Saturn und Playstation): Hier treten acht Prügel-Experten zum "Virtua Fighter"-ähnlichen Duell an, ein Quest-Modus erlaubt die Kreation eigener Van-Dammes. Die Geschicklichkeits-Stapelei **Tecmo Stackers** orientiert sich dagegen an bekannten Knobelspielen wie "Columns", während die Polygon-Pferde von **Gallop Racer** in Echtzeit-3D in's Ziel gesteuert werden. Schließlich wurde mit **Tecmo's Deception 2** der Nachfolger zum witzigen Anti-Abenteuerspiel (Test in MANIAC 2/97) vorgestellt.



Titus

Keine 32-Bit-Titel, dafür zwei vielversprechende Nintendo-Entwicklungen gab es beim französischen Entwickler Titus zu erspähen: Die Engine für **Superman 64** steht bereits, allerdings bewegen sich noch keine Bösewichte durch die Polygon-Korridore des Action-Adventures rund um den Mann aus Stahl. In der fertigen Version sollen auch Rundflüge über Metropolis, Kampfsequenzen und Rätsel einlagen mit von der Kryptonit-Partie sein. Wesentlich weiter war **Lamborghini 64** fortgeschritten: Auf dem bisher einzigen fertiggestellten Kurs konnte man den roten Nobelwagen recht flüssig durch eine Wüstenszenarie steuern. Auch eine Abkürzung war bereits befahrbar, leider konnte die schmucklose Grafik noch kein echtes 64-Bit-Flair verbreiten.



Das echte Modell ist fertig, die N64-Version noch nicht: Lamborghini live!



Farbenfrohes Jump'n'Run: Tonic Trouble (hier noch PC-Bilder).



"Tonic Trouble" durch unachtsamen Umgang mit Flüssigkeiten...



UBI Soft

Namensänderung: Das bisher als "Ed" geführte N64-Projekt wird jetzt unter dem Namen **Tonic Trouble** sowohl für den PC als auch für das N64 entwickelt. Held Ed verschüttet irrtümlich eine giftige Substanz und muß

sich im 3D-Wunderland gegen zum Leben erwachtes Killergemüse behaupten und schließlich den teuflischen Grogh (nennt sich selbst bescheiden "Herr der Welt") besiegen. Statt als reinrassiges Hüpfspiel ist "Tonic Trouble" als Action-Abenteuer konzipiert, in dem mit vielfältigen Schwimm-, Kletter- und Flugaktionen Rätsel geknackt werden. Erst nach Beendigung dieser Entwicklung legt das Inhouse-Team Hand an **Rayman 2**. Die Europa-/USA-Version des N64-Rennspiels **Human GP** ist dagegen fast fer-

Alle Spieleneuheiten

★ - angegeben sind die wahrscheinlichen US-Termine. Deutschland-Veröffentlichungen können abweichen.

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	TERMIN*
Aerofighters Assault	Mc O'River	N64	4. Quartal
Alien vs Predator	Fox Interactive	PS, SA	1998
Andretti Racing	Electronic Arts	PS	3. Quartal
Apokalypse	Activision	PS	3. Quartal
Aqua Prophecy	ASCII	PS	4. Quartal
Armored Core	Sony	PS	4. Quartal
Banjo-Kazooie	Nintendo/Rare	N64	November
Bass Masters Classic TE	THQ	PS	4. Quartal
Beast Wars	Hasbro	PS	1998
Blasto	Sony	PS	4. Quartal
Body Harvest	Nintendo/DMA	N64	1998
Bomberman 64	Hudson	N64	4. Quartal
Bravo Air Race	THQ	PS	4. Quartal
Breath of Fire 3	Capcom	PS	4. Quartal
Broken Sword, Shadow of the Templars	THQ	PS	4. Quartal
Brunswick Bowling	THQ	PS	4. Quartal
Bug Riders	GT Interactive	PS	4. Quartal
Cardinal Syn	Sony	PS	1998
Carom Shot	ASCII	PS	4. Quartal
Cart World Series	Sony	PS	3. Quartal
Chill	Eidos	PS	4. Quartal
Clayfighter Extreme	Interplay	PS/N64	3. Quartal
Clock Tower	ASCII	PS	4. Quartal
Colliderz	ASC	PS, SA	4. Quartal
Colony Wars	Psygnosis	PS	3. Quartal
Command & Conquer 2	Virgin	PS	4. Quartal
Conker's Quest	Nintendo/Rare	N64	Dezember
Cool Boarders 2	Sony	PS	3. Quartal
Courier Crisis	BMG	PS, SA	4. Quartal
Covert Wars	Plymates	PS	4. Quartal
Crash2	Sony	PS	3. Quartal
Crime Killer	Interplay	PS	1998
Critical Depth	GT Interactive	PS	4. Quartal
Croc	Fox Interactive	PS, SA	3. Quartal
Dark Half, The	THQ	PS	1998
Dark Omen	Mindscape	PS	4. Quartal
Dark Rift	Vic Tokai	N64	im Handel
Darkstalkers 3	Capcom	PS/SA	4. Quartal
Dead Unity	THQ	PS	4. Quartal
Deathtrap Dungeon	Eidos	PS	4. Quartal
Discworld 2	Psygnosis	PS	3. Quartal
Dracula 3D	Konami	N64	1998
Dreams to Reality	Cryjo	PS	4. Quartal
Dual Heroes	Hudson	N64	4. Quartal
Duke Nukem 3D Saturn	Sega	SA	3. Quartal
Duke Nukem Playstation	GT Interactive	PS	4. Quartal
Dungeon Keeper	Bullfrog	PS	4. Quartal
Dungeons & Dragons Collection	Capcom	PS/SA	3. Quartal
Earthworm Jim 3D	Interplay	PS/N64	4. Quartal

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	TERMIN*
Elric	Psygnosis	PS	4. Quartal
Enemy Zero	Sega	SA	4. Quartal
Exodus	Sony	PS	1998
F-Zero 64	Nintendo	N64	1998
FI Pole Position 64	Ubi Soft	N64	3. Quartal
Felony II-79	ASCII	PS	4. Quartal
Fighting Force	Eidos	PS	3. Quartal
Final Fantasy 7	Squaresoft	PS	4. Quartal
Final Fantasy Tactics	Squaresoft	PS	1998
Flottenmanöver	Hasbro	PS	4. Quartal
Formel V97	Psygnosis	PS	3. Quartal
Frogger	Hasbro	PS	November
G-Police	Psygnosis	PS	3. Quartal
Gex 2: Enter the Gecko	Crystal Dynamics	PS	4. Quartal
Ghost in the Shell	THQ	PS	4. Quartal
Golden Eye 007	Nintendo/Rare	N64	August
Grand Prix Race	Mc O'River	N64	4. Quartal
Grand Theft Auto	DMA	PS	4. Quartal
Grand Tour Racing '98	Activision	PS	4. Quartal
Handball 6	Accolade	PS	3. Quartal
Herc's Adventures	Lucasarts	PS/SA	2. Quartal
Hercules	Disney	PS	3. Quartal
Hybrid Heaven	Konami	N64	4. Quartal
Intelligent Dube	Sony	PS	3. Quartal
Jack Nicklaus '98	Accolade	PS	3. Quartal
Jeopardy	Gametek	N64	3. Quartal
Jet Moto 2	Sony	PS	4. Quartal
Jimmy Johnson's VR Football '98	Interplay	PS	3. Quartal
Ken Griffey, Jr. Baseball	Nintendo	N64	3. Quartal
Klonoa	Namco	PS	1998
Lamborghini 64	Titus	N64	4. Quartal
Last Bronx	Sega	SA	3. Quartal
Lunatic	Eidos	PS	4. Quartal
Maize: The Dark Age	Midway	PS/N64	4. Quartal
Machine Hunter	MGM	PS	3. Quartal
Marvel Super Heroes	Capcom	PS/SA	4. Quartal
Master of Monsters	ASCII	PS	4. Quartal
Masters of Teras Kasi	Lucasarts	PS	4. Quartal
MDK	Interplay/Shiny	PS	4. Quartal
Medieval	Sony	PS	4. Quartal
Mega Man Neo	Capcom	PS	4. Quartal
Mega Man X4	Capcom	PS/SA	3. Quartal
Metal Gear Solid	Konami	PS	1998
Midnight Run	Konami	PS	3. Quartal
Mischief Makers	Nintendo/Enix	N64	4. Quartal
Mission Impossible	Ocean	N64	4. Quartal
MLB 98	Sony	PS	3. Quartal
Monkey Hero	BMG	PS	1998
Monopoly	Hasbro	PS	3. Quartal
Moon	ASCII	PS	1998



Schon mit den Original-Namen: "F1 Pole Position" für das N64.



"F1": Wie beim Import-Original stehen Euch mehrere Innenansichten zur Verfügung.



Die Fortsetzung von "NHL Powerplay Hockey" glänzt mit tollen Polygon-Cracks und 3D-Arena

mehr Missionen), zum anderen das 98er-Update des (doch noch) ausge-

gibt: Mit verbesserten Fahreigenschaften, offizieller FIA-Lizenz und englischer Sprachausgabe düsen Nintendo-Fans im Herbst bei **F1 Pole Position 64** um die Formel-1-Krone.

Virgin

Virgin sammelt momentan ihre Kräfte, um 1998 wieder zuzuschlagen: In diesem Jahr hat der „Agent Armstrong“-Erfinder jedoch nur zwei Playstation-Titel in petto. Zum einen erwarten wir die brillante Fortsetzung von Westwoods Echtzeit-Strategie-Knüller **Command & Conquer** (schönere Optik,

lieferten **NHL Powerplay Hockey**. Beide Titel sind sichere Kandidaten für ein MANIAC-Prädikat, dafür war weder vom N64-Projekt **Freak Boy** noch vom jahrelang angekündigten 32-Bit-Action-Adventure **Heart of Darkness** etwas zu sehen.

Interessant ist auch, daß Westwood-Mitgründer Brett Sperry zum Entwicklungschef von Virgin Interactive ernannt wurde und somit alle Virgin-Produkte überwacht. Die vielversprechenden Westwood-Titel für den PC **Lands of Lore** (cooles 3D-Rollenspiel) und **Bladerunner** (Adventure zum Kultfilm) sind momentan leider nicht für Konsole angekündigt.



Der richtige Mann am falschen Ort: Bruce Willis auf der Presskonferenz von Activisions "Apocalypse". Aus technischen Gründen zieht Christians Schnappschuß das Ende des Messerberichtes und nicht den Activision-Report.

n 97/98 im Überblick

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	TERMIN*
MK Mythologies: Sub Zero	Midway	PS	4. Quartal
Multi Racing Championship	Ocean	N64	4. Quartal
Mystical Ninja 64	Konami	N64	4. Quartal
Nagano Winter Olympics	Konami	PS, N64	1998
NBA Action '98	Sega	SA	4. Quartal
NBA Harwood Heroes	Midway	PS	4. Quartal
NBA In the Zone '98	Konami	PS, N64	1998
NBA ShootOut '98	Sony	PS	3. Quartal
NCAA Game Breaker '98	Sony	PS	3. Quartal
NHL All-Star Hockey '98	Sega	SA	4. Quartal
NHL Face Off '98	Sony	PS	3. Quartal
NHL Powerplay '98	Virgin	PS	4. Quartal
Nightmare Creatures	Kelso	PS	3. Quartal
Ninja	Eidos	PS	4. Quartal
Nuclear Strike	Electronic Arts	PS	3. Quartal
Oddworld: Abe's Odyssey	GT Interactive	PS	3. Quartal
One	ASC	PS	4. Quartal
Overboard	Psygnosis	PS	3. Quartal
Pac-Man: Ghost Zone	Namco	PS	4. Quartal
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	PS	4. Quartal
Panzer Dragoon Sega	Sega	SA	3. Quartal
Parappa the Rapper	Sony	PS	3. Quartal
Pax Corpus	Cryo	PS	4. Quartal
Pitfall 3D	Activision	PS	1998
Point Blank	Namco	PS	1998
Power Soccer 2	Psygnosis	PS	3. Quartal
Powerboat	Interplay	PS	3. Quartal
Poy Poy	Konami	PS	3. Quartal
Psybadek	Psygnosis	PS	1998
Quake 64	Midway	N64	4. Quartal
Quake Saturn	Sega	SA	3. Quartal
Quest 64	THQ	N64	1998
Rampage World Tour	Midway	PS	4. Quartal
Rapid Racer	Sony	PS	4. Quartal
Rascal	Psygnosis	PS	4. Quartal
Resident Evil 2	Capcom	PS	1998
Resident Evil	Capcom	SA	3. Quartal
Resident Evil Director's Cut	Capcom	PS	3. Quartal
Respect Inc.	Psygnosis	PS	1998
Return Fire 2	MGM	PS	1998
Risiko	Hesbro	PS	4. Quartal
Robotech: Crystal Dreams	Gametek	N64	3. Quartal
Rosco McQueen	Sony	PS	4. Quartal
SaGa Frontier	Squaresoft	PS	1998
San Francisco Rush	Midway	PS/N64	4. Quartal
Sega Touring Car Championship	Sega	SA	4. Quartal
Sentinel Returns	Psygnosis	PS, SA	1998
Shadow Madness	ASCII	PS	1998
Shadow Master	Psygnosis	PS	3. Quartal

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	TERMIN*
Silicon Valley	DMA	PS	4. Quartal
Sim City	Maxis	N64	4. Quartal
Sim Copter 3000	Maxis	N64	4. Quartal
Sonic R	Sega	SA	4. Quartal
Spawn: The Eternal	Sony	PS	4. Quartal
Spec Ops	BMG	PS	4. Quartal
Speedtribes	THQ	PS	1998
Steel Reign	Sony	PS	4. Quartal
Street Fighter EX Plus	Capcom	PS	4. Quartal
Sulkoden 2	Konami	PS	1998
Super Football Champ	Mindscape	PS	3. Quartal
Super Street Fighter Collection	Capcom	PS/SA	3. Quartal
Superman 64	Titus	N64	1998
Supersonic Racers 2X5	Mindscape	PS	4. Quartal
Tanktics	DMA	PS	4. Quartal
Test Drive 4	Accolade	PS	4. Quartal
Tetrisphere	Nintendo	N64	3. Quartal
The Lost World: Jurassic Park	Dreamworks Int.	PS/SA	3. Quartal
Time Crises	Namco	PS	3. Quartal
TNN Motor Sports Hardcore 2	ASC	PS	4. Quartal
TNN Outdoors Bass Tournament	ASC	PS	4. Quartal
TOCA Touring Car Championship	Codemasters	PS	4. Quartal
Tomb Raider 2	Eidos	PS	3. Quartal
Tomb Raider 64	Eidos	N64	1998
Tonic Trouble	Ubi Soft	N64	4. Quartal
Top Gear Rally	Kemco	N64	3. Quartal
Total Drivin'	Ocean	PS	4. Quartal
Tour, The	BMG	PS	4. Quartal
Treasures of the Deep	Namco	PS	3. Quartal
Twisted Edge Snowboarding	Kemco	N64	4. Quartal
Ubik	Cryo	PS	4. Quartal
VMX Racing	Plymates	PS	4. Quartal
VR Baseball '97	Interplay	PS/SA	3. Quartal
V5	THQ	PS	4. Quartal
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Midway	PS/N64	4. Quartal
WCW Nitro	THQ	PS	4. Quartal
WCW vs NWO: World Tour	THQ	N64	4. Quartal
Wheel of Fortune	Gametek	N64	3. Quartal
Wild Nines	Interplay	PS/SA	4. Quartal
World Cup Basketball	Mindscape	PS	4. Quartal
World Series Baseball '98	Sega	SA	3. Quartal
Worldwide Soccer '98	Sega	SA	4. Quartal
X-Men Vs. Street Fighter	Capcom	PS/SA	4. Quartal
Yoshi's Island	Nintendo	N64	1998
Zelda 64	Nintendo	N64	1998