

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Segas "Nights"

Alptraum
für Sony und Nintendo?

Wer spielt,
gewinnt!

Dolby-Surround-Anlage
Spielkonsole
& vieles mehr

Ratgeber
Technik

- Programmier-Pannen
der Next Generation
- Risiken und Vorzüge von
32-Bit-Umbauten



16-bit: das finale

Was gibt's Neues für Super Nintendo und Mega Drive? Im Zeitalter der 32-Bit-Konsolen tun sich die altgedienten Spielgefährten schwer.



Ein idyllischer Bereich der neuen Oberwelt von "DK Country 3"

Auch wenn die meisten Software-Anbieter 16-Bit-Konsolen bereits abgeschrieben haben, entdeckten wir auf der e3 die ein oder andere Modul-Premiere.

Fortsetzungen erfolgreicher Serien dominierten, überraschende Neuentwicklungen gab's leider keine. Tatsache ist, daß die 16-Bit-ter Ende 1996 endgültig abdanken, spätestens Weihnachten solltet ihr dann eine Upgrade-Konsole im Visier haben.



In Deutschland erscheint "Kirby Superstar" erst im Jahr 1997

Super Nintendo

Sieht man von der US-Veröffentlichung von **Super Mario RPG** ab, das parallel zur Messe ausgeliefert wurde und trotz einem Wahnsinnspreis von knapp 80 US-Dollar (20 Dollar teurer als „normale“ Nintendo-Module) binnen weniger Stunden vergriffen war, sonnte sich der Super Nintendo

Kong-Clan im Rampenlicht. Die dritte Episode der Erfolgsserie knüpft spielerisch und optisch an die Vorgänger an und präsentiert auf 32 MBit faszinierende Render-Grafiken und komplett neue Spielwelten. **Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble** rückt Blondschof Dixie und ihren neuen Sidekick Kiddy Kong in den Mittelpunkt. Auf der Suche nach Diddy und Donkey Kong, die beide in den Versuchslaboren von Kaos gelandet sind, erlebt das Duo haarsträubende Abenteuer. Dabei kommen Kiddy's neue Fähigkeiten zur Geltung: So wird er beispielsweise von Dixie als rollendes Faß mißbraucht, auf dem die Dame elegant balanciert. Während „DK Country 3“ zu Weihnachten in Deutsch-



Trotz 32- und 64-Bit-Dominanz wurden die Super-NES-Neuheiten reichlich gespielt. Im Bild das vielversprechende "Tetris Attack".

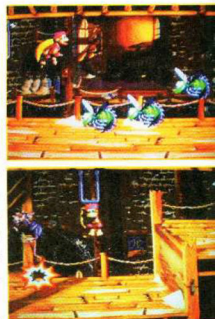


Philips unterstützt das Super NES mit dem Action/Strategie-Mix "Gearheads" (im Bild das PC-Original).

land erscheint, kommt „Super Mario RPG“ nicht bei uns auf den Markt (Square weigert sich, eine deutsche Version zu programmieren). Als Ersatz veröffentlicht Nintendo in Deutschland mit Enix' **Terranigma** (mit „Illusion of Time“ verschwägert) und Taito's **Lufia 2** zwei neue Rollenspiele – und zwar noch dieses Jahr. Auch **Tetris Attack** steht in den SN-Startlöchern und könnte das zuletzt angeschlagene Renommee von „Tetris“-Clones aufpolieren: Die Charaktere aus „Yoshi's Island“ spielen in dem klassischen Zylinder-Outfit, haben aber neue Knobel-Tricks auf Lager.

Aus den Disney-Labors kommt nicht mehr allzuviel für 16-Bit: Sieht man von den verspäteten Veröffentlichungen von **Tory Story**, **Pinocchio** und **Donald Duck in Maui Mallard** ab, erwarten uns wahrscheinlich keine Super-Nintendo-Titel mehr. Ebenfalls mit drastischer Verspätung hüpfte Kirby durch sein erstes 16-Bit-Mainstream-Jump'n'Run: Während **Kirby Superstar** jenseits des Atlantik in diesen Tagen auf den Markt kommt, behält sich Nintendo Deutschland eine Veröffentlichung für 1997 vor.

Von anderen Firmen kommt nur noch vereinzelt Software: Capcom arbeitet am Superhelden-Beat'em-Up **Marvel Super Heroes**. Ocean wird nicht müde, ihre Render-Prügelei **Lobo** auf den Messen zu präsentieren und Williams will die **Arca-de Classics** und das aktuelle Arcade-Basketball **NBA Hangtime** gegen Jahresende ausliefern. Interessanterweise hat auch Philips einen Super-NES-Titel im Angebot: **Gearheads** ist ein witziger



Neue Kulissen, bekannte Feinde: Dixie Kong bei der Arbeit.



Game Over: Mit einer drastischen Preissenkung des Grundgerätes von 160 auf 100 US-Dollar hat der Ausverkauf des Virtual Boy begonnen. Weder in Japan

noch in den USA konnte sich der 3D-Spielefabrik durchsetzen, nicht zuletzt die wenige und meist nur durchschnittliche Software trug dazu bei. Damit ist auch eine Deutschland-Veröffentlichung endgültig ad acta gelegt. Zum Abschlusß präsentierte Nintendo lediglich zwei Modul-Neuheiten, das Action-Adventure „Dragon Hopper“ und den Geschicklichkeitstest „Bound High“. Spiele von Fremdanbietern gab's diesmal überhaupt nicht.



Neuheiten-Duett: Links "Dragon Hopper", oben "Bound High".