



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

# VIDEO GAMES

SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS

**16 BIT ADE!**

## Mega 32

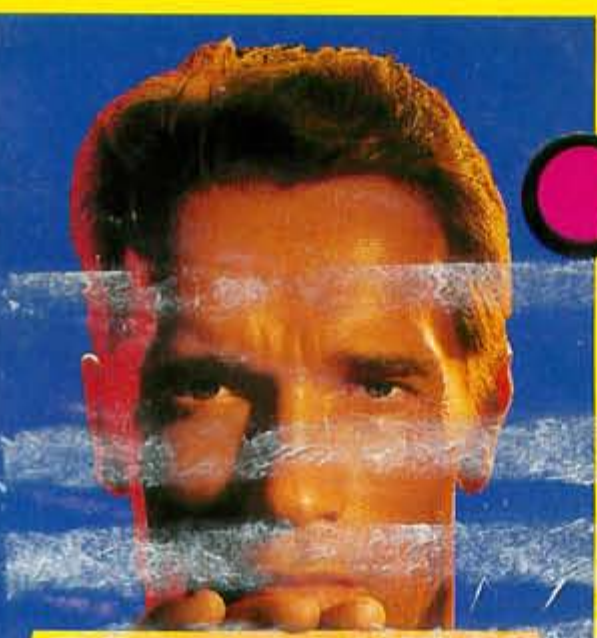
### Das Turbo-Mega-Drive

**UNTER DER LUPE**

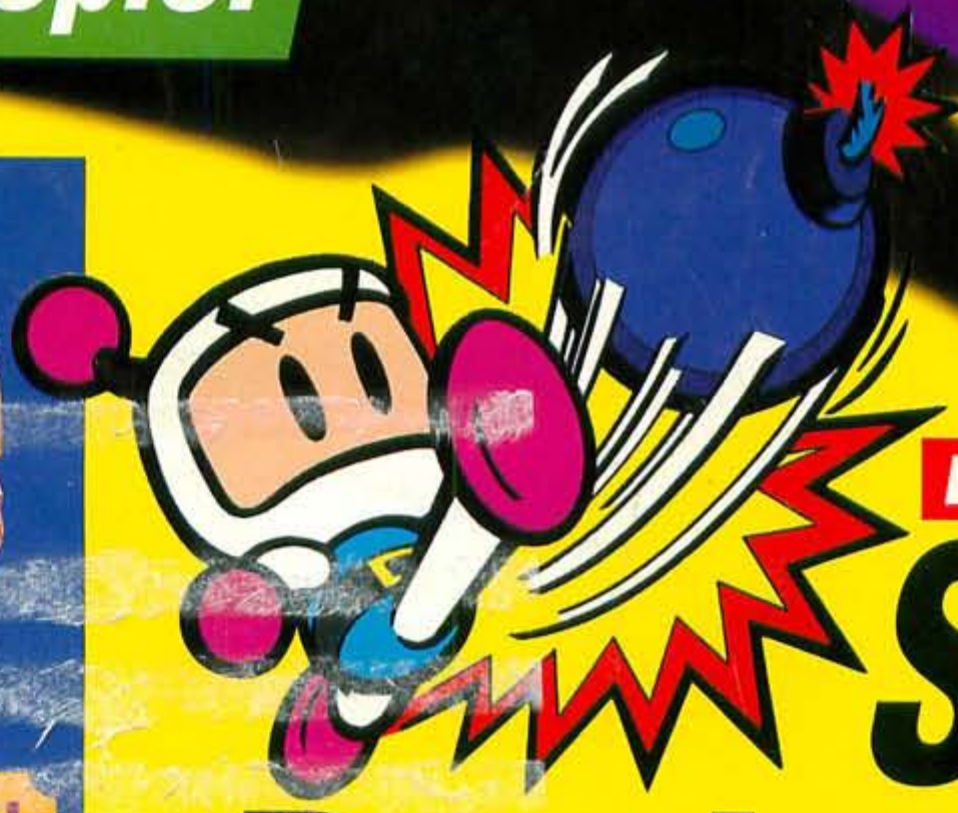
## 50 neue Spiele

**EXKLUSIV!**

## Das erste Jaguar-CD-ROM-Spiel



ZU GEWINNEN!  
**30 ARNIE-GOODIES**



**EXPLOSIV**

# Super Bomberman 2

# YOUNG MERLIN



## YOUNG MERLIN! IT'S MAGIC!



Nur Du besitzt die Zauberkraft, um die Welt vom Fluch des Schattenkönigs zu befreien. In zehn atemberaubenden Levels überstehst Du die gefährlichsten Abenteuer. Mit Deinen genialen Zaubertricks machst Du allen Gegnern die Hölle heiß. Scrollings, Animation, Sound – alles excellent. Die absolute 16-MegaBit-



Sensation. Young Merlin – das ultimative SNES-Rollenspiel-Adventure! Und das meint die Presse: „Young Merlin ist das beste Action-Abenteuer...“ „Ein tolles Spiel ohne Ecken und Kanten.“  
 (Video Games 11/93)  
 „Wunderbare Fantasy-Atmosphäre, knallig bunt und mit reichlich Abwechslung. Fazit 2+“ (Total 11/93)



*Virgin*

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH  
 BORSELSTRASSE 16 B  
 22765 HAMBURG

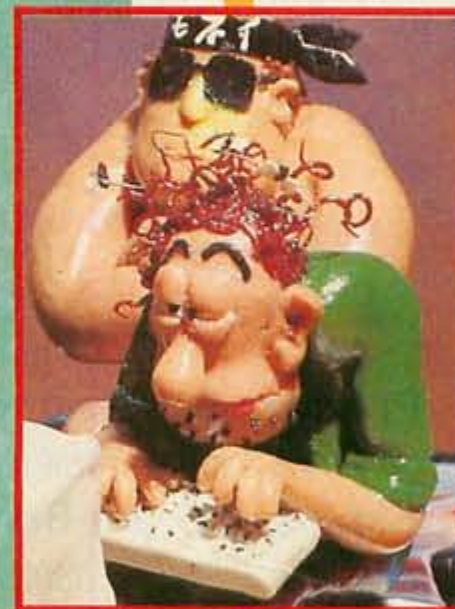
# Überraschung!



Redakteure lieben Pakete – zumindest solange sie nicht ticken. Ein Paket, das ist wie Weihnachten. Sind es die fehlenden Testmuster, eine neue Konsole, ein Bündel japanischer Magazine, eine Automatenplatine? Dieses Mal war die Überraschung besonders groß: Leser Christian Gilka hat wochenlang heftigst mit Fimo hantiert (das ist eine bunte Knetmasse, die sich im Backofen aushärten läßt) und die VIDEO-GAMES-Gang detailversessen in Szene gesetzt. An



einer Figur arbeitete er dabei zwischen zwei und drei Tagen. Um z. B. herauszufinden, welche Haarfarben seine Pappenheimer so haben, rief er listig bei Angelika an und nervte sie wiederholt mit verdächtigen Detailfragen. Anschließend verpackte er seine kleinen Kunstwerke und schickte uns ein Überraschungspaket. Da wir fast abgebrochen



sind vor Lachen, wird ihm unser Dank ewig nachschleichen. Fürs erste gibt's einen Scheck über 500 Mark und ein Jahr lang VIDEO-GAMES kostenlos in die Bude...



Noch ein Hinweis für DFÜler und Telefonierer: Unsere Mailbox ist startklar. Genauere Infos hat Jan in Rat & Tat auf Seite 50 zusammengefaßt. Außerdem bieten wir zweimal pro Woche eine Telefonhotline an. Zeiten und Nummer findet Ihr im Impressum auf Seite 90.



Leser  
Christian  
Gilka



*Euer Video Games Team*

Spielen mit Konsolen und Automaten hat in Japan eine ganz andere Dimension als in Deutschland. Tet hat sich mal umgesehen.



## News

<b>Preview: Streets of Rage III</b> .....	8
<i>Sega dreht auf: 24 MBit für General Zagnovs Gang</i>	
<b>Explosiv: Super Bomberman 2</b> .....	10
<i>Sprengmeister, Feuerteufel und Zündelmänner</i>	
<b>Core Design</b> .....	12
<i>Drei neue Knaller vom Thunderhawk-Hersteller</i>	
<b>Preview: Claymates</b> .....	16
<i>Interplay läßt die knubbeligen Knet-Figuren los</i>	
<b>Preview: Illusion of Gaia</b> .....	18
<i>Eines der schönsten Märchen, die je erzählt wurden</i>	
<b>Desert Fighter</b> .....	20
<i>High Noon für eine Handvoll Wüstensand...</i>	
<b>World Cup Striker</b> .....	21
<i>Noch besser als der geniale Vorgänger?</i>	
<b>Super Space Invaders</b> .....	22
<i>Ein Klassiker erwacht zu neuem Leben</i>	
<b>Empire-News</b> .....	23
<i>Yogi Bear und Empire's Soccer in den Startlöchern</i>	
<b>CDi-Vorbericht</b> .....	24
<b>CD<sup>32</sup>-News</b> .....	27
<b>Nippon-Corner</b> .....	28
<b>US-Corner</b> .....	32
<b>Nintendo-News</b> .....	33
<b>Sega-News</b> .....	34
<b>3DO Interactive Multiplayer</b> .....	36
<b>Jaguar: Das erste CD-ROM-Spiel</b> .....	38
<b>Neo Geo</b> .....	40
<b>PC-Engine</b> .....	42
<b>Release-Liste</b> .....	79

## Test

### MEGA CD

3rd World War .....	88
Bill Walsh Football .....	88
Double Switch .....	86
Mansion of the Hidden Souls .....	87
Microcosm .....	91
Rise of the Dragon .....	85
Tomcat Alley .....	89

### AMIGA CD<sup>32</sup>

Microcosm.....	91
Seek & Destroy .....	90
Trival Pursuit.....	91

### MEGA DRIVE

Art of Fighting .....	96
Castlevania .....	84
Chester Cheetah 2 .....	101
NBA Jam .....	94
Romance III .....	100
Shut Up And Jam .....	95
Skitchin' .....	102
Subterranea .....	98
Virtua Racing .....	92



NBA Jam: Wußte jemand, daß Bill Clinton locker vier Meter hoch springt?



# 89

Showdown für  
Freizeit-Piloten:  
Abheben mit Tomcat  
Alley Mega CD

## SUPER NINTENDO

Bill Walsh Football .....	109
Choplifter III.....	104
Get the Ace! .....	108
Joe & Mac 3.....	103
Might & Magic 2.....	105
Pro Sport Hockey .....	110
Sidekicks.....	107
Super Pinball .....	106
Tom & Jerry.....	102
Virtual Soccer .....	109
Wicked 18.....	110
Winter Olympics.....	106

## LYNX

Ninja Gaiden.....	115
-------------------	-----

## MASTER SYSTEM

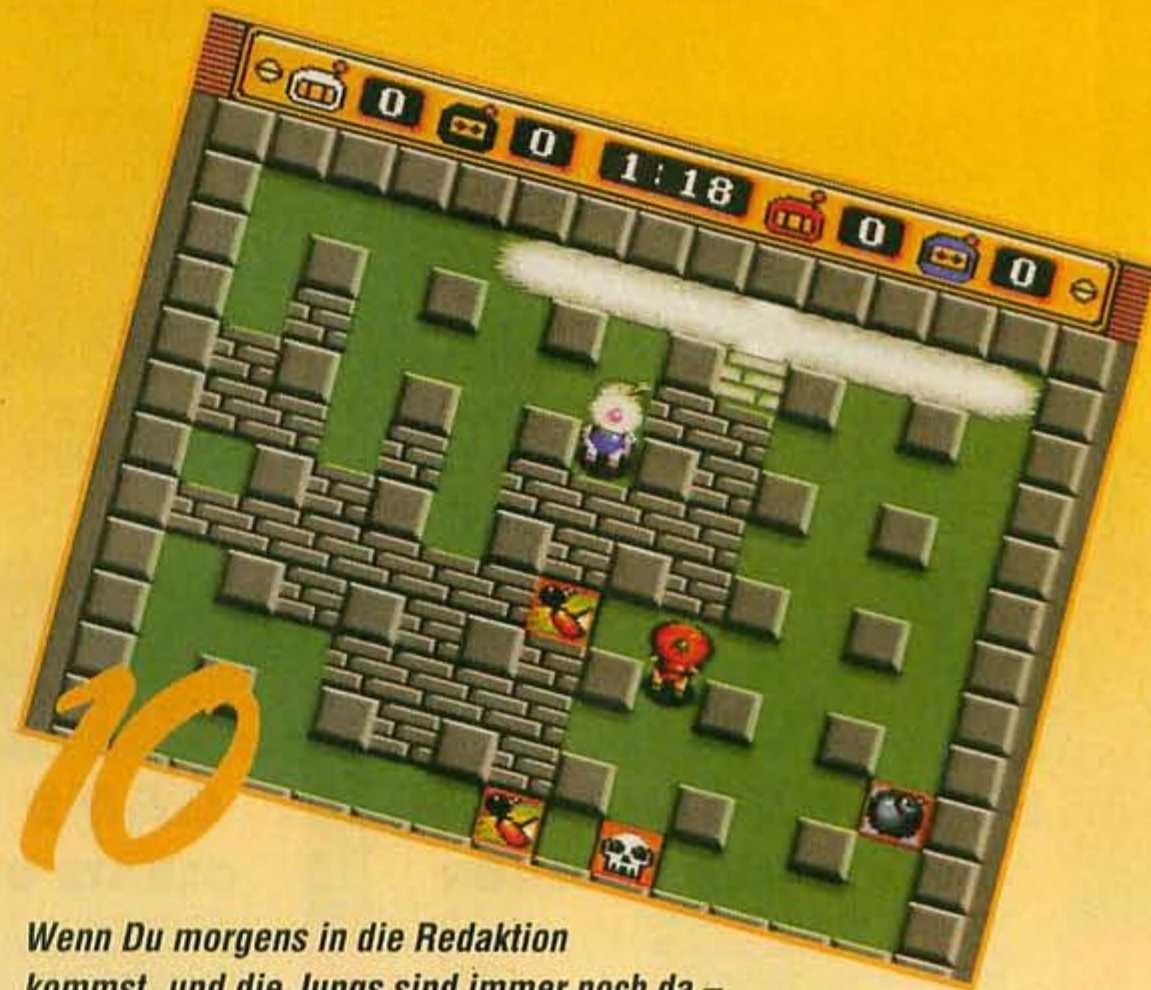
Cosmic Spacehead .....	111
Micro Machines .....	111

## GAME GEAR

Addams Family .....	112
NBA Jam .....	112

## GAME BOY

Hyper Dunk.....	114
Konami Golf.....	115
Pop`n Twinbee .....	114



Wenn Du morgens in die Redaktion  
kommst, und die Jungs sind immer noch da –  
dann ist Bomberman-Time!

## Tips & Tricks

Young Merlin (Super NES) .....	54
Empire Strikes Back (Game Boy) .....	57
Sonic Spinball (Mega Drive) .....	62
Jungle Book (Master System) .....	70
Zelda: Links Awakening (Game Boy) .....	71
Royal Rumble (Super NES) .....	71
Rock'n'Roll-Racing (Super NES) .....	71
Best of the Best (Game Boy) .....	71
Burai Fighter (Game Boy) .....	71

## Rubriken

Comic .....	52
Impressum .....	90
Inserentenverzeichnis .....	70
Mini-Poster .....	60
Private Kleinanzeigen .....	72
Leserpost .....	46
Rat & Tat .....	50
Redaktions-Hitparade .....	81
So bewerten wir .....	80



# 38

Völlig losgehelöst:  
Das erste Jaguar-  
CD-ROM-Spiel



**BRAWL BROTHERS** DA SN 139.95  
**LIM. AUFLAGE (mit Tel.-K.)** 169.95



**SUPER MARIO KART** DA SN 94.95



**DIE OTTIFANTEN** DA SM 84.95  
**SONIC CD MEGA CD** DA SC 94.95

**SUPER NINTENDO (SN)**

**GERÄTE UND ZUBEHÖR**

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
high tech action controller dA	34.95
joypad ascii pad dA	49.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter ntsc/pal dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super 5 multi-player adapter dA	59.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
super-nintendo spieleberater 2 dA	24.95
universal moduladapter fire dA	49.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95

**SPIELMODULE**

aladdin dV	114.95
alfred chicken dA	139.95
brawl brothers dA	139.95
flashback dA	139.95
goof troop dA	114.95
jurassic park dA	139.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
lemmings dA	129.95
mario paint mit mouse dA	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mr. nutz dA	119.95
mystic quest legend + berater dV	94.95
nba jam dA	139.95
plok dV	94.95
sensible soccer dA	139.95
shadowrun dA	129.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
super empire strikes back dA	129.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
terminator 2 arcade game dA	129.95
top gear 2 dA	109.95
trolls dA	119.95
turtles tournament fighters dA	149.95
winter olympics dA	129.95
wolfenstein 3-d dA	129.95
world heroes dA	149.95
young merlin dA	149.95

**GAME BOY (GB)**

**GERÄTE UND ZUBEHÖR**

game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkuset dA	44.95
batterieset mit netzteil dA	64.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
game boy spieleberater dV	19.95
gürteltasche dA	29.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy plug sv 909 dA	16.95
handy power car adapter sv 908 dA	9.95
handy power kit ii sv 910 dA	39.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
handy sound sv 906 dA	29.95
lupe mit licht (light master) dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
netzteil yeno dA	19.95
tragekoffer dA	19.95

**SPIELMODULE**

adventure island 2 dA	59.95
asterix dA	64.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
castle quest dA	59.95
chuck rock dA	64.95
cliffhanger dA	44.95
dennis dA	69.95
duck tales dA	59.95
glücksrad dA	64.95
goal dA	64.95
hunt for red october dA	64.95
jurassic park dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
kirby's pinball land dA	59.95
max dA	69.95
pang dA	59.95
pierre le chef dA	64.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
speedy Gonzales dA	74.95
star trek next generation dA	64.95
super mario land 1 dA	44.95
super mario land 2 dA	64.95
tetris dA	44.95
tiny toon adventures 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
tom & jerry 2 - der film dA	69.95
turtles 3 - radical rescue dA	64.95
wwf superstars 3 king of ring dA	64.95
zelda - link's awakening dV	64.95

**DAS DEUTSCHE VIDEOSPIELANGEBOT IST AKTUELLE AUSWAHL ZEIGT. EIN MOTTO DER ECHTEN VIDEO...**

**DIE "BRAWL BROTHERS" KÖNNEN SIE AUCH IN LIMITIERTER AUFLAGE MIT DER UNTEN GEZEIGTEN TELEFONKARTE K 009.94 BEKOMMEN.**

**VON 1000 EXEMPLAREN SIND NUR NOCH WENIGE ÜBRIG. GREIFEN SIE ALSO SCHNELL ZU!**



**Rubrik Aktuell/Tips & Trends "BRAWL BROTHERS" IM DOPPELPAK**  
 "...ist eine rasche Wertsteigerung der K009.94 sehr wahrscheinlich."



**BRAWL BROTHERS SN solo 139.95**  
**BRAWL BROTHERS SN limited ed. 169.95**

**ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!**

**DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.**

**SONDERANGEBOTE**

<b>SUPER NINTENDO</b>	f1 race+4 spieler adapter dA	29.95	batman dA	49.95
axelay dA	home alone 2 dA	49.95	battle toads dA	39.95
chessmaster dA	magnetic soccer dA	29.95	bubsy dA	89.95
cybernator dA	mega man 1-dr.wilys rache dA	29.95	chiki chiki boys dA	74.95
f-zero dA	mortal kombat dA	59.95	corporation dA	49.95
lethal weapon 3 dA	mystic quest dV	49.95	global gladiators dA	39.95
mortal kombat dA	robin hood dA	49.95	haunting dA	89.95
paperboy 2 dA	wizards and warriors dA	29.95	home alone dA	49.95
paradius dA	zen intergalactic ninja dA	49.95	james bond 007 - the duel dA	74.95
road riot dA	<b>NES</b>		mazin wars dA	89.95
sim city dV	battle of olympus dA	39.95	mortal kombat dA	99.95
street fighter 2 dA	gauntlet 2 dA	44.95	shadow of the beast 2 dA	74.95
super kick off dA	mario & yoshi dA	49.95	sonic spinball dA	99.95
super mario world dA	nes open tournament golf dA	39.95	sonic the hedgehog dA	39.95
super pang dA	paperboy 2 dA	49.95	speedball 2 dA	39.95
super r type dA	snake rattle 'n' roll dA	39.95	strider 2 dA	39.95
super tennis dA	star tropics dA	39.95	techno clash dA	89.95
terminator dA	totally rad dA	49.95	teenage mut. hero turtles dA	89.95
tiny toon adventures dA	trolls dA	64.95	tiny toon adventures dA	99.00
wing commander dA	<b>MEGA DRIVE MODUL</b>		winter olympics dA	109.95
<b>GAME BOY</b>	b.o.b. dA	89.95	<b>MEGA CD</b>	
f-15 strike eagle dA	baseball 2020 dA	89.95	wonderdog dA	99.95

**VORANKÜNDIGUNGEN**

<b>SUPER NINTENDO</b>	0494 flintstones dA	119.95	0394 last action hero dA	94.95	
0394 amazing tennis dA	139.95	0494 snow white dA	119.95	0394 mickey's challenge dA	109.95
0394 barbie dA	129.95	0494 super conflict dA	129.95	0394 nba showdown dA	109.95
0394 champions w.cl.soccer dA	129.95	0494 time slip dA	119.95	0394 pga european tour dA	99.95
0394 equinox dA	139.95	0494 world cup striker dA	129.95	0394 pink panther dA	109.95
0394 mickey's challenge dA	139.95	<b>GAME BOY</b>		0394 prince of persia dA	99.95
0394 might & magic 2 dV	129.95	0394 konami golf dA	59.95	0394 tom & jerry dA	109.95
0394 nfl football konami dA	119.95	0394 mickey's challenge dA	64.95	0394 young indy dA	109.95
0394 nfl quarterback club dA	149.95	0394 nig. mansells world ch. dA	64.95	0394 joe & mac dA	89.95
0394 nhlpa hockey '94 dA	99.95	0394 pop'n twin bee dA	59.95	0494 wcv wrestl.-s. brawl dA	109.95
0394 pop'n twin bee 2 dA	119.95	0394 sensible soccer dA	44.95	<b>SEGA MEGA CD</b>	
0394 populous 2 dA	109.95	0394 space date dA	64.95	0394 bram stoker's dracula dA	99.95
0394 rasenmäher mann dA	129.95	0394 total carnage dA	64.95	0394 chuck rock 2 dA	114.95
0394 rock'n roll racing dA	119.95	0394 the main event dA	64.95	0394 cobra command dA	94.95
0394 sky blazer dA	129.95	0394 yogi-bear dA	69.95	0394 dune dA	114.95
0394 space ace dA	109.95	0394 yoshi's cookie dA	54.95	0394 indiana jones dA	109.95
0394 super putty dA	129.95	0394 zool - ninja of the n. dA	64.95	0394 jurassic park dA	94.95
0394 super solitaire dV	99.95	0494 dr. franken dA	69.95	0394 mortal kombat dA	109.95
0394 utopia - creat. of nat. dA	129.95	0494 world cup striker dA	69.95	0394 prize fighter dA	109.95
0394 wcv wrestl.-s. brawl dA	119.95	<b>MEGA DRIVE MODUL</b>		0394 sol feace dA	114.95
0394 yogi-bear dA	109.95	0394 brett hull hockey dA	94.95	0394 terminator dA	114.95
0394 zool dA	119.95	0394 champions w.cl.soccer dA	114.95	0494 powermonger dA	89.95



ART OF FIGHTING dA SN 129.95



ZOOL NINJA OF THE NTH DIMENSION dA  
GB 64.95 - SM 99.95 - SN 119.95



SN PROGRAMPAD SV 337 SN 69.95  
SG PROGRAMPAD SV 437 SM 69.95

auch ohne Programmfunktion erh.

SN PROPAD SV 334 SN 34.95  
SG PROPAD SV 434 SM 34.95

AL, REICHHALTIG UND PREISWERT, WIE UNSERE  
OSPIEL-FREAKS LAUTET DESHALB IMMER ÖFTER:

ES MUß NICHT IMMER  
IMPORT SEIN!



FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES  
KUNDENMAGAZIN MIT PREISLISTE NOCH  
HEUTE AN UND SIE ERHALTEN DAZU DIE  
ZEITSCHRIFT MEGA FUN 12/93 GRATIS.

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!  
Nur Branchenkennner mit aktivem Unternehmen (Einstöcker zwacklos)  
Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an untenst. Adresse

**HÄNDLER SIND  
WILLKOMMEN**  
CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE  
EINES GEWERBENACHWEISES

**SEGA MEGA-CD (SC)**

**GERÄTE UND ZUBEHÖR**

- mega cd 2 + road avenger dA ..... 589.95
- mega cd 2 ohne spiel dA ..... 519.95

**SPIELE-CD's**

- after burner 3 dA ..... 94.95
- batman returns dA ..... 114.95
- bill walsh college football dA ..... 89.95
- black hole assault dA ..... 114.95
- chuck rock dA ..... 99.95
- ecco the dolphin dA ..... 94.95
- final fight dA ..... 94.95
- ground zero texas dA ..... 99.95
- hook dA ..... 99.95
- jaguar xj 220 dA ..... 94.95
- kris kross dA ..... 99.95
- lethal enforcers + pistole dA ..... 129.95
- microcosm dA ..... 99.95
- nhlpa hockey '94 dA ..... 89.95
- night trap dA ..... 129.95
- prince of persia dA ..... 94.95
- puggsy dA ..... 89.95
- road avenger dA ..... 114.95
- robo aleste dA ..... 114.95
- sewer shark dA ..... 129.95
- sherlock holmes 1 dA ..... 119.95
- sherlock holmes 2 dA ..... 114.95
- silpheed dA ..... 94.95
- sonic cd dA ..... 94.95
- spider-man vs kingpin dA ..... 94.95
- thunderhawk dA ..... 114.95
- time gal dA ..... 94.95
- wolfchild dA ..... 114.95
- wwf rage in the cage dA ..... 114.95

**N • E • S (NS)**

**GERÄTE UND ZUBEHÖR**

- control-deck mit mario bros. 1 dA ..... 99.95
- nes action set + gun + 2 games US ..... 149.95

**SPIELMODULE**

- ice hockey / classic serie dA ..... 44.95
- kirby's adventure dA ..... 74.95
- mario bros / classic serie dA ..... 44.95
- pinball / classic serie dA ..... 44.95
- tetris dA ..... 64.95
- tiny toon adventures 2 dA ..... 94.95
- tiny toon adventures dA ..... 94.95

**MEGA DRIVE (SM)**

**GERÄTE UND ZUBEHÖR**

- mega drive 2 (ohne spiel) dA ..... 199.95
- mega drive extra 3 set dA ..... 279.95
- 6 button propad 2 sv 439 dA ..... 39.95
- action replay pro cartridge dA ..... 129.95
- arcade power stick 2 dA ..... 89.95
- cdx modul US ..... 119.95
- joypad dual turbo remote dA ..... 129.95
- joypad transparent progr.sv437 dA ..... 69.95
- joypad transparent sv 434 dA ..... 34.95
- joypad-verlängerungskabel dA ..... 9.95
- master-converter 1 für md 1 dA ..... 94.95
- mega cd 2 + road avenger dA ..... 589.95
- mega cd 2 ohne spiel dA ..... 519.95
- moduladapter ntsc/pal US ..... 39.95
- netzteil mega drive 2 dA ..... 29.95
- quickjoy sega se pro sv 405 dA ..... 39.95
- rgb-video-scarkabel zu md 2 dA ..... 29.95
- videokabel (av/cinch) dA ..... 24.95
- videokabel (scart/euro av) md1 dA ..... 29.95

**SPIELMODULE**

- aquatic games dA ..... 114.95
- arielle - little mermaid dA ..... 49.95
- atomic runner dA ..... 94.95
- ball jacks dA ..... 94.95
- captain america dA ..... 114.95
- castlevania new generation dA ..... 94.95
- double clutch dA ..... 114.95
- dragons fury dA ..... 114.95
- fifa international soccer dA ..... 109.95
- flintstones dA ..... 114.95
- g-loc dA ..... 114.95
- king of the monsters dA ..... 114.95
- last battle dA ..... 64.95
- marble madness dA ..... 104.95
- mickey & donald world of ill. dA ..... 94.95
- mutant league football dA ..... 114.95
- nba jam dA ..... 119.95
- nhlpa hockey '94 dA ..... 109.95
- paperboy 1 dA ..... 114.95
- paperboy 2 dA ..... 114.95
- rings of power dA ..... 139.95
- road rash 2 dA ..... 114.95
- snake rattle n roll dA ..... 109.95
- sonic 3 dA ..... 129.95
- superman dA ..... 114.95
- talespin dA ..... 49.95
- two crude dudes dA ..... 94.95
- world cup italia 90 dA ..... 94.95
- wwf royal rumble dA ..... 129.95

MIT ERSCHEINEN DIESER ANZEIGE VERLIEREN ALLE ALTEN ANZEIGEN- UND LISTENPREISE IHRE GÜLTIGKEIT. VERKAUF ERFOLGT AUSSCHLIEßLICH ZU UNSEREN ALLGEMEINEN GESCHÄFTSBEDINGUNGEN. KEINE HAFTUNG FÜR DRUCKFEHLER!

**VERSANDKOSTEN INLAND**  
BEI VORKASSE PER SCHECK ODER PER KREDITKARTE ..... 5,- DM  
BEI VERSAND PER NACHNAHME ..... 10,- DM

**VERSANDKOSTEN AUSLAND**  
BEI VORKASSE PER SCHECK ODER PER KREDITKARTE ..... netto 12,- DM  
BEI VERSAND PER NACHNAHME ..... netto 25,- DM

**EUROPA, WIR KOMMEN!**  
ALS KUNDEN INNERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE INCLUSIVE DER IN  
DEUTSCHLAND GÜLTIGEN MEHRWERTSTEUER (15%).  
ALS KUNDEN AUßERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE OHNE MWST. IHRE  
ZOLLBEHÖRDE ERHEBT DIE JEWEILS GÜLTIGE EINFUHR-UMSATZSTEUER.

**STICHWORT: UMWELTSCHUTZ**  
IHRE WAREN ERHALTEN SIE VON UNS IN RECYCLEBAREN SICHERHEITS-  
VERPACKUNGEN. WENN SIE DIESE TROTZDEM WIEDERVERWENDEN,  
REDUZIEREN SIE DAMIT DIE ABFALLMENGE DEUTLICH ZUM NUTZEN ALLER.

SIE ERREICHEN UNS PER POST  
**CPS FRANK HEIDAK**  
BÜRGERSTRASSE 8-10  
50667 KÖLN

**BESTELLANNAHME PER TELEFON**  
0221/25 69 83, ...84, ...85  
MO-FR VON 10.00 - 18.30 UHR, SA VON 10.00 - 14.00 UHR  
AUßERHALB DER GENANNTEN ZEITEN STEHT IHNEN AUF ALLEN DREI  
LEITUNGEN EIN ANRUFBEANTWORTER ZUR VERFÜGUNG, DER  
TÄGLICH ABGEHÖRT WIRD.

**BESTELLANNAHME PER TELEFAX**  
0221/25 69 86  
RUND UM DIE UHR FÜR IHRE EILIGEN BZW. UMFANGREICHEREN AUFTRÄGE

**GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:**

MODUL  ZUBEHÖR  GERÄT  
 MODUL  ZUBEHÖR  GERÄT  
 KUNDENMAGAZIN (INCL. MEGA FUN)

KONSOLENTYP .....  
**AUFTRAGGEBER**  
NAME .....  
STRASSE .....  
PLZ ORT .....  
TELEFON ..... KREDITKARTENFIRMA ..... VERFALLSDATUM .....  
KUNDEN-NR. .... KREDITKARTEN-NR. ....



# Streets of Rage III

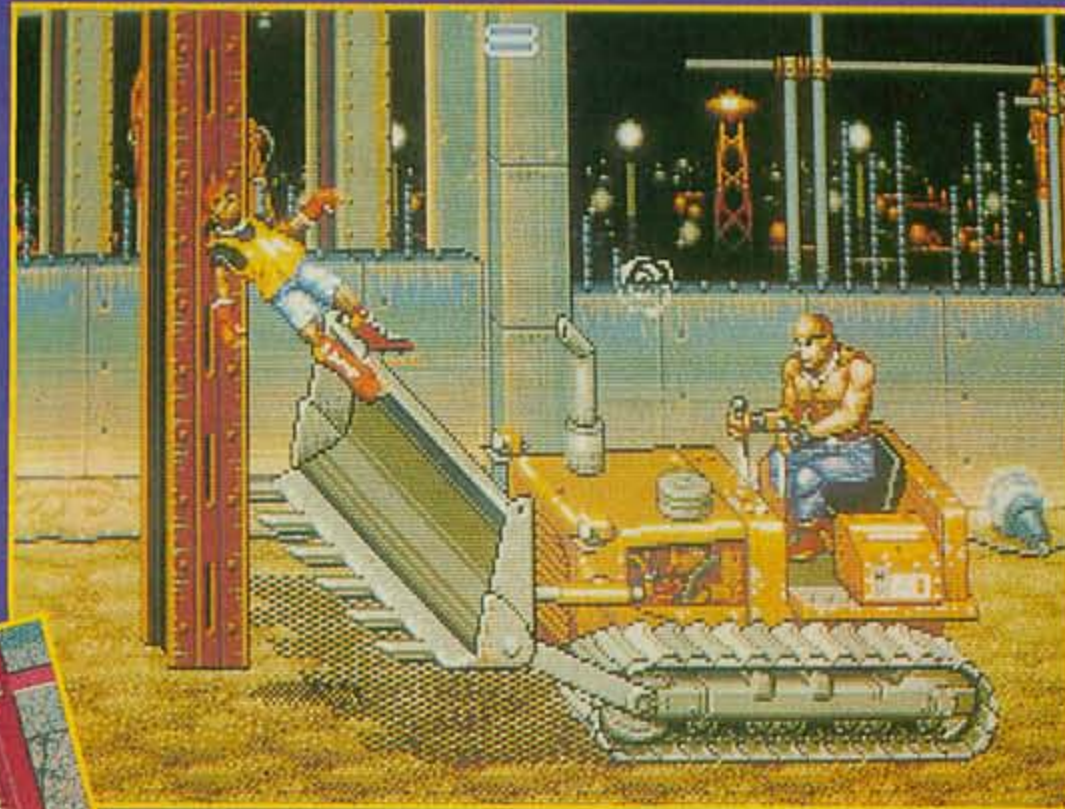


Sega dreht auf: Mit geballten 24 MBit wartet der Prügelnachfolger *Streets of Rage III* auf. Wir wollten wissen, was sich gegenüber den beiden Vorgängerversionen geändert hat.



Zan, der Elektroschocker, gibt sein Bestes im Kampf

Die Bombenleger sind auch in *Streets of Rage III* wieder unterwegs. General "Zagnov" hat seine Gang beauftragt, eine riesige Fabrik in die Luft zu jagen. Das passiert dann auch und es gibt einen mächtigen Knall in der Stadt, der vielen Menschen das Leben kostet



Sammy wird hier wahrlich auf die Schippe genommen. Das tut verdammt weh!



Ein Ninja kommt selten allein!

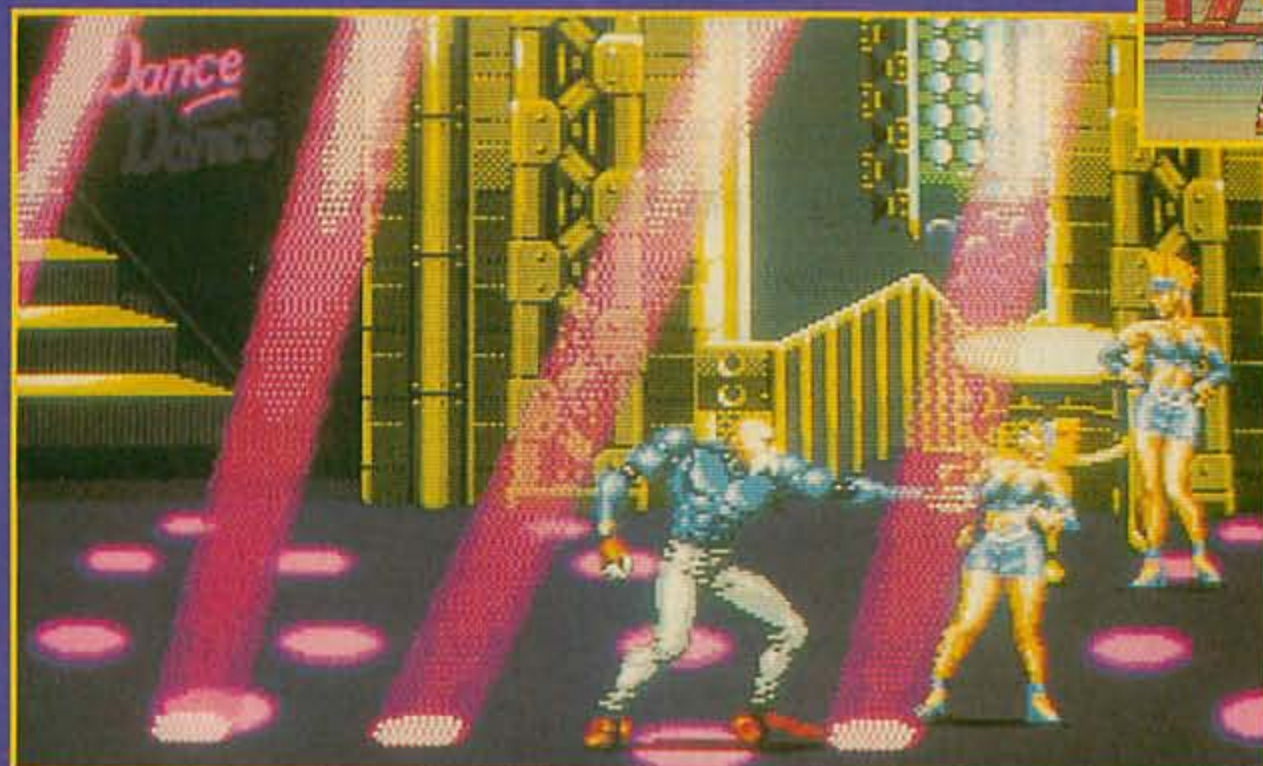
Hier gibt's Hiebe und lose Zähne.

und dazu noch eine hochgiftige Flüssigkeit freisetzt. Durch die Explosion herrscht das Chaos in der Stadt. Plünderer und Diebe machen sich auf den Weg, um die Situation auszunutzen. Der Bürgermeister weiß sich keinen Rat und ruft seine geheime Elitemannschaft zum Einsatz. Drei Männer und eine Frau stehen vor einer schier unlösbaren Aufgabe. Sie müssen die Stadt vor dem Untergang retten und die überall verteilten Giftbomben entschärfen. Die Kämpfer im einzelnen: "Axel", der athletische Muskelprotz, verfügt über eine knallharte Körpersprache; "Sammy" ist der kleine Dreikäsehoch-Rollschuhknirps, gefürchtet durch seine schlagkräftige Wendigkeit; "Zan", der Elektroschocker, ist neu

in der Truppe und zeichnet sich durch seine hydraulischen Roboterarme aus; zu guter Letzt wäre da noch "Blaze", die eiserne Peitschenlady, die mit zarter Hand Dutzende Angreifer in die Flucht schlägt. Wird es der glorreichen Gang wieder gelingen, die Stadt zu bereinigen und alle Bomben zu entschärfen? Wie auch schon in den beiden vorangehenden Teilen, kämpft der Spieler al-

leine oder zu zweit (im "Teammodus") auf den Straßen gegen Horden von Punks und Gesetzlose. Wird nebenbei mal eine Telefonzelle zertrümmert oder ein Faß entzweit, funkeln Euch schon die Extras an. Alle Helden führen zusätzliche Waffen mit sich. Zwecks Chancengleichheit können diverse Extrawaffen auch unterwegs aufgesammelt - bzw. von den Gegnern abgenommen - werden. Doch selbst ohne Hilfen stehen

den Straßenkämpfern eine ansehnliche Fülle an Schlägen zur Verfügung - inklusive mehrerer Team-Schlag-Varianten. Falls es mal allzu brenzlich wird, hilft nur noch eine hochwertige Superwaffe. Bei kraftraubenden Spezialattacken wird dazu noch etwas von der kostbaren Lebensenergie abgezogen. Ein neu hinzugekommenes Powermeter ermöglicht nun im Verbund mit dem 6-Button-Joypad einzigartige Special-Moves. Am Ende jedes Levels wartet wie gewöhnlich ein Oberfiesling mit gemeinen Tricks auf die Kämpfertruppe. Sega hat für das 24-Megabit-Projekt keine Mühen und Kosten gescheut und engagierte zum dritten Mal "Yuzo Koshiro" für die musikalische Untermalung des Kampfspektakels. ws



Die zwei hier lieben sich nicht, auch wenn es so aussieht

In der Disco geht der Punk ab! Heiße Rocker-Ladys fordern zum Tanz auf mit Zan



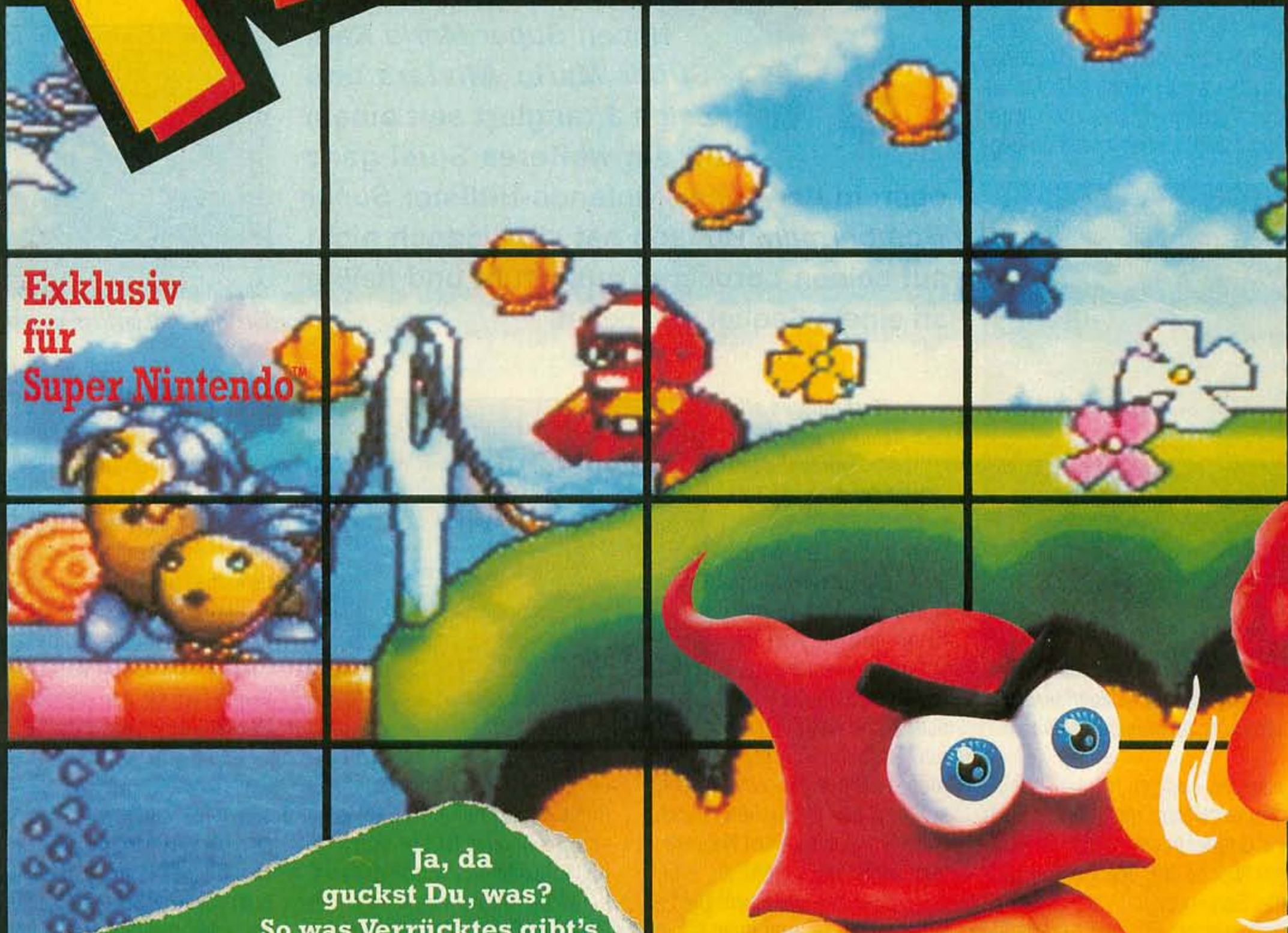


# PLOK\*

Irrer Sound,  
wahnsinnige  
Grafiken,  
verrückte  
Welten!

\*PLOK IS A TRADEMARK OF JOHN AND STE PICKFORD.

Exklusiv  
für  
Super Nintendo™



Ja, da guckst Du, was? So was Verrücktes gibt's nur bei mir – Plok\*. Du glaubst mir nicht? Na dann schau Dir mal meine Super Grafiken an. Die sind von einem der besten Designer-Teams. Und wenn Du den irren Sound hörst, fallen Dir glatt die Ohren ab. Aber den größten Knüller hab' ich Dir noch nicht verraten: Ich schmeiß' meine Arme und Beine auf alles, was mir in den Weg kommt – und sie kommen immer wieder zurück! Ja, da guckst Du, was?! Plok\* – nur für Super Nintendo™.



Mit deutschem Bildschirmtext.

Damit Feuerteufel, Zündelmänner und andere Sprengmeister nicht ihre pyromanischen Triebe an unbeteiligten Nachbarn auslassen, wird im Herbst mit *Super Bomberman 2* noch einmal kräftig nachgeschürt. Um einem Nachfolger des ohnehin schon genialen Vierspieler-Spektakels interessant zu halten, haben sich die Entwickler bei Hudson eine Menge neuer Features einfallen lassen. Von Spielgefühl her liegt *Super Bomberman 2* näher am PC-Engine-Urahn, als der Vorgänger. Das rührt wohl hauptsächlich daher, daß Ihr geg-



Neben *Super Mario Kart*, *Super Mario Allstars* und *Zelda 3* rangiert seit einem Jahr ein weiteres Spiel ganz oben in der Super-Nintendo-Hitliste: *Super Bomberman*. Hudson hat sich jedoch nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht und fleißig an einem Sequel gearbeitet.



Mit vielen Options konfiguriert Ihr Euren Spielmodus selbst

nerische Bomben nicht mehr einfach wegstücken könnt. Sperrt Euch ein Gegner mit einer Granate in einer Nische ein, überlebt nur, wer das Schiebeextra besitzt. Es existiert zwar ein Pendant zum Handschuh, damit könnt Ihr jedoch neuerdings nur noch eigene Bomben aufheben, herumtragen und werfen. Solange sich ein Sprengkörper in Eurer Hand befindet, ist der Zeitzähler außer Kraft (wär' ja auch doof, wenn der Knaller auf halbem

Erst müssen alle Schalter gesprengt werden, dann ist der Ausgang frei



Weg in die Luft geht). Der Einzelermodus wurde gründlich überarbeitet und ist jetzt um einiges abwechslungsreicher. Schon die Form der Räume läßt Euch oft ins Grübeln kommen, da die Arenen nicht mehr rechteckig sind, sondern mit Treppchen, Durchgängen und abgeteilten Nebenräumen meist weit mehr als einen Bildschirm beanspruchen. Die Palette an Feinden und ihren Fähigkeiten wurde ebenfalls immens erweitert. Da viele Eurer Gegner ebenfalls einen Sprengkurs besucht haben, kommt des öfteren hämische Freude auf, wenn ein Feind versehentlich einen anderen grillt. Zur Unterstützung wurden in

vielen Labyrinthen "Power-Punkte" plaziert. Eine hier abgelegte Bombe platzt mit einer Explosion von maximaler Größe. Auch an Kettenreaktionen wurde gedacht. Verwickelt Ihr ein herumliegendes Päckchen Dynamit in eine Explosion, werden auch Feinde und Blocks geröstet, die sich außerhalb der traditionellen Strahlrichtung befinden. Des Weiteren wurden Sprungfedern, Hochöfen mit Feuer Spuren, Magneten, Wasserflächen (mit Bootsfahrt!) und vieles



Obacht geben, länger leben: Ein Ofen wird taktisch genutzt

mehr in den vierzig Levels verteilt, um jegliche Langeweile fernzuhalten. Endgegner sind neuerdings "zweiteilig": Erst senkt Ihr einem Bösewicht das Fell an, dann jagt Ihr ihn samt seiner Kampfmaschine in die Luft. Paßwörter gibt's nur noch nach jedem Obermütz. Nicht nur der Solomodus wurde jedoch frisiert, auch der Battle-Mode mußte sich einigen kosmetischen Operationen unterziehen. Zwar hat es leider wieder nicht für einen fünften Spieler gereicht, was Hudson sonst verändert hat, verdient eine Menge Beachtung: Auf den ersten Blick fällt auf, daß nicht alle Bomben schwarz sind (bis auf die des schwarzen Spielers). Um eine bessere Übersicht im Getümmel zu ermöglichen, haben sowohl die



Neue Gegner und eine Menge Gags halten den Einzelermodus über die ganze Distanz abwechslungsreich





**Erstmals auf dieser Konsole: In Arena zehn können die Bombermänner auf Knopfdruck hüpfen. Für spaßiges Chaos ist gesorgt.**



**Wer einen ganzen Wettbewerb gewinnt, startet mit einem Extra.**

Kracher, wie auch die Explosionen die Farbe des jeweiligen Spielers. So wißt Ihr immer ganz genau, wer von neben Euch sitzenden einen blauen Fleck verdient hat. Ganz besonders "nett" ist die oben schon angesprochene Idee mit den geworfenen Bomben. Trefft Ihr nämlich einen Gegner, verliert dieser einige seiner Extras, über die Ihr Euch sogleich habichtmäßig hermacht. So kann es leicht vorkommen, daß ein gerade noch bestens ausgerüsteter Feind langsam und mit dem bloßen Hemd auf dem

Eislandschaft bereit, auf der ordentlich gerutscht wird. Die Blöcke (Eisplatten) sind verschiebbar, sofern hinter einem Block Platz ist. Mit sechs Warp-Löchern trickst Ihr Eure Gegner aus oder landet selbst neben einer "reifen" Bombe. Level drei ist eine Arena mit Durchgän-

gänger) und die oben erwähnten Power-Punkte sind großzügig auf dem Feld verteilt. Kampfplatz sechs fällt wieder in die Warpzone-Gruppe. Die Besonderheit: Ihr kommt in der Richtung am Ziel heraus, mit der Ihr auf den Start-Teleporter lauft. Als nächstes gibt's

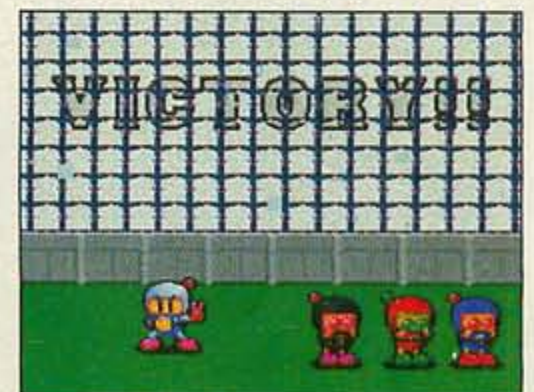
("Aahrg, wo kommt die denn her!?"). Den "Hier geht's ja voll ab!"-Level haben die Hudson-Leute wieder auf Platz zehn gesetzt. In märchenhaftem Schwammerlwald-Ambiente sind die Bombermänner fähig, per Knopfdruck über die Begrenzungen zu hüpfen. Gerade zu viert sind hier Action, Panik und Chaos garantiert. Ach ja, fast hätt' ich's vergessen: Auch bei den Krankheiten hat sich etwas geändert. Die Seuchen sind zwar die selben geblieben, um eine solche loszuwerden reicht es, einen Gegner zu berühren oder ein beliebiges Extra aufzulesen. Dafür hält eine Krankheit so lange an, bis sich der



**Abmarsch zur nächsten Runde – Unentschieden**



**Im Normalmodus röstet Ihr erst den Gegner, dann seine Maschine**



**Der Sieger darf sich über einen Bomben-Oscar freuen.**

Leib durch die Arena schleicht (eingefundenes Fressen für die erfolgreichen "Fledderer"). Um das Maß an zwischenmenschlichen Nettigkeiten vollzumachen, könnt Ihr je nach Spielmodus Eure Widersacher sogar schubsen ("Raus da, daß ist meine Deckung!"). Apropos "Einstellungen": Ihr seid fortan nicht mehr auf Zweiminutenspiele beschränkt. Von 60 Sekunden bis zum bitteren Ende bei unendlicher Spielzeit ist eine nette Auswahl an Zeitlimits verfügbar. Zudem könnt Ihr im "Tag-Team"-Modus Mannschaften bilden. Doch nun zu den einzelnen Battle-Mode-Feldern. Neben dem normalen Level steht eine

gen von oben nach unten (und umgekehrt, versteht sich). Neben unsprengbaren Wänden macht eine extreme Extraknappheit den Reiz dieses Schalchtfelds aus. Im nächsten Level ist ein wachsames Auge gefragt. Um die Feldmitte ist ein explosionsempfindliches Band herumgelegt. Trifft ein Strahl dieses Band, explodiert es ebenfalls (mit jedem, der gerade "auf der Leitung" steht). In Stufe fünf verdecken Dächer die Sicht (ähnlich dem "Röhren-Level" aus dem Vor-

Speed-Ups für Strategen. Je nachdem, wie oft Ihr über ein bestimmtes Nummerfeld lauft, werdet Ihr schneller oder langsamer. Level acht ist ein Abklatsch des "Förderband"-Levels aus *Super Bomberman*, jedoch mit der Erweiterung, daß Ihr Laufrichtung und Geschwindigkeit des Bandes durch Überlaufen von Schaltern bestimmt. In Arena neun ist der Boden mit Pfeilen übersät. Eine geschobene Bombe folgt dabei den Pfeilen, die sie überquert

gerade Infizierte in Rauch auflöst. Auch könnt Ihr die Totenköpfe nicht mehr zerstören. Durch eine Explosion wird die Pest lediglich ein paar Felder weiterbefördert (Pech für den, der da gerade steht). Auch soundtechnisch hat sich was getan: Alle Level und Spielmodi haben neue Musiken verpaßt bekommen und einige neue Soundeffekte erfreuen das Bomberohr. Wir hoffen, daß unsere Preview-Version noch nicht ganz fertig ist. Spielt Ihr zu viert und sind gerade einige Bomben unterwegs, wird das Spiel merklich langsamer – hoffentlich bügelt Hudson diesen Fehler noch aus. *jb*



**Verschiebbare Eisplatten und extreme Rutschgefahr machen die Eisarena spannend**



**Aha, der Weiße war's! Die Farbe der Explosionen sorgt für Übersicht.**



Spätestens seit Thunderhawk kennt jeder die englische Firma Core Design. Wir haben drei Spiele unter die Lupe genommen, die in den nächsten Monaten erscheinen werden.

# CORE



Dem friedlichen **Soulstar**-Sonnensystem mit seinen 6 Planeten droht eine schreckliche Gefahr. Die Myrkoids greifen an! Seit Jahrhunderten seid Ihr, die Cryo-Kommandos, auf der Jagd nach der intergalaktischen Killerrasse. Endlich kommt es zur entscheidenden Schlacht. Zu Beginn wählt Ihr aus drei kampfproben Veteranen Euren Charakter. Jede der Figuren hat individuelle Eigenschaften, die speziell im Zwei-Spieler-Modus zu tragen kommen. Spieler eins steuert das



So schön kann die Unterwasserwelt auf dem Mega Drive aussehen, wenn man die 64 Farben intelligent nützt



Jeder einzelne Level beeindruckt durch schnelle, fließende 3-D-Grafik und coolem Star-Wars-Sound



Fahrzeug und alle Standard-Waffen, während Euer Kamerad die Spezial-Bewaffnung und Energieverteilung kontrolliert. Mit diesem Feature läßt sich die verfügbare Power gezielt auf Schilder, Waffen oder Triebwerk konzentrieren, um diese in brenzligen Situationen zu verstärken. Insgesamt sind 40



Missionen durchzuführen. Dafür stehen Euch drei verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung: ein Raumjäger, ein Panzer und ein Turbocopter. Die Kampfsequenzen erinnern etwas an *Silpheed*. Euer

Ziel ist im Hintergrund, von allen Seiten greifen myrkoidische Fighter an. Im Alien-Schlachtschiff und auf Planeten fliegt oder fahrt Ihr durch detailliert gezeichnete 3-D-Landschaften. Anfangs seid Ihr nur mit einem mickrigen Laser ausgerüstet, doch während des Spiels findet Ihr zusätzliche Waffen. Durch sämtliche Levels begleitet Euch bombastische Orchestermusik, die sich vor Star Wars nicht zu verstecken braucht.



# DESIGN

**A**uch **Battlecorps** spielt in einer 3-D-Umgebung, die die Hardware-Möglichkeiten des Mega-CDs voll ausnützt. Ihr steuert eine "Bipedal Attack Machine" (BAM), ein stampfendes Stahlmonster, wie Ihr sie vielleicht aus der Battletech-Serie kennt. Mit diesen riesigen Ungeheuern kämpft Ihr gegen die Angreifer der BioMech, einer Konkurrenzfirma, die Euch die Abbaustätten für Meridium strei-



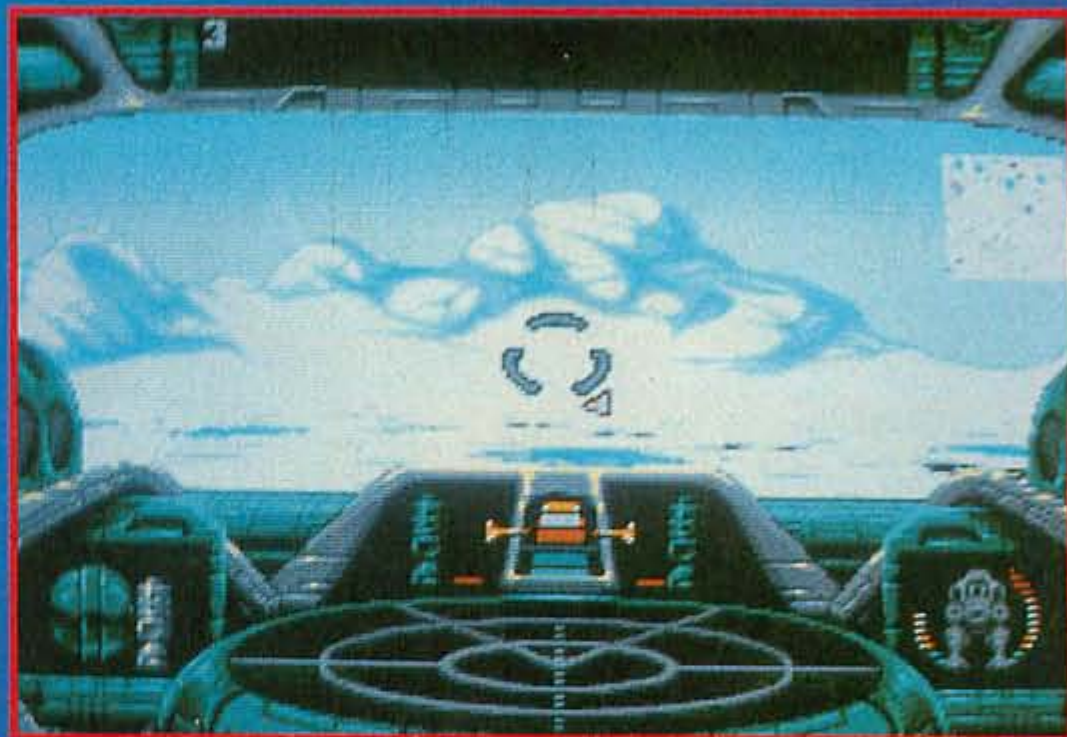
*Oben: flammendes Inferno auf dem Vulkan-Mond*

*Links: Unter Wasser wollen Euch seltsame Geschöpfe an den Stahl-Kragen*

*Unten: Im Eis, im Eis, ist meistens alles weiß*



*Links: Die unterirdischen Minen werden streng bewacht*



tig machen wollen. Dieses Meridium gehört zu den seltensten Elementen im Universum und rechtfertigt offensichtlich auch einen Angriff auf Mandelbrot's Welt und seine fünf Monde. Ihr verteidigt den friedlichen Planeten und seine fünf Begleiter. Euer BAM ist mit einer Zwillingsskanone ausgerüstet, die Ihr durch Power-Ups aufrüsten könnt. In jedem der sechs Spielabschnitte (fünf Monde und Mandelbrot's Welt) findet Ihr Spezial-Waffen, die jedoch nur kurz zur Verfügung stehen. Ein Radarscreen zeigt Euch, aus welcher Richtung auf Euch geschossen wird. Die sechs Level bestehen aus den verschiedensten Umgebungen. Die Oberfläche von Cygni ist z.B. voll-



kommen von Wasser bedeckt, während Caliban sich als Eiswüste präsentiert. Auch die Missionen ändern sich jedesmal. In Level eins müßt Ihr z.B. ein BioMech Kraftwerk zerstören, während in Level drei schon ein ganzer Mond draufgeht. Passend zur knallharten Action gibt's einen Heavy Metal Soundtrack von der CD.

*Die großen Roboter auf Kettenfahrzeugen sind sehr hartnäckig*

# WARPZONE

## CORE DESIGN



fünf Level voller ekelerregender Aliens, komplizierter Rätsel und jeder Menge Schleim. Wie schmuggelt man z.B. ein Stück Holz durch den spollenianischen Zoll? Wo findet Ihr Zitt'n Zott's Magical Funhouse? Diese und viele weitere



Die Story des Mannes und seines besten Freundes ist so alt wie die Menschheit selbst. Ob Golfschläger oder Queue, lange Stecken gehören zum Mann wie der Euter zur Kuh. Das dachte sich auch **Bubba**, als er von den seltsamen Aliens entführt wurde. Sie wollen ihn in Urfnurkle T. Floink's Theme Park und Zoo als besonders abstoßendes Exemplar außersponellianischen Lebens ausstellen. Zum Glück hatte Bubba seinen Freund Stix, ein kleines aber sehr nützliches Stück Holz dabei (wie sagte schon Madonna: nicht die

# BUBBA'N STIX

wichtige Fragen müßt Ihr beantworten, bevor Ihr zur Erde zurückkehren könnt. Stix ist vielseitig verwendbar. Entweder gebt Ihr den Aliens eins über die Rübe oder schleudert ihn wie einen Bumerang. Er dient als Steighilfe, Kochlöffel, Brecheisen oder Balancestange. Die meisten Rätsel lassen sich nur mit

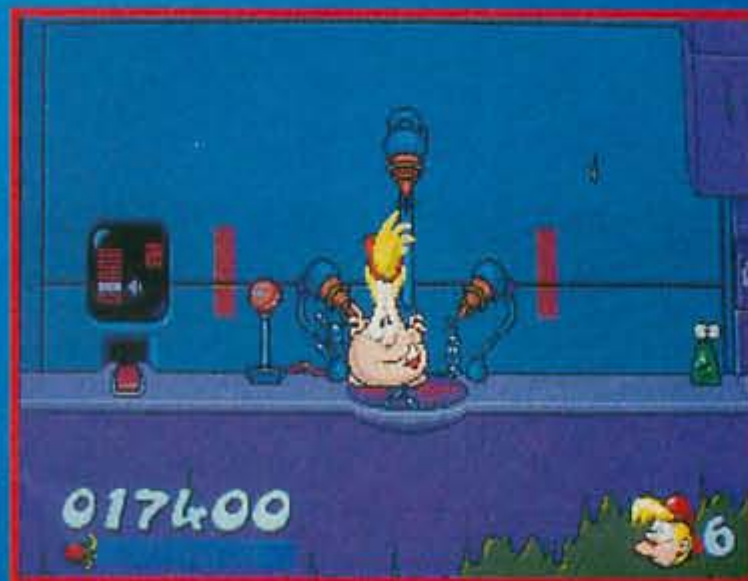


Links: Sogar zum Kurbeln ist Stix zu gebrauchen

Unten: Komisch, Spock macht beim Beamen nie so ein Gesicht



Links: Die Steine im Vulkan verschwinden unter Euch!  
Unten: Beißende Büsche, wie unfair!



Hilfe Eures hölzernen Freundes lösen. Zu Beginn kämpft Ihr Euch durch einen unheimlichen Wald mit beißenden Büschen und finsterblickenden Bäumen. Danach findet Ihr Euch in einem abgestürzten UFO auf der Suche nach dem Ausgang. Durch einen aktiven

Größe ist wichtig, sondern was man damit macht!). Zusammen entkommen sie zwar den schleimigen Kidnappern, sie befinden sich jedoch Lichtjahre entfernt von der Erde auf einem seltsamen Planeten mit noch seltsameren Bewohnern. Als Bubba schlägt Ihr Euch durch



Vulkan und versunkene Städte geht's zum Raumhafen und mit viel Glück zurück nach Hause. Die Modul-Version von *Bubba'n' Stix* soll im April erscheinen, gefolgt von einer aufpolierten CD-Fassung. Am besten spitzt Ihr schon mal Euer Stöckchen. 12



# ZOOL™



**TOLLE TREUE-PRÄMIEN!**  
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

**ZOOL:  
Der Superstarke  
VideoSpieleSpaß**



## Zool Die intergalaktische Ameise tobt durch die Konsolen



Zool, die coole kybernetische Ninja-Ameise der „N“ten Dimension, wirbelt durch 7 irre Level! Wandelnde Weingummis, hinterlistige Lakritz-männchen und launische Honigbienen machen die Bonbonwelt unsicher. In der Musikwelt spielen die Instrumente verrückt und junges Gemüse wird in der Obstwelt zu teuflischen Gegnern.



Aber keine Panik - Zool ist immer voll im Film. Musiknoten verwandeln sich zu Leitern, feste Wände verbergen Geheimwände und jede Menge Trickaufzüge. Das schlägt voll ein. Butterweiches Scrolling, High-Speed-Sprints, bombastischer Sound. Was willst Du mehr?



**kauf mit Köpfchen!  
WOOLWORTH**

# CLAYMATES



Interplay ging einen beschwerlichen Weg, um die *Claymates* (bekannte Knetmassen-Maskottchen aus der Spielzeugindustrie) so perfekt wie möglich aussehen zu lassen. Die Entwickler und das Team von Visual Concepts haben sich die Arbeit gemacht, sämtliche Claymates-Charaktere in Natura aus allen Winkeln zu fotografieren, damit die programmierten Animationsphasen später im Spiel sehr natürlich auf dem Bildschirm aussehen. Nun zur unglaublichen, aber wahren Vorgeschichte: Professor Putty wurde von einem bösen Hexendoktor gekidnappt. Sein Sohn Clayton macht sich sofort auf die Suche nach seinem Vater, um ihn zu retten. Zum Glück hat der eine neue Erfindung hinterlassen, die ihn in einen von den fünf verschie-

**Jump'n'Run-Freaks aufgepaßt! Interplay läßt bald die süßen, knubbeligen Kent-Figuren auf Euer Super Nintendo los. Was es damit auf sich hat, und ob Sonic in Gefahr ist, erfahrt Ihr auf dieser Seite.**

denen Claymates verwandeln kann. Leider hat Clayton noch nicht den Trick heraus, wie man die neueste Errungenschaft der Technik bedient. Was dazu führt, daß er in einen ballförmigen Klumpen blauer Knetmasse verwandelt wird. In den bunten Claymate-Welten sind verschiedene Items versteckt, welche Clayton in das entsprechende Claymate-Tier verwandelt können. Als "Muckster", die Katze zum Beispiel, stellt es kein Problem mehr dar, auf Bäume und Strommasten zu klettern – "Goopy" dagegen ist ein Erdhörnchen, das perfekt Löcher graben kann – "Oozy," der flinke Mäuserich erreicht durch den schlanken Körperbau auch die engsten unter-

irdischen Gänge – "Grubmeister", der hämisch grinsende Fisch, fühlt sich in jedem Gewässer wohl und zu guter Letzt "Doh-Doh", der Papagei, fliegt in unerreichbare Höhen. Jeder dieser Charaktere verfügt über seine natürlichen Waffen und gegebenen Fähigkeiten. Falls Clayton seine Verwandlungsform durch einen gegnerischen Treffer verliert, bleibt ihm nur übrig, als blauer Hüpfball durch die Landschaft zu hopsen. Als

Widersacher haben sich die verhexte Tierwelt und alle anderen Diener des bösen Vodo-Meisters gegen Clayton verschworen. Es gilt nun, fünf Welten zu erforschen, die sich aus 25 Levels zusammensetzen. Überall in den Level-Labyrinthen verteilt, warten unterschiedlich große Diamanten darauf, eingesammelt zu werden. Wurde eine stattliche Anzahl der Klunkerchen zusammengetragen, erreicht man somit eine Bonus-Stage am Ende jedes Levels. Versteckte Teleporter transportieren Clayton in geheimnisvolle Welten, bei denen es tonnenweise Extras zum Ausammeln gibt. Nebenbei sollten noch Schlüssel gefunden werden, welche es ermöglichen, den Professor letztendlich zu befreien. Das Endprodukt erscheint offiziell im Mai/April. Ein ausführlicher Testbericht folgt in einer der nächsten Ausgaben. *ws*



Von einer Übersichtskarte aus, geht's ab in den nächsten Level

Bunte Landschaften und schön animierte Sprites geben Claymate den gewissen Touch!



# Profi

# Accessories

## SV 439 SG PROPAD 2

Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive. Super-Dauerfeuer, Synchronfeuer, Slow-Motion, LED-Display. Alle Stufen durchspielen!

unverb. Preisempf. DM **39.95**

## SV 334 SN PROPAD

Inzwischen das erfolgreichste Pad für SNES und Megadrive (SV 434).

unverb. Preisempf. DM **34.95**



## SV 337 SN PRONEO II

Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm. 30 Programmschritte gespeichert für SF II, Fatal Fury usw. Jeder Gegner ist zu schlagen!

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 437



## SV 338 Top-Fighter

Die kompromisslose Konsole für den absoluten Profi mit Programmierung für SNES und mit den superrobusten Spielhallen-Mikroschaltern.

unverb. Preisempf. DM **149.95**



## SV 336 SN

Top-Konsole für SNES mit „Digital Action Learning System“

DM **99.95**

unverb. Preisempf.



## Jöllenbeck

GmbH

Far East Import-Export  
27404 Weertzen  
Tel. 04287/1251  
Fax 04287/607

Vertrieb nur über den Fachhandel.

Österreich:  
ABC Marketing & Vertrieb  
Letzestraße 32a  
A-6807 Feldkirch  
Tel. 05522/71675  
Fax 05522/71674

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



QUALITY JOYSTICK

## SV 907 Handy Boy

Was der Game Boy braucht: Lupe, Licht, Stereo-Sound, Joystick, Feuerknöpfe und Gurt. Alles in Einem.

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Erhältlich in allen guten Fachabteilungen der Warenhäuser, Versandhäuser, Fachmärkte und Video-Game-Shops wie z. B. bei Karstadt, Horten, Quelle, Otto-Versand, Neckermann, Media-Märkte, Saturn, Pro-Märkte, Phora, Brinkmann, PC-Computer, Porst, Interdiscount, Vedes, CPS Heidak Köln.

SNES und Game Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo. Megadrive ist geschütztes Warenzeichen von Sega.



Joyplus

## SV 910 Handy Power Kit II

Hat Platz im Game Boy mit Batteriefachabdeckung für 8 Stunden Spielzeit.

unverb. Preisempf. DM **39.95**



# ILLUSSION OF GAIYA



**W**eit ab, in den unendlichen Weiten des Universums, leuchtet im Sternzeichen des Schwanes ein einsamer weißer Komet. Seit jeher hat seine magische Kraft den Evolutionsverlauf auf der Erde beeinflusst. Eines Tages begannen die frühen Kulturen damit, dessen Energie zur künstlichen Herstellung von Lebensformen zu nutzen. Die Menschen zeugten Nutztiere, Lastenträger und Sklaven... bis sie schließlich Kreaturen erschufen, deren einzige Aufgabe darin bestand, Kriege zu führen. Und das konnte nur eines bedeuten, näm-

**Nach den ersten Gehversuchen mit Soul Blazer präsentiert Enix eines der schönsten Märchen, die jemals auf Super Nintendo erzählt wurden.**

säten Gänge schlagen. Dabei ist die Bedienung recht simpel. Außer gehen, laufen und schlagen, kommen in späteren Levels lediglich einige Specialmoves hinzu. Es gibt weder Waffen noch Ausrüstungsgegenstände, die man sich mühselig verdienen muß und nur eine recht bescheidene Anzahl von Items. Man kann sich daher vollkommen auf die Story konzentrieren. Umgekehrt bedeutet dies aber, daß man keinen der Dialoge unbeachtet lassen kann. Viele der Sätze bergen Rätsel oder wichtige Hinweise, so daß perfektes Japanisch die Hauptvoraussetzung dafür ist, das Spiel wirklich zu genießen. Enix entscheidet zur Zeit darüber, ob eine US-Version demnächst herausgebracht wird. *tet*



*Eine selten so zauberhafte Symbiose aus Grafik, Musik und Storyline*



lich die Vernichtung jeglichen Lebens auf der Erde. Mit letzter Kraft entwickelte die Menschheit zwei Lebewesen, die sie vor dem sicheren Untergang bewahren sollten: Den Kämpfer des Lichts und die Kämpferin des Schattens. Die Menschheit überlebte.

Die Geschichte dieses Action-Rollenspietes beginnt viele Jahrhunderte später, in einer Welt, die sich durch den Mißbrauch der Evolution in eine falsche Richtung hin entwickelt hat. Das alte Ägypten, das Reich der Inkas und auch Atlantis, alles Kulturen, die einst diese Fehlentwicklung einleiteten, sind längst schon zu Mythen verblieben. Und so ahnt niemand etwas Böses, als jener Komet im Sternzeichen des Schwanes, nach

zehn Jahrhunderten völligen Stillschweigens, den nächtlichen Himmel erleuchtet. Auch für den kleinen Tem, den Ihr ab nun bei seinen Abenteuern durch eine sonderbare Welt begleiten werdet, verläuft der Alltag wie gewohnt. Abgesehen von den geheimnisvollen magischen Kräften, mit denen er entfernte Gegenstände bewegen oder eine andere Dimension betreten kann, unterscheidet er sich kaum

von anderen Jungs in seinem Alter. Um so überraschter ist er, als ihm eines Morgens ein Brief vom König erreicht, worin er auffordert, sich im Schloß zu melden... nichts ahnend von dem, was auf ihn zukommen würde: ein Abenteuer, tief vergraben im Herzen der Vergangenheit.

Hier, in einem Kerker des Schlosses, wohin Tem anschließend befördert wird, beginnt auch der erste Level des Actionteils. Bewaffnet mit einer Zauberflöte, müßt Ihr Euch durch die stickigen und monsterüber-



*Ziel Eurer Reise ist es, alle acht "Mystery Dolls", die weit verstreut über die ganze Welt versteckt sind, einzusammeln*

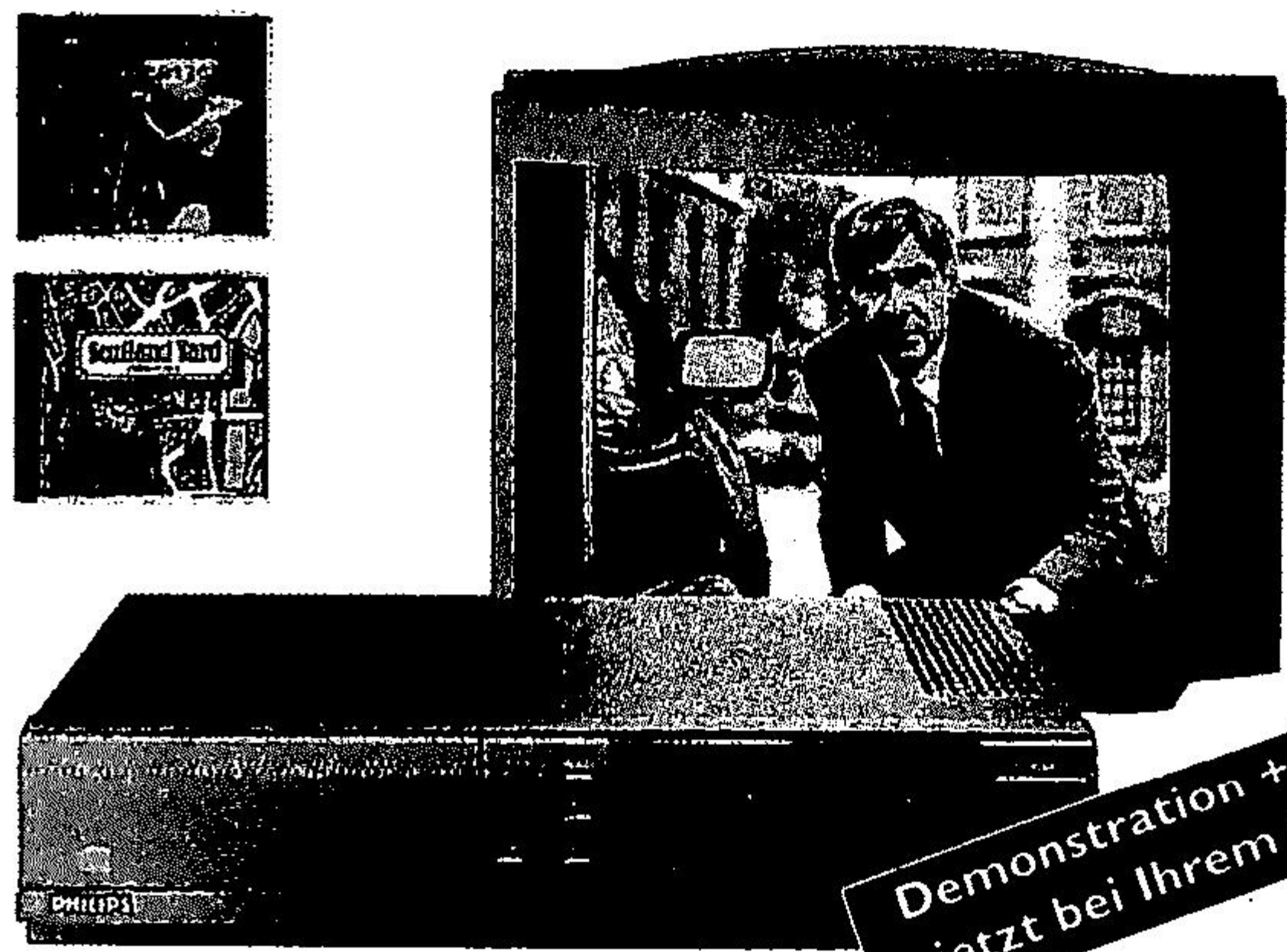


# PHILIPS INVENTS

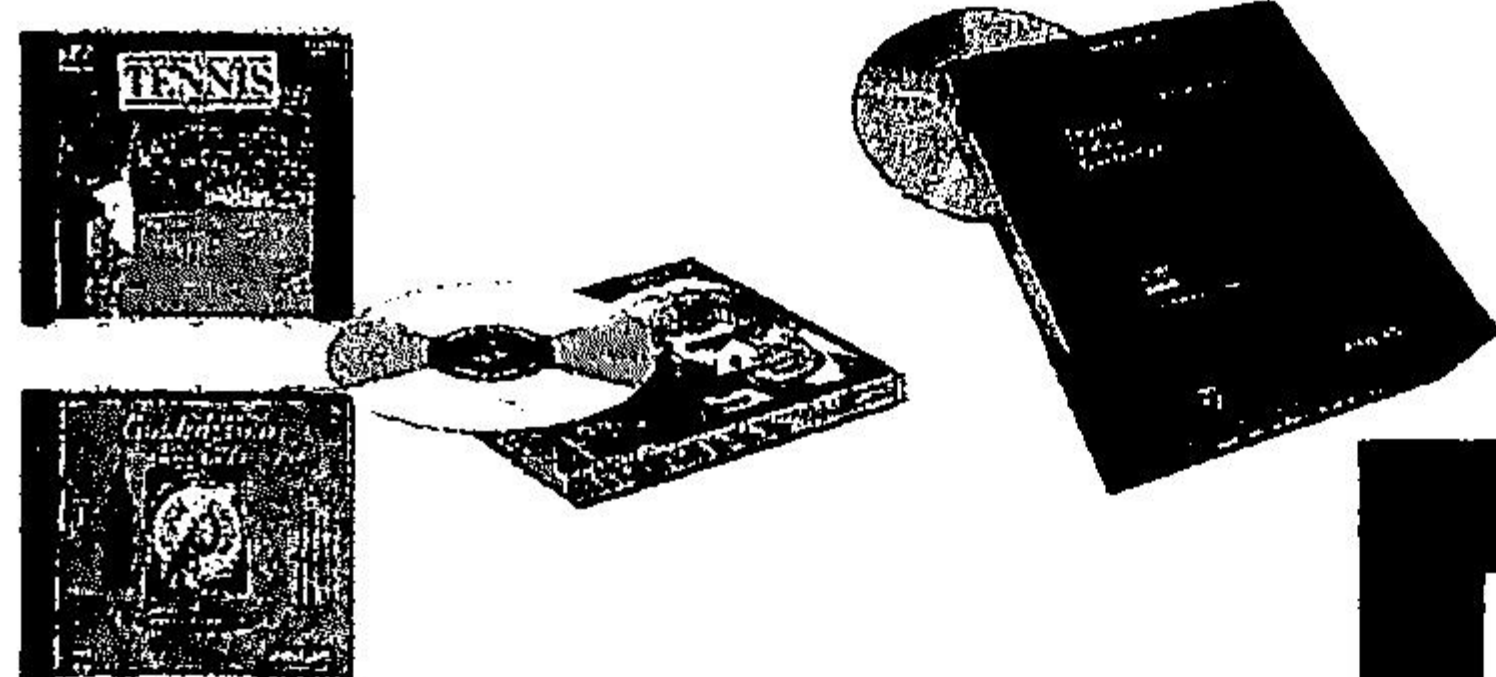
## CD-interactive. Die ultimative Entertainment Machine

Eine CD mit Musik, Bildern,

interaktiven Spielen, Informationen und Filmen? Das ist die Compact Disc-interactive – die neueste Erfindung von Philips. Mit dem Joy Stick der Fernbedienung werden Sie interaktiv und gestalten Ihr eigenes Programm auf dem Fernsehschirm. So spannend, so abenteuerlich, so voller Wissen und Erfahrung, wie Sie es wollen! Alles in brillanter digitaler Bild- und Tonqualität. Mit nur einem CD-i Player und der Digital Video Cartridge haben Sie die Basis für die gesamte Unterhaltungswelt des nächsten Jahrtausends: CD-interactive, Digital Video, Digital Video-interactive, Audio- und Photo-CD.



Demonstration + Gewinnspiel  
jetzt bei Ihrem Fachhändler!



Philips  
Consumer  
Electronics

# PHILIPS INVENTS FOR YOU

Da ist Power drin...



# PHILIPS

**H**eißer Wind lastet schwer auf dem Sand, und wieder einmal zwischen schwerbewaffnete Bomber über das Land. Als Geschwaderführer einer Fliegerinheit müßt Ihr innerhalb einer bestimmten Zeit die Verteidigungsanlagen des Feindes außer Gefecht setzen, um so den Vormarsch Eurer verbündeten Bodentruppen zu gewährleisten. Je nach Art der Mission, die vom Oberkommando erteilt wird, wählt Ihr im Haupt(quartier)modus zunächst den geeigneten Flugzeugtyp, deren Bewaffnung und das Zielgebiet aus. Wenn der Befehl beispielsweise lautet, 80% der gegnerischen Flugabwehr unschädlich zu machen, so müßt Ihr mit Bomben auf Gebiete zielen, in denen die meisten dieser Anlagen stationiert sind. Anschließend hebt Ihr ab in die Lüfte, und dringt im Draufsicht-Kampfmodus in das feindliche Land ein. Ihr seid nun auf Euch gestellt und müßt Euren Flieger mit Hilfe einer strategischen Landkarte auf das Zielgebiet steuern. Derweil werden Euch übelgesinnte Flaks,



# Desert Fighter

Der Golfkrieg scheint noch immer nicht ausgestanden zu sein, zumindest auf Super Nintendo. Mit einem Action-Strategiespiel wirbelt Seta den Wüstensand wieder auf.



Zwei Flieger stehen zur Auswahl Die A-10 und die F-15

Panzer und Flugzeuge in Echtzeit die Hölle heiß machen. Hingegen müssen zivile Einrichtungen, Personalfahrzeuge oder verbündete Bodeneinheiten sorgsam umgangen werden. Wieder zurück auf der Heimatbasis, werden anschließend die Treffer gezählt, die nach jeder Mission als Statistik auf dem Bildschirm erscheinen. Sogleich bereitet Ihr im Hauptmodus den nächsten Schlag vor. Im fortgeschrittenen Stadium des Kampfes schaltet sich der Nachrichtensender GNN aus dem Krisenherd ein. So kann eine Meldung besagen, daß Geiseln sich in militärischen Anlagen des Gegners befinden könnten, und ein Angriff auf Gebäudekomplexe deshalb nicht ratsam wäre. Dies hebt zugleich auch den Schwierigkeitsgrad an, zumal dann der Zielflug auf die Stellungen um ein Vielfaches präziser erfolgen muß. Was Euch als Nichtjapaner die größten Probleme bereiten wird, sind die japanischen Texte. Abgesehen vom Kampfmodus, den sogar ein Rhesusaffe noch mit seinem kleinen Finger bedienen könnte, wird der strategische Teil dieses Spieles zur Tortur. Zumindest die strategischen Begriffe, verfaßt in knallhartem Militärjapanisch, dürften sogar ausgebuffte Japanologieprofessoren verzweifelt nach der Enzyklopedia Japonica greifen lassen. *tet*



Rechts: Im Hauptmenü bereitet Ihr Euch auf den Einsatz vor  
Oben: Nach der Mission wird knallhart Bilanz gezogen



Bereits Vorgänger *Striker* gehörte letztes Jahr zu den besten Fußballspielen fürs Super NES. Die Entwickler von *World Cup Striker* haben sich viel Mühe gegeben, auch die letzten Schwächen zu beseitigen.

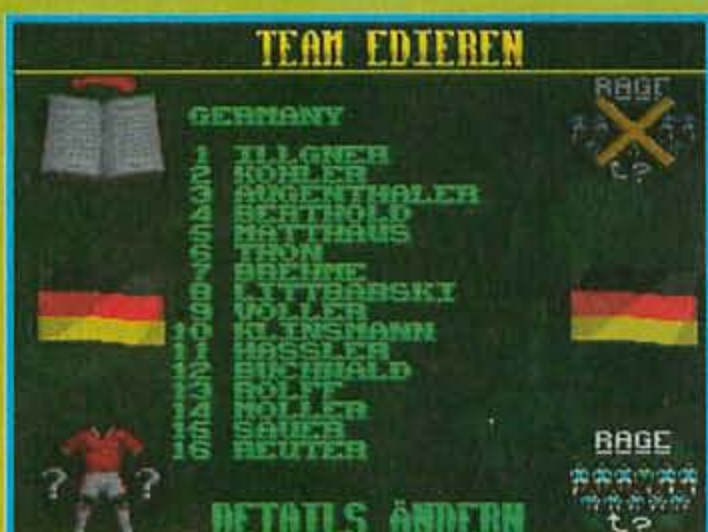
Die Liste der Verbesserungen scheint endlos. Per Batterie speichert Ihr jetzt Eure Spielstände ab,

# WORLD CUP STRIKER

Pünktlich zur Weltmeisterschaft in den USA türmen sich die Fußballsimulationen auf unseren Schreibtischen. Wir haben einen ausführlichen Blick auf *World Cup Striker* geworfen.



**Oben:** Ihr könnt die Aufstellung Eures Teams beliebig verändern. **Rechts:** Die deutsche Mannschaft spielt noch mit Littbarski. Und wer ist denn bitte der Herr Sauer mit der Nummer 15?



Nationalteams aus aller Welt stehen mit original Trikotfarben zur Verfügung

sind ebenfalls möglich. Nach jedem Match erscheint eine Übersicht mit vielen Statistiken, z.B. Schüsse aufs Tor, Fouls, Eckbälle usw. Tore könnt Ihr Euch in Zeitlupe betrachten und der Torschütze führt ein wahren Freudentanz auf. Dazu gibt's dann noch Nationalhymnen, gute und schlechte Schiedsrichter, Flugkopfbälle, Fallrückzieher und eine spezielle Strafstoßsequenz.

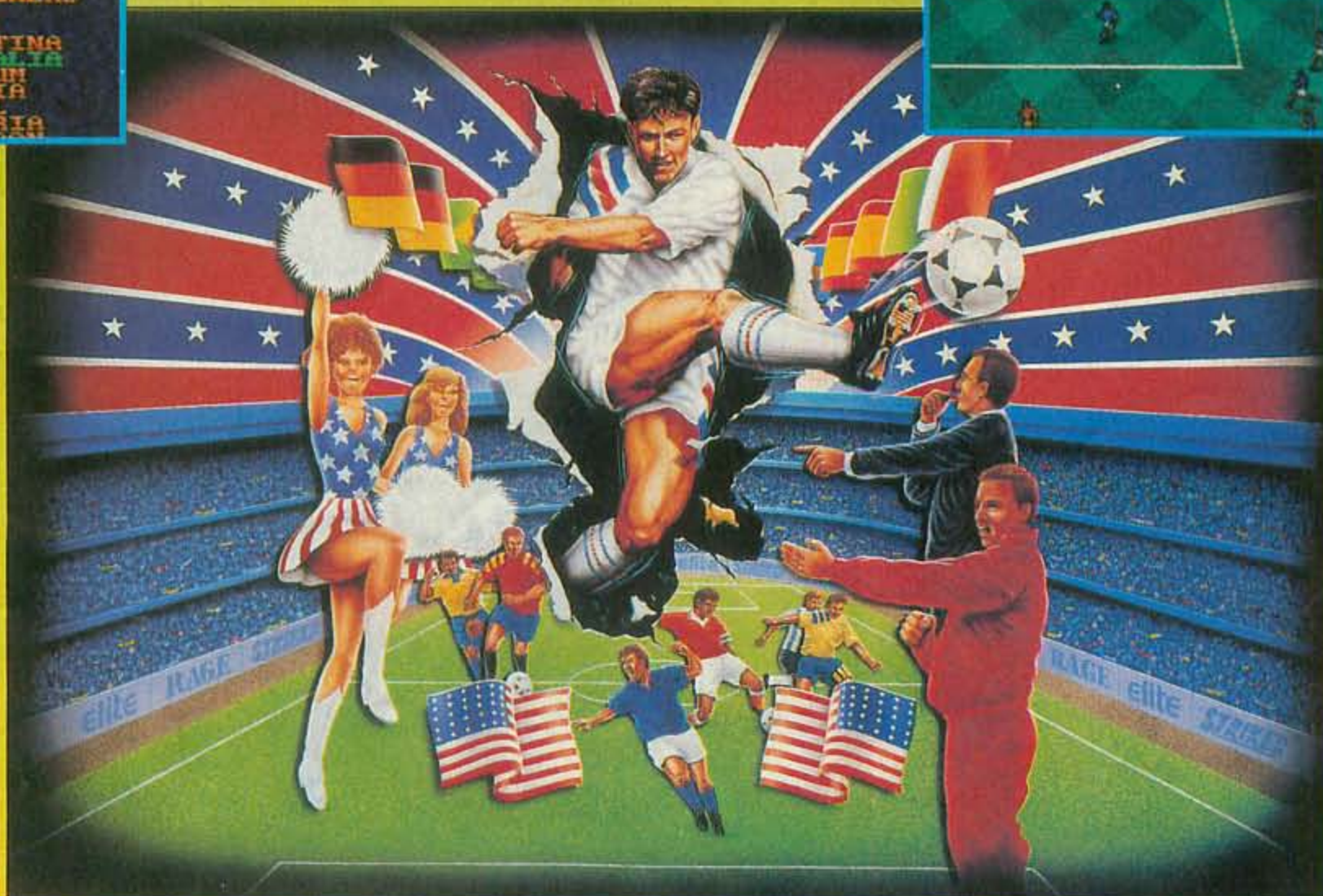
*World Cup Striker* beachtet alle neuen FIFA-Regeln (FIFA ist der internationale Fußballverband). *World Cup Striker* soll rechtzeitig zur WM erscheinen, und man darf gespannt sein, ob es sich gegen die Konkurrenten durchsetzen kann, das Zeug dazu hat es. rz



In der Halle macht's am meisten Spaß, aber auch im Freien gibt's tolle Spielzüge



die Zettelwirtschaft mit verlorenen Paßwörtern gehört der Vergangenheit an. Die Spieler-Sprites sind um ein Drittel größer geworden, mit einem Multitap dürft Ihr auch zu fünf bolzen. Es stehen jede Menge internationaler Teams zur Verfügung, komplett mit wirklichen Spielernamen. Falls Euch dies langweilig wird, könnt Ihr Eure Mannschaft auch beliebig umnennen (z.B. FC Bayern Lederhosen). Mit dieser Option spielt sogar Österreich wieder bei der WM mit (und die Faröer-Inseln bleiben weg). Auch während des Spiels gibt es viele Neuheiten. Mit einem Druck auf die A-Taste säbelt Ihr Euren Gegner um, Hackentricks





# SPACE INVADERS

Ein Klassiker wird wieder zum Leben erweckt. Mit unglaublicher Präzision setzte Taito ihren nostalgischen Spielhallen-Automaten auf das 16-Bit Super Nintendo um.

An einem heißen Sommertag anno 1978 (gerechnet nach der Pong-Zeit) war es soweit. Stolz blickten die Spielhallenbesitzer auf ihre derzeit wohl teuerste Anschaffung aus dem fernen Japan. Der langersehnte Wunsch nach einer einträchtigen Einnahmequelle ging in Erfüllung. Das zur damaligen Zeit markante Space-Design-Outfit des Spielautomaten zog die Menschenmassen wie ein Magnet an sich. Was sie dort zu sehen bekamen, grenzte schon fast an ein technisches Wunder. Die ersten außerirdischen Pixel-Monster erblickten zum ersten Mal das Schwarzweiß-Monitorlicht der großen weiten Welt. Eindrucksvoll untermalt von monotonen, pulsierenden Soundeffekten, rückten mehrere Horden von Alien-Formationen unaufhaltsam auf die Bildschirmmitte zu. Als Gegenwehr gab es nur eine spärlich bewaffnete Kanone, die am unteren Bildschirmrand von links nach rechts oder entgegengesetzt bewegt werden konnte. Schön geordnet, in Reih und Glied, stürmten die Invasoren von oben nach unten, im gnadenlosen Gleichschritt auf den Heimatplaneten zu. Hatte der Spieler einige Reihen der *Space Invaders* abgeräumt, sind die Biester auch noch fast unaufhaltsam schneller geworden und schossen aus den Laserrohren, was das Zeug hielt. Der einzige Schutz, welcher zur Verfügung stand, waren häuserartige Pixel-Barrieren, die sich aber bei jedem gegnerischen Treffer allmählich in Luft auflösten. Insgesamt gab es vier verschiedene Alien-Arten, die unterschiedlich viel Punkte beim Abschuss zählten. Für Punktejäger düste ab und zu mal ein UFO am oberen Bildschirmrand vorbei, das nach einem Volltreffer gehörig viele "Points" auf das Konto gutschrieb. Nachdem *Space Invaders* schon ein Jährchen auf den Buckel hatte, und die

Durch ein einfaches Spiegelbild wurde die Grafik im Hintergrund trickreich eingeblendet. Rechts legte man einfach eine vierfarbige Folie über den Monitor.



Leute allmählich die Lust an dem farblosen Shoot'em-Up-Spektakel verloren hatten, bemächtigte man sich eines einfachen Tricks, um die Spieler wieder an den Joystick zu bringen. Es wurde kurzerhand eine vierfarbige Zellophanfolie über den Bildschirm gelegt, und im Hand-



Oben seht Ihr das *Space Invader* wie Gott es schuf. Auf der linken Seite seht Ihr den Zwei-Spieler-Modus, welchen es nur auf der Super-Nintendo-Version gibt.

umdrehen waren es "farbige" *Space Invaders*, die den Bildschirm bevölkerten. Bei der Super-NES-Umsetzung könnt Ihr aus vier verschiedenen Spielarten auswählen. Im ersten "Originalmode", wie der Name es schon sagt, spielt Ihr die 1:1-Kopie des Standautomaten. Sogar die "Credit"-Anzeige wurde nicht vergessen, mit dem dazugehörigen Münzeinwurf-Dingel. Der zweite Mode simuliert die Tischversion mit der Zellophanfolie. Wer auf "richtige" Farbe steht, wählt den Color-Modi aus. Als besondere Zugabe gibt es noch eine spezielle "Gegeneinander"-Option, in der der Bildschirm vertikal gesplittet wird. Jeder Spieler muß versuchen, seine Alien-Formationen so schnell wie möglich vom Bildschirm zu fegen. Beim anderen Gegenspieler tauchen dann gemeinerweise die Alien-Sprites wieder auf und bringen diesen in erheblichen Zeitdruck. Das läßt gehörigen Spielspaß aufkommen. Wann und ob das Klassikerspiel in Deutschland herauskommen wird, steht noch nicht fest. *Space Invaders* ist eigentlich ein "Muß" für jeden Videospielefan. WS



Hanna Barberas Superbär startet sein Revival auf Konsole und als TV-Star



# EMPIRE news

Als trällernder Musicalstar brummelte sich Hanna Barberas

**Yogi Bär** schon in den frühen 60ern generationsübergreifend in die Herzen vieler Comic-Fans. Im Windschatten einer 65teiligen Yogi-Fernsehserie, die seit Herbst '93 auf der Insel allmorgendlich über den Frühstückstisch flimmert, plant der "Schlaumeier des Jellystone Parks" sein Debüt im Jump'n'Run-Genre.

Ausgerechnet die rüde Clique um den Punk-Musiker Martin Wakeley nahm die bierselige Figur zur Brust wohl als Ausgleich zum Alltags-Mülltonnen-Groove. Im Park beenden einige handfeste Überraschungen Yogi Bärs Winterschlaf. Ein giftspritzendes Chemiewerk, offensichtlich ein geheimer Schwarzbau mitten im Jellystone Park, der die Dioxinwerte in schwindelnde Höhen treibt, feiert Richtfest. In dem Fall weiß sich Yogi Bär nur den einen Rat: Ranger Smith muß her! Damit die Reise zum Hauptquartier der Waldhütertruppe nicht zu lang wird, nutzt Yogi den "Marsch durch die Instanzen", um hungrige Waldbewohner vor dem Chemietod zu retten. Doch damit nicht genug: Jake, ein gespenstischer Geselle mit Sinn für schlechte Scherze klagt Ranger Smiths Goldmünzen und verstreut sie über sämtliche Levels. Und da dem Naturschutzpark ohne Schmittchens Kohlen die schnelle Pleite droht, gilt es jeden Winkel abzuklappern und die geheimen zwölf Ver-

stecke aufzustöbern. Vier schneebedeckte Levels führen den Brummbär in ein unterirdisches Höhlenlabyrinth aus verlassenen Bergwerkstollen. Ein verwunschener Wald mit geheimen Toren und Ebenen führt den wackeren Wanderer zu einem

Das britische Label Empire dürfte vor allem Computerspielern bekannt sein. Mit *Yogi Bear* und *Empire's Soccer* stehen jetzt auch zwei Super-NES-Titel in den Startlöchern.

zauberhaften See. Doch der Weg zu Ranger Smith ist erst frei, wenn auf der Baustelle alle eingesperrten Tiere befreit sind. Weil Bären nach dem Winterschlaf akute Frühjahrsmüdigkeit droht, richteten die Designer zum Zweck eines Mittagsschlafchens entlang der Route fünf Bonus-Bettchen ein. Während der Ruhephase schickt Yogi Bär seinen alten Kumpel Boo Boo an den Start.

Noch sehr unfertig präsentierte sich dagegen eine Vorabversion des Fußballspiels **Empire Soccer**, das rechtzeitig zur Weltmeisterschaft in den Läden liegen soll. Mit von der Partie sind alle Nationalteams, die sich für den Cupwettbewerb in den USA qualifizieren konnten. Auf dem Bildschirm präsentiert sich das Gebolze als vertikal scrollendes knuddeliges Spritengewusel aus der Vogelperspektive. Üblicherweise gibt's diverse Wettbewerbe und Freundschaftsspiele. Ans Leder treten maximal zwei echte Spieler, den Gegner für Einzelkämpfer stellt die Maschine. Um den Kickern ordentlich Beine zu machen, gibt es diverse Special-Moves, die harte Distanzschüsse auslösen, Bananenfanken, Solo-Dribblings und Supersprints. Allerdings verbrauchen solche Moves Energie, die sich in einem Powerbalken langsam wieder auflädt. Mannschaftsaufstellung, Spielerwechsel und Angriffstaktik sollen die strategische Komponente liefern, diverse Grafiksequenzen für Stimmung sorgen. mn/hu



Oben der Einwurf vom Seitenaus



Vor dem Spiel überprüft Ihr die Aufstellung Eures Teams (links)

Die steile Vogelperspektive bietet begrenzten Überblick und läßt nur wenig Möglichkeiten für Animation



In der Szene galt Philips interaktiver CD-Player wenn nicht als tot, so doch als völlig chancenlos gegen die spielstarken 16-Bit-Konsolen. Nach fast zwei Jahren Dornröschenschlaf zeigt sich Philips plötzlich sehr rege. Aber was ist der CDi eigentlich? Eine Spielkonsole? Eine ernstzunehmende Alternative zum 3DO oder ein relativ teures Gerät für Film- und Fotofreaks?

# Philip

toladen und Kaufhaus stolperte und das vor allem viel billiger war (Philips und Kodak haben die Photo CD zusammen entwickelt, im Photo-CD-Bereich bieten beide Geräte das gleiche). Da auch vor zwei Jahren schon in jedem 300-Mark-Ghettoblaster ein CD-Laufwerk steckte, war die Audio CD auch nicht gerade das zwingende

Argument fürs CDi. Blieb noch der dritte Anwendungsbereich: Die interaktiven CDs. Doch damit sah es alles andere als rosig aus. Philips schwebt (auch heute) eine

Kombination aus Kunst- und Kulturtiteln, Entertainment und Spielen vor, und zwar in genau dieser Reihenfolge. An Spielen gab's einige interaktive Comicfilm-Titel im *Dragon's Lair*-Stil, die zwar phantastische Grafik und tollen Sound boten, aber wegen der reaktionsträgen Eingabegeräte nahezu unspielbar waren. Zum CDi-Player gehörte '92 ein großer bunter Trackball sowie eine Art Joypad (s. oben links), das anstatt des Steuerkreuzes

einen kleinen Knüppel besaß, der mit dem Daumen kontrolliert wurde. Allein das erste CDi-Golfspiel mit gefilmten Szenen und einem digitalisierten Golfer wußte zu begeistern. Unglücklicherweise war aber Golf ausgerechnet die Sportart, die bei Videospielern ganz am Ende der Wunschliste stand.

Mittlerweile hat sich einiges geändert. Die Verkaufserfolge der 16-Bit-Konsolen der Marktführer Sega und Nintendo haben ihren Höhepunkt spürbar überschritten.

## Digital Video

Digitale Bild- und Tondaten bieten zwar unübertroffene Brillanz, haben aber einen entscheidenden Nachteil: sie verschlingen viel Speicher. Zwar gibt es die sog. Bildplatte oder Laserdisk, die im Prinzip eine überdimensionale CD in LP-Größe ist. Abspielen läßt sie sich aber nur über einen passenden und ziemlich teuren Player. Um die digitale Bildtechnik für einen breiten Käuferkreis interessant zu machen, begann vor gut zwei Jahren eine Arbeitsgruppe damit, eine Komprimierungsmethode zu entwickeln, der sich große Elektronikhersteller (Sony, Matsushita/Panasonic, Philips) gemeinsam anschlossen, um sie zum Standard zu machen. Die "Moving Pictures Expert Group" entwickelte MPEG1, eine Komprimierungsmethode, mit der sich rund 74 Minuten Film inkl. Stereosound auf einer herkömmlichen CD unterbringen lassen. Die Bildqualität reicht zwar nicht ganz an die von Laserdisks heran, schlägt einen gewöhnlichen VHS-Recorder aber um Längen.



**Der CDi 210 (oben) kostet 899 Mark, den verbesserten CDi 220/40 gibt's für 1299 Mark**

Neu ist der Philips CDi nicht. Das erste Player-Modell für die "Compact Disk Interactive" gibt es in Deutschland bereits seit Herbst 1992. Damals wußte man bei Philips wohl selbst nicht so recht, was der CDi eigentlich darstellen sollte: Einen erweiterten CD-Player, einen "digitalen Diaprojektor" oder gar eine Spielkonsole auf CD-Basis? Am besten von allem ein bißchen? Einerseits wollte man so schnell wie möglich auf den Multimedia-Zug aufspringen, andererseits hatte ein Unternehmen wie Philips mit seinem seriösen Selbstverständnis eine Heidenangst davor, "Billig-Spielkram" zu produzieren und in gleichem Atemzug mit fernöstlicher 200-Mark-Kinderzimmer-Elektronik genannt zu werden. Ein solches Image würde sich mit Sicherheit negativ auf den Verkauf der hochwertigen TV- und Hi-Fi-Technik auswirken. Aber es mußte doch einen Weg geben, die finanzkräftigen Erwachsenen anzusprechen! Also verpaßte man dem CDi das Design eines High-Tech-Video recorders und lackierte das

Ganze standesgemäß mattschwarz. Die Tarnung war so perfekt, daß sich fortan kaum ein Käufer für die Fähigkeiten des Multitalents interessierte. Der CDi fiel einfach nicht auf. Wer sich für Photo-CD interessierte, gab nicht etwa Philips den Vorzug, sondern Kodaks Gerät, über das man in jedem Fo-



**Die MPEG-Cartridge wird an der Rückseite des Players eingeschoben. Aufpreis: 399 Mark**





# SCDi

Der 3DO Interactive Multiplayer sorgte für eine Art Initialzündung in Richtung Multimedia. Zwar gab es im Oktober '93, als das erste 3DO in den USA auf den Markt kam, auch dafür keine wirklich überzeugenden Spiele und das Gerät war viel zu teuer. Doch 3DO-Boß T. Hawkins setzte mit seiner Lizenzpolitik, dem Design der Konsole und der geschickten Publicity für sein Gerät ein so deutliches Zeichen, daß die Entwickler bei ihm Schlange standen und eine regelrechte Massenflucht aus den Sega- und Nintendo-Lagern einsetzte. Obwohl Philips mit dem CDi ein ähnliches Gerät hatte, redete kaum jemand davon. Philips hatte unter anderem die Bedeutung bahnbrechender Spiele unterschätzt und einfach zuwenig spektakuläre Lizenzen in der Tasche. Außerdem verhinderten die internen Strukturen, das Selbstverständnis bei Philips und nicht zuletzt das Design die gezielte Vermarktung des CDi im Consumer- und Entertainment-Bereich. Quasi in letzter Minute entstand dann der Unternehmensbereich "Consumer Electronics" und plötzlich erwachte der CDi aus seinem Schattendasein.

**CDi-Zubehör: zwei Trackballs. Die schnurlose Fernbedienung ist für den CDi 220/40 gedacht.**



**Nur mit MPEG-Zusatz: Video-CDs und Musikvideos. Rechts das Menüsystem für Filme.**

Eine vierte Einsatzmöglichkeit des CDi ergänzt mittlerweile das Konzept und gerät zum Hauptauslöser der unerwarteten Belegung: Digital Video oder Full Motion Video. Philips bietet ein Zusatzmodul an, das an der Rückseite des CDi Players eingesteckt wird. Auch für Commodores CD32 oder Panasonics 3DO erscheinen derzeit entsprechende MPEG-Module, für den Jaguar ist eins in Vorbereitung. Ihr könnt davon ausgehen, daß jede zukünftige Konsole auf CD-Basis auf Digital Video setzen wird, entweder als Zubehör oder fest eingebaut.



**Dank CD bieten die Spiele Grafik in Trickfilmqualität, die bekannten Namen haben aber nichts mit den Nintendo-Originalen gemein**



Mit einem MPEG-Modul lassen sich komplette Kinofilme abspielen, in besserer Qualität als es ein VHS-Recorder könnte, und zwar mit Dolby-Stereo-Surround-Sound. Immer mehr Filmstudios beginnen damit, ihre Filme komprimiert auf CD anzubieten (s. Produktpalette). Zweifellos wird

sich die Video-CD durchsetzen. Zwar könnt Ihr auf die Video-CD nicht aufnehmen, doch CD-Filme verlieren keine Qualität, so oft Ihr sie auch abspielt. Mit rund 40 Mark ist ein CD-Film außerdem bezahlbar, vor allem im Vergleich zu den teuren Laserdisks. Über ein Menüsystem, das Ihr auf dem Bildschirm aufruft und das sich per Fernbedienung kontrollieren läßt, wählt Ihr gezielt einzelne "Kapitel" im Film an. Zwar ist die Bedienung auf dem Bildschirm etwas umständlich und träge, doch die Vorteile liegen auf der Hand: Ihr bekommt einen viel besseren Überblick und Zugriff, als es bei Videobändern möglich wäre. Bei einer CDi mit 15 Musikvideos beispielsweise greift Ihr gezielt und ohne Verzögerung auf einzelne Clips zu, ohne das Band umständ-



## Philips CDi

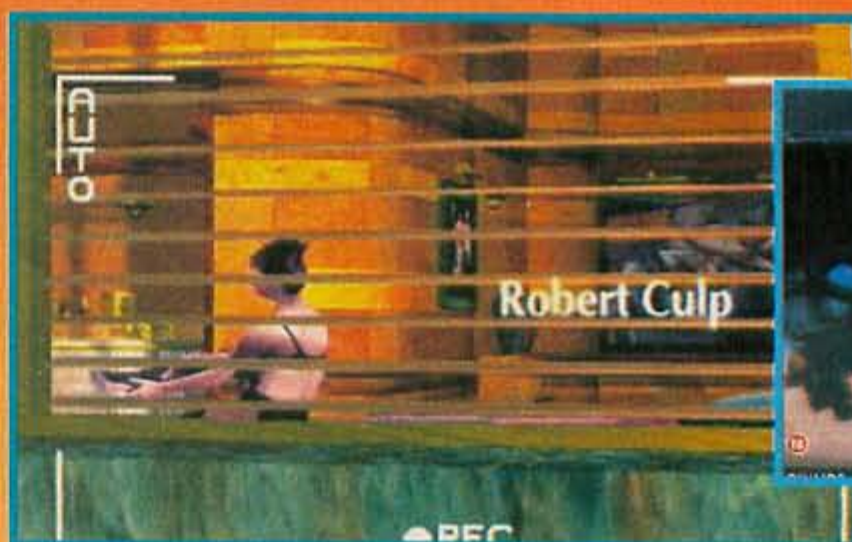
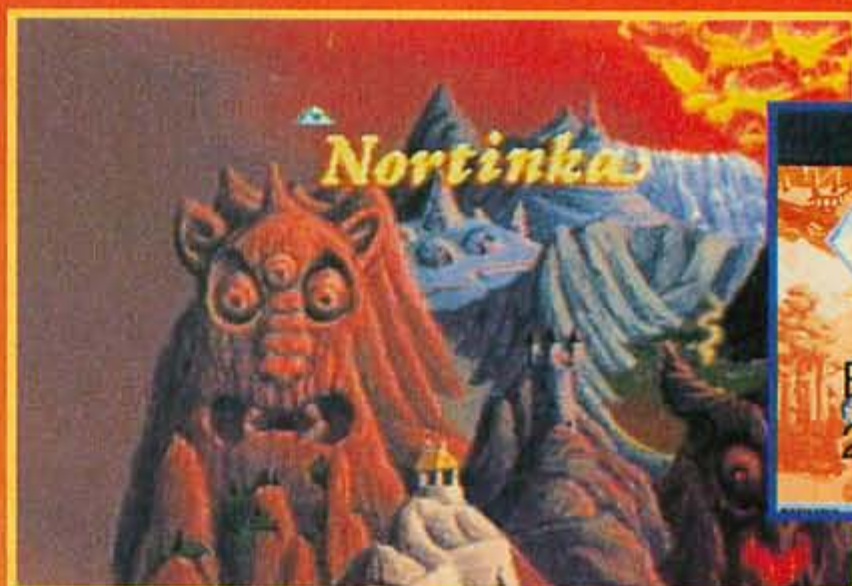
lich hin- und herspulen zu müssen. Vor allem gibt es absolut scharfe Standbilder, beim VHS-Recorder ein echtes Problem. Natürlich hat die Video CD auch Nachteile: Da fast alle Spielfilme länger sind als 74 Minuten, müssen sie in der Regel auf zwei Silberlinge verteilt werden, eine Filmunterbrechung läßt sich nicht vermeiden. Bisher ging's nur um Filme, die von Anfang bis Ende durchlaufen. Das große Thema sind jedoch die Interactive Movies, Filme, in die Ihr eingreifen könnt. Da ist es plötzlich aus mit dem schönen MPEG-Standard, weil jeder Anbieter sein eigenes Süppchen kocht.



Das 3-D-Vektorgrafik-Action-Adventure **Kether**.



Interaktive Titel vom CD32 laufen nicht auf CDi und umgekehrt. Die Hersteller interaktiver Titel müssen sich gut überlegen, für welchen Anbieter sie produzieren. Und da



**Voyeur ist ein interaktiver Kriminalfall nach Night-Trap-Machart – mit Bildfutter für die Spannerseele**

sei uns die Behauptung gestattet, daß es Philips schwer haben wird, erstklassige Lizenzen an Land zu ziehen. Werfen wir einen Blick auf die bisher erhältlichen Spiele: Ein Großteil der Titel sind Umsetzungen ebenso alter wie ausgelutschter Spielideen. Deshalb kauft sich niemand ein CDi. Bisher fehlen spektakuläre Titel, neue Ideen, die so sehr reizen, daß die Leute nur deswegen das Gerät haben wollen. Kein Player der Welt wird sich für diese Preise verkaufen, nur weil er Features vereint, die der Technik-begeisterte längst in Einzelgeräten zu Hause stehen hat. Es müssen Titel her, die es nur auf CDi gibt und die müssen besser sein als alles, was die Konkurrenz zu bieten hat. Namen wie Link oder Zelda machen neugierig, doch der große Name macht noch kein großes Spiel. Nintendo wacht aufmerksam darüber, daß die Lizenzen, die da an Philips vergeben wurden, den eigenen Spielen nicht gefährlich werden können.

Fazit fürs erste: Interessant, der CDi, aber leider vergleichsweise teuer. Wir sehen das Hauptpotential des Players bei Filmen, Videos und interaktiven Anwendungen im Zusammenspiel mit der MPEG-Cartridge. Wir warten gespannt auf jeden neuen Titel. Wir werden Euch in Zukunft regelmäßig informieren und interessante Produkte testen.

hu

## Titelübersicht für CDi

Wie bereits erwähnt, gibt's genauso wie für 3DO auch für CDi wesentlich mehr Titel, die aber keinesfalls in VIDEO GAMES passen würden. Wir beschränken uns also auf interessante Filme, Musikvideos und CDi-Spiele.

Spiele	Preis (DM)		
Palm Springs Open (Golf)	99,90	Zelda – der Zauberstab von Gamelon	99,90
Internat. Tennis Open	119,90	Kether	89,90
Battleship	69,90	Othello	69,90
Caesar's World of Gambling	79,90	Steelmachine	69,90
Vier Gewinnt	39,90	Sargon Chess	89,90
Dark Castle	79,90	Power Hitter (Baseball)	79,90
Pinball (Flipper)	59,90	Great British Golf	99,90
Scotland Yard interactive	79,90	Girls Club	59,90
Backgammon	69,90	Voyeur	99,90
Jigsaw (Puzzlespiel)	69,90	A Day at the Races	99,90
Video Speedway	89,90		
Alien Gate	69,90	<b>Spielfilme (nur mit MPEG)</b>	
Defender of the Crown	39,90	Top Gun	39,95
Escape from Cyber City	99,90	Black Rain	39,95
Tangram	69,90	Die Nackte Kanone 2 1/2	39,95
Mystic Midway	69,90	Die Stunde der Patrioten	39,95
Laser Lords	89,90	Jagd auf Roter Oktober	39,95
Tetris	79,90	Ghost – Nachricht von Sam	39,95
CD-Shoot (Tontaubenschießen)	69,90		
Lords of the Rising Sun	79,90	<b>Musikvideos (nur mit MPEG)</b>	
Inca	99,90	Bon Jovi (15 Titel)	39,95
Origami	59,90	Bryan Adams	39,95
Zombie Dinos	89,90	Eric Clapton	39,95
Link – die Fratzen des Bösen	99,90	The Cure	39,95
		Tina Turner	39,95

# NEWS Commodore CD32 NEWS

Die alljährliche CeBIT in Hannover hat rein gar nichts mit Videospiele zu tun. Dennoch ergab sich die Gelegenheit, die neuesten Elektronik-Trends aufzuspüren und uns bei Commodore nach der Stimmung und dem aktuellen Stand der Entwicklung des CD<sup>32</sup> zu erkundigen.

**B**ei aller Skepsis über den großen Durchbruch des Commodore CD<sup>32</sup> - eins muß man den Frankfurtern neidlos zugestehen: es geht was voran, selbst wenn die deutsche Niederlassung im vergangenen Geschäftsjahr fast alle Mitarbeiter entlassen mußte. Trotz der schwierigen Unternehmenslage und der übermächtigen Konkurrenz im Konsolenbereich gab man sich optimistisch, frech und kämpferisch. Da könnte sich Atari ein Scheibchen von abschneiden, denn während der Jaguar selbstgefällig vor sich hinpennt, sichern sich die Frankfurter Stück für Stück einen - wenn auch verschwindend kleinen - Marktanteil. Vom CD<sup>32</sup> sind nach Commodore-Angaben bisher 25.000 Geräte über den Ladentisch gewandert. Im Vergleich zu Sega-

oder Nintendo-Größenordnungen fehlen da zwar noch ein bis zwei Nullen, aber es ist immerhin ein Anfang. Außerdem gibt es mittlerweile über 50 Spieletitel fürs CD<sup>32</sup>.

*Das CD<sup>32</sup> in seiner vollen Pracht macht sich auf in den Kampf. Rechts seht Ihr die neue MPEG-Erweiterung.*



## Musik- und Video-CDs für CD<sup>32</sup>

**Andrew Lloyd Webber** Premiere Collection

Apocalypse Now

**Billy Ray Cyrus** Live

Black Rain

**Bon Jovi:** Keep the Faith

**Bryan Adams:** Waking Up the Neighbours

Caesar's World of Boxing

**Eric Clapton:** The Cream of Clapton

Fatal Attraction: Director's Cut

Hanna Barbera's Cartoon Carnival

Patriot Games

**Paul McCartney** Live in Concert

Posse

**Shari Lewis:** Lamb Chops Play Along

Star Trek VI: Undiscovered Country

**Sting:** Ten Summoner's Tales

The Best of Baby Songs

The Firm

Hunt for Red October

Naked Gun 2 1/2

Top Gun

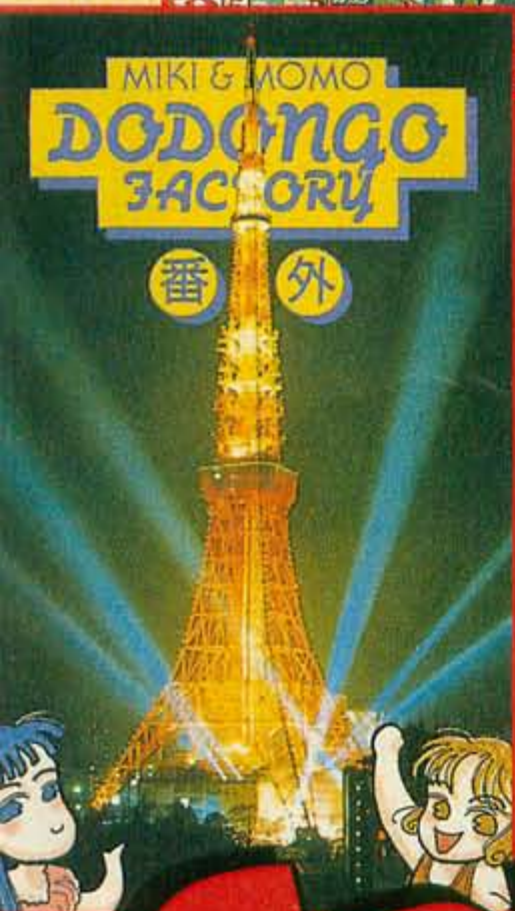
White Christmas



Nicht allzu groß war der Andrang zum Probespielen

Mit dem brandneuen MPEG-Modul zum Nachrüsten verfügt auch das CD<sup>32</sup> über dieselbe feine Bildqualität, mit dem der wesentlich teurere Philips CDi neuerdings auftrumpft und die für Panasonics 3DO zwar angekündigt, aber noch nicht zu kaufen ist. Vergleichen Sie die verfügbaren nicht-interaktiven CD-Movies und Musikvideos von CD<sup>32</sup> und CDi (s. Seite 24 -26), stellt Ihr dank MPEG-Standard Paralle-

len fest. Mit einem Video-Special von Ex-Beatle Paul McCartney trumpfte Commodore auf dem Messestand auf: Sein Live-Album "Paul is Live in Concert" feierte auf der CeBIT Europapremiere - und zwar auf Commodore CD<sup>32</sup> und Video-CD. Auch Sega sollte sein Fett weg bekommen: Commodore hatte rotzfrech ein CD<sup>32</sup> und ein Mega CD nebeneinander installiert und forderte die Messebesucher zum eigenhändigen Vergleichstest auf: "Die CD-ROM-Welt von *Microcosm* - Vergleichen Sie selbst". Zur vergleichenden Werbung kam es dann aber doch nicht, weil die Sega-CD wohl doch etwas gefragter war und schon am ersten Tag geklaut wurde (so ein Pech aber auch!) hu



# SPECIAL-MOVE

★ アンケートに答えて、  
ゲーム機やソフトを当てよう  
協力/セガ・エンタープライゼス、NECホ

Der Weltmarkt für Videospiele wird vornehmlich beherrscht von zwei Mächtigen: Natürlich von den Amerikanern, deren "Plastic Culture" seit dem Ende des 2. Weltkrieges von Europäern eifrig imitiert wird, und zum anderen von einem sagemumwobenen Volk, das sich hierzulande zuerst als eine reisfressende Horde Katana-schwingender Schlitzaugen einen Namen gemacht hatte. Es waren auch dieselben japanoiden Wesen, die sich kurze Zeit später plötzlich in blaue maßgeschneiderte Business-Klamotten warfen, und völlig geniale Erfindungen hervorbrachten wie Toyota, Sony oder die kleine Sushi-Bar um die Ecke. Aber es sollte noch viel bunter kommen.

Wie alle Menschen, haben auch Japaner Probleme. Wer einmal einen Abstecher in die engen Straßenschluchten von Tokio wagt,

dem wird schnell klar, wie entsetzlich klein Japan ist. Häuser, kaum größer als Containerbaracken, schmale Autobahnen, die sich quer, über und sogar unterhalb futuristischer Gebäudekomplexe hindurchschlängeln, Menschen, Menschen, überall Menschen! Auf einer Fläche, etwa so groß wie Deutschland, leben 120 Millionen

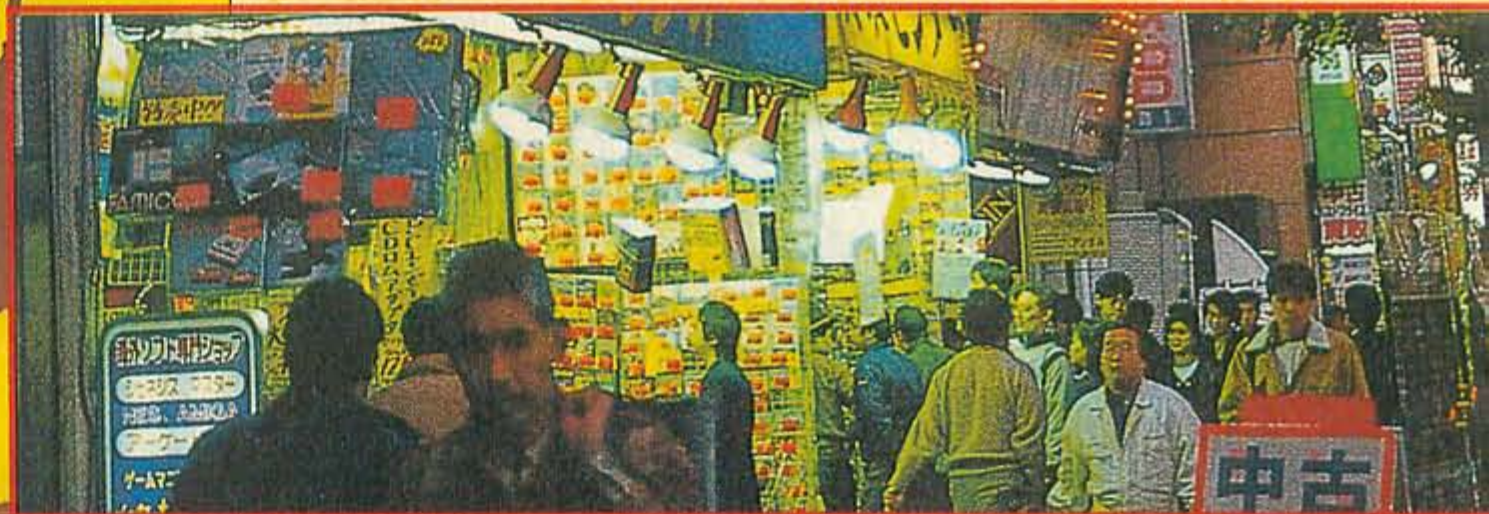
Die einen nennen die kleine Inselgruppe vor der Chinesischen Küste idyllisch: "Land der aufgehenden Sonne", andere wiederum bezichtigen Japan als "Eine Nation von manisch-technokratischen Videospielern, denen schon von Geburt an DSP-Chips in die Gehirnzellen implantiert wurden". Wir wollten genau wissen, was nun wirklich abgeht, inmitten des fernöstlichen Spieleimperiums.

Menschen, fast doppelt so viele wie in den alten Bundesländern. "Du hast nicht die geringste Chance, dir Privatsphäre oder ähnlichen Luxus zu leisten", sagen sich die einen, "kein Platz!" Zudem können 80% der Landfläche schon deshalb abgeschrieben werden, da sie schlicht und einfach aus unwegsamen Bergketten bestehen, die

sich wie ein Drachenrücken mitten durch das längliche Inselreich hindurchziehen. Gebaut wird somit hauptsächlich entlang der Küsten, und das auf engstem Raum. Anders als in der frommen christlichen Welt, wo allein der Glaube schon Berge versetzen kann, und man so (natürlich im "guten" Glauben daran) gerne mal zur Planier- raupe greift, gab es für die Japaner, die doch eher auf der buddhistischen Seite des Lebens standen, nur eine Alternative. "Dann bleiben wir eben zu Hause und rühren uns nicht."

## Real Reality

Als Ende der 70er Jahre die ersten "handlichen" Videospiegelgeräte auf den Markt kamen, konnten die gestreßten Nippon-Kids ihr Glück kaum fassen. In ihrem



# NACH TOKIO



Mikrokosmos von Kinderzimmer gefangen, verschlangen sie förmlich die *Donkey Kongs*, die vielen *Space Invader*-Klones und nicht zuletzt die Famicoms (NES), welche von der Größe her genau in ihre winzigen Spielzeugkisten hineinpaßten. Hier entdeckten sie endlich das Utopia, nach dem sie zuvor alle verzweifelt gesucht hatten. Eine Welt, die ihnen realistischer erschien als die Wirklichkeit. Und schon witterten all jene Katana-Schwinger in den blauen maßgeschneiderten Business-Anzügen, das große Geschäft. Binnen zehn Jahren wurden nicht weniger als 200 Spielehersteller aus dem Boden gestampft.

Mitten im verstaubten Taito-Bezirk, im Osten Tokios, liegt das Eldorado der Videogame-Freaks: Das Akihabara-Viertel – das sonderbarste Fleckchen Erde in Nippon. Auf einer Fläche von knapp

einem Quadratkilometer, ringen mehr als 600 Elektronikgeschäfte um die Gunst der Käufer. Und das seit einer Zeit, als noch ein kleiner Familienbetrieb namens Nintendo, Plastikspielkarten verkaufte. Während des Kalten Krieges war Akihabara in Verruf geraten, weil sich dort immer wieder russische Agenten herumtrieben. Unbehelligt kauften sie elektronische Bauteile für ihre Nuklear-Raketen, oder besorgten sich Abhöranlagen zu Spottpreisen. Hier bekam man einfach alles. An einem verregneten Sonntagmorgen des Jahres 1986 geschah dann das Unmög-

liche. Ein Angestellter des fünfstöckigen Spielegeschäftes LAOX GAMEHOUSE beschreibt so die Tage nach dem 27. Mai, als ein völlig neuartiges Videospiel die Game-Welt revolutionierte: "Zunächst war alles ganz ruhig. Aber mit jedem Tag wurden es mehr. Zu Tausenden stürmten die Kids unsere Geschäfte. Es kam soweit, daß sich in den nächsten Wochen Menschengruppen von mehreren hundert Metern bildeten. Die meisten hatten im Freien übernachtet." Auslöser dieser Massenhysterie war ein Rollenspiel, das außerhalb Japans weitgehend

unbekannt blieb. Die *Dragon Quest*-Serie von Enix, die später als Vorlage für die *Final Fantasy*-Saga diente, gehört seitdem zu den erfolgreichsten und zugleich umstrittensten Videospiele in der Geschichte des Landes. Elternverbände brachen in Protestschreie aus, weil ihre Kinder nicht mehr zur Schule gingen, und draußen vor irgendwelchen Spielgeschäften campierten. Obwohl das Kultusministerium daraufhin gesetzliche Schritte zur Eindämmung dieses "Dra-Que"-Wahnsinns einleitete, blieben die Menschengruppen bis zum heutigen Tag erhalten – besonders wenn es wieder einmal heißt, ein neues Rollenspiel von Enix oder Square zu ergattern. Eine Japano-Manie ähnlicher Art stellt die *Anime*-Zeichentrickfilm-Kultur dar. Niedliche



Hochbetrieb in der Elektronik-Hochburg Akihabara



Wenn ein Klassikerspiel auf den Markt kommt, bleibt kein Geschäft verschont



Hiermit fing alles an: 1980 erschien der erste Space Invader-Clone von Epoch

Halbwüchsige mit überproportionierten Köpfen verknocken, nach einem streng vorgegebenen Schema, die Bösen dieser Welt, und das durchschnittlich 17 Fernsehstunden am Tag! Bevor ein Japano-Kid auch nur "Mario" sagen kann, bekommt er auf diese Weise eine gemischte Portion Fantasy, Endzeitmärchen und Haudegenium als gut verdauliche Babynahrung eingeflößt. Na klar, Fernsehen in Japan gehört ja eben zu der Sorte Unterhaltung für die man kaum Platz benötigt, und deswegen sehr beliebt ist. Wen wundert's also, daß in Nippon's Videospiele-Hitlisten vorwiegend Simulations- und Rollenspiele mit Kopffüßlern animeoider Abstammung als Akteure vertreten sind. Schließlich ist man ja damit groß geworden.

Wie auch überall auf der Welt, müssen die Business-Japanoiden auch hier ihre Soya-Soße dazu geben. Die beiden Mediensparten "Zeichentrickfilm" und "Videogame" sind schon längst zu einem einzigen riesigen Industriezweig verschmolzen, und es gibt kaum ein Spiel, das nicht von irgendwelchen Comic-Autoren, Filmproduzenten oder anderen Verwertern durch den kreativen Brei gezogen worden wäre. Während altgediente Comic-Vorlagen wie *Ranma 1/2* (wovon es außer einer Reihe Prü-

gel- und Adventurespielen natürlich auch ein Rollenspiel gibt) die Umwandlung in Bits und Bytes schon hinter sich gebracht haben, startet Rollenspielklassiker *Final Fantasy* erst jetzt die Gegenoffensive: Seit März locken gleichnamige Zeichentrickvideos von NTT-Publications die FF-Fans auch vor die magnetbandbetriebene Mattscheibe. Der Anime-Zeichentrickfilm *Super Street Fighter II*, dessen Videogame-Vorlage es zur Zeit nur in Spielhallen zu verheizen gibt, läuft im Sommer in den Kinos an,

zeitgleich zu den alljährlichen *Street Fighter II*-Japanmeisterschaften in Tokio. O-Mann, was für eine Welt! Dabei hatte alles so harmlos angefangen. "Als Kind lief ich immer auf den Feldern herum, und erkundete Höhlen", schwärmt Shigeru Miyamoto, der geistige Vater von *Super Mario Brothers*, heute noch von seiner Kindheit. "Und diese Erlebnisse wollte ich nun unseren Kindern vermitteln", offensichtlich mit Erfolg. So geheimnisvoll und exotisch, wie manch Europäer es sich vorzustellen vermag, sind Japaner nämlich nicht. Wie alle anderen zivilisationskranken Zeitgenossen, sind sie genauso vom Zurück-in-die-Kindheit-Virus befallen, und wären am liebsten für immer Indiana Jones, oder... eben Mario. *tet*

## FINAL FANTASY

ファイナルファンタジー

ファイナルファンタジーシリーズ

FF初のアニメ化!!

オリジナルアニメビデオ「ファイナルファンタジー」  
Vol.1 [風の章]

3月21日VHS、LD同時発売  
価格:5,400円(税込)

カラー、約30分、ネガテレシネ、  
D-2マスタリング



Plitz hätte hier doch lieber zum Insektenspray greifen sollen



Typisch animeoide Schönheiten gehören zur Stammbesetzung japanischer Zeichentrickfilme. Hier dreht sich alles um das Mädchen Linaly.

# HIT-LISTE

Welche Spiele stehen hoch im Kurs, in Tokio? Riskieren wir doch einmal einen Blick in die aktuelle Top-Five der Tokioter Videogame-Börse vom 15.3.94

## SUPER FAMICOM (SNES)

## MEGA DRIVE/MEGA CD

### 1 Derby Stallion . . . . . ASCII



Pferdezucht- und Rennsimulation. Funktioniert eigentlich wie eine Wirtschaftssimulation, in der man versuchen muß, seinen Stall über Wasser zu halten. Vornehmlich wird dieses Spiel von pferdenärrischen Erwachsenen gespielt.

### 1 Fantasy Star 3 . . . . . Sega



Rollenspiel. Die erfolgreichste Rollenspielserie auf Mega Drive. Das Geheimnis um das Algor-Sonnensystem wird gelüftet. Ein neuartiges Kombi-Battle-System erlaubt es, mehrere Kämpfer zu einer Angriffswelle zusammenzutrommeln.

### 2 Fire Emblem . . . . . Nintendo



Rollenspiel. Ein Teil-Remake aus dem Jahre 90. Hier gibt es jede Menge Piraten zu verkloppen, die sich die Hauptstadt auf Taris einverleibt haben. Alle Kämpfer agieren in Units (Gruppen).

### 2 Puyo Puyo . . . . . Sega



Puzzlespiel. Bekannt auch als *Dr. Robotniks Mean Bean Machine*. Ein Tetris-Clone mit herabfallenden Gummiblasen. In zahlreichen Levels muß man gegen abwechslungsreiche Monstertypen um die Wette puzzeln. Getestet in VG 2/94.

### 3 Super Famista 3 . . . . . Namco



Baseball-Simulation. In Japan gehört Baseball zu den beliebtesten Sportarten. Niedliche Kopffüßler knüppeln den Ball über den Zaun, stehlen Bases und tüfteln raffinierte Spielzüge aus. Ein typisch japanisches Familienspiel.

### 3 J-League Pro Strike . . . . . Sega



Fußballsimulation. Die erst kürzlich auf die Beine gestellte *J-League Profiliga* scheint ein regelrechter Boom zu werden. Auch auf Konsolen steigt das Fieber bis zum Siedepunkt. Alle Spielerdaten aus der 93er Saison sind in diesem Spiel gespeichert.

### 4 Yu-Yu-Hakusho . . . . . Namco



Prügelsimulation. Eigentlich ist dieses Spiel kein Prügelspiel. Eingebettet in eine Rahmenhandlung, müssen sich die Kämpfer in einem Turnier behaupten. Die Züge werden im voraus eingegeben. Eine Comic-Adaption.

### 4 Mansion of Hidden Souls . . . . . Sega



Adventure. Begleitet Jonathan auf der Suche nach seiner kleinen Schwester. Horrorsequenzen mit CD-Sound vom Feinsten untermalen das Spiel, bis das Herz gefriert.

### 5 Super Dugan . . . . . EA Victor



Mahjong-Simulation. Als Vorlage diente ein gleichnamiger Comic. Wieder agieren Kopffüßler als Zwischensequenzen in diesem Fernost-Puzzlespiel für Erwachsene. Funktioniert so ähnlich wie "Shanghai".

### 5 Sonic & Tails . . . . . Sega



Jump'n'Run. Diesmal gibt's die fliegende Begleitung in Form eines Fuchses, der Sonic bei seinem Rundgang durch die stachelige Märchenwelt unterstützt. Hierzulande bekannt als *Sonic 2*. Getestet in VG 12/92.

## US Corner

Pünktlich zum Saisonstart der Major League tauchen in den USA zwei Baseballsimulationen auf. Außerdem schauen wir uns das offizielle Videospiel zur Fußball-WM an.

Alle Jahre wieder beginnt im März die Basketball-Saison in Amerika, und alle Jahre wieder beglücken Softwarehersteller amerikanische Kids mit noch toller Baseballsimulationen. Dieses Jahr treffen sich Electronic Arts mit

Geht nicht mehr, jede Kleinigkeit wird ausgewertet. Nintendos Baseball-Game liegt hier im Vorteil, denn es speichert Spielstände per Batterie ab, während Ihr Euch bei EA mit einem Paßwortsystem begnügen müßt. Ansonsten beinhalten beide Spiele ähnliche Optionen. Die Grafik unterscheidet sich natürlich beträchtlich. Falls Zweifel bestehen, solltet Ihr beide Module einfach mal kurz anspielen. Neben all den anderen Fußballsimulatio-



World Cup USA 94 tritt gegen eine Unzahl Konkurrenten an



MLBPA Baseball und Nintendo mit Ken Griffey Jr. presents Major League Baseball zum Kampf der Giganten. In beiden Modulen stehen alle 28 Teams der Major League zur Verfügung, bei beiden könnt Ihr eine komplette Saison mit 162 (!) Matches durchspielen.

Jeder echte Baseball-Fan kennt umfangreiche Statistiken seines Lieblings-Teams. Auch die zwei vorgestellten Simulationen gleichen teilweise einem Bericht des statistischen Landesamts. Da werden Trefferquoten notiert bis zum

Bei MLBPA Baseball von EA sind die Spieler nicht so witzig und detailreich animiert



Toronto		B	AVG	HR	SB
Pat Borders		R	.254	9	2

Henderson	White	Carter
Fernandez	Alomar	
Sprague	Guzman	Olerud
Borders		

LF Hender	.289	SS Griffin	.211
1B White	.270	SS Schofield	.191
2B Alomar	.270	LF Butler	.271
3B Carter	.260	LF Coles	.253
OF Olerud	.260	LF Ward	.192
OF Fernan	.250	C Knorr	.248
OF Spragu	.250	C DESIG	.332
P Borders	.254	DH Molitor	.332
P Guzman	.296		

Statistiken ohne Ende gibt's bei beiden Spielen. Wurf- und Trefferquoten werden ebenso gespeichert wie die Anzahl der erzielten Homeruns und RBIs (Runs Batted In).



nen, die pünktlich zur WM in den Regalen stehen sollen, gibt es natürlich auch ein offizielles WM-Spiel. US Gold hat sich die Lizenz geschnappt und wird im Mai World Cup USA 94 für alle populären Systeme veröffentlicht. Ein oder

zwei Spieler treten in den originalen Stadien gegeneinander an. Neben den 24 qualifizierten Mannschaften gibt's noch



acht frei editierbare Teams. Vor jedem Match lassen sich verschiedene Faktoren verändern, z.B. das Wetter, Ab-

seits- und Rückpaßregel und vieles mehr. Die Spieler beherrschen Flugkopfbälle, Volleyschüsse, Fallrückzieher und eine Anzahl weiterer Techniken. Über 3000 Animations-Frames wurden gezeichnet, um die Bewegungen der Fußball-Cracks möglichst realistisch wirken zu lassen. Am Ende der WM gibt's dann sogar noch eine Abschlusfeier. Wie nett! 12



Das offizielle Maskottchen führt Euch durch die einzelnen Menüs



# NINTENDO WARPZONE

**3** war weiß noch niemand, wie **Project Reality** aussehen soll, technische Daten sind ebenfalls nicht zu bekommen, ganz zu schweigen von irgendwelchen Screenshots, doch immerhin hat sich Nintendo zu einer ersten wichtigen Entscheidung durchgerungen. Entgegen dem Trend, die neuen Konsolen mit einem CD-ROM-Laufwerk auszustatten (z.B. Saturn und PS-X), hat sich Nintendo für die bewährte Modul-Technologie entschieden. Die neuen Cartridges mit Silizium-Chips bieten mindestens 100 MBit Speicherplatz (die größten in Japan erhältlichen Super-Nintendo-Module haben gegenwärtig 24 MBit Speicher). Als Hauptgrund für diese Entscheidung wird die immer noch zu geringe Datenübertragungsgeschwindigkeit der CD-Technik genannt. Mit der neuen Modul-Technologie soll es möglich sein, Daten bis zu zwei Millionen mal schneller abzurufen als bei CD-ROM-Systemen. Jedoch schließt Nintendo spätere Zusatzerweiterungen auf CD-ROM-Basis für Project Reality nicht aus. Die entsprechenden Voraussetzungen dafür bietet das neue 64-Bit-System angeblich schon. Tja, nachdem die Modul-Frage anscheinend geklärt ist, könnte sich Nintendo ja vielleicht mal ein wenig mit der Hardware beschäftigen.



*Der kleine Elefant ist wie im Film Moglis treuer Freund. Im Dorf lauern viele Gefahren auf Euch.*

**Unglaublich aber wahr! Nintendo hat doch tatsächlich ein paar Infos über das sagenumwobene Project Reality herausgerückt. Außerdem werfen wir noch einen Blick auf zwei heiße neue Games.**



Jetzt ist es offiziell. **Nintendo of America** heißt der große Verlierer im Kampf um den 16-Bit-Videospielmarkt in den USA. Nintendos Marktanteil bei 16-Bit-Geräten fiel von ca. 60% Ende 1992 auf ca. 37% Ende 1993. Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi machte seinen Schwiegersohn, Nintendo of America-Boss Minoru Arakawa, für den Verlust verantwortlich. Er habe es verpaßt, auf Segas aggressive Werbepolitik entsprechend zu reagieren. Als erste Konsequenz wurde Howard Lincoln, bisher zweiter Mann bei Nintendo USA, zusammen mit Arakawa die Leitung der Firma übertragen. Außerdem kündigte Arakawa für 1994 eine offen-



*Wenn Mogli das Riesenosterei anschiebt, wartet eine große Überraschung auf ihn. Die Piepmätze in dem Nest sind völlig sinnlos.*

sivere Marketingstrategie an. Schließlich sollen Preisnachlässe sowohl für Hardware als auch Module den Verkauf beleben.

Der Dinosaurier-Boom nimmt kein Ende. Jurassic Park bekommt drei Oscars, Steven Spielberg kündigt eine Fortsetzung seines Megahits an, und **Baby T-Rex** macht sich auf Euren Super Nintendos breit. Der listige kleine Saurier fährt Skateboard, spuckt Feuer und läßt seine Stimmbänder dröhnen, daß einem hören und sehen vergeht. Auch Tauchen und Klettern gehören zu seinen bevorzugten Sportarten. Durch insgesamt zehn prähistorische Level kämpft sich der tapfere Zwerg. Wenn alles klappt, dürft auch Ihr den Klei-

nen ab August bewundern. **Das Dschungelbuch** naht! Nachdem sich der Film in Deutschland mittlerweile zur meistverkauften Videocassette aller Zeiten entwickelte, darf man auch vom Spiel einiges erwarten. Die ersten paar Level, die wir anspielen durften, überzeugten durch exzellente Animation, farbenreiche, detaillierte Grafik und jede Menge Gags. Mogli beherrscht eine Vielzahl netter Tricks. Wenn es ihm z.B. langweilig wird, balanciert er eine Banane auf seiner Nase. In den zwölf Spielabschnitten trifft er auf eine Reihe bekannter Charaktere, z.B. Balu, Shir Khan und King Loui. *Das Dschungelbuch* könnte der Megahit dieses Jahres werden. 17



*Der kleine Racker macht die Steinzeit unsicher. Im Bonuslevel springt Ihr von Muschel zu Muschel.*



# SWARPZONE SEGA

## Mega Drive 32

**V**öllig überraschend brach diese Nachricht in die Videospielezene ein. Sega hat eine Hardwareerweiterung entwickelt (Codename "Mars"), mit der das 16-Bit Mega



Sega's neuer 32-Bit-Chip "SH2"

Drive zu einer 32-Bit-Konsole wird. Die neue Hardwareplattform soll noch dieses Jahr zu einem Preis von ca. 400 DM erscheinen. Das **Mega Drive 32** so lautet der offizielle Verkaufsname in Europa (in Amerika Genesis Super 32X) wird einfach auf das bestehende Mega Drive (I oder II) aufgesteckt, vergleichbar mit dem Master-System-Adapter. Dadurch besteht die



Virtua Racing im 100%-Zoom



*Daytona wird ebenfalls eines der ersten MD-32-Spiele sein. Die hier gezeigten Bilder stammen noch vom Automaten.*

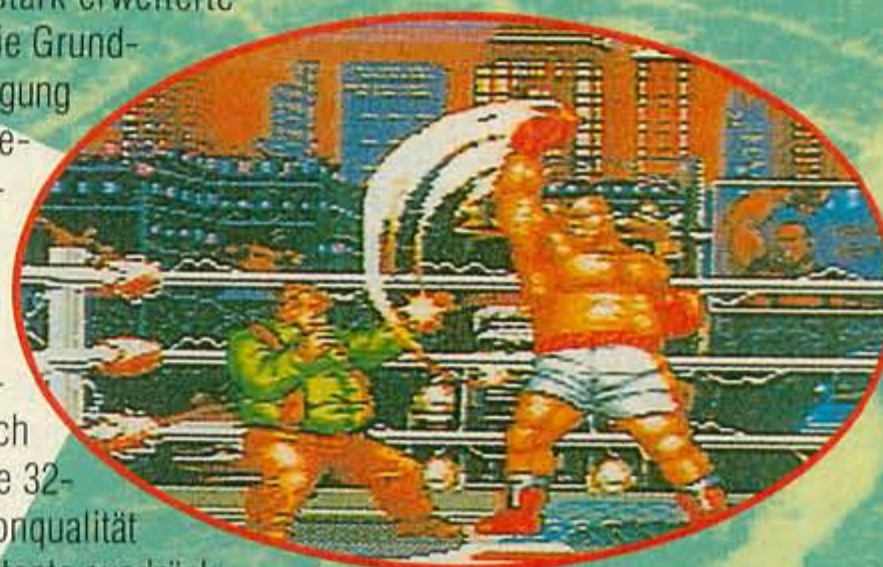
Sega kündigt eine 32-Bit-Erweiterung für das Mega Drive an. Bisher unerreichte Spielhallenqualität wird versprochen und das noch vor dem Erscheinen der neuen Spielkonsole "Saturn". Außerdem berichten wir über: Links, das erste Golfspiel fürs Mega-CD und die neuesten Pysgnosis-Entwicklungen frisch aus den Labors.

Möglichkeit, alle Joypad-Ports und Anschlußschnittstellen wie gewohnt weiter zu benutzen, auch das Mega-CD kann über die neue Hardwareplattform angesprochen werden. Im revolutionären **Mega Drive 32** werkeln zwei 32-Bit-RISC-Chips des Typs SH2 von

Hitachi (dieser Chip wird übrigens auch im Saturn integriert sein, dient aber dort hauptsächlich als CD-Rom-CPU) und unterstützen dabei einen neuentwickelten VDP (Video-Digital-Prozessor). Daraus ergibt sich eine stark erweiterte Farbpalette und die Grundfähigkeit zur Erzeugung von prozessorberechneten Polygonen und Oberflächenstrukturen. Die Musik und Soundeffekte sollen durch die neu eingesetzte 32-Bit-Technik CD-Tonqualität erreichen. Sega betonte ausdrücklich, daß die Käufer ihre vorhandenen Mega Drive- und Mega CD-Spiele auf dem neuen **Mega Drive 32** weiterhin benutzen können. Laut Sega sind mehr als 30 Titel für das **Mega Drive 32** in der Entwicklung und dazu werden im ersten Jahr nach der Einführung des neuen Hardwareprodukts Lizenztitel von Drittherstellern in etwa der gleichen Zahl

erwartet. Die neuen 32-Bit-Spielmodule liegen ungefähr auf derselben Preisebene wie die heutigen Spiele für das Mega Drive und Mega CD. Angekündigt wurden folgende Highlights aus der Sega-Softwareschmiede: *Daytona*, *Virtua Racing* und *Virtua Fighter*. Dazu kommt noch eine verbesserte Version des Autorennspielknallers *Virtua Racing Deluxe*. Zudem ist noch (nach nicht offiziell bestätigten Angaben) ein eigenständiges Gerät geplant, welches ohne das Mega Drive auskommt. Mehr Informationen und Bilder folgen in der nächsten Ausgabe.

## Fatal Fury 2



Knallharte Burschen auch bei der Mega-Drive-Umsetzung

**B**eat'em Up-Fans dürfen jubeln: Die Zahl der Umsetzungen berühmter Neo-Geo-Prügeleien scheint nicht abzubrechen. Nach *Fatal Fury* und *Art of Fighting* balzt bald *Fatal Fury 2* um die Gunst des Mega Drive-Karatekas: Die Brüder Terry und Andy Bogard und deren Kumpel Joe Higashi aus Teil eins sind auch bei der Sega-Umsetzung wieder mit von der Partie. Die ersten Screenshots lassen eine hervorragende Umsetzung vermuten. Ob diese Version an die Super Nintendo-Umsetzung heranreicht, erfahrt Ihr (hoffentlich!) in einer der nächsten Ausgaben.

# SEGA WARPZONE



## Links

Mega-CD-Besitzer, die gleichzeitig Golffans sind, dürfen sich auf *Links* freuen. Eine der bekanntesten PC-Golf-Simulationen steht kurz vor der Fertigstellung. Zahlreiche Menüs und Auswahlmöglichkeiten wurden auch in die Mega-CD-Umsetzung mit eingebaut. Damit sollten dem anspruchsvollen Bildschirm-Golfer keine Wünsche mehr offen bleiben. Ob die Sega-Maus unterstützt wird, steht noch nicht fest, was allerdings wünschenswert wäre. Dank des Massenspeichers CD werden auch eine ganze Menge an verschiedenen Turnierschauplätzen angeboten, was so schnell keine Langeweile aufkommen läßt. Bis zu sechs Spieler können an einem Turnier teilnehmen.



Golf-Fans dürfen schon mal die Hände anwärmen für *Links*.

## Psygnosis

Insgesamt vier neue Spiele befinden sich bei der renommierten englischen Softwarefirma in der Entwicklung. Bei einigen Spielennamen handelt es sich noch um reine Arbeitstitel. Bei **Flink & The Enchanted Island** werden friedliebende Inselbewohner von einem bösen Magier angegriffen, der sich das Island unter den Nagel reißen möchte. Der Spieler übernimmt nun die Rolle des Helden "Flinks". Der muß versuchen, die Wächter der Kristalle zu besiegen, um an die Führer des bösen Zauberers zu gelangen. Zu erforschen gibt es ca. 25 Magic-Welten mit vielen Rätseln und Geheimlevels. In **Rescue** spielt sich alles im Jahre 2303 ab. Zu diesem Zeitpunkt ist die gute alte Erde an Bodenschätzen und Mineralien total ausgebootet worden. Die letzten mehr oder weniger ertragreichen Minen werden von kriminellen Gruppen systematisch geplündert. Die Betreiber der Miningesellschaften wollen das nicht länger hinnehmen und heuern einen Söldner namens "Blake" an. Dieser fungiert als Wächter und kontrolliert die Schächte auf Eindringlinge. Nachdem die Diebesburschen das gespannt haben,



Oben seht Ihr *Rescue* und links *Toppa*, den magischen Hasen.



schicken jene ferngesteuerte Roboter voraus, welche hochexplosive Sprengstoffkapseln legen. Der Held "Blake", ausgerüstet mit einem Jetpack und einer upgradfähigen Strahlenkanone, zieht in den Kampf gegen die Blechdosen und

muß gleichzeitig versuchen, die in Gefahr befindlichen Bergarbeiter zu retten. Das nächste Spiel, welches ich kurz vorstellen möchte, hat noch keinen festen Titel verliehen bekommen und läuft unter dem Projektnamen **Toppa's World**. Es handelt sich hierbei um ein klassisches Plattformspiel im Pseudo-3-D-Mode. Der Spieler steuert dabei einen verzauberten Hasen namens "Toppa" über verschiedene Inselnlandschaften. Sein Ziel ist es, die versprengten Inseln wieder zu vereinen. Ganz so einfach geht das natürlich nicht, an jeder Ecke war-



*Flink*: Ein Abenteuerspiel mit toller Grafik.



ten hungrige Monster auf einen schmackhaften Hasenbraten. Auch für das Mega-CD hat Psygnosis einen Titel in Vorbereitung. **Shadow of the Beast II** wird es bald in versilberter Form geben, verfeinert mit Filmsequenzen und digitalem Stereo-Sound. ws

## The Horde

Crystal Dynamix ist ja inzwischen der Hersteller, wenn's um 3DO-Spiele geht. Das neueste Werk, *The Horde*, erzählt zuerst eine Geschichte (in Real-Film-Sequenzen, versteht sich). Der Diener Chauncey (gespielt von Kirk Cameron) rettet seinem König bei einem Gelage das Leben, als dieser sich verschluckt und zu ersticken droht. Zum Dank schlägt Euch der König zum Ritter und übergibt ein Dorf in Eure Obhut. Als Zugabe erhaltet Ihr das Schwert "Grimthwacker", um das Dorf gegen die einfallenden Hordlinge zu verteidigen. Das eigentliche Spiel schaltet in isometrische Ansicht um und teilt sich in zwei Bereiche. Zuerst setzt Ihr Euer Geld in Verteidigungsanlagen (Zäune, Mauern, Fallgruben) um, oder investiert in die Zukunft, indem Ihr

Euch Rinder zulegt oder Bäume pflanzt. Die Bewohner Eures Dorfes bauen fleißig Obst und Gemüse an und alles duftet nach Friede-Freude-Eierkuchen. Doch dann kommen die Hordlinge. Diese Monster fallen aus allen Himmelsrichtungen ein und futtern weg, was ihnen vor die Nuschel kommt. Felder, Häuser und schließlich auch deren Bewohner geben eine

schmackhafte Mahlzeit ab. Schwertschwingend hetzt Ihr in der einstigen Idylle herum und versucht, den Schaden möglichst gering zu halten. Dabei werdet Ihr von der

miserablen Steuerung behindert (Ihr lenkt rechtwinklig, läuft aber diagonal). Habt Ihr alle Hordlinge niedergemacht, wird Euer Konto je nach übrigen Ertragsquellen wieder aufgestockt. Am Jahresende ist dann die Steuer fällig und im königlichen Shop setzt Ihr die letzten Mäuse in Köder, eine Leibgarde oder bessere Bewaffnung um.



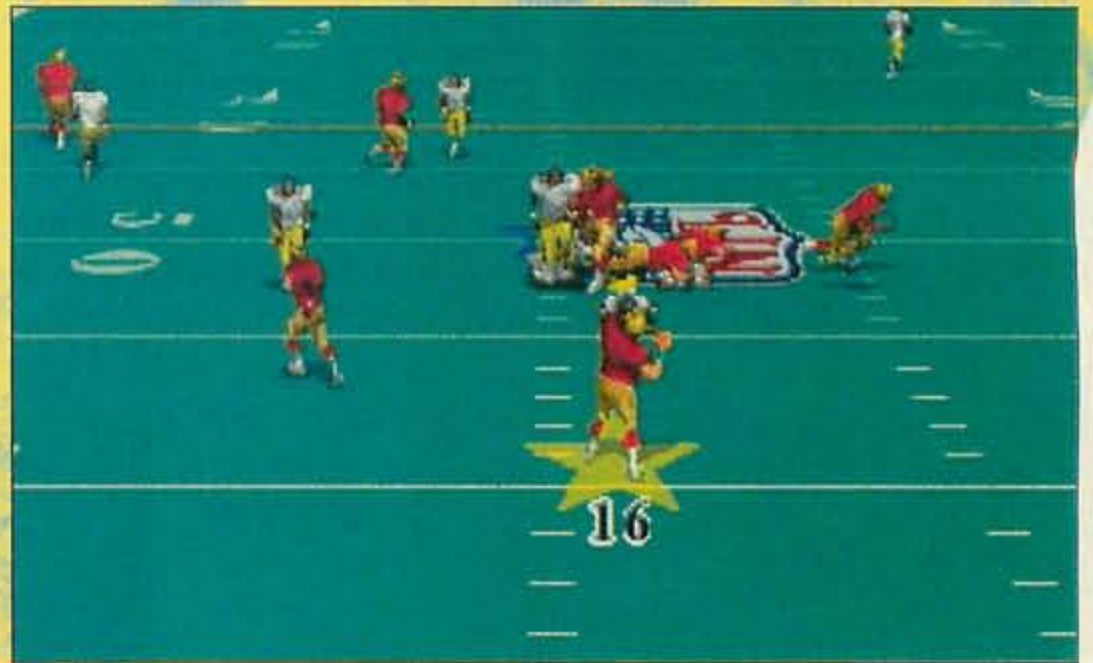
"Gestatten, ich bin der Bösewicht." Der Kanzler sympathisiert mit den Hordlingen.

Wenn alles sprießt und gedeiht, fahrt Ihr eine reiche Ernte ein – vorausgesetzt, Ihr unternehmt etwas gegen den Verbiß durch die Hordlinge.



Die teure Kuh muß unter allen Umständen verteidigt werden. Leider sind die Hordlinge keine Vegetarier.

## John Madden Football



Quarterback Joe Montana in seiner vollen Pracht. Das Spiel wird genau wie die 16-Bit-Versionen gesteuert.

Electronic Arts trumpft auf: Mit *John Madden Football*, einer der besten Footballsimulationen auf 16-Bit-Konsolen, könnt Ihr endlich Eure CD-Einschübe mit einem rasanten Sportspiel füttern. Grafik und Sound sind auf das 3DO maßgeschneidert, stellenweise mit vollanimierten Schauspielern und Sprachausgaben. Aber das Spielprinzip selbst wurde beibehalten. Sowohl im Angriffs-, als auch im Verteidigungsspiel, müßt Ihr Eure Spielzüge zuvor in einem Auswahlmenü vorgeben. Auf einem Spielfeld, das sich vor den Augen des Quarterbacks nach vorne hin erstreckt, steuert Ihr anschließend Euren Wunschspieler quer durch das Feld. Nach jedem Spielzug dürft Ihr dann den ganzen

Verlauf per Zeitlupenfunktion genauestens studieren. Es ist ja durchaus verständlich, daß man den Schwerpunkt vor allem auf die 3-D-Grafik gesetzt hat. Aber dadurch verliert das Spiel an Übersicht, und die Steuerung schleppt sich doch ein wenig träge dahin. Man sieht, die Spieleentwickler müssen sich auf dem 3DO-Neuland noch kräftig einprogrammieren.



Good ol' John gibt wie immer seinen professionellen Senf dazu

SCOUTING REPORT						
BILLS						
VIEW OTHER TEAMS						
QUARTERBACKS						
Player	No.	Range	Accuracy	Speed	Scramble	
QB1	12	12	10	3	3	
QB2	14	5	8	4	3	

# 3DO WARPZONE

## Twisted

**H**abt Ihr Euch schon einmal Gedanken gemacht, wo es hin führen könnte, wenn sich die bestehende Game-Show-Kultur weiterentwickelt? Nein? Macht nix, Electronic Arts hat. Heraus kam *Twisted*, ein komplett irres Quiz mit bis zu sechs Teilnehmern. Ziel des Spiels ist es, als erster am

sen. Es kommen hier Trivial-Pursuit-ähnliche Fragen, Memory, Töne zuordnen, Verschiebepuzzles und drei Extras zur Anwendung. Zieht Ihr die Bombe, ist der nächste Spieler dran, das Wechsel-Symbol vertauscht Eure Position mit der eines Gegners und das Würfelfeld beschert Euch weiteren Wurf. Zu all diesem knallbunten Nonsense quasselt der unermüdliche Quizmaster Twink Fizzdale. Von dessen Kühlergrillgrinsen kann sich sogar Max Headroom



**Mittels geheimer Auswahl bestimmt Kommissar Zufall die nächste Aufgabe. Sogar die Präsidenten werden durch den Kakao gezogen.**

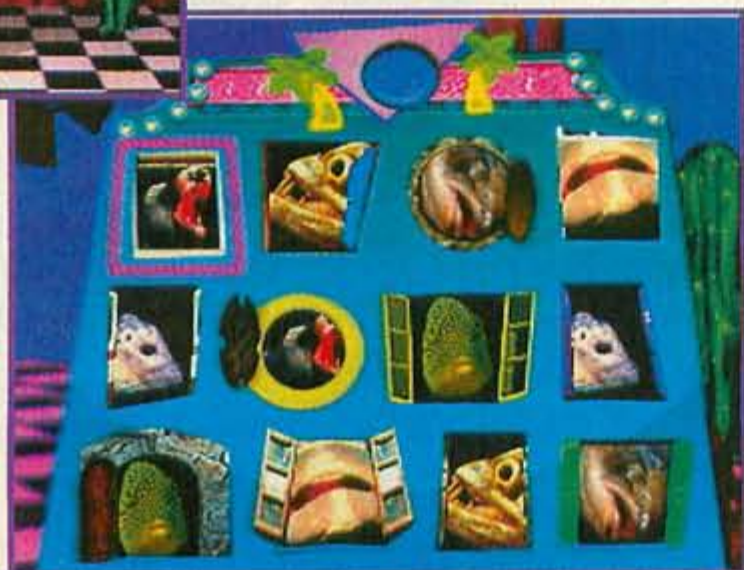
oberen Ende des Palindrome-Helix, einer mehrstöckigen Spirale anzukommen. Dazu wird gewürfelt (auf dem elektronischen "Cyber-Die!"). Kommt Ihr auf ein "Challenge"-Feld, erscheint ein drei mal drei Felder großes Menü. Einer Eurer Gegenspieler sucht sich im geheimen eine Zeile aus und Ihr wählt die Reihe. Die Aufgabe im Schnittpunkt habt Ihr dann zu lö-

noch eine Scheibe abschneiden. Freilich sind auf der Helix nicht alle Felder gleich. Bonusfelder versprechen einen Freiwurf, auf dem "Bozo-Square" setzt Ihr einmal aus. Besonders arm dran ist, wer auf ein "Wheel of Torture"-Feld kommt. Hier werdet Ihr nämlich flugs aufs Rad geflochten und dreht Euch solange, bis Ihr in einer Roulette-ähnlichen Auswahl drei gleiche Symbole stoppt. Computergegner gibt's in *Twisted* nicht, wer keinen menschlichen Mitspieler zur Hand hat, kann mit dem abgefahrenen Game-Show-Spiel wenig anfangen.



**Der kennt keine Gnade: Euer Quizmaster gehört zu den ganz schmierigen seiner Art**

**Beim Fischkopf-Memory gewinnen Schnelldenker**

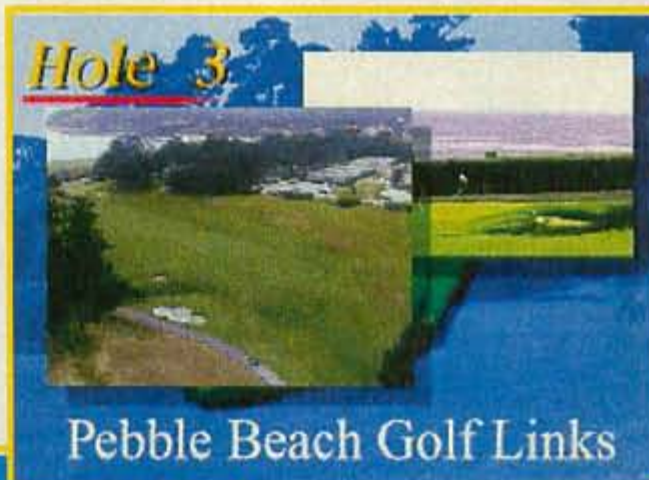


## Pebble Beach Golf Links

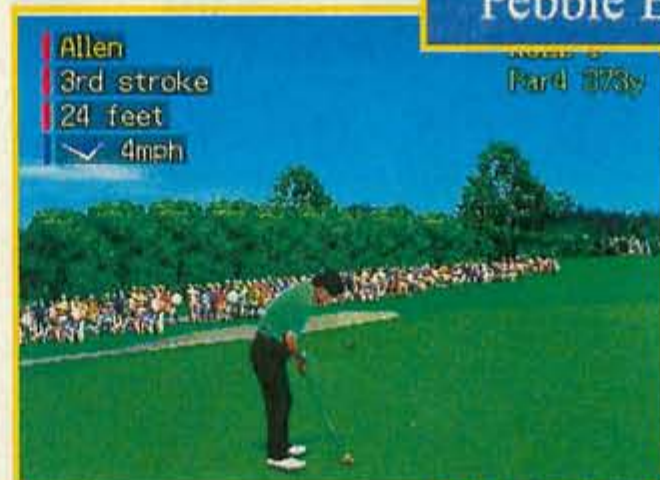
**E**iner der beliebtesten Golfkurse der USA ist zweifelsohne der Pebble Beach. In lauer Seeluft drischt die Golf-Elite (oder die, die sich dafür halten) den unschuldigen Ball über den Rasen. Im gleichnamigen Spiel übernehmt Ihr den Driver und versucht, Euch unter den ersten in der Weltrangliste zu plazie-

und animiert; letzteres ist allerdings auch abschaltbar. Für die Abschlagstärke wurde der T&E-typische "Power-Ring" verwendet (siehe auch *Pebble Beach Golf* auf dem Super Nintendo). Um der ganzen Angelegenheit einen dreidimensionalen Touch zu geben, wurde der Ring auf dem 3DO etwas gedreht. Ansonsten ist die Palette

**Sorgt für Übersicht: Bevor Ihr den Kurs betretet, dreht Ihr eine Runde mit dem Hubschrauber und lauscht den Kommentaren der Profis**



**Pebble Beach Golf Links**



**Mit viel Grünzeug, johlendem Publikum und netten Schikanen fühlt Ihr Euch fast wie auf einem echten Kurs**

**Typisch T & E: Der "Schlagring" bestimmt Schlagstärke und den Treffpunkt am Ball**



ren. Die einzelnen Kurse sind so genau wie möglich von den Konstruktionsplänen des echten Golfplatzes abgekupfert. Entfernungen, Hügel, Abhänge und Bunker – alles kommt, wie in echt. Sogar Zuschauer stehen um das Grün herum und brechen bei einem guten Schlag in Beifallsstürme aus (obwohl dies eher nach Striptease-Bar als nach seriösem Golfplatz klingt). Sämtliche Spieler sind digitalisiert

der Einstellungen komplett ausgeführt. Schlägerwahl, Abschlagrichtung und Stand bestimmt Ihr je nach Entfernung, Gelände und Windrichtung. *Pebble Beach Golf Links* ist allerdings nichts für hektische Golfer. Der schicke Helikopterflug über den nächsten Kurs, die Sprachausgabe und die Kurse selbst führen vor jedem Loch zu ausgedehnten Wartezeiten. jb

WARZONE

# JAGUAR



Das Spezial-Team macht sich auf den Weg zur Raumstation Deep Fire.



Mit einem Landungsschiff nähert sich Jarret Redd vorsichtig dem Gravitationsfeld an.



Deutlich zu erkennen ist schon die Beschädigung der Raumstation



## Freelancer

Viele fragen sich, wie wir über ein Spiel berichten können, für das es noch keine offiziell erhältliche Hardware gibt. Das ist im Grunde ganz einfach zu beantworten: Da eine Entwicklung für ein CD-Spiel relativ lange dauert, hat Atari schon lange im voraus Entwicklungssysteme den Softwarefirmen zur Verfügung gestellt. Es handelt sich hier um eine rein technische Lösung (mit den ganzen Innereien des zukünftigen Systems), das ohne CD-ROM-Laufwerk auskommt und an jedem "herkömmlichen" High-End-PC angeschlossen werden kann. Das bedeutet, erst wenn das Spiel vollkommen fertig ist, wird es auf eine silberfunkelnde Compact-Disc gepreßt. Natürlich wird vorher noch der Programmcode optimiert und den zusätzlichen Fähigkeiten der Jaguar/CD-ROM-Hardware angepaßt. Danach läuft alles sehr viel schneller und farbenfroher auf dem Bildschirm ab, als es auf dem Entwicklersystem der Fall ist. Zur Einstimmung auf die Geschichte des Spieles gibt es wie schon fast traditionell bei den CD-Scheiben einen Filmvorspann, der mit 256 Farben (in einer Auflösung von 640 x 400) und unglaublich flüssiger Animation über den Bildschirm flimmert. Freelancer 2120 ist ein ungewöhnliches, packendes Action-Adventure im modernen Cyberpunk-Stil. Auch während des eigentlichen Spiels gibt es tonnenweise Filmeinlagen, die übrigens mit einem hochkarätigen "Ray-Tracing"-Verfahren produziert wurden. Hier die Storyline: Wir schreiben das Jahr 2020 A.D. Zu dieser Zeit wird die gute alte Erde von großen

Wir haben es geschafft! Auf diesen zwei Seiten stellen wir Euch exklusiv das erste CD-ROM-Spiel für den Jaguar vor, welches gerade von der englischen Softwarefirma "Imagitec Design" für Atari entwickelt wird.

Konsumgesellschaften regiert. "Jarret Redd" ist ein freischaffender Unternehmer, der mit seinem kleinen Spezialteam keinen leichten Stand in der Welt der dunklen Geschäftswelt-Intrigen hat. Mit Müh und Not ergatterte "Jarret" einen Auftrag von der Asaka-Corporation. Die von der Firma geleitete wissenschaftliche Weltraumstation "Deep Fire" hat einen Notruf gesendet. Nach diesem Funkspruch war keine Kontaktaufnahme mehr möglich, da die Station aus unerklärlichen Gründen von der Umlaufbahn abgedriftet



# JAGUAR

WARPZONE



ist. Als das Team von "Jarret Redd" auf der Station ankommt, wird das Ausmaß der Katastrophe erst richtig klar. Zu Kriegszwecken herangezüchtete, biogenetische Kreaturen mit dem Codenamen "TGX-109" wurden von einer Sabotagegruppe freigelassen und bringen die ganze Station in Zerstörungsgefahr. Ausgerüstet mit allen erdenklichen High-Tech-Waffen und ferngesteuerten Roboter-Droiden macht sich das Team an die Arbeit, um "Deep Fire" wieder unter Kontrolle zu bringen und die Saboteure festzunageln. Der Spieler schlüpft nun in die Rolle des Teams und muß versuchen, die verschiedenen Kampfschauplätze durch gezieltes Umschalten zu meistern. Damit wird nun endlich das Tasten-Joypad des Jaguars sinnvoll ausgenutzt. Zu erwähnen ist noch, daß jede Person des Teams von echten Schauspielern dargestellt wird. Als Unterstützung gibt es noch verschiedene Typen von fernsteuerbaren Video-Roboter-Dronen, die ebenfalls mit durchschlagenden Waffen ausgestattet sind. Für die musikalische Untermalung wurde eine Gruppe von Computermusikern verpflichtet, die bereits auf der Winter CES 1993 eine Auszeichnung für ihre vorangegangenen Projekte bekommen haben. Da sich das Spiel noch im frühen Entwicklungsstadium befindet, ist es leicht möglich, daß sich hier und da noch einiges am Spielablauf ändert.

Trotzdem kann abschließend schon gesagt

werden, daß Freelancer 2120 ein Hammerspiel abgeben wird. ws



Falls mal etwas schiefgeht, hilft nur noch eine Flucht zur guten alten Mutter Erde. Fallschirme verhelfen dabei zur sicheren Landung.



Mit ferngesteuerten Roboter-Dronen geht's ab auf die Suche nach den biogenetischen Monstern



# WARPZONE NEO GEO

## Windjammers

Eine etwas außergewöhnliche Spielidee hat sich Data East für ihr zweites Neo-Geo-Spiel ausgedacht. Es handelt sich hierbei um eine Mixtur aus Tennis und Frisbee. Das Spielfeld wird von der Vogelperspektive aus gezeigt. Die Spieler müssen versuchen, den Frisbee über das Netz ins gegnerische Feld zu schlagen. Damit es nicht so eintönig wird, gibt es verschiedene Powerwürfe und andere fiese Attacken im Spiel. Verschiedene Bonus-Stages bringen zwischendurch etwas Abwechslung in das Geschehen. Wer



Von der Grafik her schwach, aber dafür stimmt der Spielspaß!



gerne "Bowled", wird seine wahre Freude an den Zwischensequenzen haben. *Windjammers* (in Japan heißt das Spiel übrigens *Flying Power Disc*), werden wir in der nächsten Ausgabe genauer unter die Lupe nehmen.

Gemächlich aber sicher kommt die Softwarewelle für das Neo-Geo wieder ins Rollen. Einige interessante Titel wurden bis Juni '94 angekündigt. Hier folgt ein kleiner Vorausblick auf die nächsten Neo-Geo-Highlights!

## Top Hunter

Mit rasantem Seiten-scrolling und dem bewährten 2-Ebenen-System knüppelt, kickt und jumpt Ihr durch grafische Meisterwerke, ganz im Stil des Neo-Geo. Und das gegen eine ganze Horde von Clampton-Piraten. Special-Moves gehören ebenso zur Serien-



Tolle Hintergrundgrafiken lassen ein Super-Spiel erhoffen!

ausstattung wie das Powerup durch herumliegende oder -schwebende Items. Das ganze Spiel könnte ein Knaller werden!

## World Heros 2 Jet

Auch Alpha Densi läßt sich nicht lumpen und liefert "Jet-Schnell" Nachschub für alle Bildschirmhauer. Flinkere Kämpfer und eine edlere Grafik sollen den inoffiziellen dritten Teil der *World-Heroes*-Saga zu neuem Ruhm verhelfen. Ob die anderen Neo-Geo-Prügelspiele in Gefahr sind, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.



Es ist zum Schreien mit den Fortsetzungen



Schnellere Special-Moves läßt Knüppelfreude aufkommen

Der Nachfolger von *Super Sidekicks* läuft sich für die Fußballweltmeisterschaft warm. Dabei haben sich die Programmierer nur ein einziges Ziel gesetzt: Fußball, so wirklichkeitsgetreu wie nur möglich! Aus 48 Mannschaften wählt Ihr Euch eine, oder je nach Spieleranzahl zwei aus. Training gehört ab da genauso zum Fußballalltag wie das Bestreiten von internationalen Turnieren, die dementsprechend auswärts (in Stadien, weit verteilt über alle Kontinente) ausgetragen werden. In einer Seitenaufsicht steuert

Ihr das runde Leder mit digitalisierten Spielern, kreuz und quer über das Spielfeld. In besonders heiklen Situationen, wie bei Freistößen oder Elfmeter, schaltet das Bild in eine 3-D-Ansicht, in der Ihr den Ball genauer kontrollieren könnt. Durch das anhaltende J-League-Fieber werden wieder einmal die Nippon-Kids in den Spielhallen Schlange stehen müssen.



Flinke Füße und langer Atem sind bei der Fortsetzung von Sidekicks gefragt







### Fighter's History Dynamit



Laß den Tiger aus dem Sack, könnte man dazu sagen

Sogar die Giraffe macht einen langen Hals bei dieser heißen Aktion



Eine zirkusreife Nummer vollführt der Mann mit langer Lanze



Der gewichtige Kamerad platzt bald aus allen Nähten

W eitere Spiele für das Neo-Geo sind bei Data East bereits in Arbeit. Bei *Fighter's History Dynamit* (so lautet der japanische Titel) wird ebenfalls geprügelt,

was der Joystick aushält. Ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest. Wir halten Euch auf dem laufenden und zeigen schon mal vorab ein paar heiße Screenshots. ws

# PC/ENGINE

In den nächsten Ausgaben können wir Euch die ersten Spiele für die Arcade-Card vorstellen. Allen voran: ein Muß für alle Prügler!

### Fatal Fury 2 (CD)

Das Warten hat sich gelohnt. Mit dreimonatiger Verspätung rollt die erste Welle der CD-Umsetzungen altgedienter Prügelklassiker an. Spitzenreiter ist *Fatal Fury 2*, dessen Programm-Codes vom großen SNK-Bruder nahezu originalgetreu übernommen wurden. Na klar, auf CD-ROM ist das auch

möglich. Wieder treten acht bekannte Gesichter, inklusive allen Special-Moves und Sprachausgaben, gegeneinander an. Um den Spielfluß so weit wie möglich zu erhalten, wurde an grafischen Elementen nichts eingespart. So wird jeder einzelne Kämpfer mit bis zu 600 unterschiedlichen Zeichensequenzen vollends durchanimiert. Natürlich leistet eine 8-Bit-Maschine – trotz CD-ROM und Arcade-Card – nicht dasselbe, wie ein ausgewachsenes Neo Geo. Dennoch, das Ergebnis ist erstaunlich gut. Mit einem 4B- oder besser 6B-Joypad, die hier doch dringend zu empfehlen wären, lassen sich die Charakteren sogar fließend in zwei Ebenen steuern. Nur die lästigen

Einlesezeiten, die natürlich bei Spielbeginn unvermeidlich sind, können den Spieltrieb ein wenig bremsen. Das sollte einen eingesessenen Engine-User nicht abschrecken. Mal kurz über den Daumen gepeilt, müßt Ihr dafür jedoch tief in die Lederjacke

greifen: Umgerechnet 500 Mark für eine Arcade-Card sind schon recht happig. Das CD-Spiel selbst wird allerdings kaum mehr als 120 Mark kosten. Und wohl gemerkt: Bis Jahresende sind noch insgesamt vier weitere Top-Titel in Vorbereitung. tet



Special-Moves en Masse. Die Umsetzung ist perfekt.



Das alles entscheidende Super-Special-Move heizt jeden Gegner ein

Big Bear gegen Sexy Mai. Wie wohl diesmal die Begegnung endet?



**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**





## Messebesuch

**D**a ich noch minderjährig bin, kann ich hier in Deutschland nicht in die Spielhallen. Aber es gibt ja auch (Video)Spielemessen, z. B. die Nürnberger Spielwarenmesse oder die Automatenmesse in Frankfurt. Kann ich dort rein, z. B. in Begleitung eines Erwachsenen?

Stefan Birringer, Streithausen

No way, keine Chance. Alle Spiele-Fachmessen – auch die im Ausland – sind mittlerweile reine Händlermessen. Wer da reinwill, muß über 18 sein und beruflich mit der Branche zu tun haben (Einkäufer, Händler, Entwickler), es sei denn, er besitzt einen Presseausweis. Den darf aber nur beantragen, wer mehr als 50 Prozent seines Einkommens durch Redaktionsarbeit verdient.

## Berufsberatung

**I**ch möchte Euch mal fragen, wie man eigentlich zum Beruf "Spieletester" kommt, da ich mich sehr dafür interessiere. Ich habe gehört, daß man gute Englischkenntnisse, eine abgeschlossene Berufsausbildung und eine flotte Schreibe haben sollte. Gibt es noch weitere Punkte?

Andreas Kopp, Hagen

Oje, das ist ein Thema für sich! Wir werden das oft gefragt. Eigentlich gibt es den Beruf "Spieletester" nämlich gar nicht. Sieht man einmal davon ab, daß sich die meisten Spielehersteller einige gezähmte Exemplare in düsteren Top-Secret-Kellern vor flimmernenden Monitorreihen halten, taucht die äußerst seltene Profiversion des "homo ludens videogamensis" höchstens noch bei einschlä-

**Diesen Monat beschäftigen wir uns mit der Frage, wie man eigentlich Videospieldredakteur wird, warum die VIDEO GAMES mal dicker, mal dünner am Kiosk liegt, warum die Leserbriefe immer so kurz und die Antworten immer so lang sind, was ein DSP ist...**

gigen Fachmagazinen auf. Die sogenannten Betatester lassen sich in der Regel problemlos mit Burgern, Pommes und Coke durch den Winter bringen. Als Qualifikationsnachweis dient gewöhnlich ein schwarzes Heavy-Metal-T-Shirt, lange Haare, starke Hornhaut an den Joypadfingern, überragende Motorik in Kombination mit langjähriger Spielerfahrung sowie die praktische Tropfenform, die außergewöhnliche Stabilität beim stundenlangen Sitzen verleiht. Leider werden Betatester selten in Vollzeit beschäftigt und normalerweise weder reich noch berühmt. Wenden wir uns also der Spezies zu, die in der Regel oberirdisch lebt. Idealerweise ist der Videospieldredakteur ein anpassungsfähiges Tierchen: Er bringt überdurchschnittliche Spieleerfahrung mit, und zwar auf möglichst vielen Systemen und Genres. Er klimpert virtuos auf der Computertastatur, verfügt über ein gutes Sprachgefühl, sichere Rechtschreibung und gute Allgemeinbildung, leiert auch dem unfreundlichsten PR-Beauftragten in gut verständlichem Englisch (oder Japanisch) Testmuster aus dem Kreuz, passiert auf Fachmessen elegant die Eingangskontrolle und bleibt anschließend länger als eine halbe Stunde auf freiem Fuß, recherchiert und testet auch unter ständigem Zeitdruck gewissenhaft. Wie man an den Job kommt? Nun, planen läßt sich das tatsächlich genausowenig wie Schauspieler, Rennfahrer, Filmre-

gisseur, Schriftsteller, Comiczeichner oder ähnlich exotische "Traumberufe". Wichtig ist, daß Ihr ein Ziel habt, wißt, was Ihr wollt und hart daran arbeitet. Verschafft Euch alles Können, das nützlich sein könnte. Ihr müßt so gut werden, daß Ihr irgendwann auffallt. Auffallen werdet Ihr aber nur dann, wenn Ihr selbst zur richtigen Zeit am richtigen Ort aufkreuzt. Seid flexibel: Den Traumjob gibt's fast nie im Heimatort. Und keine falsche Idylle: Auch wenn's um Spiele geht, der ständige Zeit-, Konkurrenz- und Erfolgsdruck macht den Job eines Fachredakteurs zu einem Streßberuf mit überdurchschnittlichen Anforderungen...

## Heft zu dünn

**W**ieso ist die VIDEO GAMES eigentlich den einen Monat 118 Seiten dick, dann 140 und im nächsten Monat wieder 126, der Preis fürs Heft ändert sich aber nie?

Michael Sbrzezny, Dillingen

Wer eine Zeitschrift plant, muß sich jeden Monat neu überlegen, wie viele Seiten das Heft haben soll. Da das Papier und der Druck viel Geld kosten, darf es nicht zu dick werden, sonst spielen sich die Kosten nicht wieder ein – und das würde das ganze Magazin gefährden. Manche Verlage investieren viel in ihre Hefte und machen sie

dicker und bunter, als es sich kurzfristig rechnen würde. Diese Langzeit-Planung geht aber nur dann auf, wenn das Heft dadurch die Konkurrenz überholt und sich die Kosten später wieder einspielen. Wir gehen da lieber auf Nummer Sicher. Da z. B. nach Weihnachten allgemein weniger Hefte gekauft werden, machen wir die VIDEO GAMES eben ein paar Seiten dünner. Aber nur ein paar Monate lang, sie wird rechtzeitig wieder dicker, wenn der nächste Schub neuer Spiele testreif wird...

## Leserpost

**I**ch finde es ja unglaublich nett von Euch, daß Ihr meinen letzten Brief abgedruckt habt. Aber wieso habt ihr meine ganzen anderen Fragen nicht beantwortet?

Maik Seemann, Walsrode

Pro Arbeitstag flattern ca. 20 bis 60 Briefe in die Redaktion. Ein Leserbrief enthält durchschnittlich zwischen drei und zehn verschiedene Anfragen. Gehen wir doch mal vom Minimum aus: 20 Briefe pro Tag mit je drei Fragen. Macht mindestens 1200 Anfragen im Monat. Würde ein Redakteur die Leserbriefe täglich acht Stunden von Montag bis Freitag beantworten, wäre er den ganzen Monat damit beschäftigt, und hätte trotzdem nur acht Minuten pro Frage. Da müßte er schon allwissend sein, um das zu schaffen! Man könnte natürlich zwei Redakteure ausschließlich mit Leserbriefen beschäftigen. Allerdings bestehen zwei Drittel der Briefe aus Fragen wie "Wann kommt das Spiel Soundso für Mega Drive, Super Nintendo...? Wann testet Ihr dies und jenes?" Solche Fragen versuchen wir Euch so zuverlässig wie möglich in unserer Releaseliste in der Warzone zu beantworten. Erscheinungstermine von angekündigten Titeln verschieben sich sowieso regel-

**SUPER NES**

**UMBAU 50/60Hz**

**MEGA DRIVE**

**MEGA CD II**

Aladdin dt	99.90
Bombberman dt	89.90
Bomberpaket dt	144.90
Bugs Bunny	139.90
Champ World Class Soccer	129.90
Clay Fighter	139.90
Empire Strikes Back dt	129.90
Equinox dt	139.90
F1-Pole Position dt	139.90
Flashback dt	99.90
John Madden '94	129.90
King Arthur's World dt	99.90
Lemmings II	139.90
Lufia	139.90
Mechwarrior dt	139.90
Mega Man X dt	119.90
NBA Jam dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	109.90
Nigel Mansell dt	129.90
Paladin's Quest	139.90
Plok dt	89.90
Rock N'Roll Racing dt	129.90
Secret of Mana	149.90
Shadow Run dt	139.90
Sky Blazer dt	129.90
Starwing dt	79.90
Street Fighter II Turbo dt	129.90
Super Mario Allstars dt	89.90
Super Turrigan dt	99.90
Winter Olympics	139.90
Action Replay Pro II dt	119.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Fire-SFX-60Hz-Adapter	39.90
Super Scope PAL	ab 89.90

**Vorteile:**  
 - Alle! Wirklich alle Spiele sind ab sofort lauffähig!  
 - Spiele werden 20% schneller!  
 - Keine lästigen "PAL-Balken" mehr... (das Bild füllt den gesamten Bildschirm aus)!

**Und das ist NEU:**

Speed it Up!... *Classic* 99.00

Umbau inkl. Schachtverlängerung

**So geht's:**

- Grundgerät pur (ohne Netzteil und Joypads) einschicken.
- solange "Mensch ärgere Dich" spielen.
- nach 3 Werktagen ist der Umbau fertiggestellt.

**Das ist für uns selbstverständlich:**

- Umbau Ihres Gerätes nur durch geschultes Fachpersonal.
- 1/2 Jahr Garantie auf den Umbau.
- Mitgeliefertes Zertifikat.

**Do it Yourself:**

- Vorgefertigter Bausatz mit ausführlicher Anleitung (nur für Bastelfreaks)

Speed it Up!... *Classic* 79.00

Bubsy the Bobcat dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Landstalker dt Texte	129.90
Mega Turrigan	119.90
Sonic III dt	139.90
The Ottifants dt	88.00
Toejam & Earl II dt Texte	119.90
Virtua Racing dt	188.00

MULTI-MEGA 987.00

(Jetzt reservieren)

MEGA DRIVE II 189.00

RGB-Kabel MD I&II 39.90

6-Button Joypad dt 39.90

Adapter für us/jp-Spiele 39.90

Double Switch	124.90
Dune	119.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	119.90
Lunar - the Silver Star	114.90
Microcosm dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Pirates Gold	129.90
Puggsy dt	119.90
Son of Chuck dt	109.90

MEGA CD II 509.00

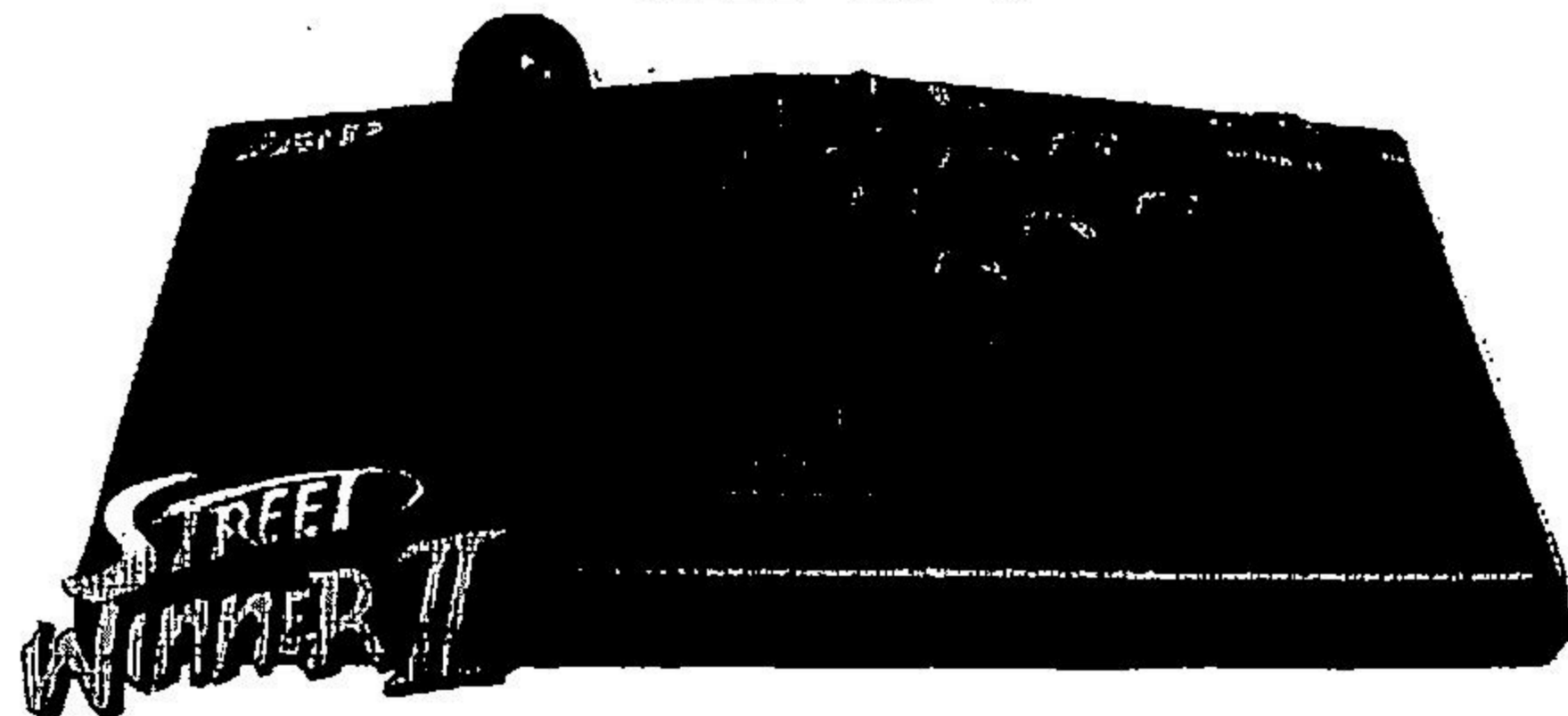
CDX-Adapter 109.90

Umbau 50/60Hz MDI 39.90

Umbau 50/60Hz MDII 59.90

RGB-Umschaltbox ab 149.90

**Street Winner II Joyboard**  
 129.90



High-Speed 8-Bit Mikroprozessor - Programmierbares Autofeuer - Automatische Konsolenerkennung für MEGA DRIVE & SUPER NES - 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

# DR Jay

**NEO GEO**

Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	299.00
Samurai Shodown	369.00
Spin Master	349.00
Windjammers	369.00
Weitere NEO GEO Titel am Lager	

**PANASONIC 3DO**

Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele am Lager	

**ZEITUNGEN**

Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00
Wir bieten Ihnen auch einen Abo-Service für beide Magazine.	

**JAGUAR**

Grundgerät RGB	649.00
Joypad	59.90
RGB-Kabel	49.90
Jaguar Spiele am Lager	

**TURBO GRAFX**  
 das ist der Rest!

Grundgerät inkl. Netzteil, Kabel und 10 Spielen	299.00
---	--------

**aRJay-Games**

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
 Telefax: 0221 - 12 56 76  
 Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

# INTERFACE

mäßig, so daß die Angaben immer ohne Gewähr sind. Ein Großteil der Titel-Fragen des Vormonats klärt sich ohnehin meist in einer der folgenden VIDEO GAMES, dafür machen wir ja das Heft. Wir lesen alle Briefe, behalten uns aber das Recht vor, interessante Schreiben herauszupicken. Wollten wir alle Schreiben in epischer Länge abdrucken, bliebe kein Platz mehr für Antworten, die meist etwas ausführlicher sein müssen, um Mißverständnissen vorzubeugen. Außerdem fassen wir mehrere Anfragen zum gleichen Thema zusammen oder kürzen Briefe sinngemäß. Geht das in Ordnung?

## Was is'n DSP?

Ein einschlägiges Sega-Heft verkündete in einer seiner letzten Ausgaben, daß nun auch Sega eine Art FX-Chip entwickelt habe, den sog. SVP, der "natürlich" den Nintendo-Chip "gleich um

Längen" übertrifft (ha, ha). Dabei wurde auch erwähnt, daß der neue Chip DSP (Digital Signal Processor) heißt, Sega ihn nur SVP nennt. Nun meine Frage: Ist der DSP-Chip nicht auch eine Nintendo-Entwicklung? Ein DSP kam doch auch beim Super-NES-Spiel *Super Air Diver* zum Einsatz und das gibt's ja schon einige Monate. Damit wäre doch Sega gar kein technischer Vorreiter gegenüber Nintendo oder?

Roberto Lieberwirth, Chemnitz

Kommt mir glatt vor wie eine Werbesendung für Faltencreme: Kaum blubbert einer was von feuchtigkeitswirksamen Fluids, Liposomen und Alpha-Tocopherol, wirft man oder frau begeistert 90 Mark für eine blöde Schmiere raus. Auf gut Deutsch: Da sieht man mal wieder, was passiert, wenn die Hersteller mit Fachbegriffen wie "Customchip", "ASIC", "DSP" oder "Signalprozessor" protzen und weder Leser noch gewisse

"Fachmagazine" so recht wissen, was sie wirklich bedeuten. Höchste Zeit für eine grundsätzliche Erklärung: Weder Sega noch Nintendo haben den DSP "erfunden". Ein DSP, ein "Digitaler Signal-Prozessor" ist nichts anderes als eine ganz allgemeine Bezeichnung für eine spezielle Chip-Familie. DSPs steckten schon in Keyboards und Synthesizern, da kackte klein Mario noch in die Latzhose. Vorreiter bei DSPs war die Firma Motorola, die z. B. auch den 68000er-Zentralprozessor für das Mega Drive liefert. Signalprozessoren eignen sich (grob formuliert) besonders gut zur schnellen Bearbeitung spezieller Grafik- und Sounddaten und sind dabei optimal an ihre Konsole angepaßt. Segas DSP, der SVP ("Sega Virtual Processor") ist eine exklusive Sega-Entwicklung, genauso wie Nintendos FX-Chip von Nintendo stammt. Ihre Schaltkreise wurden auf das nötige Minimum reduziert, so daß sie möglichst billig hergestellt werden können. Chips wie den Sega SVP oder den Nintendo FX nennt man auch

"ASIC" (Application Specified Integrated Circuit), weil sie nur für ganz bestimmte Anwendungen entwickelt wurden. Da der SVP und der FX sowohl DSPs als auch ASICs sind, heißen sie korrekt "ASSP" (Application Specified Signal Processor). Um die Verwirrung komplett zu machen: Chips wie den SVP und den FX nennt man außerdem auch "Custom-Chips" (von Customer=Kunde). Sega und Nintendo haben diese Prozessoren nämlich nicht wirklich selbst "geschnitzt", sondern sie an Spezialfirmen in Auftrag gegeben. Ein Custom-Chip ist also ein Chip, der exklusiv für einen einzigen Kunden gefertigt wird. Alles klar? Bei der Leistungsbeurteilung von SVP und FX müßt Ihr auf jeden Fall die Konsolenhardware (CPU, Subsysteme) berücksichtigen. Richtig ist, daß Segas SVP tatsächlich mehr Möglichkeiten bietet, als Nintendos FX-Chip und vermutlich sogar mehr kann als der FX2. Richtig ist auch, daß das Mega Drive dem Super Nintendo bereits durch die 68000er-CPU (Zentral-

## GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

### ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US-Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

LOST VIKINGS.....109,-	ROBOCOP VS TERMINATOR.....129,-
MADDEN 94.....119,-	TECMO NBA BASKETBALL.....129,-
NHL HOCKEY 94.....119,-	TOE JAM & EARL 2.....109,-
DRAGONS REVENGE.....109,-	VIRTURA RACING.....189,-
NBA SHOWDOWN.....119,-	PIRATES GOLD.....119,-
WWF ROYAL RUMBLE.....119,-	FIFA SOCCER.....109,-
PGA EUROPIAN TOUR GOLF.....119,-	AH-3 THANDERHAWK CD.....109,-
F 1 RACING.....99,-	GROUND ZERO TEXAS CD.....129,-
F 15 STRIKE EAGLE.....109,-	LUNAR SILVER STAR CD.....119,-
SHADOW RUN.....119,-	MONKEY ISLAND CD.....109,-
MUTANT LEAGE HOCKEY.....109,-	MANSION OF HIDDEN SOUL.....119,-
MORTAL COMBAT.....109,-	SONIC CD.....99,-
MIG 29.....89,-	MICROCOSM CD.....119,-
SONIC 3.....119,-	RISE OF THE DRAGON CD.....119,-
PUGGSY CD.....109,-	WWF RAGE IN CAGE CD.....109,-

MEGA DRIVE CONVERTER 39,- ALLE SPIELE LAUFEN

### ALLE NEUEN US-CDs AUF LAGER

SUPER NINTENDO, alle neuen US-Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

ROCK & ROLL RACING.....119,-	WIZARDRY 5.....139,-
LUFIA.....129,-	PALADINS QUEST.....129,-
SUPER METROID.....129,-	STAR TREK N GENERATION.....139,-
BOMBERMAN.....89,-	FLINTSTONES.....PAL 119,-
FLASH BACK.....109,-	THE 7TH SAGA.....129,-
SKY BLAZER.....119,-	SUPER CONFLICT.....PAL 119,-
SECRET OF MANA.....129,-	ROMANCE OF THREEKINDOMS 3 139,-
BATTLETANK 2.....119,-	CLAYFIGHTER.....129,-
SUPER R TYPE 3.....PAL 129,-	EQUINOX.....119,-
BATTLE CARS.....119,-	MORTAL KOMBAT & AKTION REP. 189,-
CHOPFLIFTER 3.....119,-	MEGA MEN X.....134,-
NHL HOCKEY 94.....119,-	ROBOCOP VS TERMINATOR.....129,-
F 1 POLE POSITION.....129,-	TAZ MANIA.....79,-
MICKY MAGICAL QUEST.....89,-	ULTIMAT FALSE PROHET.....139,-
TALES OF SPIKE MC FANG.....139,-	CLAYMATES.....119,-
UTOPIA.....119,-	KING OF DRAGON.....134,-
FATAL FURY.....99,-	MORTAL COMBAT.....99,-
EMPIRE STRIKES BACK.....129,-	TINY TOONS US.....89,-
SOLDIERS OF FORTUNE.....129,-	YOUNG MERLIN.....129,-
WWF ROYAL RUMBLE.....109,-	u.v.mehr US KONS. 1 SP, 2 JOYP. 350,-

### AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP à DM 39,-; Akt. Rep. Pro: DM 119,- SNES, MD

SUPER NINTENDO 50/60 Hz UMBBAUKIT 69,-

Angebot so lange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe

TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

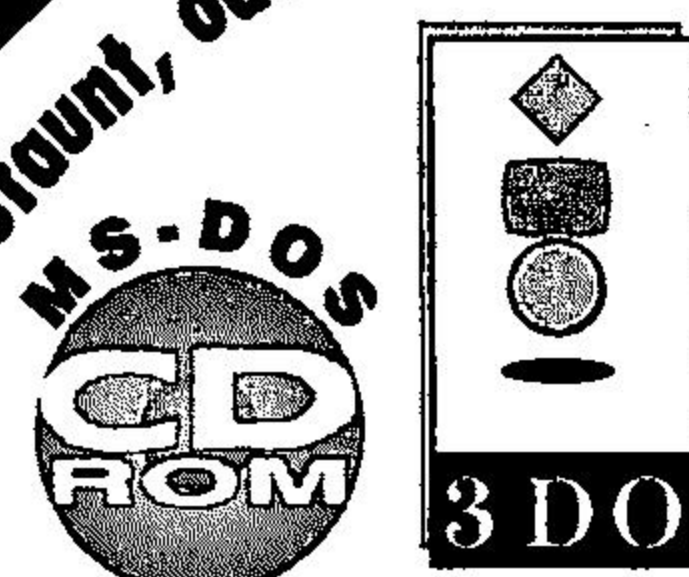
# dynatex

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

Anruf genügt über 1000 Spiele Anruf genügt

ALLE TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN

Kommt und staunt, oder ruft vorher an - wir haben SIE!!!



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE

SEGA CD

Unsere Hotline NUR für den Versand: 02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

Rüttenscheiderstr. 59  
45130 ESSEN  
Tel.: 02 01/79 66 52  
BRÜCKSTR. 42-44  
44135 DORTMUND  
Tel.: 02 31/57 47 60

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

# dynatex



# INTERFACE

prozessor) speziell bei Polygongrafik-Spielen auch ohne DSP überlegen ist – theoretisch. Richtig ist aber auch, daß das Mega Drive nur 64 Farben darstellt und daß der SVP momentan noch sauteuer ist. Ein SVP-Spiel, das momentan zwischen 200 und 280 Mark kostet, kann ja wohl nicht der wahre Bienenhonig sein. Unter anderem deswegen bastelt Sega ja auch an einem Zwischending zwischen Mega Drive und Saturn (s. Sega-News). Da soll der SVP bereits integriert sein, so daß man ihn nicht mit jedem Modul neu mitkaufen muß. Außerdem entscheidet letztendlich sowieso immer der Spiel Spaß – und was die Designer aus den Hardwaremöglichkeiten eigentlich gemacht haben. Also Vorsicht mit vorschnellen Urteilen!

## Fliegerei

**B**in inzwischen zur Erkenntnis gekommen, daß sich 16-Bit-Konsolen für Flugsimulatoren denkbar schlecht eignen. Sieht's auch für Zukunftskonsolen so düster aus oder führt der Weg für Hobbyflieger nur zum PC?

Thorsten Hainich, Bielefeld

Es gibt zwei wesentliche Probleme bei der Sache: erstens die Rechenpower der Konsolen. Da beschieren uns die neuen Projekte zweifellos enormes Potential auch für Flugsimulatoren. Das zweite Problem ist jedoch die Steuerung. Um die mannigfaltigen Funktionen eines Cockpits zu simulieren, reicht ein Joypad nicht unbedingt – wenn's nicht gerade das erweiterte Joypad z. B. vom Atari Jaguar ist.

## Stunt Race FX

**I**ch habe den Durchblick bezüglich *Stunt Race FX* verloren, deshalb ein paar Fragen: Die Grafik wird doch nicht langsamer sein als bei *Starwing*? Die Bilder aus VG 9/93 (*Trax FX*) und 3/94 (*Stunt Race FX*) unterscheiden sich z. B. in der Zeitanzeige. Wur-

de das Spiel verschlechtert oder verbessert? Bis jetzt sind SNES-Spiele mit Spezialchips meines Wissens nur von Nintendo selbst veröffentlicht worden. Wird den Lizenzpartnern das Recht auf die Programmierung solcher Spiele genommen? Wenn ja, warum?

Thomas Zumbrunn, CH-Muttenz

Die Bilder von *Trax FX* stammen von einer sehr frühen Version, die im Sommer '93 auf der CES in Chicago zu sehen war. Damals war noch überhaupt nicht abzusehen, wann das Spiel fertig werden würde. Mittlerweile hat Nintendo nicht nur den Namen geändert, sondern erhebliche Konzeptänderungen vorgenommen. Der Erscheinungstermin wurde nochmals verschoben, nämlich auf Juni '94. Da auch die letzten Fotos von einer unfertigen Messeversion stammen, werden wir keine wertenden Aussagen machen, bevor wir nicht das fertige Spiel gesehen haben. Es ist richtig, daß nur Nintendo selbst FX- und FX2-Spiele herstellen darf, da die Firma alle Rechte besitzt (FX und FX2 sind wie gesagt Custom-Chips, die exklusiv für einen Kunden hergestellt wurden.). Erst nach einer Wartezeit von einem Jahr dürfen die Lizenzpartner selbst FX-Spiele entwickeln. Dazu müssen sie die Original-Chips von Nintendo kaufen. Wir glauben außerdem mittlerweile, daß gar nicht viele Titel mit dem Zusatzchip erscheinen würden, selbst wenn die Lizenznehmer dürften. Das finanzielle Risiko bei FX-Spielen ist nämlich noch höher als ohnehin schon, während sich der Leistungszuwachs angesichts der wachsenden 32- und 64-Bit-Konkurrenz eher in Grenzen hält.

**MAGNAMEDIA Verlag AG**  
Redaktion

**VIDEO GAMES**

**MAIL - O - MANIA**  
Postfach 1304  
85531 Haar bei München

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

# DIE TRAUMLABRIK

SPIELE GAMES



Über 5.000  
lieferbare Spiele!

NEUHEITEN IM APRIL/MAI/JUNI

Alien vs Predator			SNES		JAG
Another World 1	MD	SEGA-CD	SNES	300	
AX 101		SEGA-CD			
BattleTech	MD		SNES	300	
Castlevania	GB	MD	SNES		
Championship World Soccer	GB	MD	SEGA-CD		
Checkered Flag 2					JAG
Citizen X		SEGA-CD		300	
Clayfighter	MD		SNES		
Claymates	MD		SNES		
Demolition Man	MD	SEGA-CD	SNES	CD32	JAG
Desert Fighter			SNES		
Double Switch		SEGA-CD		300	
Dragon	MD		SNES		
Dune 2	MD		SNES	300	JAG
Dungeon Master 1		SEGA-CD	SNES		
Equinox (Solstice 2)			SNES		
Eye of the Beholder		SEGA-CD	SNES	300	
Fatal Fury 2	MD		SNES		
Feda			SNES		
FIFA Soccer		MD	SEGA-CD	300	
Final Fantasy 3 (5)	GB		SNES		
Ground Zero Texas		SEGA-CD		300	
Impossible Mission 2025	MD		SNES		
Joe Montana 94	MD	SEGA-CD			
J. Madden Football 94	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Jungle Book	GB	MD	SNES		
Lester the Unliky					
Lord of the Rings	MD		SNES	300	
Mega Man Soccer			SNES		
Mega Race		SEGA-CD		300	
Mega Turrican	MD				
Microcosm		SEGA-CD		CD32	300
Night & Magic 3	MD		SNES		
NBA JAM	GB	MD	SEGA-CD	SNES	
NHLPA Hockey 94	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Origin Off Road		SEGA-CD		300	
Pataank		SEGA-CD		300	
PGA Golf European	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Pirates Gold	MD	SEGA-CD	SNES	CD32	JAG
R-Type 3			SNES		
Rise of the Dragon		SEGA-CD		300	
Rise of the Robots	MD	SEGA-CD	SNES	CD32	
Rebel Assault		SEGA-CD		300	
Red Baron				300	
Return to Sark		SEGA-CD		300	
Road Rash 2	MD			300	
Sengoku	MD		SNES		
Shadowrun	MD		SNES	JAG	
Stunt Race FX			SNES		
Shock Wave					300
Skyblazer			SNES		
SOS (Septentriön)			SNES		
Space Ace		SEGA-CD		CD32	300
Star Control 2		SEGA-CD		300	
Star Trek Next Generation	MD	SEGA-CD	SNES	CD32	
Streets of Rage 3	MD	SEGA-CD			
Super Mario Land 3	GB				
Super Metroid	MD	SEGA-CD	SNES		
Syndicate	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Tempest 2000					JAG
The Horde		SEGA-CD		300	
Total Eclipse		SEGA-CD		300	
Tomb Raider		SEGA-CD			
Ultima - Runes of Virtue	GB		SNES		
Virtua Racing	MD				
Who Shot Johnny Rock?	MD	SEGA-CD		300	
Wing Commander	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Wizardry 5			SNES		
Wolfenstein	MD		SNES	300	JAG
World Builders Inc.				300	
Young Merlin			SNES		

## ORKLAND

Ihr findet uns ab sofort in der Rollenspiel-Mailbox ORKLAND unter folgender Telefonnummer: 030 - 617 56 77. Online-Rollenspiele und vieles mehr.

Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS. Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Anzeigenschluß 25.3.

**030/6946043**

12.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer  
Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45  
Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 lieferbare Spiele  
Software zum Anfassen. Heute bestellt,  
gestern geliefert! UPS-Versand zum  
Postpreis! Berlins größtes Lager  
Himmliche Preise und göttlicher Service  
Probieren und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)  
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel  
Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)  
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

## Mega CD I + II

**Kann man das "alte" Mega Drive I an das Mega CD II anschließen?**

**Sind alle Mega-CD-Spiele auf Mega CD I und II spielbar?**

**Haben die Konsolen Turbo Duo, Neo Geo und 3DO eine Zukunft, auch wenn die Konsole selbst an die 1000 Mark kostet?**

**Bekommt man mit dem Game-Gear-TV-Tuner ein klares Bild? Welche Programme kann man empfangen?**

Rainer Westphale, Ottbergen

**Da ich vorhabe, mir in nächster Zeit ein Mega Drive zuzulegen, hätte ich zwei Fragen zu dieser Konsole:**

**Was ist der Unterschied zwischen Mega Drive I und II? Sind die Spiele kompatibel?**

Andreas Lazar, Stuttgart

Mega Drive I und II sind in allen Punkten kompatibel. Das gilt sowohl für die Spiele wie auch für den Anschluß an ein CD-ROM. Ihr könnt das Mega CD I mit dem Mega Drive II verwenden und umgekehrt. Mega-CD-Spiele sind ebenfalls kompatibel. Nur wer Importscheiben spielen möchte, benötigt einen Adapter (CDX-Adapter von Dattel Electronics, Kostenpunkt ca. 100 Mark). Die einzigen Unterschiede des Mega Drive II zur alten Version sind die Form und die Anschlüsse. Unterschiedliche Mega Drives und Mega CDs können zwar beliebig kombiniert werden, einen optischen Genuß bietet jedoch nur ein Mega Drive I auf einem Mega CD I und ein Mega Drive II auf einem Mega CD II. Beim Mega Drive II wurde auf den regelbaren Kopfhörerausgang verzichtet, dafür liegt der Ton (im Gegensatz zum Mega Drive I) an der Multi-Out-Buchse in Stereo an. Was auch nicht mehr so ganz zum

**Mit Freude mußte ich feststellen, daß es zu den neuen Konsolen kaum noch Fragen gibt. Die meisten von Euch haben wohl kapiert, daß sich einfaches Abwarten am ehesten lohnt. Es macht sich sogar ein verstärktes Interesse an den bewährten Konsolen breit.**

Mega Drive II paßt, ist der alte Power-Base-Converter, mit dem Ihr Master-System-Spiele auf dem Mega Drive spielen könnt. Durch die neue Gehäuseform wurde das Betreiben des alten Converters zu einer recht wackeligen Angelegenheit. Sega hat jedoch schnell geschaltet und unter dem Namen "Master System Converter II" einen Aufsatz herausgebracht, der mittels einer aufsteckbaren Schablone auf beide Mega Drives paßt. Einen Slot für die altherwürdigen Karten-Module hat der neue Konverter allerdings nicht mehr.

Die momentan erhältlichen "Exoten" wie Turbo Duo, Neo Geo und 3DO kann man nicht in einen Topf werfen. Die Turbo Duo bleibt ein Spielzeug für Freaks und notorische Importeure, das Neo Geo hat im Kampf um die besten Hardware-Fähigkeiten demnächst hart zu kämpfen (allerdings hat SNK noch einen geheimen Hardwaretrumpf im Ärmel). Das 3DO hat wohl von den genannten (teuren) Konsolen noch die größte Zukunft. Viele Lizenznehmer für die Software, lockere Produktionsbestimmungen und gute Leistungsdaten werden das 3DO sicher noch ein ganzes Weilchen über Wasser halten.

Mit einem Game-Gear-Tuner bekommt Ihr nur die stärksten Sender rein. Die kurze Antenne hat eine recht miserable Empfangsleistung (nicht umsonst habt Ihr zwei Meter lange "Rechen" für guten Empfang auf dem Dach). Der An-

schluß eines Game Gears an ein Kabelnetz ist ohne Basteleien nicht möglich. Der Tuner ist auch nicht "kabeltauglich", das heißt, Ihr empfangt (wenn überhaupt) lediglich die Öffentlich-Rechtlichen.

## Farben gleich Bits oder was?

**Ich hätte eine Frage zum Project Reality. Ich wüßte gerne, ob es nicht viel zu teuer wäre, Spiele auf Modul zu bringen, die 16 Mio. Farben nutzen. Die Größe eines solchen Moduls dürfte das eigentliche System doch übertreffen, oder? Theoretisch ist das Speichermedium "Modul" also ausgeschlossen. Wenn das PR wirklich mit 100 MHz getaktet wird, dürfte es eigentlich keine Probleme mit dem Datentransfer von der CD zum Prozessor geben.**

Hauke Basse, Horneburg

Als einer unserer fleißigsten Briefeschreiber solltest Du's eigentlich besser wissen. Mal davon abgesehen, daß das Project Reality (inklusive seiner technischen Daten) immer noch rein spekulativ ist, haben die Farben eines Moduls herzlich wenig mit der Größe eines Systems zu tun.

Erstens: Ein Modul hat keine Farben. Die Farbinformation liegt verschlüsselt (je länger der Code,

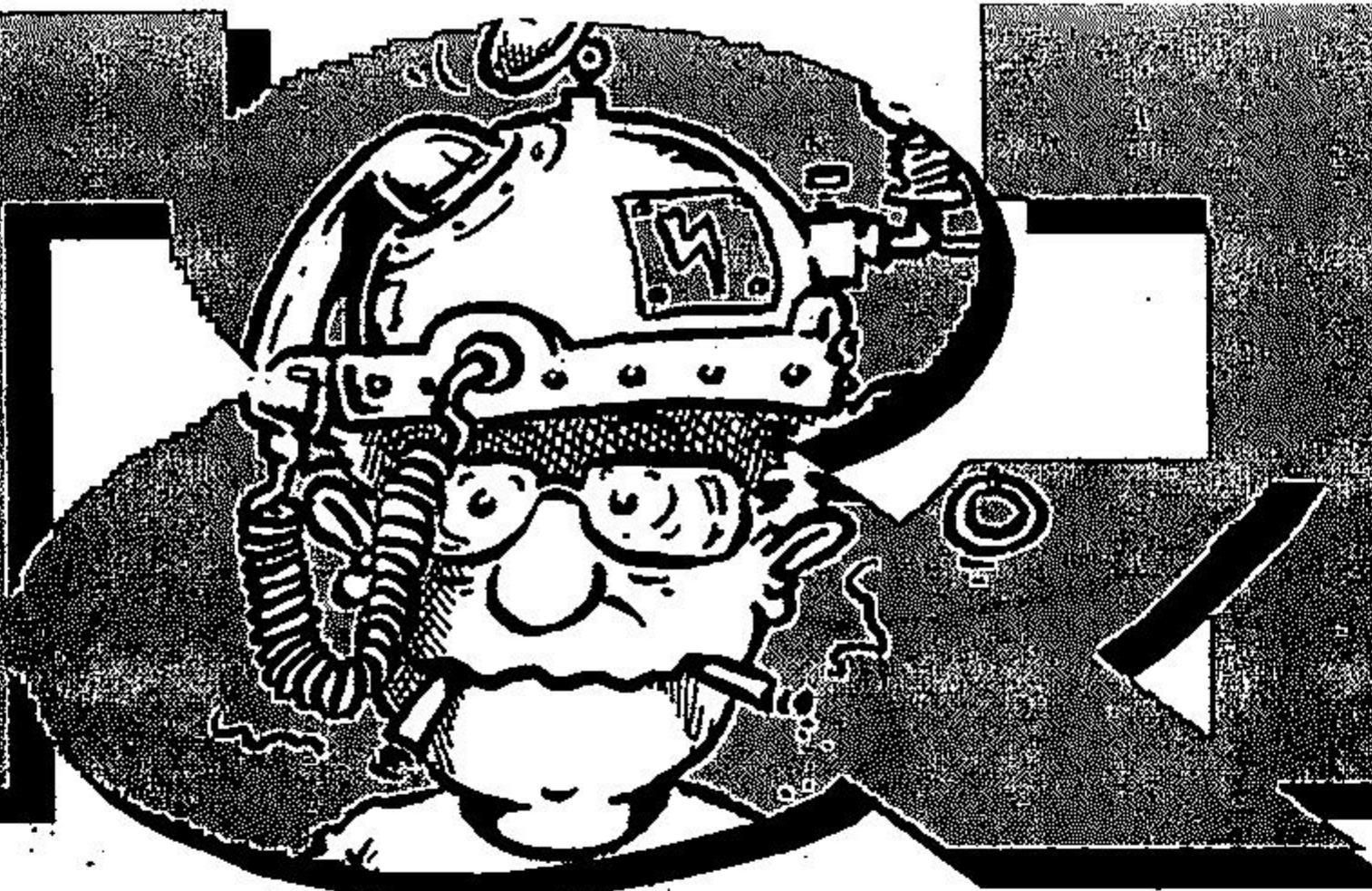
desto mehr Farben sind möglich) im Programmspeicher auf dem Modul. Erst im Grafik-Chip in der Konsole werden die Daten in Farbsignale umgesetzt. Die "Größe" eines Moduls hat so gut wie nichts mit der Leistungsfähigkeit der Konsole zu tun. Lediglich das Betriebssystem der Konsole bestimmt, wieviel (Modul-)Speicher verwaltet und ausgelesen werden kann. Deshalb wäre auch für das Project Reality das Modul als Speichermedium denkbar.

Zweitens: Die Taktfrequenz eines Systems beeinflusst die Übertragung von CD-ROM-Daten kaum. Was die CD zu einem "langsamen" Speichermedium macht, ist lediglich die Trägheit der optischen Abtasteinheit. Da diese immer noch mechanisch bewegt werden muß, dauert es seine Zeit, zwischen verschiedenen Stellen auf der CD hin und herzuspringen.

## Geiziges 3DO

**Ich besitze seit kurzem ein 3DO und habe folgendes Problem: In der Bedienungsanleitung des Grundgeräts und in den Anleitungen zu den Spielen wird immer erläutert, wie man die CD einlegt und was dabei alles zu beachten ist. Wann kann man jedoch die CD wieder entnehmen (darauf wird nämlich nicht eingegangen)? Drückt man die Open-Close-Taste während des Nachladens (bei leuchtender Access-Anzeige), bekommt man Grafik- und Tonsalat. Einige Spiele bieten zum Glück die Möglichkeit, per Menü die Open-Close-Taste zu betätigen. Bei anderen Spielen kommt der CD-Zugriff fast nie zur Ruhe. So stellt sich mir folgende Frage: Darf man die Open-Close-Taste betätigen, während die Access-Lampe blinkt?** Andre Winkler, Braunschweig

# RAT & TAT



Da die Daten von der CD nicht mechanisch, sondern optisch (berührungslos) abgetastet werden, ist es reichlich wurscht, ob Ihr einen Lesevorgang abrupt unterbricht. Wir machen das mit unserem 3DO schon seit Monaten und bis jetzt ist noch nie etwas schiefgegangen. Ich denke, Ihr könnt jederzeit (und das mit ruhigem Gewissen) die Open-Close-Taste drücken. Falls der Grafikalat beim Einlegen einer anderen CD nicht von selbst verschwindet, schaltet Ihr das 3DO kurz aus, um einen Reset durchzuführen.

## Mario Is Missing

Ich besitze ein Super Nintendo und spiele gerne Jump'n'Runs, Adventures und Rollenspiele. Deshalb möchte ich mir *Mario Is Missing* kaufen. Da es dieses Spiel nur als US-Import gibt, wollte ich fragen, ob es mit einem Super Magic Game Converter von Honey Bee läuft.

Ralf Murk, Wiesen

Jump'n'Runs, Adventures und Rollenspiele? Nun ja, eigentlich fällt *Mario Is Missing* unter keine dieser Rubriken. Es handelt sich vielmehr um einen Erdkunde-Trainer. *Mario Is Missing* gibt's inzwischen offiziell und mit deutschen Texten, das Adapterproblem löst sich damit von selbst.

## Neo Geo Crash

Letztens habe ich mir *Samurai Showdown* für mein Neo Geo (PAL) gekauft. Die ersten beiden Zockrunden war alles bestens, als ich das Modul jedoch wieder mal anwerfen wollte, kam nur noch das Logo und dann nichts mehr. Jetzt traue ich mich gar

nicht mehr, es noch einmal zu versuchen. Könnt Ihr mir sagen, ob das Modul oder die Konsole kaputt ist? Was würde die Reparatur kosten, und wer würde sie ausführen?

Jens Frennt, Ostholm

So auf die Entfernung kann ich in Deinem Fall leider keine Diagnose abgeben. Versuch's doch mal direkt bei M&B. Ich hab zwar dort schon mit Deinem Problem angeläutet, mit den paar Informationen konnten sie mir jedoch nicht weiterhelfen. Von einem Netzteilfehler bis hin zu verschmutzten Kontakten könnte es so ziemlich alles sein. Die Firma ist übrigens umgezogen. Die neue Anschrift ist: M&B, Espelsweg 8, 56651 Niederzissen. Die Nummer der M&B-Hotline ist 02636-8508.

## Neo-Geo-Club meckert

Wenn man Eure Stellungnahme zum Leserbrief "Neo-Geo-Sucht" in der letzten Ausgabe so liest, könnte man meinen, das Neo Geo sei tatsächlich am Ende.

1. Der Neupreis für ein Neo Geo ist hoch, dem stimmen wir zu. Der Vergleich 3DO/Neo Geo ist jedoch völliger Schwachsinn, weil das 3DO ein völlig neues 32-Bit-System ist. Außerdem ist der Neupreis fürs 3DO gegenwärtig mindestens doppelt so hoch wie der fürs Neo Geo. Wenn Ihr schon vergleicht, dann bitte nur 16-Biter untereinander.

2. Ihr vergleicht immer nur Neupreise. Über unseren Club findet sich leicht ein gebrauchtes Neo Geo, kaum teurer als ein neues Super Nintendo. Auch gebrauchte Spiele sind verfügbar, teils sogar billiger, als neue Mega-Drive-Module (z.B.

Robo Army für 100,-). Für was haben wir denn unsere Club-Tausch-Börse?

3. Wir sind nicht alle von Haus aus reich, wie Ihr das immer behauptet. Viele von uns haben sich das Geld für Gerät und Spiele mühsam zusammengespart oder erarbeitet.

4. Es steht außer Frage, daß das Neo Geo – wie alle anderen aktuellen Konsolen – bald von der Entwicklung überholt wird. Bis es soweit ist, vergehen locker noch ein bis zwei Jahre. Außerdem schlafen die Jungs von SNK nicht. Laßt also bitte die Zukunft entscheiden, welche Konsolen sich durchsetzen.

Megashock, Steinhausen CH

Wer große Töne spuckt, soll auch dafür geradestehen – hier die Adresse, wo Ihr "Neo Geos für 200 Mark" bekommt:

Neo-Geo-Club Megashock, Postfach 226, CH-6312 Steinhausen, Tel.:042-414-007

Wer dagegen lieber auf Nummer Sicher geht, wendet sich in Deutschland an M&B. Um das Mißverständnis ("Neo-Geo-Sucht", VG 4/94, S.48) aus dem Weg zu räumen: Das Neo Geo ist von der Hardware her ein tolles Gerät. Das Spieleangebot ist zwar umfangreich, wenn auch etwas einseitig (was sich jedoch ändern soll). Wer sich zu den echten Freaks zählt, kommt im Moment nicht um das Neo Geo herum. Wir wollen nur nicht, daß Euch die Anschaffung beim Marktstart einer "neuen" Konsole leid tut.

## VIDEO GAMES per DFÜ

Erst mal vielen Dank für die zahlreichen Zuschriften zum Thema "Mailbox". Inzwischen haben wir alles beisammen, um den geplanten Leserbriefkasten zu eröff-

nen. Einige Abonnenten haben angeregt, die neuesten Infos per Geheimpaßwort für Abo-Besitzer bereitzuhalten. In diesem Punkt müssen wir Euch leider enttäuschen. In der VG-BOX sind alle gleich. Jeder hat gleichermaßen Zugriff auf die installierten Bretter. On-line-Zeit sind 20 Minuten, unser Modem verarbeitet 14400 Baud. Sysop ist Wolfgang.

**Eingerichtete Bretter sind:**  
**Briefkasten** (Upload/Download) für offene Briefe von Lesern für Leser.

**Tips & Tricks** (Upload/Download) für Tips, Cheats und Komplettlösungen zu Videospiele (System nicht vergessen!).

**Wertungsliste** (Download) enthält die aktuelle Liste mit allen in der VIDEO GAMES getesteten Spielen.

**Meckerecke** (Upload) für Eure Kritik am Heft (Anregungen willkommen).

**Briefe an die Redaktion** (Upload) für Post an die einzelnen Redakteure und Briefe zu den Rubriken "Leserbriefe" und "Rat & Tat".

**Flohmarkt** (Upload/Download) entspricht etwa unseren Kleinanzeigen (Anzeigen zu Kopien oder Kopiersystemen haben keine Chance). Als Neu-User tragt Ihr Euch mit Namen und Adresse ein (Paßwort merken!). Dies ist besonders wichtig für Tips & Tricks-Schreiber. Am Ende eines Cheats oder einer Lösung solltet Ihr auch die Bankverbindung angeben (damit im Falle des Abdruckens die Kohle stimmt, gell?). Und die Nummer ist: **089-46 13-337**

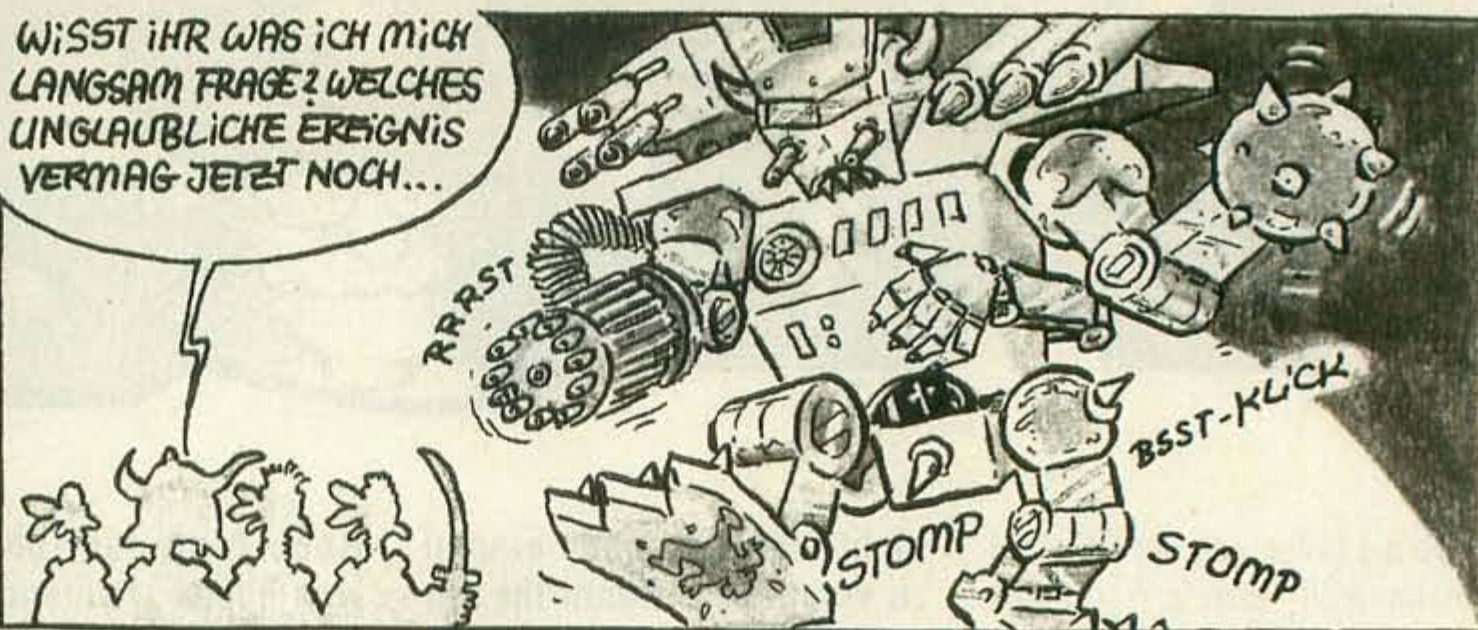
**MAGNAMEDIA Verlag AG**  
**Redaktion**

**VIDEO GAMES**

**Rat & Tat**  
**Postfach 1304**  
**85531 Haar bei München**

Folge 10, was bisher geschah: Gefangen in der Fallgrube einer mysteriösen Stimme aus dem Dunkel, bedroht von einem gigantischen Stahlmonster, die Frisur ruiniert von einem Blechritter, langsam ein wenig generft, und Alex und Bruno betäubt und in Ketten - die Situation läßt in der Tat etwas zu wünschen übrig. Und nur noch drei Folgen bis zum Ende dieses Kapitels. Welch unglaubliches Ereignis vermag jetzt noch eine Wendung zum Guten herbeizuführen?

WISST IHR WAS ICH MICH LANGSAM FRAGE? WELCHES UNGLAUBLICHE EREIGNIS VERMAG JETZT NOCH...



TJA, FREUNDE, DAS WARS DENN WOHL. WAR NETT MIT EUCH. VIELLEICHT IN EINEM ANDREN LEVEL. \*SCHNUFF\*



IN DIESEM MOMENT:

NUN TRITT SCHON ZU!!!



HE, ICH STEURE HIER DAS RECHTE BEIN! WACKEL DU NUR MIT DEINEM LINKEN ARM - HEHE.

ACH JA? DER LINKE ARM WIRD DIR GLEICH ZEIGEN, WAS 'NE HARKE IST!



HARGH - NIMM DIES UND DAS UND...



HAHA, ICH HAB' DEN GENERATOR GEÖFFNET - ÄTSC!!!  
UND ICH DAS NOTSTROM-AGGREGAT - YEAR!!!  
UND WAS IST DAS HIER? DER HAUPT-SCHALTER!!



OH NEIN, CHEF, BITTE NICHT SCHON WIEDER ENTHIRNEN!

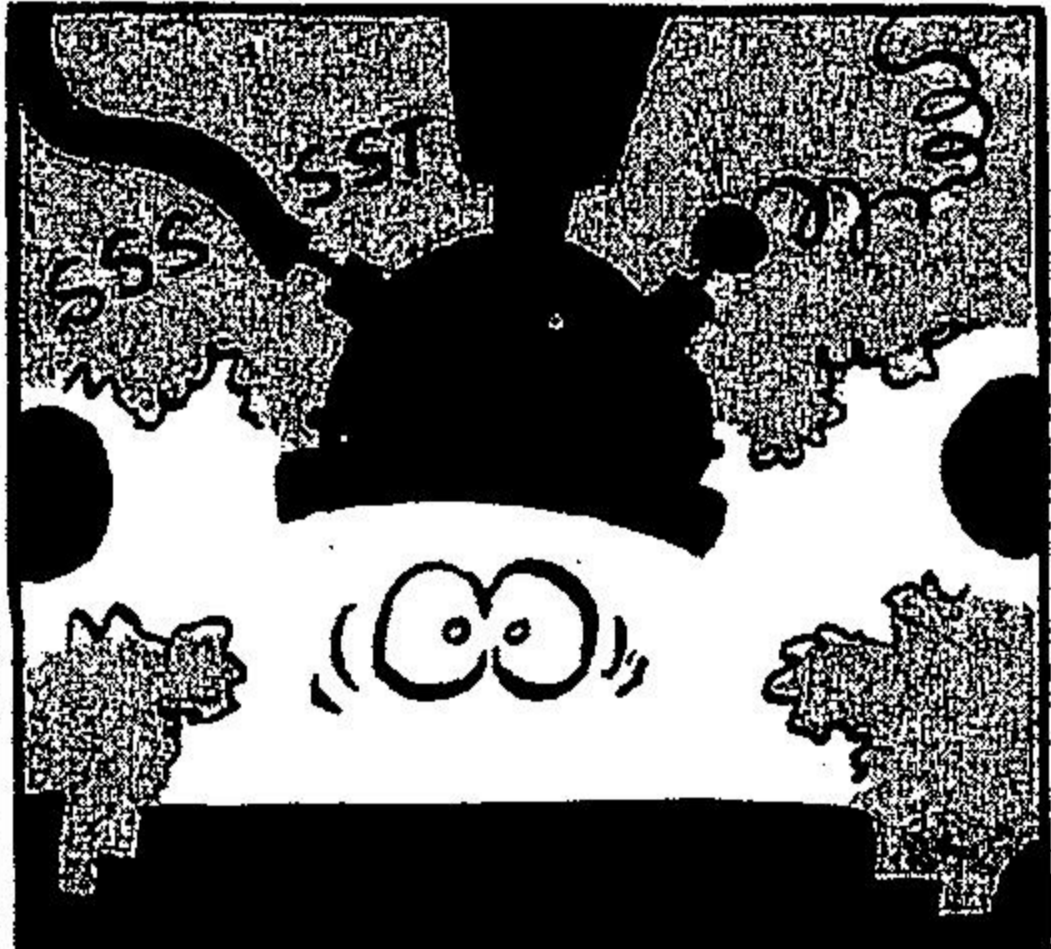
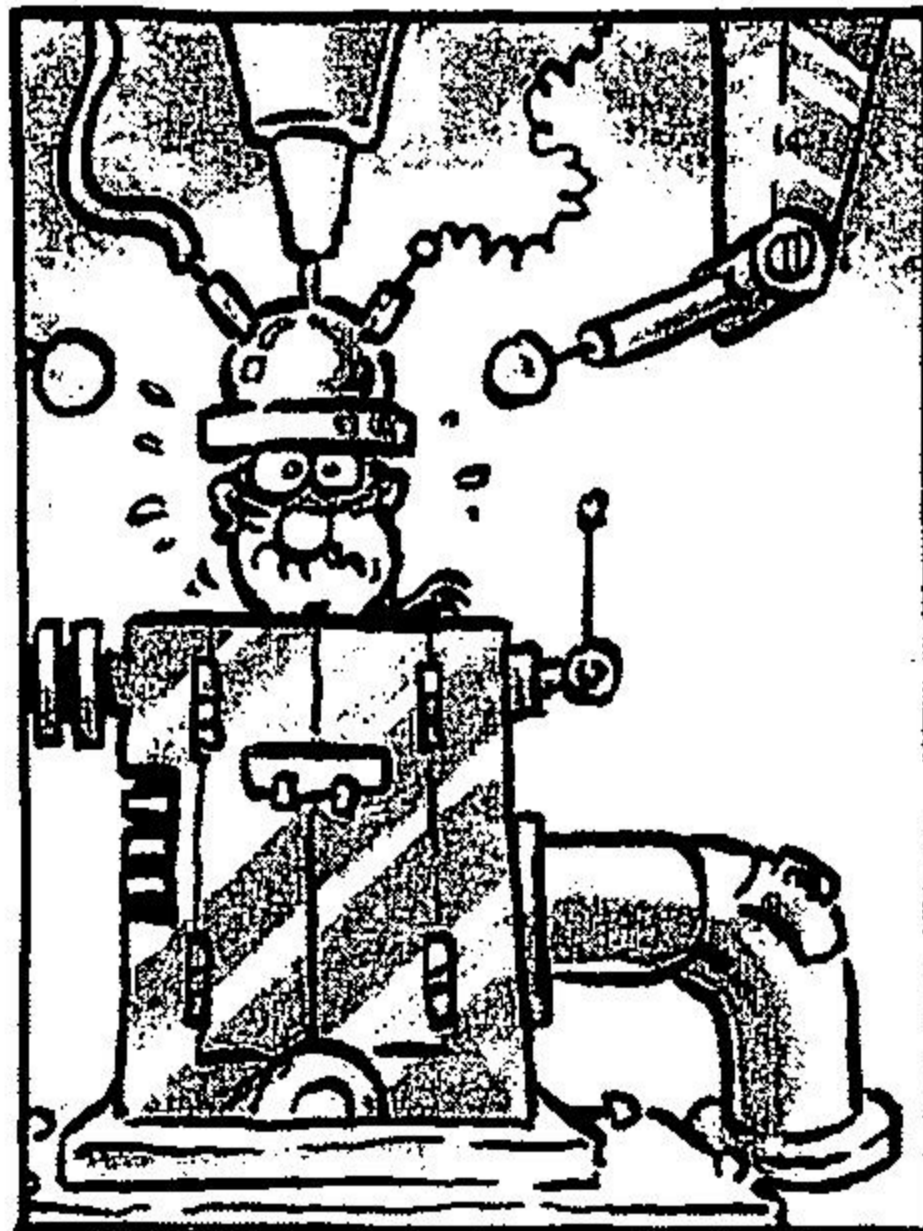
DOCH! WIE IMMER, WENN IHR VERSAGT! SO WÄHLT EINEN AUS!

**RALPH!**

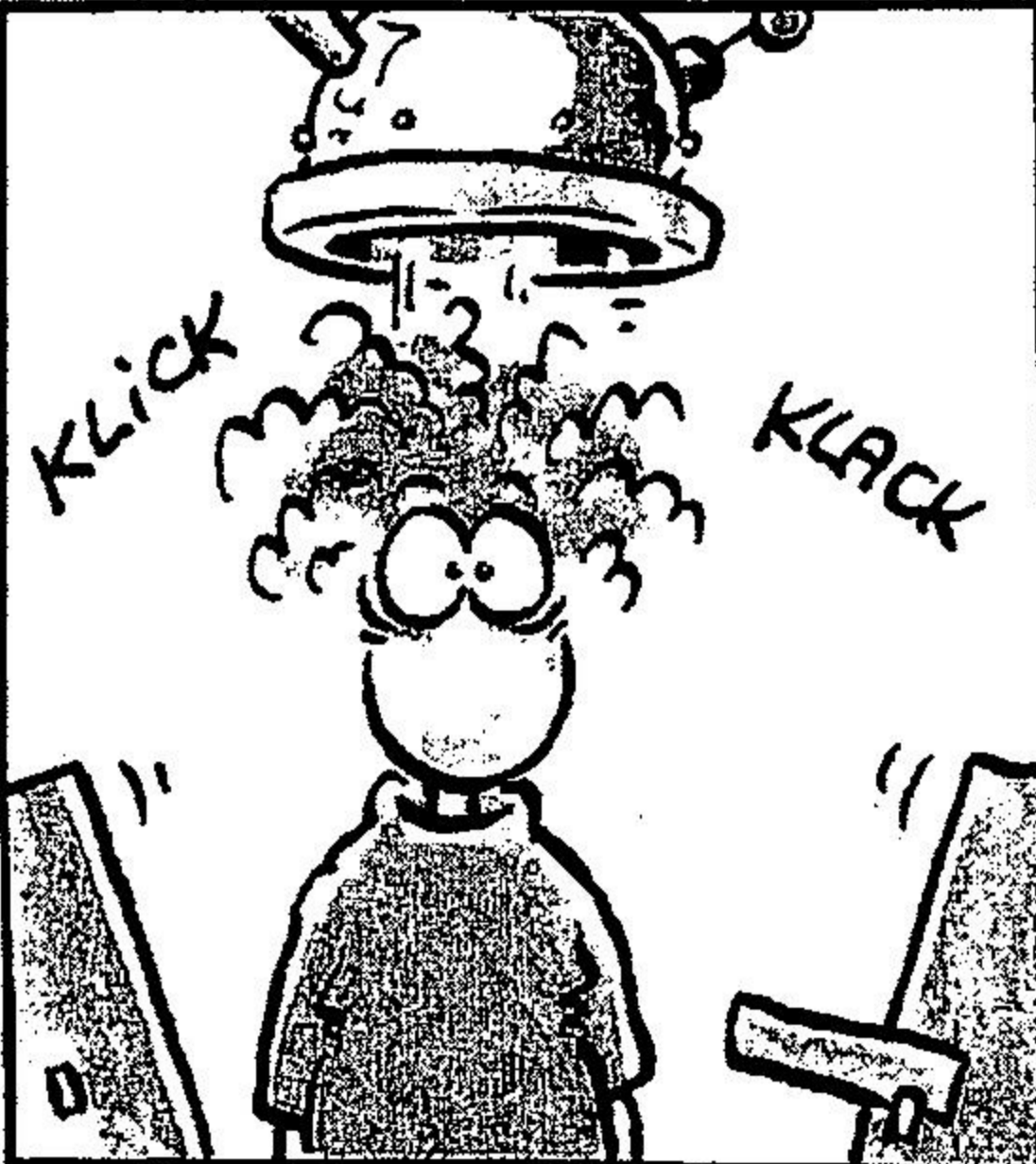
iiiiich?

UAAAH - ICH WILL NICHT ENTHIRNT WERDEN!!!

NIMM'S NICHT SO TRAGISCH, DU WEISST DOCH: EINER FÜR ALLE.



ES FOLGT DER KURZE ABER HEFTIGE VORGANG DER ELEKTRO-ENTHIRNUNG



Klick

KLACK

**LET'S GO!**

DA GEHT ER HIN! SCHON WIEDER EIN NEUER ZOMBING.

ICH FINDE, ER HAT SICH GAR NICHT SOO VERÄNDERT.

JETZT MÜSSEN WIR UNS EINEN NEUEN MITARBEITER SUCHEN!

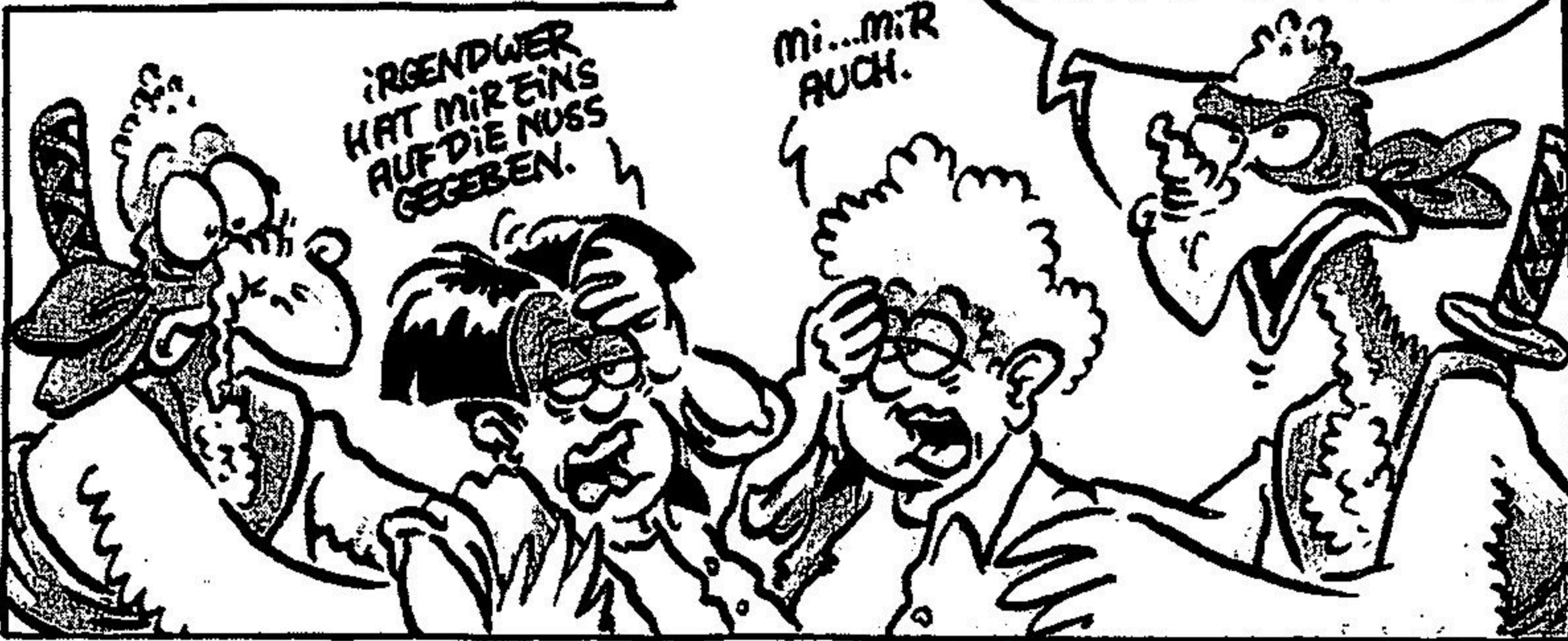
UNTERDESSEN HABEN DIE NINJA-TURKEYS ALEX UND BRUNO BEFREIT...

IRGENDWER HAT MIR EINS AUF DIE NUSS GEGEBEN.

Mi... mir AUCH.

ES WIRD ZEIT, DASS WIR DEN CHEF HIER KENNENLERNEN!

O.K. - HIER BIN ICH! ICH SOLLTE DIE VIDEO-GAMES-GANG KOMPLETT ZU ZOMBINGS VERWANDELN, WENN HIER JEDER BESUCHER REINSPAZIERT WIE ER WILL...

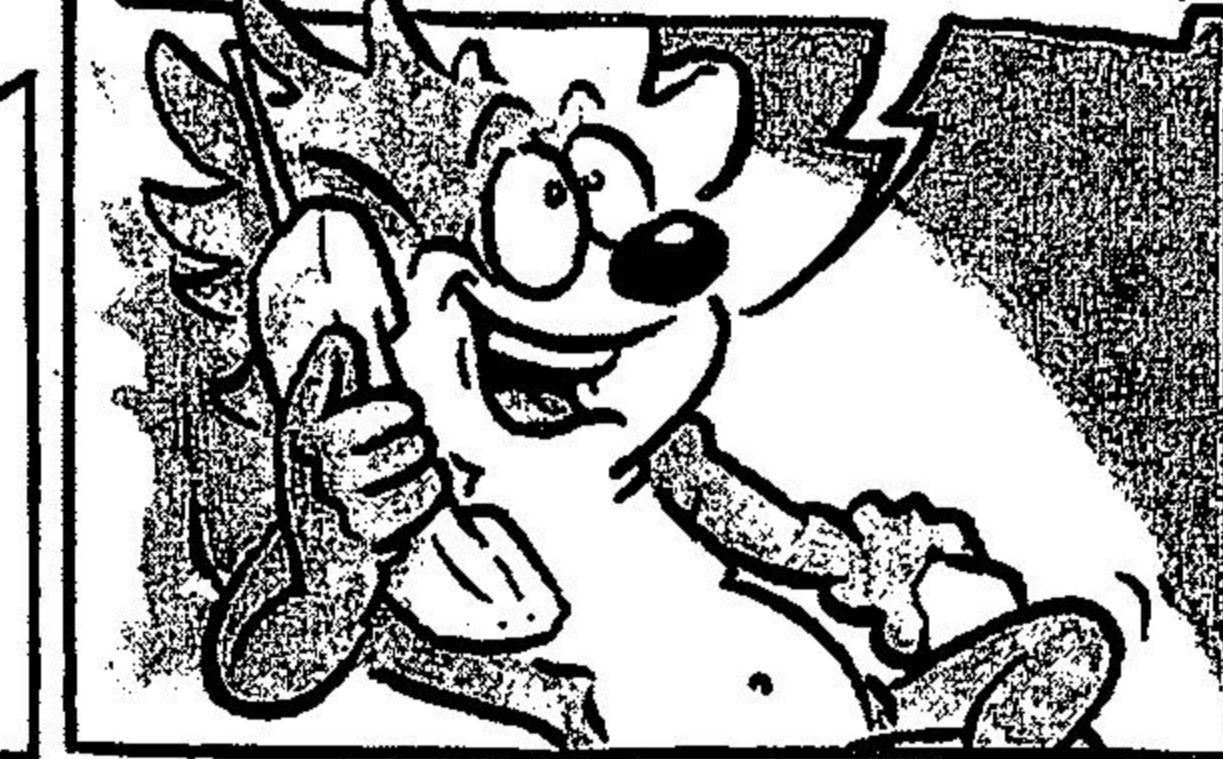


ALSO WAS WOLLT IHR?

TJA CHEF, ALSO WIR HABEN GEHÖRT, DASS SIE DEN WEG IN DIE REALITÄT KENNEN.

DIE REALITÄT - JAJA, DIE KESSEN IGELINNEN VOM MOULIN-ROUGE, ABER DAS GEHÖRT NICHT HIERHER...

HEY VARIO, ALTER KUMPEL, HAST DU DEN KUMPELS GESAGT, ICH WÜSSTE DEN WEG? NA DANN KOMM DOCH RÜBER, UND WIR ZEIGEN IHN IHNEN.



HALLO VARIO!

TAG TONIC, ALTES HAUS!

HEY WIR TAPERN TAGE-LANG DURCH DIE WÜSTE, UND DU KOMMST EINFACH UM DIE ECKE?

ALS BOSS KENNT MAN EBEN DIE EINE ODER ANDRE ABKÜRZUNG PER GEHEIMLEVEL.

JETZT WOLLEN WIR ABER ENDLICH WISSEN, WIE WIR WIEDER ZURÜCKKOMMEN!

NA GUT, ES IST GANZ EINFACH ...



Was haben wir diesmal also wieder Kluges gelernt?  
1. Vorsicht, dein Boss hat oft Kniffe im Petto, die Du noch nicht kennst.  
2. Es passiert einem heute leichter, als man denkt, daß man plötzlich als Hohlkopf auf der Straße sitzt.  
3. Immer wenn eine Story so richtig interessant zu werden verspricht, ist sie zuende.  
Doch fassen wir uns in Geduld und sehen der nächsten Folge entgegen, in der sich schon ein furioses Finale abzeichnen wird.

# TIPS & TRICKS



## Des Rätsels Lösung

**K**omplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

### Young Merlin (Super Nintendo)

Andreas Gerhards aus Duisburg ist ein Zauberlehrling der Extra-Klasse: Er liefert Euch die Komplettlösung samt Levelcodes des lustigen Magiespiels.

#### Act 1: Zauberpulver und der sitzende Eber

Nehmt den vor Euch liegenden Diamanten und werft ihn sofort in den See. (Beides mit Y). Ein Regenbogen erscheint und gibt dem See seinen Namen. In diesen See müssen alle einfarbigen Diamanten geworfen werden, um wertvolle Extras und Waffen zu erhalten, die den Spielverlauf fortführen. Neben dem Regenbogen wird auch ein GELBER STERN erscheinen, Eure erste Waffe, die Ihr mit der B-Taste aktivieren könnt. Nehmt diesen Stern und begeben Euch oberhalb der fleischfressenden Pflanzen zu dem leicht aggressiven Baum, der mit einigen Schüssen (B-Taste) den Weg zum 2.ten Diamanten samt der ERSTEN LEEREN FLASCHE freigibt. Nachdem Ihr dieses Kleinod im Regenbogensee versenkt habt, wird ein Beutel mit ZAUBERPULVER erscheinen. Wendet dieses Extra an, um gefahrlos die fleischfressenden Pflanzen zu durchqueren. An einer Quelle angelangt, solltet Ihr die GELBE BLUME mitnehmen. Die angreifenden kleinen Büffel-

Das letzte Mal werde ich Euch heute mit Tips aus dem Konsolen-Lager versorgen. Derweilen schickt sich mein Nachfolger Dirk schon an, das tonnenschwere Erbe Eurer Zuschriften zu übernehmen. Mein Dank geht insbesondere an alle "Stammkunden", die mich immer mit ihren aktuellsten Zocker-Tricks auf dem laufenden hielten. Viel Spaß auch weiterhin mit der Rubrik!

*F. Heurkens*

## WIE LÄUFT'S?

**W**er die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette** im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Mickey Mouse* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

7. Bitte Tips nicht per Fax, sondern **ausschließlich** per Post einsenden.

Unsere Adresse:

**MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion VIDEO GAMES  
Stichwort: Tips & Tricks  
Hans-Pinsel-Straße 10a  
85540 Haar bei München**

schweinchen verbergen am unteren rechten Bildschirmrand das vierte LEBENSHERZ. Der Weg nach links führt Euch zum ersten Endgegner, einem sitzenden Eber. Benutzt abwechselnd das Zauberpulver und den Stern, um den Feind zu bezwingen.

**Passcode:**

**RBBYBBBYBBLBBBB!**

**ACT 2: In der Mine**

Geht zum Baumstamm mit dem lautstarken kleinen Wächter. Bevor Ihr ihn überquert, (das Wesen wird einfach zurückweichen) begeben Euch so weit wie möglich nach unten, um die LAMPE zu finden. Unterhalb des Feensees findet Ihr nach rechts einen Weg, der Euch zu einem weiteren Baum führt, den Ihr auf gewohnte Weise erledigt. Nehmt den 3ten Diamanten und laßt Euch durch die kleine Kampfszene nicht irritieren. Dieser Diamant bringt uns nach seinem Bad an gewohnter Stelle eine BLAUE KUGEL, die es uns ermöglichen wird, zerbrochene Leitern zu erklimmen. Die Mine erreichen wir über die Brücke mit Schienen. Bevor wir sie betreten, sollten wir das 5te Leben WEISSE BLUME einsammeln, bevor Ihr das Symbol in das Wasser werft. Die Fee erhebt sich und deaktiviert die Waldbarriere.

**Passcode:**

**BYLXRBBBYB>YYBB!**

**ACT 3:**

**Der Zauberer und sein Fisch**

Durch den Wald nach Pinedale und den Schraubenschlüssel vor dem Farmerhaus einsammeln. Geht nach rechts und überquert eine Brücke, die Euch das Haus des Zauberers finden läßt. Dieser vermißt seinen HAUSTÜRSCHLÜSSEL. Ihr werdet ihn im Labyrinth finden (etwa unten rechts). In der Mitte des Labyrinthes findet Ihr in der Nähe eines Brunnens eine ROTE BLUME. Ganz in der Nähe (ein wenig unterhalb des Brunnens auf linker Seite, seht Ihr die DRITTE LEERE FLASCHE, die



Tel.: (0 26 22) 8 35 17

Scart - Umschalter

Seid Ihr das lästige umstöpseln satt ?? Dann haben wir die Lösung für Euch !! Der RGB Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

Anschlußkabel

SNES RGB Kabel dt/us/jp Hifians. 49,99 DM Neo Geo RGB Kabel Stereo III 44,99 DM Mega Drive RGB Kabel Stereo III 44,99 DM

Japan Umbau us Engine/Duo 99,99 DM Mega Drive Umbau 50/60Hz und ja./us. mit Schalter 55,55 DM

Jaguar 50<->60Hz Umbau 75,75 DM 3DO RGB Umbau 299,99 DM

Hard- und Software für alle Systeme Lieferbar

An- und Verkauf von Gebrauchsgütern Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Wolf Soft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: 02622 / 83583

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn) Tel. 0211/1649409

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

THE FUTURE IN YOUR HANDS !! Hotlines: 0 71 42/5 79 79 oder 5 79 80 Mo-Fr: 11.00h-20.00h Sa: 11.00h-14.00h

PANASONIC 3DO RGB/NTSC & PAL: Konsole (2 CD's/220 V) ..1349,- The Horde.....129,99 John Madden Football.....129,99 Pepple Beach Golf.....129,99 Escape from Manster Manor.129,99 Total Eclipse.....119,99 Night Trap.....129,99 Shock Wave.....call Demolition Man.....call Super Wing Commander.....call ANIME-FILME-VERMIETUNG: \* keine Kaution->Altersnachweis \* 2/3 Tage nur: 5,99/7,99 \* Teilanrechnung bei Neukauf!



CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH Langgasse 5 61267 Neu Anspach Telefon 06081/960 104 Mo-Fr 09H30-13H00 Telefax 06081/960 198 14H00-18H30 Händleranfragen erwünscht

Table with columns for SUPER NINTENDO / SUPER NES USA / SUPER FAMICOM JAP, MEGADRIVE, and MEGA CD 2. Lists various game titles and prices.

Bestellungen vor 18:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !!! Porto Inland 9.- DM + NN / Ausland Vorkasse 18.- DM und NN 35.- DM Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Ihr nur durch einen Geheimgang durch die Hecke erreichen könnt. Ganz oben rechts im Labyrinth findet Ihr, ebenfalls nur durch einen Gang durch die Hecke zu erreichen, das 7. Lebensherz.

Gebt dem Zauberer seinen Schlüssel und er wird Euch einen Behälter für seinen entflohenen Goldfisch geben. Geht zurück zur Mine und entfernt mit dem Schraubenschlüssel das RAD des umgestürzten Lorenwagens und sammelt es ein. Nun gilt es ein Fortbewegungsmittel in der Mine zu suchen. Dazu schlagt Ihr in der Mine erneut den Weg nach ganz oben ein, bis Ihr wieder an die zerbrochene Leiter gelangt. Diese nicht erklimmen, sondern den Weg nach links einschlagen und dabei die nächsten zwei intakten Leitern nach oben klettern. Nun müßt Ihr in einem Gang sein, wo zwei Leitern nach unten führen. Geht nach links und steigt die hinterste Leiter hinab. In diesem Gang so weit wie möglich nach links und die zweite defekte Leiter mit der Blauen Kugel emporsteigen, schon erreicht Ihr die Draisine. Befestigt mit Y das Rad und haltet folgenden Kurs: (nur die Bögen in den Schienen bieten Abbiegemöglichkeiten und werden deshalb auch nur gezählt!)

Unten, über die Grube, Rechts, 1. Unten, Rechts, 1. Unten, Links, Oben, Links, Unten, über die Grube, Oben, über die Grube.

Ein Gang ist frei, der Euch den Zutritt zur Unterwasserwelt ermöglicht.

Springt ins Wasser und sucht eine weitere Aufstiegsmöglichkeit (nach oben wandern und dann nach links halten, Aufstieg mit der blauen Kugel). Die Meerjungfrauen in den Höhlen geben Euch neue Atemluft. Nehmt den blauen 5. Diamanten und geht wieder zurück ins Wasser. Es ist möglich, den Fisch und zwei Lebensherzen zu finden, jedoch ist es durch die begrenzte Luft sehr schwierig. Leichter wird es, wenn man den zuletzt gefundenen Diamanten im Regenbogensee einlöst, um eine TAUCHERGLOCKE zu erhalten, die bei Aktivierung unseren Sauerstoff verdoppelt.

Gebt dem Zauberer seinen Fisch und Ihr erhaltet eine SPRUNGFEDER. Füllt nun die drei Flaschen mit unterschiedlichen Flüssigkei-

ten. (Regenbogensee, Quelle und Feensee), begeht Euch zurück an den Punkt, wo der letzte (blau) Diamant aufbewahrt wurde und setzt am äußersten linken Rand des Felsens die Sprungfeder ein, um auf den höhergelegenen Vorsprung zu gelangen.

**Passcode: X, X, >, R, R, >, Y, B, L, X, R, >, Oben, Y, B, B.**

#### ACT 4: Das Schloßpuzzle

Sammelt den LOCATOR ein, (die roten Pfeile – aktiviert ihn, und Ihr werdet zu Eurem letzten Standpunkt zurückteleportiert (funktioniert nur im Schloß). Betretet den Eingang. Die Drachentüre läßt sich öffnen, indem Ihr die Flüssigkeiten in den Flaschen in die entsprechenden Behälter füllt – keine Angst, man kann nicht falsch eingießen!

Nun erwarten Euch mehrere Räume, wo Ihr Statuen verschieben müßt, um Durchgang zu erhalten. Stellt die Statuen, sofern vorhanden, auf ihre am Boden vermerkten grauen Standpunkte. Sind sie gefüllt, werden sie verschwinden und das dazugehörige Gittertor öffnet sich. Strengt Eure Gehirnzellen an – so schwer ist es nicht. Das letzte Schiebepuzzle ist ein 6er Puzzle mit zwei übereinanderliegenden Dreierreihen. Habt Ihr es gelöst, werdet Ihr Zugang zum 6. Diamanten erhalten (grün).

Nun geht in den Raum mit dem grünen, schleimigen Blob. Teilt er sich in vier Makrozellen, ist er verwundbar und mit dem Stern gut zu besiegen. Das Zauberpulver ist genauso hilfreich wie ein guter Schluck Unverwundbarkeitstrank aus dem Feensee, aber für den guten Spieler nicht unbedingt erforderlich. Kündigt der Blob durch eine Reihe von Detonationen sein Ende an, holt den kleinen SILBERNEN KERKERSCHLÜSSEL aus dem darüberliegenden Bild. Zurück ins Grüne, um den in unserem Besitz befindlichen Diamanten gegen einen SPIEGEL einzutauschen. Mit diesem Spiegel ist unser Held in der Lage, ein kurzzeitiges Duplikat von sich zu erstellen. Auf diese Art und Weise können wir den Ritter aus dem Schloß überlisten und mit dem Schlüssel den an der Wand angeketteten Gefangenen befreien. Als Dank erhalten wir das nächste Paßwort.

**Passcode: >, L, B, L, R, >, Y, B, R, Y, Y, >, Oben, R, B, B**

#### ACT 5: Mine, die Zweite

Springt ins Loch und findet Euren Weg über den Abgrund, der sich an der linken Seite dieses Minenbildes auftut und Ihr werdet einen LEHMKLUMPEN finden, den Ihr auf das Förderband legen müßt, damit er gereinigt wird und ein weiterer Diamant erscheint. Nehmt ihn mit und vernichtet den erscheinenden Riesen, indem Ihr den Spiegel einsetzt und drei mal die fliegenden Augen vernichtet.

**Passcode: B, L, B, Oben, R, >, Y, B, R, Y, Y, >, Oben, R, B, B.**

#### ACT 6: Die andere Dimension

Werft Euren Diamanten ins RB-Wasser und Ihr erhaltet eine FLAMMENWAFFE und einen REGENBOGENDIAMANTEN. Mit letzterem aktiviert Ihr das Tor auf der Inselfeite des Zauberers. Einfach hineinwerfen und das nun pulsierende Tor durchschreiten. Betretet die erste Höhle und findet ein weiteres Lebensherz. Betretet die erste erreichbare unterirdische Höhle, dann die zweite oberirdische Höhle. Ihr findet oberirdisch das ERSTE HERZ. Verlaßt die Dimension über den Regenbogen aus dem Anfangsbild und geht zu dem Baumstumpf mit dem Herzabdruck. Legt hier das Herz ab und man wird aufgefordert, die gelbe Blume zu pflanzen, dem man nachkommen sollte, um eine stärkere STERN-WAFFE zu erhalten (Silberner Stern).

**Passcode: B, Y, L, >, R, >, R, Y, Y, R, Y, X, Oben, R, X, B.**

#### ACT 7: Herzen und Blumen

Bewegt Euch oberirdisch über die Teleporterpflanzen solange, bis Ihr oberhalb des Screens drei Pilze seht, die das ZWEITE HERZ bewachen. Beseitigt die Pilze durch die FlammenwaFFE. Mit dem Herz zurück zum Baumstumpf und es wie gewohnt ablegen, so daß die Aufforderung zum Pflanzen der roten Blume kommt. Dafür erhaltet Ihr einen KAMM.

Zurück in die Blumen-dimension und teleportiert

Euch in das Bild mit den vielen kleinen Wesen. Aktiviert den Kamm und die kleinen Spinnenwesen werden vor lauter Liebe für kurze Zeit erstarren, und Euch die Möglichkeit geben, das DRITTE HERZ zu erlangen. Am Baumstumpf abgelegt, sollt Ihr die weiße Blume pflanzen und erhaltet dafür eine EINFRIER-WAFFE.

Begeht Euch unterirdisch in das Gebiet, wo die roten Ameisen existieren, betretet die mittlere Höhle, um oberirdisch zu einem Ort zu gelangen, wo Euch nach unten hin drei feststehende Pilze den Weg versperren. Mit der EinfrierwaFFE sind sie sehr leicht zu bewältigen und Ihr könnt eine weitere kleine Blume aufnehmen. Geht wieder unterirdisch zu den Ameisen und begeht Euch zu dem Spinnenkoken, wo nach kurzer Zeit auch eine große Spinne erscheint. Benutzt Eure EinfrierwaFFE und beschießt mit dem silbernen Stern das gefrorene Kokon, bis es samt Spinne verschwindet und das VIERTE HERZ erscheint, das Ihr aufnehmt und zum Baumstumpf bringt. Legt es ab und pflanzt die eben gefundene Blume. Ihr erhaltet eine SANDUHR, mit der Ihr für kurze Zeit alles erstarren lassen könnt. Nun könnt Ihr auch die Gitter durchqueren, indem Ihr Euch auf den Kontaktpunkt stellt, auf dem das Tor sich öffnet. Sanduhr aktivieren und hindurch mit Merlin, ehe die Zeit abläuft. Ihr findet das FÜNFTE HERZ und die FÜNFTE BLUME. Am Baumstumpf eingelöst, erhaltet Ihr die BLITZ-WAFFE.





**Passcode: Y, >, >, Unten, R, >, Unten, Y, Y, Y, Y, B, Y, R, Unten, B.**

## **ACT 8: Endkämpfe, Minenfahrt und Energiewaffen!**

Nehmt die Blitz-Waffe und geht zurück zu den kontaktabhängigen Gittertoren von vorhin. Auf inzwischen bekannte Art und Weise durchquert Ihr auch das zweite Tor und erreicht durch eine Höhle einen neuen oberirdischen Abschnitt, wo ein flammenspeiender Drache nur auf Euch zu warten scheint. Mit Geduld und Ruhe ist er leicht zu besiegen.

## **Empire Strikes Back (Game Boy)**

Klaus Rosanowski aus Werl spielte das große Abenteuer auf Nintendos Kleinem durch:

### **Level 1 (Caves of Hoth):**

Bei den Wampas gibt es immer eine Stelle, von der Ihr sie gefahr-

los plattmachen könnt. Bei dem Wampa an der Stelle, nachdem Ihr die Plattformen hochgesprungen seid, stellt Ihr Euch ganz knapp an den Abgrund und traktiert ihn mit der Laserpistole, bis er seinen Geist aufgibt.

### **Endgegner (Probe Droid):**

Hier gibt es zwei Möglichkeiten:  
a) Stellt Euch oberhalb des Droids (wo sich das Herz befindet) und ballert, wenn der Droid auftaucht.

Damit entgeht Ihr jeglichen Schadens, aber es dauert ziemlich lange bis der Probe Droid erledigt ist.

b) Ihr ballert von unten auf ihn und weicht seinen Schüssen und Bodenattacken aus.

### **Level 2 (Defend Base against AT-AT Walker):**

Die ersten drei AT-AT Walker bedient Ihr mit den drei zur Verfügung stehenden Haken. Dazu fliegt Ihr in halber Höhe der Beine des Walkers und schießt von hinten oder vorne bei langsamer Ge-

windigkeit den Haken aus kurzer Entfernung ab.

Bei den anderen drei ist ein dauerndes Umkreisen und Dauerfeuer nicht umgänglich. Dem Feuer aus dem Geschütz solltet Ihr tunlichst aus dem Weg bleiben.

### **Level 3 (Rebel Base HQ):**

Zum Überqueren der "Damaged Area" braucht Ihr einen AT-ST Walker.

Ihr müßt den Walker nehmen, der mit N gekennzeichnet ist. Bevor Ihr Euch mit dem Walker beschäftigt, solltet Ihr die Steine aus dem Weg räumen. Um den Walker schnell zu besiegen, braucht Ihr das Force Power RUN. Ihr rennt immer hinter dem Walker her und ballert in seinen Hintern.

### **Endgegner (Probe Droid and AT-ST Walker):**

Wie in Level 1 stellt Ihr Euch auf die Plattform oberhalb und ballert was das Zeug hält.

Den letzten Walker erledigt Ihr wie den Walker vorher.

TIP : das Herz-Symbol solltet Ihr

Euch aufheben, wenn Ihr beim letzten Walker zuviel Energie verliert, könnt Ihr sie mit diesem Herz-Symbol wiederherstellen.

### **Level 4 (Jungle of Dagobah):**

Hier ist Vorsicht geboten, wenn Ihr die Ranken hochklettert, manchmal haben sich dort Fledermäuse versteckt, um sich dann auf Euch zu stürzen. Am besten immer nach oben feuern, wenn Ihr hochklettert. Die Spinnen sind am schnellsten mit dem Lichtschwert zu besiegen. Die Skorpione, die Wellen ausstoßen, könnt Ihr nur überspringen.

### **Level 5 (Jedi Training):**

Die zusätzlichen Continues solltet Ihr nicht liegenlassen.

Die schwierigste Stelle im ganzen Spiel ist im Level 5 A: Dort wo die beiden Flöße über den Sumpf eingezeichnet sind. Am Ende wartet eine Libelle auf Euch. Ihr müßt über sie springen, sonst stößt sie Euch in den Sumpf. Ihr müßt aber auf der Plattform landen, wo diese Kriechviecher her-

# 030-692 6662

## Telefax 030-691 7736

Oliver Peuker · Hasenheide 56 · 10967 Berlin

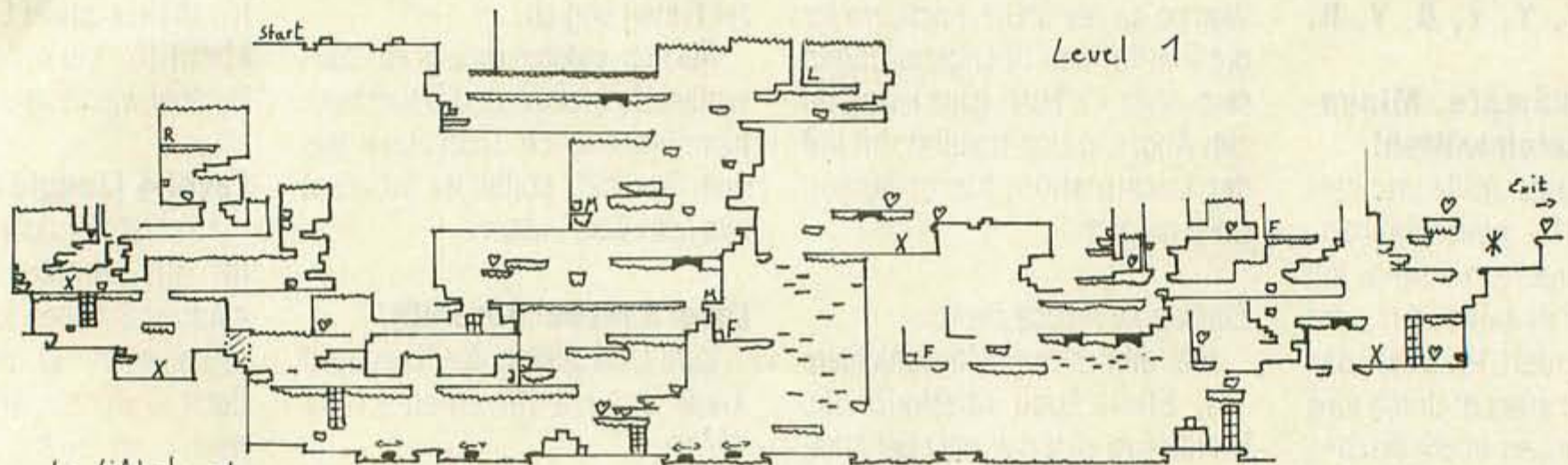
# J OY P A D

## V I D E O G A M E S

SNES							
Aladdin	dt 109,00	<b>Mechwarrior</b>	dt 129,00	<b>Super Putty</b>	dt 129,00	<b>Markos Magic Footb.</b>	dt 119,00
Andre Agassi Tennis	dt 109,00	<b>Mega Man X (Juni)</b>	dt 109,00	<b>Super Conflict</b>	dt 129,00	Mutant League Hockey	dt 98,00
<b>Art of Fighting</b>	dt 129,00	Metal Marines	dt 129,00	Time Slip	dt 119,00	<b>NBA Jam</b>	dt 119,00
Baby T-Rex	dt 119,00	Mr. Nutz	dt 109,00	Turtles Tourn. Fighters	dt 129,00	<b>Normy's Beach Babe</b>	dt 98,00
Bugs Bunny	dt 129,00	<b>Mystical Ninja</b>	dt 119,00	<b>Utopia (Juni)</b>	dt 119,00	<b>PGA Tour Golf 3</b>	dt 109,00
Cosmo Gang	dt 129,00	<b>NBA Jam</b>	dt 129,00	<b>World Cup Striker</b>	dt 129,00	<b>PGA Euro Tour</b>	dt 98,00
Dr. Franken	dt 109,00	Ogre Battle	dt 119,00	Young Merlin (16MB)	dt 139,00	Pink Panther	dt 109,00
<b>Equinox</b>	dt 129,00	<b>Pac Attack (Juni)</b>	dt 109,00	Zombies	dt 119,00	Sensible Soccer	dt 109,00
Fatal Fury	dt 119,00	Paladins Quest	us 119,00	Zool	dt 119,00	Sonic 3	dt 129,00
Final Fantasy II	us 129,00	<b>Pinball Dreams</b>	dt 99,00			Sonic Spinball	dt 98,00
Flashback	dt 129,00	Pink Panther	us 129,00			Streets of Rage 2	dt 89,00
<b>Flinstones</b>	dt 129,00	<b>Pir. o.t. Dark Water</b>	dt 129,00			Toejam & Earl 2	dt 109,00
<b>Humans</b>	dt 99,00	<b>Pop'n Twin Bee 2</b>	dt 119,00			Tom & Jerry	dt 109,00
Inspector Gadget	us 119,00	Rocky Rodent	dt 119,00			Virtual Pinball	dt 98,00
John Madden Football	dt 109,00	Rock'n Roll Racing	dt 119,00			<b>Virtua Racing</b>	dt 249,00
Jurassic Park	dt 129,00	Run Saber	dt 109,00			WCW Wrestling	dt 109,00
<b>Kick Off 3</b>	dt 109,00	<b>Shadowrun</b>	dt 129,00			Zombies	dt 98,00
King Arthur World	dt 129,00	Snow White	dt 119,00			Zool	dt 109,00
<b>League Hockey</b>	dt 109,00	<b>Spectre (Juni)</b>	dt 99,00				
Legend of the Rings	us 129,00	Star Wars 2	dt 129,00				
<b>Lethal Enfor. &amp; Gun</b>	us 159,00	Streetfighter 2 Turbo	dt 129,00				
Lufia	us 139,00	Striker	dt 119,00				
<b>Major Title Golf</b>	dt 109,00	Sunset Riders	dt 129,00				
Marios Time Machine	dt 129,00	Super Bomberman	dt 99,00				
		Super Turrigan	dt 109,00				

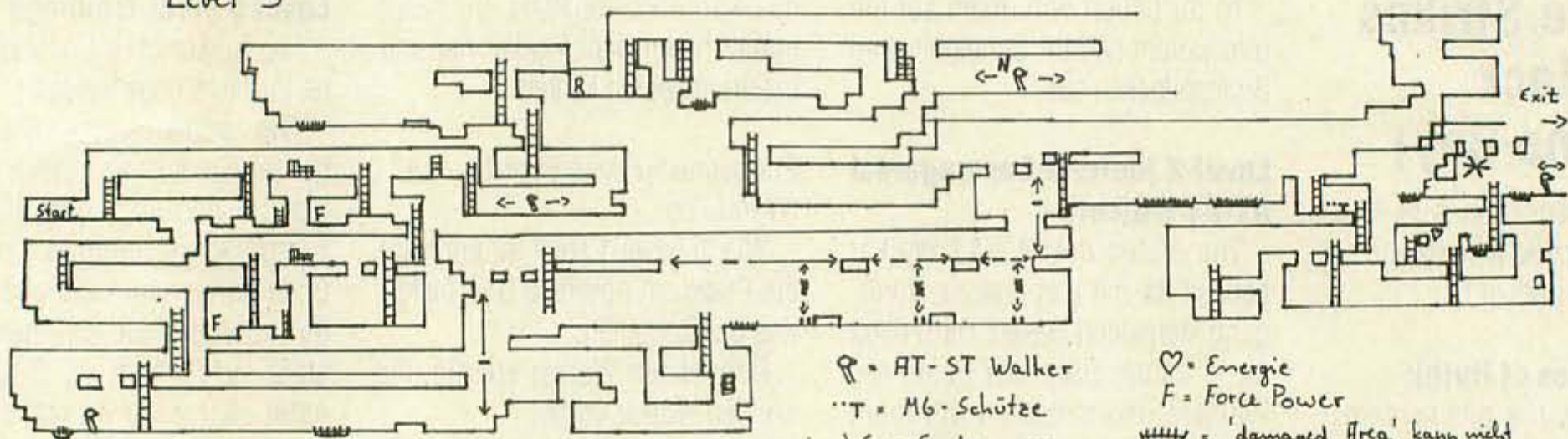
Versandkosten per Post DM 8,00 zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,00 Versandkosten frei. Ausland nur Vorkasse zzgl. DM 18,00. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Vorbestellservice für Neuheiten. Diese Liste ist nur ein Auszug aus unserem Lieferprogramm. Preisliste gegen DM 2,00 in Briefmarken.

# INTERFACE



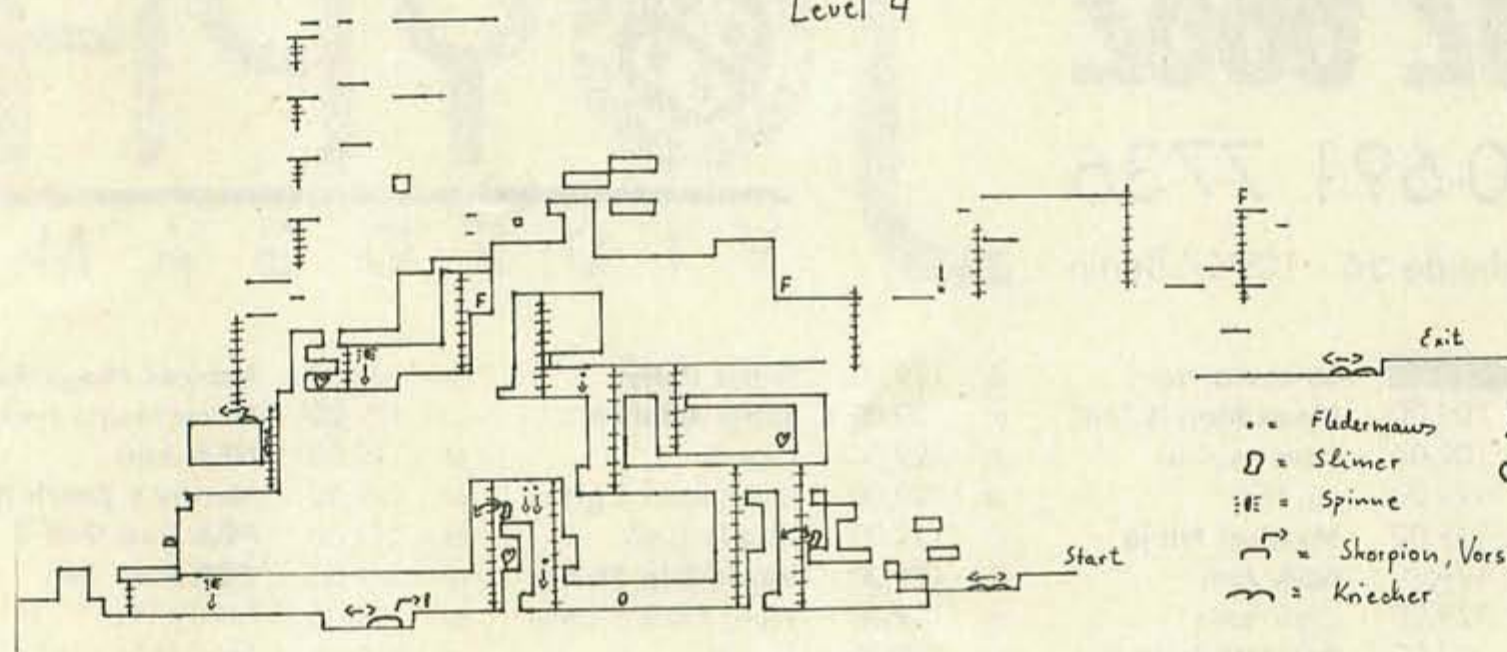
- L = Lichtschwert  
 M = Moos  
 R = Force Power Run  
 J = Force Power Jump  
 F = Force Power  
 ♥ = Energie  
 X = Wampas  
 \* = Endgegner  
 [ ] = Steine, die man zerschließen kann  
 [ ] = Wand, die man durchschließen kann

Level 3



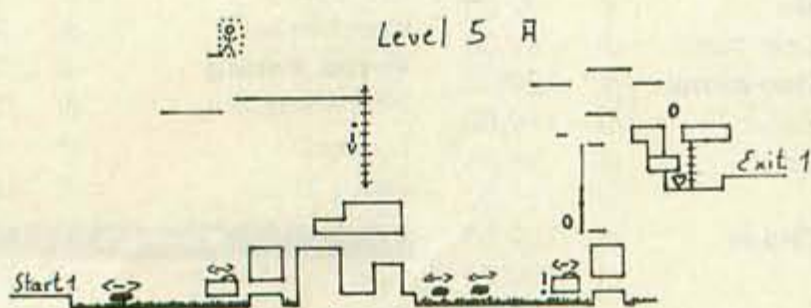
- [ ] = AT-ST Walker  
 [ ] = M6-Schütze  
 \* = Endgegner  
 [ ] = zerschließbare Steine  
 ♥ = Energie  
 F = Force Power  
 [ ] = 'damaged Area', kann nicht begangen werden  
 N = Walker, der für die große 'damaged Area' benötigt wird

Level 4

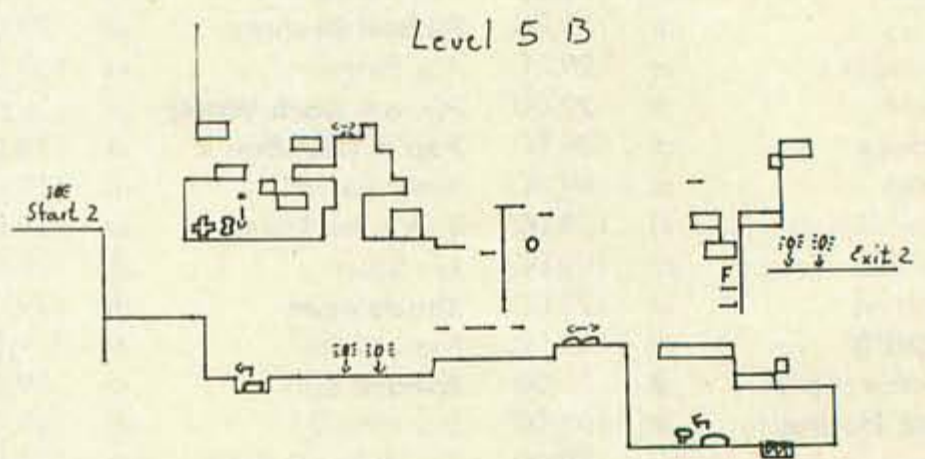


- = Fledermaus  
 D = Schlamm  
 [ ] = Spinne  
 [ ] = Skorpion, Vorsicht schießt  
 [ ] = Kriecher  
 ! = Libelle  
 O = Baumbewohner

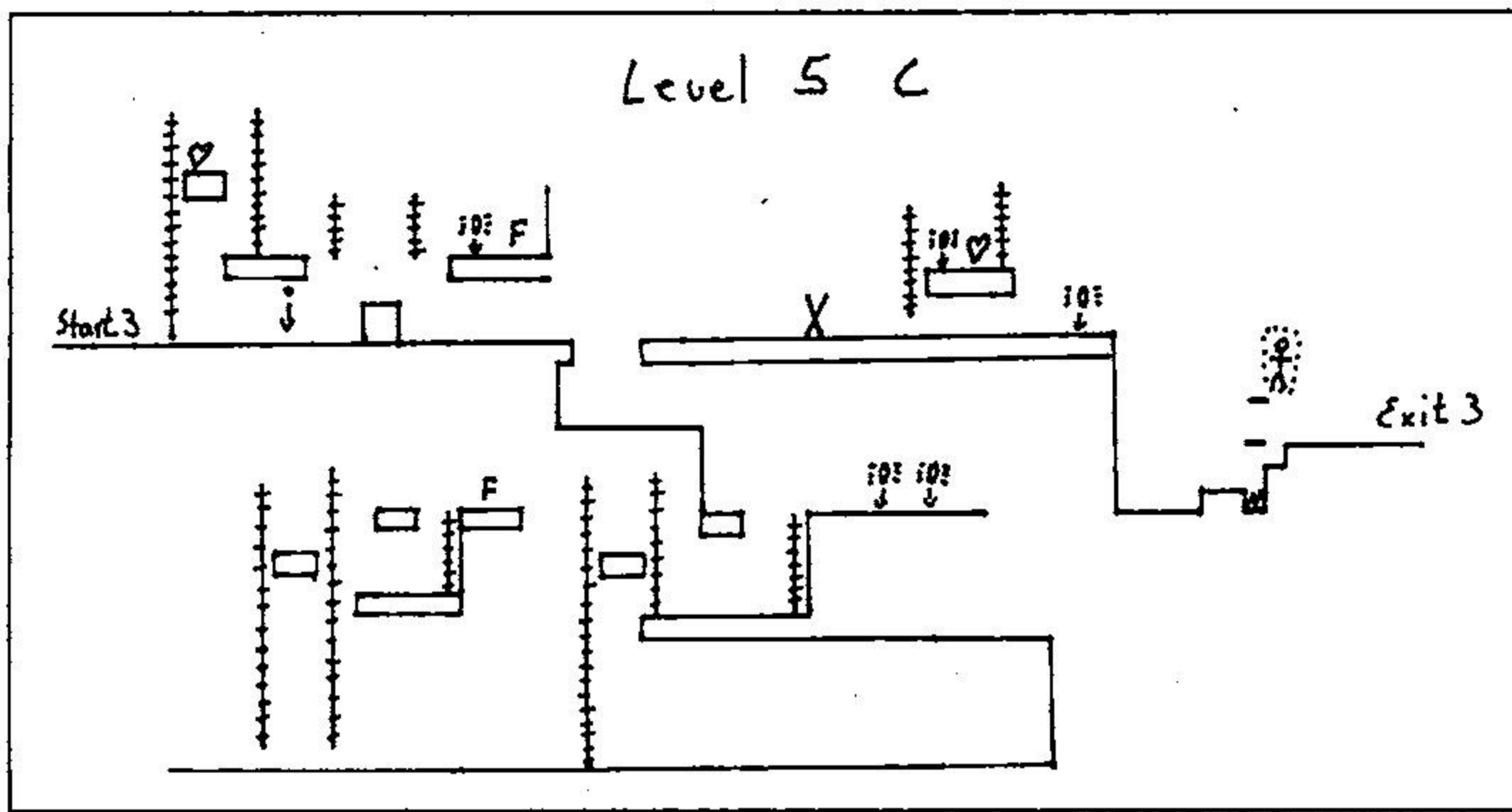
Level 5 A



Level 5 B



- [ ] = weiteres Continue  
 X = Vader  
 ! = Libelle



umkreuchen. Von dort sofort weiterspringen auf die obere Plattform. Ansonsten stoßen Euch diese Viecher wieder in den Sumpf. Für diese Stelle braucht Ihr etwas Übung, aber dann geht es.

Das Force Power LEVITATE müßt Ihr einfach haben, sonst wird es in den folgenden Leveln unmöglich weiterzukommen.

### Level 6 (Arrival at Cloud City):

Laßt die Verteidigungsjäger der Stadt nicht an Euren Hintern, sie sind nur schwer abzuschütteln. Die TIE-Jäger sind zwar schnell, aber leicht zu besiegen.

### Level 7 (Cloud City):

Entgeht den Bounty Hunters, indem Ihr über sie hinwegschwebt (Force Power LEVITATE) oder über sie jumpt (Force Power JUMP).

*Endgegner (schwebender Bounty Hunter):*

Den harten Endgegner vermeidet Ihr, indem Ihr über ihn hinwegschwebt. Unter ihm herzulaufen ist wegen der Bomben nicht zu empfehlen.

### Level 8 (Defeat Boba Fett):

Boba Fetts Schiff solltet Ihr von schräg oben angreifen. Paßt aber auf die Minen auf, die er abwirft. Unter Boba Fett herzufliegen ist wegen dem Laser nicht ratsam.

### Level 9 (Search for Princess Leia):

Die Bounty Hunter überfliegt Ihr am besten. Es ist nicht nötig, den Walker zu zerstören, Ihr braucht ihn nicht. Vorsicht bei den nicht zerstörbaren Bounty Hunters, sie drücken Euch in die Laser oder zerquetschen Euch in einer Ecke. Beachtet sie nicht und schwebt über sie hinweg. Es gibt noch einen Trick: Bei den ersten Huntern,

die Euch begegnen, solltet Ihr versuchen durch Schweben die Leiter zum Herz-Symbol zu erreichen, klettert nach oben, sammelt das Symbol und wartet einen Augenblick. Dann sind die Hunter verschwunden.

Das gleiche könnt Ihr auf der untersten Ebene wiederholen (wo die 2 Bounty Hunter eingezeichnet sind).

### Level 10 (Final Fight against Darth Vader):

Ganz unten auf der Karte ist ein Vader eingezeichnet. Um an ihm vorbeizukommen, müßt Ihr, wenn er Euch entgegenkommt, über ihn springen und bis zum Ende des Ganges laufen, von dort könnt Ihr ihn gefahrlos mit dem Lichtschwert bearbeiten.

Vor dem Endgegner müßt Ihr noch einen kleinen Vader besiegen.

Hierzu rennt Ihr soweit nach links, bis er Euch nicht mehr folgt.

Dann schlagt Ihr ihn genauso wie die anderen mit dem Lichtschwert.

Bei dem Endgegner weicht Ihr zuerst seinen komischen Strahlen aus, dann lauft Ihr ganz nach rechts (hinter die Leiter) und vernichtet ihn. ACHTUNG: Ihr könnt diese Vaders und den Endgegner nur mit dem Lichtschwert schlagen, gegen Sie Laserpistole sind sie immun.

Noch ein Tip zum Schluß, Ihr könnt Force Power sparen, wenn Ihr statt das Force Power JUMP zu benutzen, das Steuerkreuz nach unten drückt bis Luke blinkt, dann springt er genauso weit und hoch wie mit dem Force Power JUMP.

Die Karten sind nicht immer genau im richtigen Verhältnis, da ich sie teilweise von über 3 DIN-A4-Seiten auf eine kürzen mußte.

# MARBO



Videofilm mit 40 Demos von NEO-GEO, 3 DO und Jaguar Neuheiten nur DM 49,-

Ab sofort Ratenkauf von SEGA CD-ROM, 3 DO NEO-GEO und Atari Jaguar möglich.

### NEO-GEO Sonderaktion (solange Vorrat reicht)

Bowling	DM 149,-	Sengoku	DM 149,-
Ghost Pilot	DM 149,-	Trash-Ralley	DM 149,-
Nam 1975	DM 149,-	Three Count Bout	DM 249,-
Magician Lord	DM 149,-	Sengoku II	DM 299,-
Blues Journey	DM 149,-	Art of Fighting	DM 299,-
Alpha Mission	DM 149,-	Art of Fighting II	DM 399,-
Crossed Sword	DM 149,-	Last Resort	DM 279,-
Super Sidekicks	DM 249,-		
Eight-Man	DM 149,-		

### Super Nintendo

Street Fighter Super	DM 169,-
Fatal Fury II	DM 169,-
Goof Troop	DM 99,-

**300 Spiele**  
zu  
**Super-Preisen**

König-Karl-Straße 66

70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 0711-557729 · Fax 0711-557463

(Am Bahnhof gegenüber McDonald's)

# trendline



Unterhaltungselektronik & Zubehör  
Einigkeitstraße 28 · 45133 Essen · Tel. 0201/425770  
Fax 0201/425771 · Info-Service 0201/411091

Bei uns wird SICHERHEIT groß geschrieben!

Umbau Super Nintendo 50/60 Hz PAL -> NTSC DM 95,-  
Umbau Sega Mega Drive 50/60 Hz PAL -> NTSC DM 90,-  
Computer Link Kits SNES / Sega DM 49,-; 3DO & Jaguar a.A.

trendline-Bestell-Service 0201/425770  
trendline-Info-Service 0201/411091

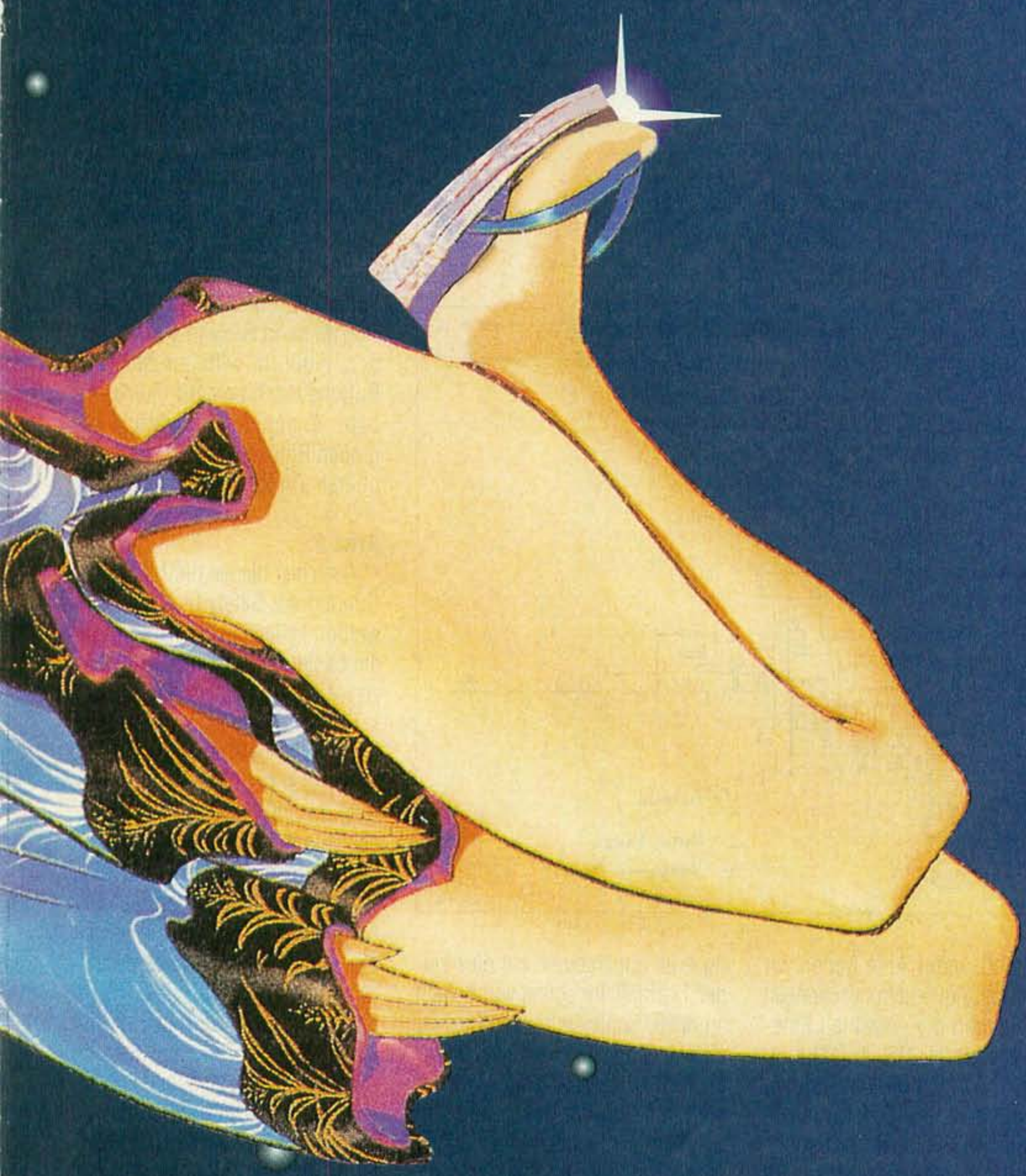
Nur solange Vorrat reicht. Alle Preise verstehen sich incl. MwSt. Lieferung. Irrtum, Preisänderungen vorbehalten. Keine Garantie für Kompatibilität der Ware. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen.

Nur Versand, kein Ladenverkauf!  
Einfach ausschneiden und auf eine Postkarte kleben!  
Bitte senden Sie mir gratis  
Produktübersicht  
Händler-Info

Offizieller FFE & Venus Distributor

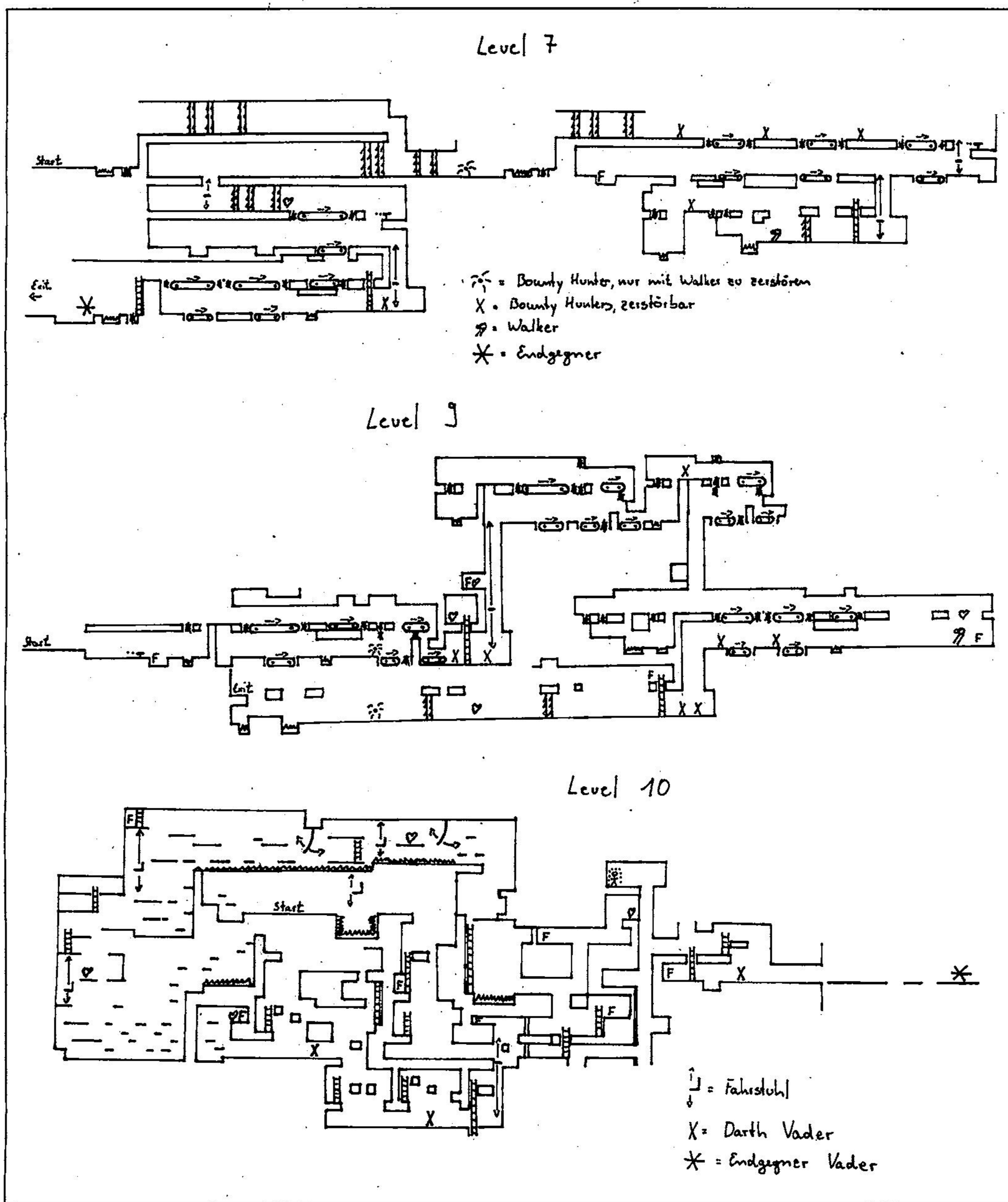
VG 05/94





VIDEO  
**GAMES**

MINIPOSTER



Wenn Ihr Empire Strikes Back durchspielen wollt, solltet Ihr erstens mindestens ca 2 Stunden Zeit und einen guten Dauerfeuer-Daumen haben.

## Sonic Spinball (Mega Drive)

Rafael und Rüdiger Hernández aus Wilnsdorf flipperten mit Segas Igel um die Wette:

Eine Schritt-für-Schritt-Lösung ist bei diesem Spiel nicht sinnvoll. Wir halten eine Art Nachschlage-lösung für besser. Daher haben wir die einzelnen Levels in mehrere Bereiche (Areas) eingeteilt (siehe kleine Karten). Im allgemeinen entsprechen sie einem Teilflipper des

Levels. Zu jeder Area geben wir Spiel-Tips. Außerdem beschreiben wir, wie man die einzelnen Emeralds bekommt. Die Aufzählung (A, B, C, ...) gibt die Reihenfolge an, wie man die Emeralds am schnellsten einsackt. Selbstverständlich existieren noch andere Möglichkeiten. Da die Levels größtenteils symmetrisch sind, beschreiben wir nur die linken Bereiche genauer (Tips, Nummerierung) und verweisen in den rechten Bereichen darauf. Mit Flipper bezeichnen wir die Schläger. Wir hoffen, daß die anderen Bezeichnungen klar sind.

### Allgemeine Tips

#### Levels:

Falls Ihr Schwierigkeiten habt, beide Flipper einzeln zu benutzen, schlägt ruhig mit beiden gleichzei-

tig – im allgemeinen hat dies keinen Nachteil. Ihr solltet von Anfang an üben, Sonic zu lenken. Dies ist zwar in den ersten Levels nicht unbedingt nötig, aber spätestens im vierten unerlässlich. Die auf dem Spielfeld leuchtenden Pfeile zeigen oft nur die ungefähre Richtung an. Alle 20 Millionen Punkte erhaltet Ihr einen Extra-Ball. Ein hoher Time-Bonus (maximal zehn Millionen) hilft Euch dabei.

#### Bonus Stages:

Wichtig: Hier könnt Ihr die Flipperkugel nicht lenken! Wenn die Kugel auf die Mitte zwischen den beiden Flippern zurollt, ist es ratsam, einmal mit den drei Pad-Buttons am Tisch zu rütteln (shake it).

#### Multiball Level:

Diesen erreicht Ihr, wenn Sonic

alle Ringe in einem Level aufsammelt. Dies ist am einfachsten im ersten Level. Viel Spaß!

### Level 1: Toxic Caves

#### Area 1:

Die beiden unteren Targets (Knöpfe) sind für die Safety Lids (1), die die Death Ramp verschließen. Um nach oben zu kommen, schießt Sonic entweder direkt durch die Mitte oder durch die äußeren Röhren. Damit Ihr die oberen Targets trifft, müßt Ihr von den Würmern (Worms) abspringen und Sonic dabei auf die Targets lenken. Falls Ihr auf die Rettungsplattform (2) unter den Flippern fallt, braucht Ihr nur zu springen (jump up). Sollte Sonic unglücklicherweise in Rextxon's Maul landen, müßt Ihr wild auf den Pad-Buttons rumhämmern. Zu Area 2 bzw. 3 gelangt Ihr durch die großen Röhren, die erst durch die oberen Targets geöffnet werden.

#### Area 2:

Auch hier dienen die Targets der Öffnung der Safety Lids. Den rot-weißen Hebel rechts (3) trifft Ihr am besten, indem Ihr Sonic ohne zu lenken vom linken Flipper abschießt (raising rail bridge). Ganz nach oben (4) gelangt Ihr nach dem Abräumen der Fässer (Barrels) (cleanup complete). Oder Ihr schießt dreimal in die Mitte (5) zu den Würmern (entrance clear). Zur Lore gelangt Sonic über den oberen Flipper (rechts lenken) durch die Röhre. Es könnte auch passieren, daß Ihr in das Faß (6) im Schleim fällt. In diesem Fall hilft wieder hüpfen. Bei einer Rettung durch die Safety Lids landet Sonic im Gang unterhalb der Area (7). Hier auf keinen Fall in den Teleporter (nach Area 1), sondern Sonic nach rechts bzw. links mittels Dash Attack beschleunigen.

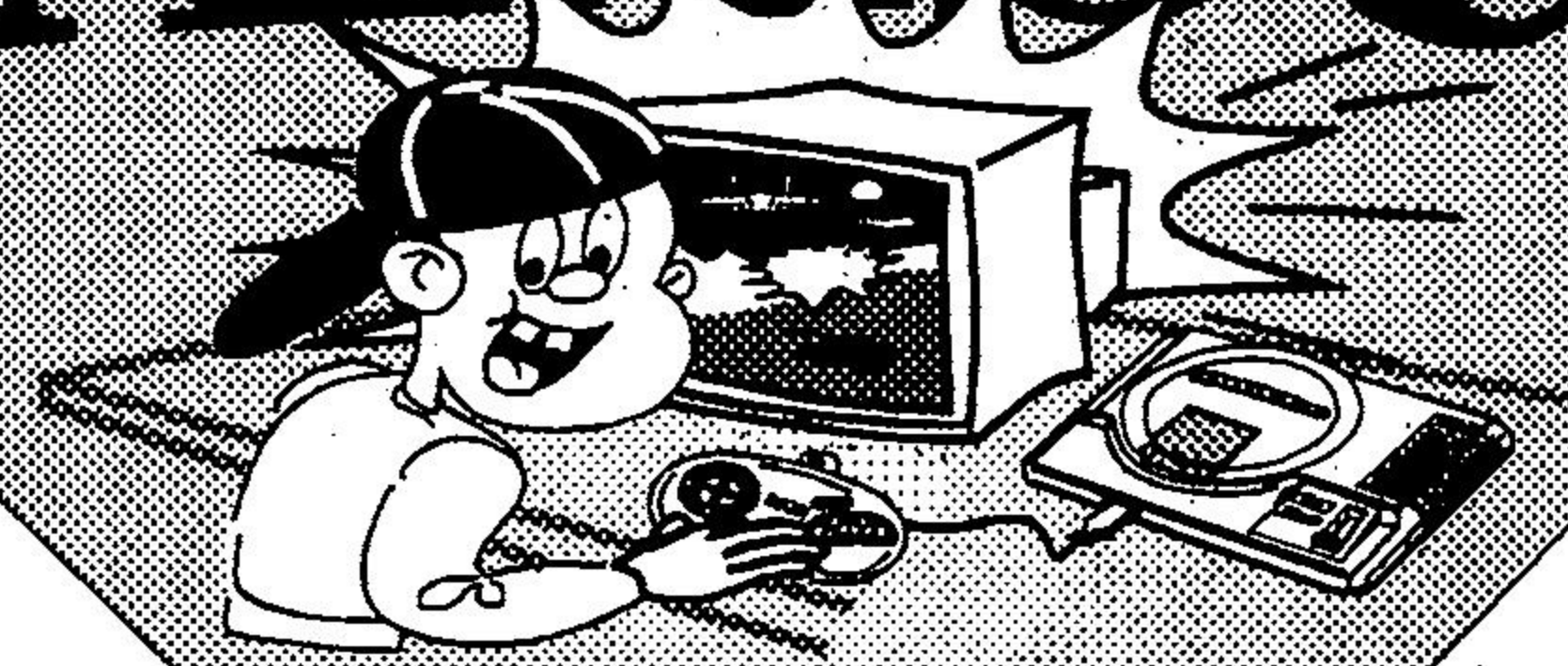
#### Area 3:

Entsprechend Area 2, nur spiegelverkehrt.

#### Area 4: Lore.

Der entsprechende rot-weiße Hebel sollte im folgenden umgelegt sein, damit Sonic nicht wieder in Area 2 bzw. 3 landet. Den linken Emerald erreicht Ihr über die linken Schienen. Den rechten Emerald bekommt Ihr entsprechend über

# DREAMSCAPE



**NEUE ÖFFNUNGSZEITEN**  
 Mo. bis Fr. 10.00 - 19.00  
 SAMSTAG 10.00 - 14.00

**SCHEPELER STR. 3  
 49074 OSNABRÜCK**

**TEL. (BESTELLUNGEN)  
 0541 57014 / 15 / 21  
 FAX. 0541 589752**

**AN / VERKAUF VON NEUEN UND GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN**  
**GEBRAUCHTE SPIELE**  
 WEITERE TITEL AUF LAGER

SUPER NINTENDO			MEGA DRIVE			PHILIPS C D I 210			NEO GEO						
ANKAUF	VERKAUF	CLUB	ANKAUF	VERKAUF	CLUB	ANKAUF	VERKAUF	CLUB	ANKAUF	VERKAUF	CLUB				
BUGS BUNNY RABIT BAMPAGE	50,00	80,00	75,00	NBA JAM	50,00	80,00	75,00	CDI 210 MIT FERNB.	500,00	699,00	649,00	KONSOLE & 1 JOYPAD	350,00	495,00	475,00
CHOPFLIFTER III	50,00	80,00	75,00	FIFA SOCCER	50,00	80,00	75,00	MPEG 3 MODULE	200,00	350,00	300,00	SAMURAI SHOWDOWN	200,00	295,00	280,00
STAR WARS I	50,00	80,00	75,00	ALADDIN	40,00	70,00	65,00	VOYEUR	40,00	70,00	65,00	WORLD HEROES II	100,00	165,00	150,00
TURN & BURN	50,00	80,00	75,00	COOL SPOT	40,00	70,00	65,00	ESC. FROM CYBER CITY	40,00	70,00	65,00	NINJA COMMANDO	175,00	260,00	245,00
NBA JAM	50,00	80,00	75,00	DRAGONS REVENGE	50,00	80,00	75,00	STEEL MACHINE	40,00	70,00	65,00	SENGOKU II	225,00	260,00	245,00
YOUNG MERLIN	50,00	80,00	75,00	LANDSTALKER	50,00	80,00	75,00	HOTEL MARID	40,00	70,00	65,00	VIEW POINT	250,00	390,00	375,00
STREETFIGHTER TURBO	50,00	80,00	75,00	OLYMPIC GOLD	35,00	65,00	60,00	PALM SPRINGS GOLF	40,00	69,90	64,90	BASEBALL STARS II	225,00	260,00	245,00
MEGA MAN X	50,00	80,00	75,00	ZOOL	40,00	70,00	65,00	BATTLESHIP	20,00	50,00	45,00	SUPER SIDEKICKS	225,00	260,00	245,00
MARID ALLSTARS	35,00	65,00	60,00	ALIEN III	20,00	50,00	45,00	LINK	40,00	70,00	65,00	ART OF FIGHTING II	200,00	245,00	230,00
PALADINS QUEST	40,00	70,00	65,00	DEVELISH	20,00	50,00	45,00	ZELDA	45,00	69,90	64,90	FATAL FURY SPECIAL	200,00	245,00	230,00
POCKY & ROCKY	35,00	65,00	60,00	NHLPA HOCKEY 93	20,00	50,00	45,00	INCA	45,00	69,90	64,90	3 COUNT BOUT	225,00	260,00	245,00
BEST OF THE BEST	40,00	70,00	65,00	PREDATOR II	35,00	65,00	55,00								
SKY BLAZER	50,00	80,00	75,00	QUACKSHOT	35,00	65,00	55,00								
EQUINOX	40,00	70,00	65,00	FLASHBACK	40,00	70,00	65,00								
ROCKN ROLL RACING	50,00	80,00	75,00	J. MADDEN 94	50,00	80,00	75,00								
R-TYPE III	50,00	80,00	75,00	MICRO MACHINES	40,00	70,00	65,00								
ASTERIX	40,00	70,00	65,00	NHL HOCKEY	10,00	40,00	25,00								
BIO METAL	35,00	65,00	60,00	RANGER X	50,00	80,00	75,00								
BUBSY (DT)	40,00	70,00	65,00	SHINING FORCE	50,00	80,00	75,00								
ART OF FIGHTING	50,00	80,00	75,00	SONIC III	50,00	80,00	75,00								
ACTRAISER	35,00	65,00	60,00	STRIDER II	35,00	65,00	55,00								
B O B	35,00	65,00	60,00	SUPER KICK OFF	20,00	50,00	45,00								
HOOK	35,00	65,00	60,00	T2 ARCADE	35,00	65,00	55,00								
KABLOOEY	10,00	40,00	35,00	WARSONG	20,00	50,00	45,00								
PILOT WINGS	10,00	40,00	35,00	BATMAN RETURNS	35,00	65,00	55,00								
PLAYER MANAGER	40,00	70,00	65,00	BUDOKAN	20,00	50,00	45,00								

**GAMEBOY, GAMEGEAR UND MEGA CD TITEL AUF LAGER**

**WIE SIE DREAMSCAPE FINDEN**

HANNOVENSCHER (nach Autobahn A30) (Hannov. - Amsted)  
 AUTOBAHN ABFAHRT FLEDDER

**LADENVERKAUF**

MELLESTR. DRESDNER BANK HOTEL RESIDENZ  
 ENBAHNSTR. SCHEPELERSTR.

**DREAMSCAPE**  
 MÖBEL LÄDEN

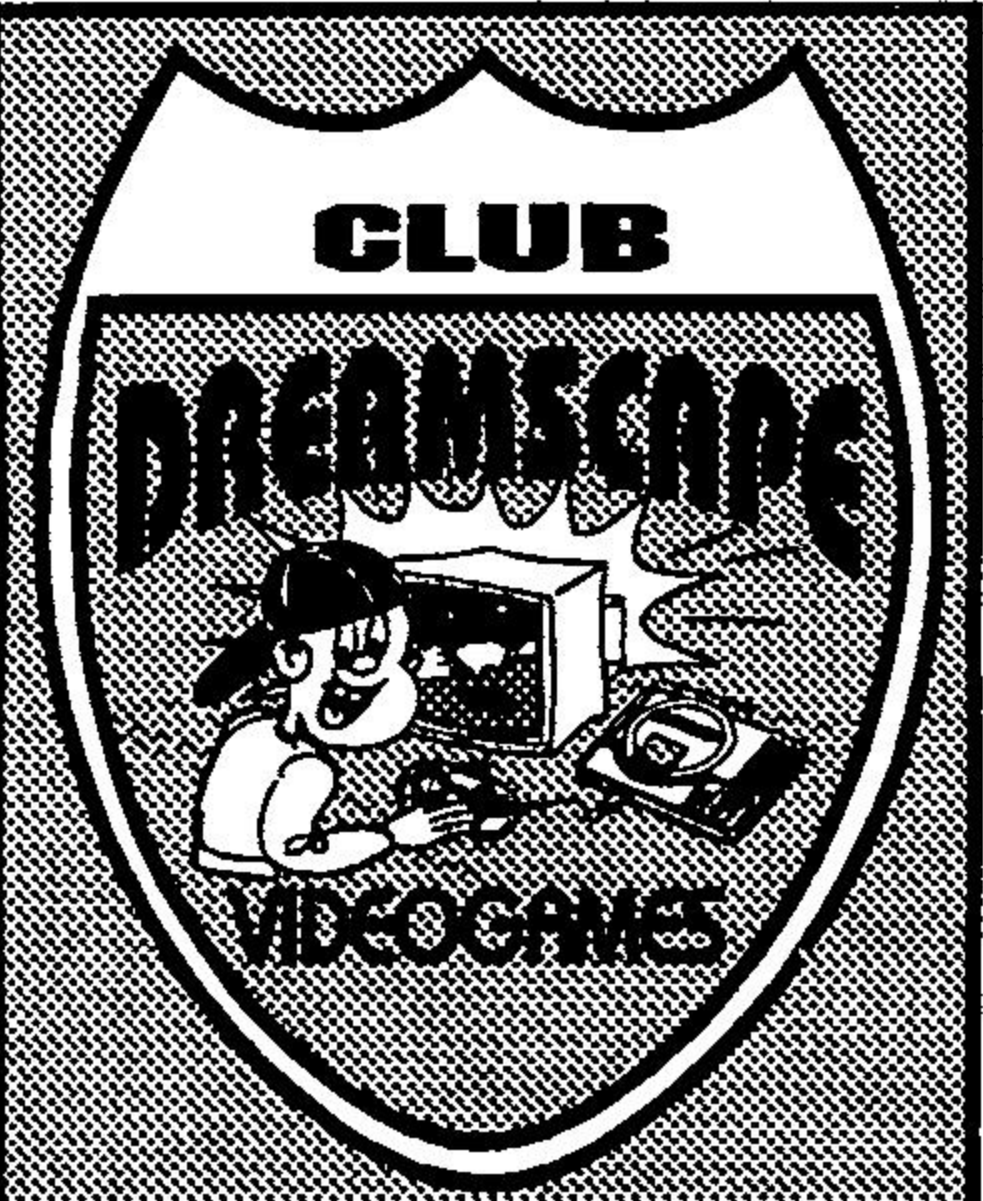
PETERSBURGERWALL (Innenstadt Ringstr.)  
 VON RICHTUNG BAHNHOF

ROSENHOF  
 ROSENPLATZ  
 VON STADTHALLE

JOHANNISSTR.

SCHEPELERSTR. 3  
 49074 OSNABRÜCK  
 Tel. 0541 57014/15/21

**TEL. 0541 57014 / 15 / 21 FÜR NEUE TITEL BITTE ANRUFEN**



## CLUB MITGLIEDSCHAFT

MITGLIEDER SPAREN PRO NEUES SPIEL, ZWISCHEN 10,- UND 25,- DM.  
 BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN MINDESTENS 5,- DM. MITGLIEDER KÖNNEN  
 1 - 2 MONATE VOR ERSCHEINUNGSDATUM IHR SPIEL VORBESTELLEN.

JEDER KANN MITMACHEN - KEINE ABNAHMEVERPFLICHTUNGEN - BEI  
 AUSTRITT BEDARF ES KEINER KÜNDIGUNG.

KOSTENLOSE TEILNAHME AN JEDER AUSLOSUNG

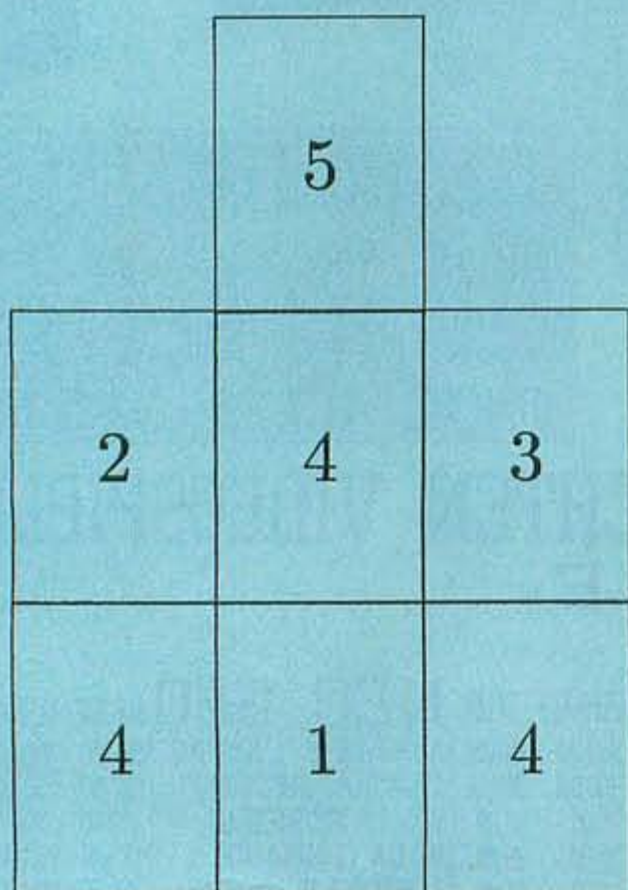
**IHR KÖNNT HEUTE NOCH PREISLISTE / CLUBANTRAG TELEFONISCH BEI UNS ANFORDERN ( KOSTENLOS ).**

BEI HARDWARE SPAREN SIE BIS ZU 50,- DM  
 BEI GEBR. NEO GEO SPAREN SIE BIS ZU 15,- DM  
 KOSTENLOSE PREISLISTEN  
 CLUB AUSWEIS FÜR ALLE MITGLIEDER

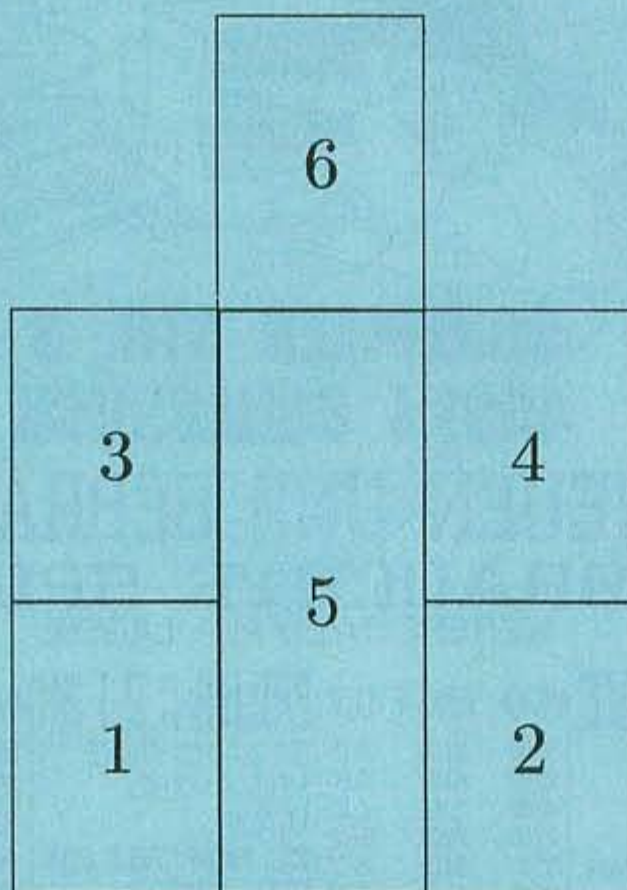
**VERSAND**  
 INLAND : 6,- DM PORTO & VERPACKUNG + NACHNAHME  
 AUSLAND : 15,- DM BESTELLUNGEN NUR VORKASSE  
 ALLE BESTELLUNGEN ÜBER 300,- DM PORTO FREI

PREISÄNDERUNG UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. WIR BEHALTEN EBENFALLS  
 DAS RECHT VOR, SPIELE BEIM ANKAUF ZU VERWEIGERN, ALLE SPIELE OHNE ANLEITUNG  
 ODER VERPACKUNG WERDEN SOFORT ZURÜCKGESCHICKT, DIE NICHT VORHER MIT  
 DREAMSCAPE ABGESPROCHEN WORDEN SIND.

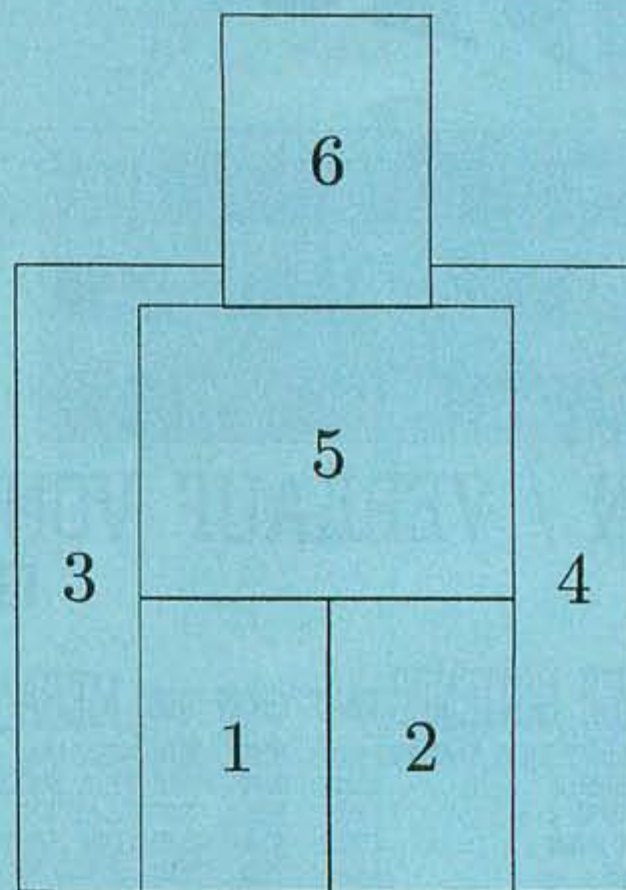
## Levelunterteilung in AREAS



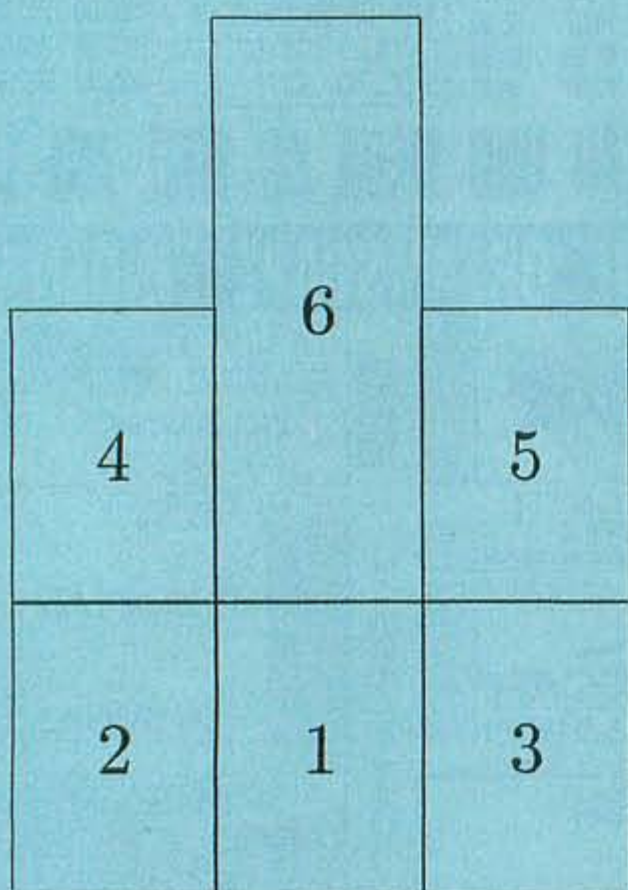
Level 1: Toxic Caves



Level 2: Lava Powerhouse



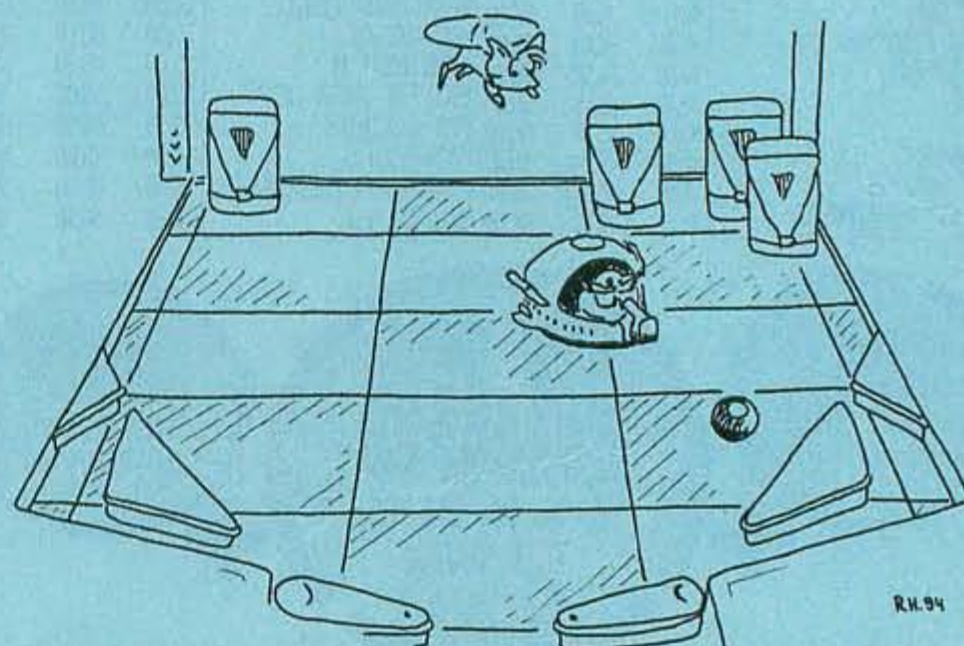
Level 3: The Machine



Level 4: Showdown

### TRAPPED ALIVE

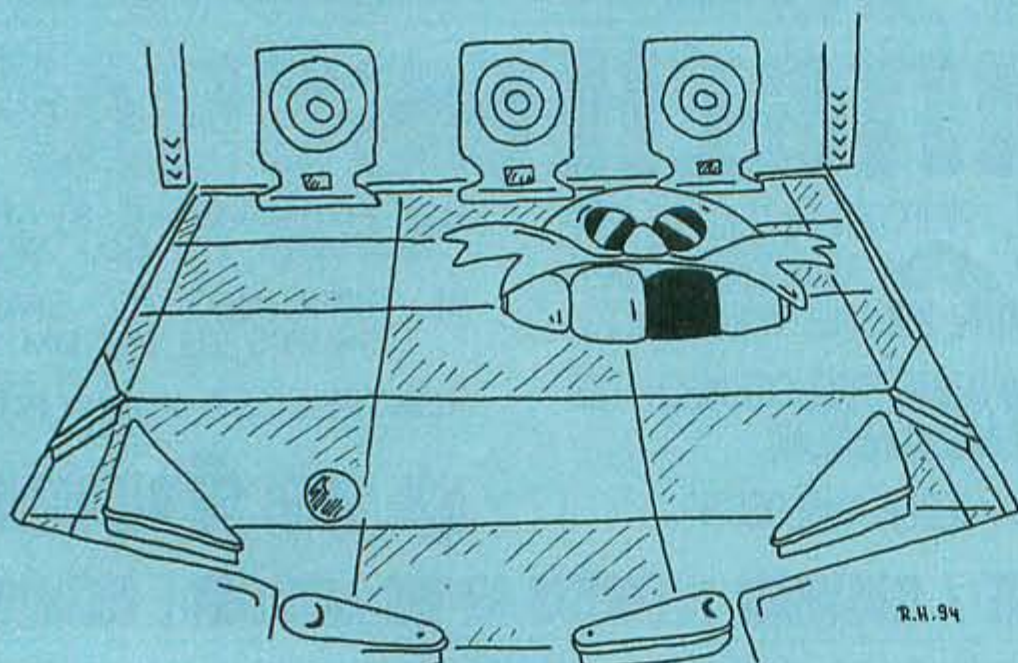
Bonus Stage ①



R.H.94

### ROBO SMILE

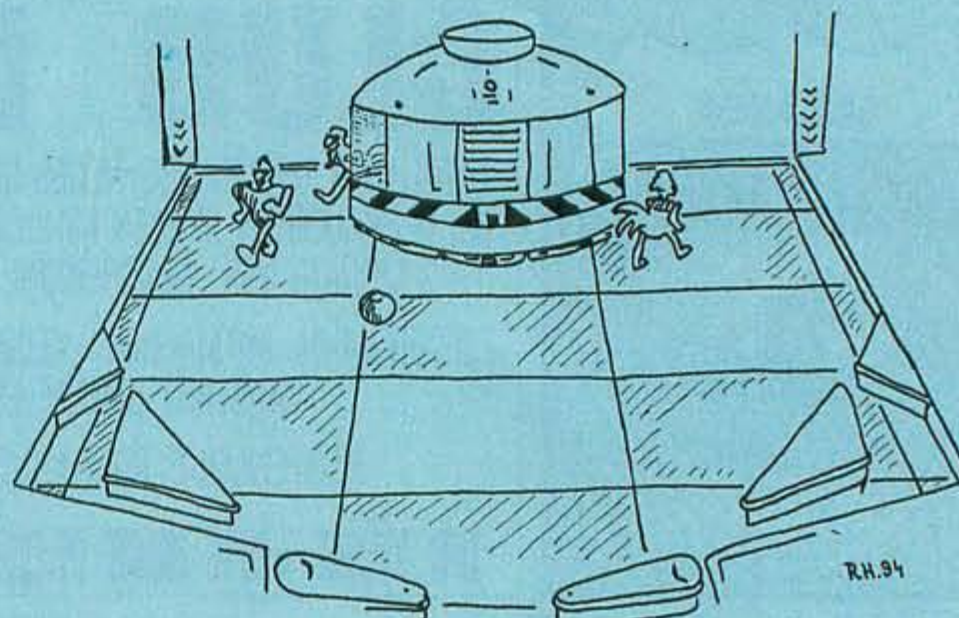
Bonus Stage ②



R.H.94

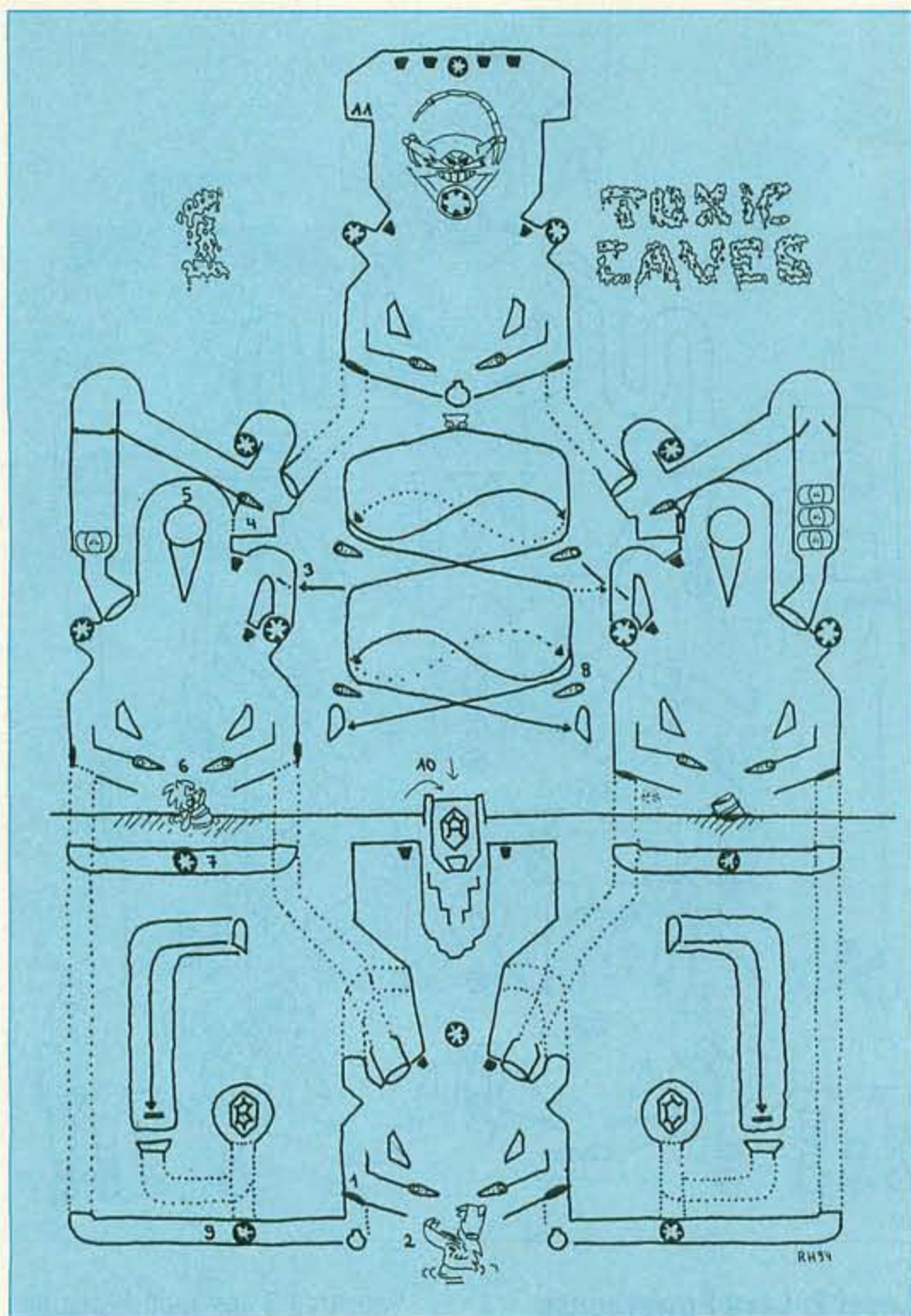
### THE MARCH

Bonus Stage ③



R.H.94





die rechten. Oder indem Ihr auch nach links fahrt und den unteren Flipper (8) zum Umlenken benutzt. Damit könnt Ihr Euch den linken rotweißen Hebel sparen. Nachdem Sonic den linken bzw. rechten Emerald hat, landet er im entsprechenden der unteren Gänge (9). Lauft hier nach links bzw. rechts, um wieder in Area 2 bzw. 3 zu landen und nicht in Area 1.

#### *Emerald: (A)*

In Area 1 die beiden oberen Targets treffen (cork popping up; draining slime) und durch die nun offenen Röhren nach Area 2 bzw.

3. Hier laßt Ihr Sonic am besten in das Faß unterhalb der Flipper fallen und paddelt nach rechts bzw. links in die Mitte (10). Jetzt nur noch auf den Emerald springen.

#### *Emerald (B):*

Den rotweißen Hebel in Area 3 umlegen und mittels Lore nach links Richtung Emerald fahren.

#### *Emerald (C):*

Wie Emerald B, nur spiegelverkehrt.

#### **Area 5: Endgegner Scorpius.**

Dieser Abschnitt ist erst nach den drei Emeralds über die obersten Röhren in Area 2 bzw. 3 erreichbar: Zunächst solltet Ihr mit den Targets die Safety Lids verschließen! Wenn nicht, müßt Ihr Euch vielleicht noch mal von Area 1 den beschwerlichen Weg hier 'rauf erkämpfen. Von den beiden Plattformen (11) solltet Ihr mit Sonics Dash Attack unter den Schwanz des Skorpions düsen, jedoch nicht mit zuviel Schmackes (quick, jump inside). Nachdem der Schwanz weg ist (tail destroyed) mehrmals auf den Skorpionrücken springen. Mit den vier oberen Targets könnt Ihr auch Steinlawinen auslösen (rock'n'roll), die Euch helfen.

#### **Bonus Stage 1: Trapped alive**

Robotnik hat Sonics Freunde in Container gesperrt. Ihr müßt sie befreien (free them), indem Ihr die Container jeweils dreimal trefft. Habt Ihr dies erledigt, braucht Ihr nur noch an Robotniks Scooter einen Volltreffer zu landen.

## RAGUZI

HR-A 2899, Adenauerplatz 9 \* 53859 Niederkassel  
Tel. 02 28/45 37 63 \* Fax 02 28/45 40 19

### MEGA DRIVE

ANOTHER WORLD, ALIEN STORM, ART ALIVE, BONANZA BROS, CHUCK ROCK, DRAGON'S FURY, GLOBAL GLADIATORS, GOLDEN AXE II, GREENDOG, JAMES POND II, LHX ATTACK CHOPPER, MEGA GAMES I, PAPER BOY, RINGS OF POWER, SHADOW OF THE BEAST II, SIMPSONS, SONIC I, SONIC II, SPIDER-MAN, SUMMER CHALLENGE, SUNSET-RIDERS, TALES PIN, TALMIT'S ADVENTURE, TURTLES: The hyperstone heist, UNIVERSAL SOLDIER, WINTER CHALLENGE, WRESTLE WAR  
je Spiel .....65,00 DM  
bei Abnahme von 2 verschiedenen Spielen je Spiel .....60,00 DM  
bei Abnahme von 4 verschiedenen Spielen je Spiel .....50,00 DM  
MANGA-Videos erhältlich, gesonderte Preisliste anfordern.

Versandkosten (Inland) bis 100,00 DM = 5,00 DM + NN-Gebühr  
Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren AGB

# Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO  
Rainbow Bell SN dt 129,95 Eternal Champions MD dt 139,95  
Young Merlin SN dt 149,95 Equinox SN dt 139,95 F1 MD 109,95  
**SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h !**

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.  
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10<sup>00</sup> - 22<sup>00</sup>  
FON/FAX: 030 - 621 30 18  
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln  
Nähe Hermannplatz

Columns 3 e	109.-
Landstalker d	129.-
NBA Showdown d	119.-
PGA Europ. Tour d	99.-
Rise o.t. Drag. CDe	119.-
Sonic 3	129.-
Tomcat Alley CDe	129.-
Wing Comm. CDe	119.-

<b>SEGA MD</b>	
Mega Turrican e	109.-
Shadowrun e	119.-
Virtua Racing j	199.-

Action Replay 2 d	109.-
NBA Jam d	139.-
Progr. Adaptor d	59.-
Secret of Mana e	139.-
Shadowrun d	129.-
Star Trek TNG e	129.-
Wizardry 5 e	129.-
Young Merlin d	139.-

<b>SNES</b>	
Equinox d	129.-
NHLPA 94 d	109.-
Skyblazer d	129.-

# GALAXY

PLEXUS GmbH  
Plinganserstr. 26  
81369 München

CPU Bach e	119.-
Monster Manor e	129.-
The Horde e	129.-
Total Eclipse e	129.-
Twisted e	129.-
3DO Panasonic e	1199.-

<b>3DO</b>	
John Madden e	109.-
Wing Commander	109.-

Crescent Galaxy	119.-
Dino Dudes	119.-
Raiden	119.-
Joypad	59.-
Jaguar RGB e	699.-

<b>JAGUAR</b>	
Chequered Flag	129.-
Tempest 2000	119.-

<b>NEO GEO:</b>	
Art of Fighting 2	399.-
Miracle Adventure	299.-
Samurai Shodown	379.-
Wind Jammers	379.-

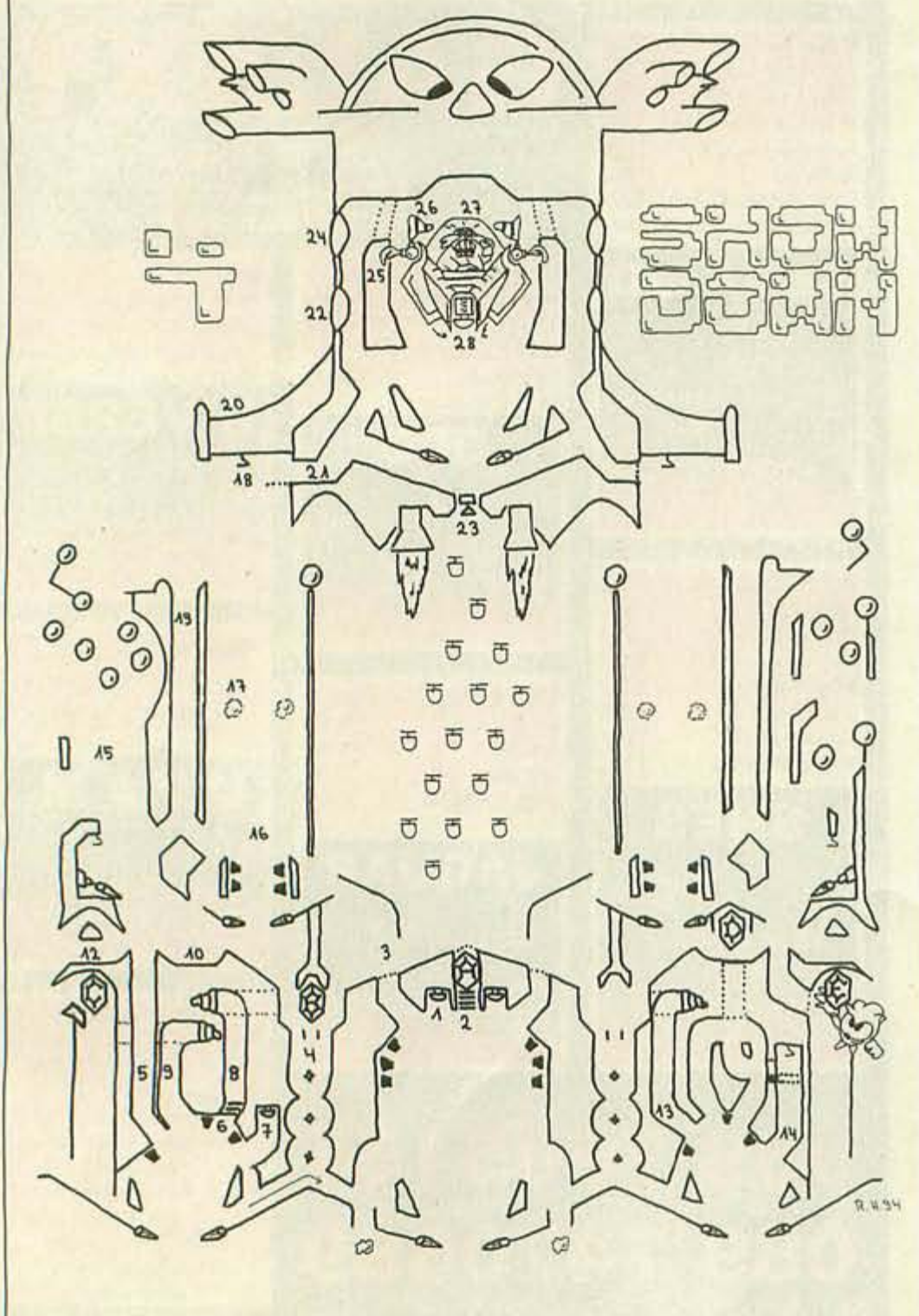
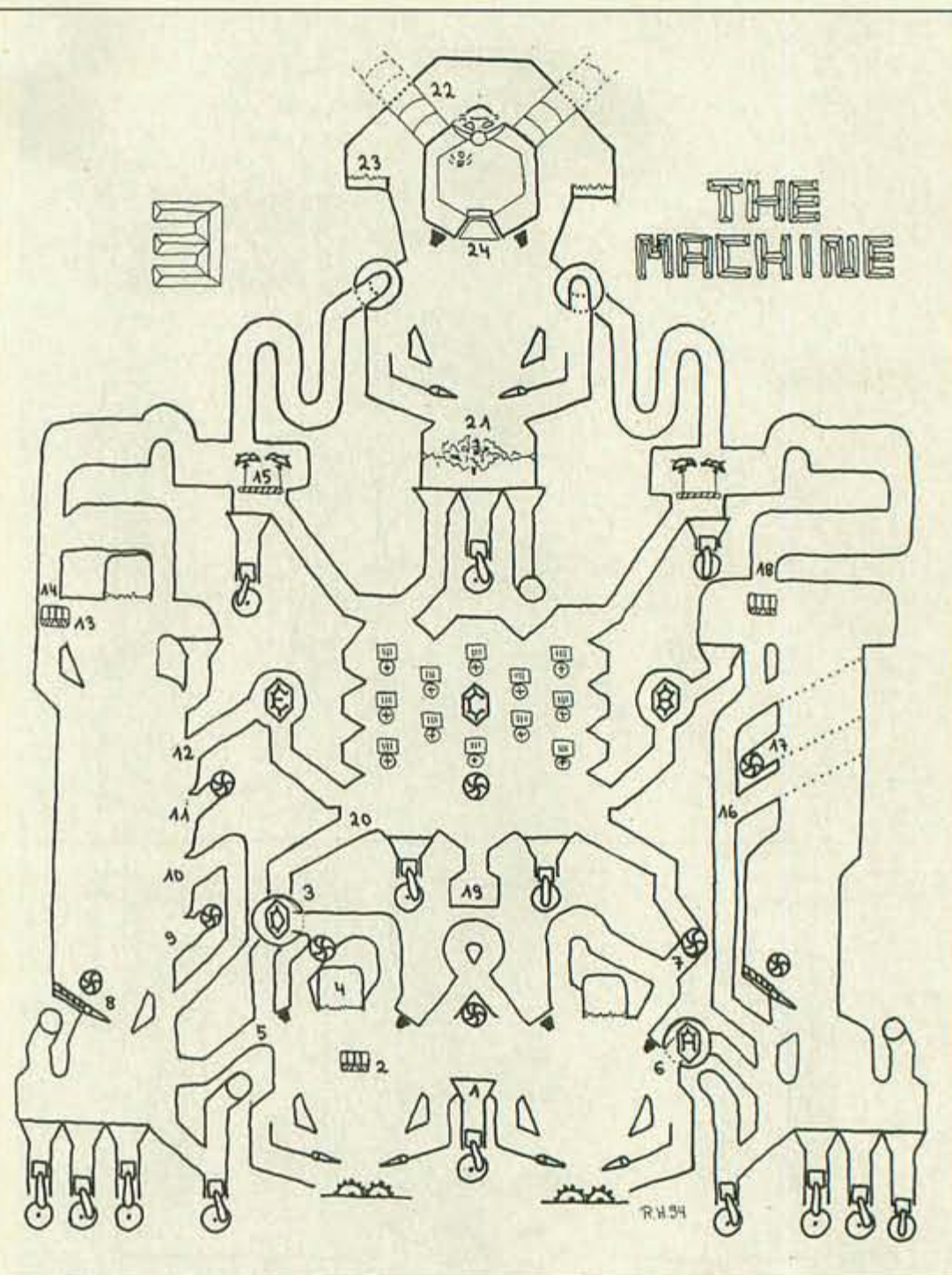
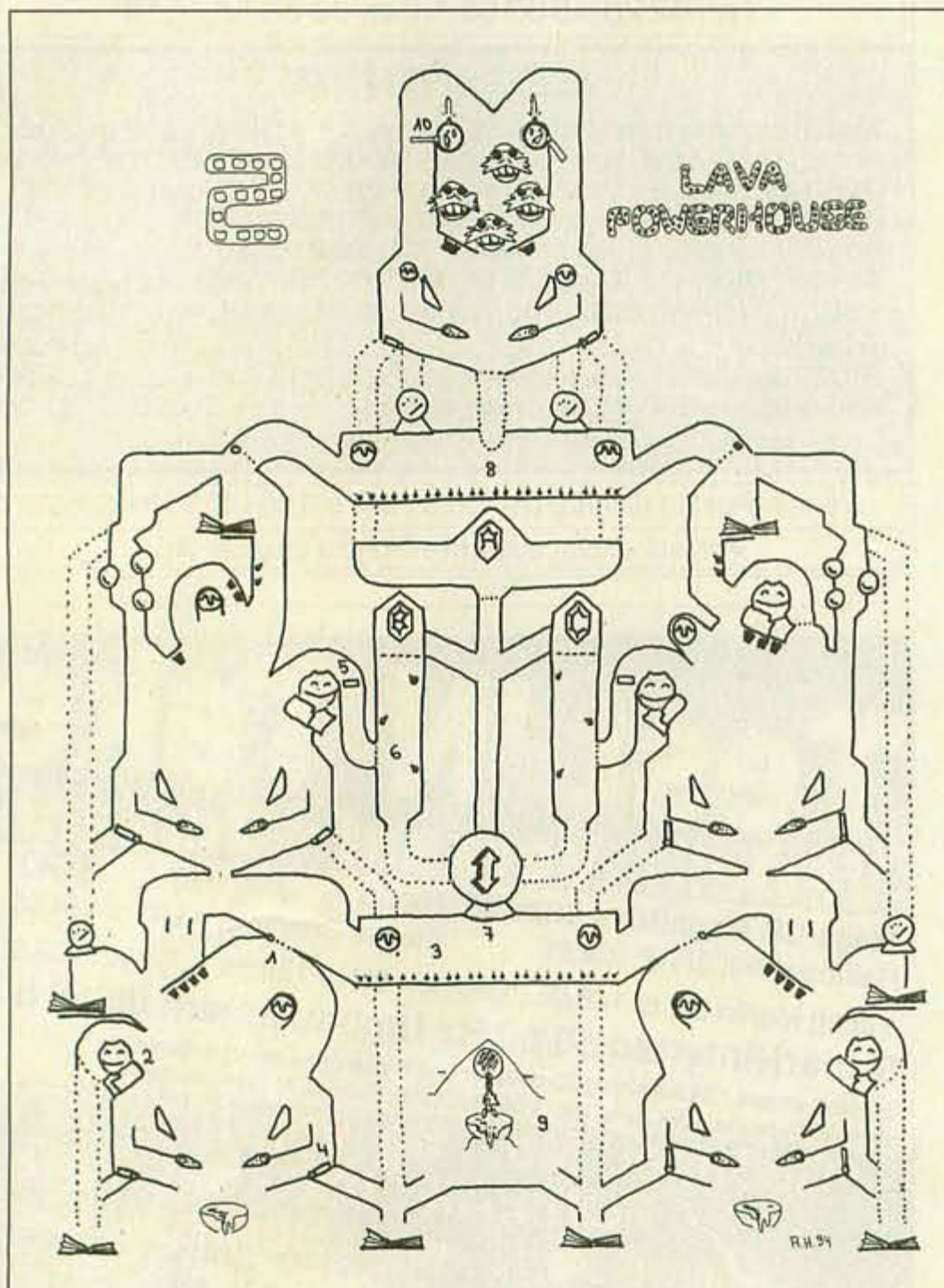
<b>DIVERSE</b>	
PC ENGINE	
ab März:	
Arcade Card	379.-
Duo Card	299.-
Fatal Fury 2	149.-

Spiele & Zubehör  
NEO GEO / LYNX  
PC ENGINE/IBM

**U.V.A.M.**  
MANGA VIDEOS  
LASERDISCS  
ZEITSCHRIFTEN

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  
U- & S-Bahn Haltestelle  
HARRAS  
FAX: 089 7698024  
Händleranfragen  
erwünscht!

**089 7605151**  
**089 7470689**



## Level 2: Lava Powerhouse

### Area 1:

Die vier Targets sind für die Drain Plugs. Um diese Area zu verlassen, müßt Ihr zunächst die Tür rechts oben (1) dreimal treffen (busting door). Danach ist sie offen. Ihr trefft sie entweder direkt oder durch die Kanone links (2). Nun erst kann Sonic mit dem Blasebalg über der Kanone nach Area 3 gelangen. Oder aber durch die Tür oder den Teleporter in die untere Steam Arena (3). Unserer Meinung nach geht es über den rechten Drain Plug Ausgang (4) einfacher (erst die Targets treffen!), da die Tür nicht getroffen werden muß. Dazu schießt Ihr mit dem rechten Flipper und lenkt nach rechts unten.

### Area 2:

Spiegelverkehrt zu Area 1.

### Area 3:

Die Drain Plugs könnt Ihr, wie immer, mit den Targets verschließen. Falls Sonic zwischen den Flippern durchfallen sollte, unbedingt nach rechts halten, ansonsten landet Ihr wieder in Area 1.

Von Area 3 aus kann Sonic den linken Emerald erreichen. Hierfür müßt Ihr dreimal auf den Korken (5) (yeah, hit it again). Am einfachsten geht dies mit dem linken Flipper ohne Sonic zu lenken. Ihr landet im linken Emerald Shaft (6).

### Area 4:

Entspricht – natürlich gespiegelt – Area 3, bis auf die zweite Kanone in der Mitte.

### Area 5:

Die untere Steam Arena (3) verlaßt Ihr durch den Sonicsauger (7). Pustet Sonic auf die Glucken (cluck alarm), so daß er auf ihnen landet, wenn diese hochfliegen. In der Röhre nach links oder rechts halten, damit Sonic sich an der Kante oben festhält. Mittels Dash Attack gelangt Ihr in die obere Steam Arena (8). Mit der Glucken-Taktik könnt Ihr hier nach Area 6 gelangen, aber erst nachdem alle Emeralds eingesackt wurden.

### Emerald (A):

Von der unteren Steam Arena aus via Sonicsauger gen Emerald düsen.

Ja!

## Emerald (B):

Wenn Ihr in Area 3 den Korken zerstört habt, schnellstens anfangen zu pusten (6), um im linken Emerald Shaft nach oben zu steigen.

## Emerald (C):

Genau wie Emerald B, nur von Area 4 aus.

## Area 6: Endgegner Roboiler.

Wie immer als erstes die Targets für die Drain Plugs treffen. Fallt Ihr pechigerdings durch die Mitte, das Pad nicht in die Ecke werfen. Unten an der Kette (9) angekommen (chain unstable), solltet Ihr durch abwechselndes links- und rechts-drücken die Kette mit Sonic in Schwingung versetzen (quick, get off; countdown) und bei großem Ausschlag der Kette abspringen (whoa, that was close, dude). Also nicht runterfallen! Der Roboiler geht kaputt, wenn Ihr die vier Robotnik-Köpfe zerstört. Dazu außen über die Plattformen (10) in den Boiler 'rein (jump inside the roboiler). Am besten erst

die drei oberen Köpfe zerspringen (let's boogie; robohead down), da der untere den Abfluß verstopft.

## Bonus Stage 2: Robo Smile

Hier spielt Sonic Zahnarzt und befreit Robtnik von seinen strahlend-weißen Zähnen (bust teeth). Ihr müßt jeden Zahn dreimal treffen. Um Punkte zu scheffeln öfters in die Zahnlücken kugeln und die drei Targets abschieben.

## Level 3: The Machine

### Area 1:

Wenn Ihr den Level neu beginnt oder noch einmal neu anfangen müßt, haltet im Kolben (1) das Pad nach unten. Nach dreimal das Pad nach unten-links halten und Sonic landet auf der Plattform (2). Die beiden Targets verschließen nur den linken Drain Plug. Damit sich das linke Wheel (3) nicht mehr dreht, müßt Ihr dreimal in die Power Chamber (4) treffen. Die Area verläßt Ihr entweder über das Wheel, wenn dieses steht, oder von der Plattform aus über den linken Ausgang (5) – Ihr landet im

linken Lift Shaft. Wie Ihr Area 2 erreicht ist hoffentlich klar.

### Area 2:

Die beiden Targets und die Power Chamber haben dieselbe Funktion wie in Area 1. In das rechte Wheel (6) zu treffen ist äußerst schwierig; Geduld und Ruhe sind hier wichtig, da unten die zeretzenden Zahnräder warten. Am besten geht es mit dem linken Flipper, wobei Ihr ziemlich spät schlagen und nach rechts drücken müßt. Der Teleporter (7) beamt Euch nur dann nach Area 4, wenn Ihr den Emerald A habt – dies könnt Ihr später ausnutzen, falls Ihr wieder hier landen solltet.

### Area 3:

Linker Lift Shaft. Der Flipper (8) liftet Euch nach oben, wenn Ihr Sonic damit auffangt. Am einfachsten geht es über den linken Kolben. Die Ausgänge rechts erreicht Sonic über den Flipper-Lift, wobei dieser weiter unten stehenbleiben sollte, als Ihr gefühlsmäßig erwartet – nämlich so, daß alle vier

Lämpchen gerade (!) zu sehen sind. Der Teleporter im zweiten Ausgang (9) bringt Euch immer nach Area 1 und der im vierten (11) nach Area 5, falls Ihr den Emerald E habt. Der dritte Ausgang (10) ist eine Täuschung (loop of deception). Im fünften Ausgang (12) liegt der Emerald. Die Plattform ganz oben (13) bleibt stehen, wenn



# TAUSCH ZENTRALE

TAUSCH \* ANKAUF \* VERKAUF \* NEUHEITEN \* SONDERANGEBOTE

UNSERE ALTERNATIVE: GEBRAUCHTE SPIELE!

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Ankauf Verkauf

Grundgerät PAL	70 DM	130 DM
Streetfighter Turbo	60 DM	89 DM
Secret of Mana	70 DM	99 DM
E.V.O.	60 DM	89 DM
Goof Troop	60 DM	89 DM
Skyblazer	70 DM	99 DM
Empire Strikes Back	70 DM	99 DM
Starwing	40 DM	69 DM

**SEGA**  
MEGA DRIVE

Ankauf Verkauf

Grundgerät PAL	70 DM	130 DM
Streetfighter Ch.	60 DM	89 DM
Landstalker	70 DM	99 DM
Sonic III	60 DM	99 DM
Pirates Gold	65 DM	99 DM
FIFA Soccer	60 DM	89 DM
Ottifanten	60 DM	89 DM
Spinball	40 DM	69 DM

Auch alle anderen Titel im Programm.  
Ankauf bzw. Tausch von ganzen Systemen oder Sammlungen/Beständen.  
Auch defekte Geräte gesucht.  
MOST WANTED: ARCAR DE PLATINEN!!!

**SEGA CD**

**NEO GEO**

**PC ENGINE**

**JAGUAR**

VERSAND  
und LADEN

TAUSCH ZENTRALE

MO-FR 11-19 UHR, SA 10-15 UHR

**TELEFON 0 23 81/16 32 86**

Es gelten unsere allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen. Der Tausch, Ankauf, Verkauf erfolgt nur über tel. Absprache. Wir übernehmen keinerlei Porto- und Verpackungskosten. **Händleranfragen erwünscht!**

POSTFACH 27 86  
WERLER STR. 34  
59065 HAMM

Ihr einmal in die darüberliegende Power Chamber trifft. Es ist aber einfacher auf sie zu kommen, während sie sich bewegt. Noch höher kommt Sonic durch den linken Beschleuniger (14) – von der Plattform aus. Wollt Ihr nach Area 5, müßt Ihr den rechten Vogel (15) zerspringen. Der linke öffnet den Zugang zu Area 6, falls Ihr alle Emeralds habt.

#### Area 4:

Rechter Lift Shaft. Den Flipper-Lift hier zu erreichen, ist kein Problem. Fahrt bis ganz hoch und schießt Sonic am rechten Rand an den Vögeln vorbei nach oben. Fallt Ihr durch die Röhre (16) 'runter (going down), müßt Ihr nach rechts halten, um nicht wieder in Area 2 zu landen. Der Teleporter (17) führt zu Area 2. Von der fahrenden Plattform aus erreicht Ihr den Emerald und den Weg (18) zu Area 6 – wie in Area 3 beschrieben.

#### Area 5: Animal Prison.

Hier befindet sich neben Käfigen der dritte Emerald (find hidden emerald). In dieser Area könnt Ihr Euch austoben, ohne direkt ein Leben zu verlieren – die Käfige öffnen sich nach je drei Treffern.

#### Emerald (A):

Dieser Emerald kostete schon vielen Igeln eines ihrer Leben. Hier hilft, wie bei Area 2 bereits erwähnt, nur absolute Coolness.

#### Emerald (B):

Von der fahrenden Plattform in Area 4 aus, müßt Ihr in den dunklen Trichter ganz links fallen.

#### Emerald (C):

Dieser Emerald befindet sich im mittleren Käfig. Öffnet diesen durch dreimaliges Berühren (emerald released) und holt ihn Euch in der Pausenhalle (19).

#### Emerald (D):

Am einfachsten erreicht ihn Sonic von Area 5 aus (Ausgang links unten (20), da das Wheel hierbei nicht stehen muß).

#### Emerald (E):

Schießt in Area 3 zunächst die Wächter-Ente vor dem fünften Ausgang (12) ab; solange Ihr den Lift Shaft nicht verläßt, macht das

Quietsche-Entchen eine Pause. Anschließend nur den nun freien Ausgang benutzen.

#### Area 6:

Endgegner Veg\_0 Maschine. Zunächst solltet Ihr die Surge (21) aktivieren (surge activated), was recht einfach ist. Die Influx Tubes (22), durch die die armen Tiere in die Maschine geschleust werden, zerstört Ihr, indem Ihr von den Elektro-Schleudern (23) entlang der Decke gegen die Röhren rollt (smashing). Dies geht auch von nur einem Elektro-Feld aus (both tubes busted; all animals free). Jetzt erst könnt Ihr durch die untere Öffnung (24) in die Maschine 'rein (now shoot inside). Wenn Ihr in der Maschine seid, haltet das Pad in eine Richtung gedrückt. Eventuell müßt Ihr öfters hinein, bis die Maschine überhitzt (overheating).

#### Bonus Stage 3: The March.

Schießt die Hühner kaltblütig ab. Währenddessen trifft Ihr auch den Eierkocher (?!), der von seiner Schale befreit werden muß. Wenn Ihr fertig seid, habt Ihr alle Tiere hoffentlich ungekocht erlöst (freedom).

#### Level 4: Showdown

Trotz der Warnung am Anfang (robotnik is getting away; go get him), habt Ihr auch in diesem Level soviel Zeit wie Ihr wollt.

#### Area 1:

Die drei linken Targets aktivieren den linken Felsen, die rechten den rechten. Mit den beiden Triggern (1) könnt Ihr die Blöcke (2) unter dem Emerald entfernen. Wenn Sonic von oben runterfällt, haltet Ihr am besten nach links oder rechts und den jeweiligen Flipper offen. Die Area verläßt Ihr über die Chimney Ramps (3), dazu gehört auch der Weg beim Emerald. Fallt Ihr beim Slalom-Kurs (4) rechtsoben 'rein kommt Ihr unten links wieder 'raus und umgekehrt. Manchmal hilft auch Gegenlenken, falls Sonic den falschen Weg einschlägt.

#### Area 2:

Die Targets dienen hier keinen Sicherheitsvorkehrungen, sondern bringen nur einen Bonus (eruption

bonus). Wollt Ihr diesen Bonus haben, müßt Ihr Euch beeilen, da die Targets nach zehn Sekunden zurückgesetzt werden. Durch die linke Rampe (5) könnt Ihr erst, wenn Ihr die drei Blöcke (6) mit dem Trigger zerstört habt. Den Trigger (7) trifft Sonic, indem Ihr ihn erst sehr spät mit dem linken Flipper schlägt und nach rechts lenkt. Durch die nun offene rechte Rampe (8) erreicht Ihr den Emerald B oberhalb des Slalomkurses. Die mittlere Rampe (9) bringt Euch nur Bonuspunkte (robotnik bonus; rock'n'roll; party time). Die Dinger an den Enden der Rampen sind übrigens Robotnik's Socken. Die Area verläßt Ihr über die linke Rampe. Mit dem rechten Flipper könnt Ihr auch nach Area 1 gelangen, wenn Ihr am Drehpunkt des Flippers schlägt und nach rechts unten haltet. Um von der rechten Plattform (10) nach Area 4 zu kommen, wendet Ihr Sonic's Dash Attack nach rechts an und haltet den linken Flipper offen. Mit dem kleinen Haken (11) erscheint ein weiterer Flipper, womit Ihr den oberen Emerald C erreicht oder auf die linke Plattform (12) kommt.

#### Area 3:

Hier erwähnen wir nur die Unterschiede zu Area 2! Die linke Rampe (13) bringt Euch in den Slalom-Schacht. Die beiden mittleren Rampen beschreiben nur einen Rundkurs. In die rechte Rampe (14) kommt Ihr genauso wie an den Trigger in Area 2. Zuerst schießt Ihr den Wächter ab, um beim nächsten Mal an den Haken zu kommen. Auf die nun erscheinende Plattform laßt Ihr Euch fallen. Ein Dash Attack bringt Euch zum oberen Emerald D.

#### Area 4:

Der linke Bereich (15) mit den Ballons und dem versteckten Flipper ist nur Spielerei in einem sonst cola-ernsten Anwendungsprogramm. Der wichtigste Teil dieser Area ist der Schacht (16) über den beiden Flippern. Die linken Targets aktivieren einen versteckten Felsen

links (17); die rechten entsprechend. Um Robotnik's Raumschiff zu erreichen, könnt Ihr nun die Felsen benutzen, welche Euch an den fahrenden Haken (18) bringen (Übung macht den Meister). Oder den mittleren Beschleunigungsschacht (19), der Sonic auf die Tragfläche (20) befördert.

#### Area 5:

Wie Area 4.

#### Emerald (A):

Dieser Emerald wird Euch am meisten Nerven kosten. Ihr solltet wie in Area 1 beschrieben vorgehen.



#### Emerald (B):

Dieser ist nur (!) über die obere Socke in Area 2 zu erreichen. Auch hier versperren Euch die Blöcke (6) den Weg.

#### Emerald (C):

Die Pfeile oberhalb des versteckten Flippers (11) zeigen hier nur die ungefähre Richtung an. Schlägt Sonic einfach ohne zu lenken.

Wir berechnen für Porto und Versandkosten folgende Pauschalen: Bei Lieferwert bis 99,- : 13,90, bei Lieferwert bis 299,- : 9,90, bei Lieferwert über 300,- frei.  
Vorbestellungen möglich. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse und 19,- Versandkosten.  
Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, danach Anrufbeantworter

# VISION

## SUPER GÜNSTIG – SUPER SCHNELL ALLE NEUHEITEN AUF LAGER

ELECTRONIC ENTERTAINMENT  
SOFTWARE VERSAND GMBH

**telefon Versand**  
**0841-32386      0841-32388      fax 0841-17580**

### SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Addams Family 2 dt.	99.90	Cybernator dt.	99.90	Mortal Combat dt.	99.90	Street Fighter 2 dt.	59.90
Aladin dt.	99.90	Dead Dance jp.	49.90	Mr. Nutz dt.	119.90	Street Fighter 2 turbo us	79.90
Alien us	89.90	Dinocity dt.	79.90	NBA Allstar Challenge dt.	99.90	Super High Impact us	49.90
Alien vs. Predator dt.	99.90	Dracula dt.	99.90	NBA Jam dt.	129.90	Super James Pond dt.	79.90
Amazing Tennis dt.	79.90	Dr. Franken dt.	79.90	Nigel Mansell dt.	119.90	Super James Pond us	79.90
Another World dt.	89.90	Equinox dt.	129.90	Parodius dt.	89.90	Super Ninja Boy us	79.90
Art of Fighting dt.	119.90	Exhaust Heat dt.	69.90	Phalanx dt.	59.90	Super Off Road Baja us	99.90
Asterix dt.	89.90	Flashback dt.	89.90	Plok dt.	89.90	Super Widget us	49.90
Axelay dt.	89.90	Genghis Khan 2 us	139.90	Pocky & Rocky dt.	89.90	Thomas Tank Engine us	49.90
Batman Returns dt.	99.90	Gooftroop dt.	99.90	Popp'n Twin Bee dt.	99.90	Top Gear 2 dt.	109.90
Blues Brothers dt.	99.90	Hunt for Red October dt	69.90	Popp'n Twin Bee jp.	49.90	Troddlers us	99.90
Bob dt.	89.90	(scope)		Prince of Persia dt.	79.90	Tuff eNuff us	69.90
Bob us	59.90	Jimmy Connors dt.	89.90	Rock`n Roll Racing dt.	129.90	Wing Commander dt.	69.90
Bombberman jp.	59.90	Joe & Mac us	59.90	Rushing Beat jp.	49.90	Wolfchild us	69.90
Bombberman dt.	79.90	Joe & Mac dt.	89.90	Shadow Run dt.	139.90	Wolfenstein 3D dt.	139.90
Bubsy dt.	99.90	John Madden '93 dt.	99.90	Shanghai 2 dt.	99.90	World Heroes jp.	79.90
Captain America us	49.90	Jurassic Park dt.	99.90	Sim City dt.	79.90	World League Basketb.dt	89.90
Chess Master dt.	69.90	Lagoon us	79.90	Skyblazer dt.	129.90	World Soccer '94 us	99.90
Choplifter us	129.90	Lost Vikings dt.	99.90	Star Wars 1 dt.	129.90	Yoshies Cookie us	59.90
Combatribes us	49.90	Mario Allstars dt.	79.90	Star Wars 2 dt.	129.90	Yoshies Safari us (scope)	59.90
Cool Spot us	99.90	Mario World dt.	69.90	Star Wing dt.	69.90	Young Merlin dt.	139.90

**Action Replay 2**  
DM 89.90

**Infrarot Pad**  
DM 99.90

**US NTSC  
Konverter**  
DM 39.90

**Joypad  
Dauerfeuer**  
DM 39.90

**Super Scope US  
ohne Spiel**  
DM 49.90

**Super Scope dt  
Mit 6 Spielen**  
DM 89.90

## SEGA MEGA DRIVE

Abraham's Battle Tank	69.90	Double Dragon 3	79.90	Lotus 2	69.90	Spiderman X-Man	59.90
Another World	59.90	Dracula	99.90	Marble Madness	49.90	Sonic Spinball	99.90
Arielle	79.90	Dragons Fury	79.90	Mickey & Donald	79.90	T2 Judgement Day	79.90
Awesome Possum	99.90	Dungeons & Dragons	59.90	Micro Machines	89.90	Telesoccer	89.90
Bart's Nightmare	69.90	Fantasy Zone	59.90	Moonwalker	49.90	Thunderforce 2	49.90
Batman Returns	69.90	Flintstones	69.90	Mortal Kombat	99.90	Turican	49.90
Bill Walsh Football	89.90	General Chaos	99.90	NBA Allstar Challenge	89.90	Turtles Tournament	119.90
Bob	69.90	Global Gladiators	59.90	NHLPA Hockey '93	59.90	Ultimate Soccer	89.90
California Games	39.90	Gynoug	49.90	Pirates Gold	109.90	Wimbledon Tennis	89.90
Castlevania NG	99.90	Hard Driving	59.90	Power Monger	49.90	Wonderboy 5	69.90
Captain Planet	69.90	Indiana Jones 3	49.90	Rolling Thunder 3	89.90	World Class Golf	69.90
Chakan	59.90	James Bond 007	99.90	Rolo to the Rescue	69.90	WWF Royal Rumble	99.90
Crueball	49.90	Lemmings	69.90	Streets of Rage 2	79.90	X-Man	69.90
Cyborg Justice	79.90	LHX Attack Chopper	59.90	Spiderman	39.90	Xenon 2	49.90

**Action Replay 2**  
DM 89.90

**6 Button Pad**  
DM 39.90

**NEO GEO** **Gebraucht**  
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM  
**An- und Verkauf**

Alle Preise verstehen sich incl. MwSt.  
Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten.  
Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.  
Geschäftsführer:  
Uwe Raeder, Thomas Volkmer

Ladengeschäfte:  
FOXY GAMES WÖHRDSTR. 7 93059 REGENSBURG  
FOXY GAMES KARL-BÖHM STR. 85598 BALDHAM b. MÜNCHEN  
ÖSTERREICH:  
PETER'S COMPUTER OASE EFERDINGER STR. 38 A-4600 WELS



Schriftliche Bestellungen bitte ans Postfach!  
**VISION GMBH**  
**POSTFACH 210 151**  
**85016 INGOLSTADT**

## Emerald (D):

Der Dash Attack auf der erscheinenden Plattform in Feld 3 sollte mit viel Drall ausgeführt werden.

## Emerald (E):

Diesen Emerald bekommt Ihr wie Emerald C.

## Area 6: Endgegner Robotnik's Ship.

In das Raumschiff kommt Ihr über die Haken (18) an den Tragflächen (im Inneren (21) des Raumschiffs einen Dash Attack ausführen), durch die unteren Scheiben (22) (dreimal Dash Attack von den Tragflächen aus, wobei Ihr nach einem Treffer 'runter halten solltet) oder – seltener – durch die untere Luke (23). Falls Ihr während des Spiels durch diese runterfallen solltet, haltet am besten zunächst in eine Richtung, bis Ihr auf einer Bombe landet. Jetzt solltet Ihr sofort nach dem Absprung (automatisch) auf die nächst höhere, usw. Werdet Ihr durch das linke obere Fenster (24) rausgeworfen, lenkt Sonic ganz

nach links an den Rand, um sicher zu landen. Rechts genauso. Robotnik's Klauen (25) lassen Euch fallen und seine Socken (26) schleudern Euch an die Scheiben. Ihr müßt das Cockpit zehn Mal von oben treffen (27), dazu müssen Klauen und Socken weg sein. Dafür ist der Trigger (28) da:

1. Treffer: Linke Klaue verschwindet,
2. Treffer: Rechte Klaue verschwindet,
3. Treffer: beide Socken sind in der Reinigung,
4. Treffer: beide Socken zum Trocknen aufgehängt (geschieht nach einiger Zeit auch automatisch),
5. Treffer: Linke Klaue wieder da,
6. Treffer: Rechte Klaue wieder da.

Nach dem sechsten Treffer wiederholt sich alles. Die Kommentare, die Robotnik abgibt, solltet Ihr nicht beachten, da sie Euch nur verwirren sollen. Die Hintergrundmusik kann bei diesem Endgegner äußerst nervig sein, also schaltet sie spätestens hier (am Monitor) ab.



## Jungle Book (Master System)

Florian Eller aus Friedrichsruhe durchstreifte Disneys populäres Dschungelbuch-Abenteuer für Euch und präsentiert Euch stolz die Levelwahl:

Wenn das Walt-Disney-Logo erscheint, müßt Ihr das Steuerkreuz ca. 10mal gegen den Uhrzeigersinn drehen. Es ertönt ein Klingelzeichen. Wenn nun der Titelbildschirm erscheint, wählt Ihr Start. Jetzt seht Ihr ein Menü, in dem Ihr mit den Rechts- und Links-Tasten die Level einzeln anwählen könnt.

## Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

## Zelda – Links Awakening (Game Boy)

Bora Üstünel aus Salzgitter weiß, wie Ihr den letzten Endgegner im Windfischei mühelos besiegen könnt:

## INSERENTENVERZEICHNIS

A 3 GmbH	41	Gnadenlos	93	rat's	93
aRJay	47	Jölllenbeck	17	Tausch Zentrale	67
Brain Tecologies	55	Jump 'n' Run	82	Test 'N' Take	65
Chrono Versand Service	55	Konami	15, 4. US	Tradelink	113
Commodore	3. US	Markt & Technik		Traumfabrik	49
CPS Heidak	6/7	Buchverlag	116/117	Trendline	59
Cybersoft	45	Maro	59	TV Games	45
Dataflash	96/97	Mega Star	113	Videospiele Paradies	71
Dreamscape	63	Nintendo	9	Virgin	2. US
Dynatex	48	Peuker	57	Vision	69
Galaxy Software	65	Philips	19	Wave Games	71
Game Express	84	Pleasure Games	113	Wolfsoft	55
Gamecourier Versand	48	Raguzi	65	Zapp Games	93
Gamestore	55				

Der Schweiz- und Österreich-Auflage liegt ein Prospekt der Fa. ABC Import/Export AG, CH-9475 Sevelen, bei.

Geht ganz weit nach Süden an den Strand. Dort müßt Ihr eine poröse Mauer finden, welche Ihr mit einer Bombe aufsprengt. Drinnen ist ein Typ, der Euch ein Angebot machen wird. Er wird Euch einen Bumerang gegen etwas auf Eurem B-Knopf anbieten. Gebt ihm in diesem Falle die Schaufel. Nun könnt Ihr den Endgegner ohne Probleme fertig machen. Geht anschließend zu Geierwally. Gegen eine bestimmte Summe kriegt Ihr einen Zaubertrunk, der nach dem Ableben Eurer ganzen Herzen den Herzvorrat automatisch wieder auffüllt.

## Royal Rumble (Super Nintendo)

Thomas Weber aus Osthofen catcht und wrestlet sich mit knackigen Tricks durchs Leben:

Wählt im Auswahlbildschirm das "one on one" an. Danach geht Ihr mit X wieder raus. Nun wählt TAG TEAM und gebt "Two Players" ein. Wie zuvor geht Ihr hier auch wieder mit X heraus, und wählt dann "One Player" an. Ihr nehmt als erstes den MACHO MAN und danach TATANKA. Nun drückt Reset. Wenn am Anfang die Schrift erscheint, drückt Y,X,B und A gleichzeitig und danach die L und R Taste (auch gleichzeitig). Falls dies nicht funktionieren sollte, müßt Ihr einfach mal wie verrückt drauf rumfuchteln. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, müßte jetzt ein Schrei ertönen. Wenn Ihr jetzt ins TAG TEAM geht und "One Player" eingibt, ist der Gegner nach ca. 5 Schlägen k.o. (es müssen Schläge oder Tritte sein).

## Rock'n'Roll- Racing (Super Nintendo)

David Lunkenheimer hält das Lenkrad fest umklammert. Seine Tips, um auf Inferno Rennen fahren zu können, lest Ihr hier:

Um beim VS MODE in der Planefenanwahl INFERNO wählen zu können, müßt Ihr im Wahlscreen für Planeten L, R, und SELECT gleichzeitig gedrückt halten, während Ihr mit dem Steuerkreuz die

Planeten durchgeht, bis INFERNO erscheint!

Wenn Ihr einen Fahrer haben wollt, der TOP ACCELERATING, TOP CORNERING, und TOP SPEED besitzt, müßt Ihr auf den Wahlscreen für Fahrer gehen, wieder L, R und SELECT gleichzeitig gedrückt halten und auf dem Steuerkreuz nach rechts die Fahrer durchlaufen lassen, bis Lost Viking OLAF erscheint!

Um im Optionscreen Kommentator Larry Huffman sprechen zu hören, müßt Ihr, wenn Ihr mit dem Pfeil auf Larry seid und er angeschaltet ist, L und R zusammen drücken.

INFERNO PASSWÖRTER:

XVVR RZ54 5SRM (Div.B)

WC3R R354 5SFT (Div.B)

VXXR QR34 5THT (Div.A)

(Paßwörter mit Kat. Lyons und Havac!

## Code geknack!

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

## Best of the Best (Game Boy)

Simon Ramstetter aus Pöcking ist ein Kämpferas der ersten Stunde:

Gebt das Paßwort WSJEBQBXD ein und Ihr seid die NR.1 der Welt-rangliste und für "KUMATE" qualifiziert.

## Burai Fighter (Game Boy)

Noch mal Simon Ramstetter mit Fighter-Paßwörtern:

ULTIMA

GDCP,LMCJ,CCHL,HFKP

EAGLE

HGKM,CPFG,JJCM,DKLF

ALBATROSS

HGNC,BMHB,DGBF,JGJH

ACE

GBHL,MHCB,DFDK,DCMG

## WAVE-GAMES

Hamburg, Tel. 0 40/25 60 52

### 3 DO KONSOLE 1399,-

#### 3 DO GAMES

FATTY BEAR	99,-
PUT PUT FUN PACK	99,-
DRAGONS LAIR	119,-
NIGHT TRAP	119,-
TOTAL ECLIPSE	119,-
DRAXONS REVENGE	119,-
MAD DOC MCCREE	119,-
OUT OF THIS WORLD	119,-
JOHN MADDEN FOOTBALL	119,-
CPU BACH	119,-

STAR TREK	129,-
SPACE SHUTTLE	119,-
WHO SHOT JOHNY ROCK	119,-
WEITERE TITEL AUF ANFRAGE!!!	

#### ATARI JAGUAR a.A.

RAIDEN	119,-
DINO DUDES	119,-
CRESCENT GALAXY	119,-
WEITERE TITEL AUF ANFRAGE!!!	

3 DO ++ JAGUAR ++ SNES ++ SEGA ++ NEO GEO  
AN- + VERKAUF



## VIDEOSPIEL



## TAUSCHBÖRSE

(privater Tauschmarkt)

WO ? Plaza Hotel Hamburg  
(am S-Bahnhof Dammtor)

WANN ? 15.05.1994, Sonntag, 12-18 Uhr  
19.06.1994, Sonntag, 12-18 Uhr

EINTRITT ? 5.- DM

Info & Standvermietung über WAVE GAMES  
Tel.: 0 40/25 60 52 Fax: 0 40/2 51 33 36

## AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

Anruf genügt ( von 9.00 bis 18.00 Uhr )

**VIDEOSPIELE - PARADIES**  
**MOERSER STR. 61**  
**47198 DUISBURG**  
**0 20 66 / 5 41 64**

Geschäftsläden: — Steinbrinkstr. 255  
(Verleih+Verkauf) Oberhausen-Sterkrade

— Moerser Str. 61  
Duisburg-Homberg

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr  
Sa. 10.00-16.00 Uhr













**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

# Demnächst für Eure Konsolen

## Super Nintendo

<b>Mai</b>	
World Cup Striker	Elite
Champions Soccer	Acclaim
Bugs Bunny	Sunsoft
Pirates of the Dark Water	Sunsoft
Art of Fighting	Takara
Clayfighter	Interplay
Claymates	Interplay
Robocop vs. Terminator	Interplay
<b>Juni</b>	
World Cup USA 94	US Gold
Stunt Race FX	Nintendo
American Tail	Hudson Soft
FIFA Soccer	Electronic Arts
Jammit	Virgin
Barkley	Accolade
<b>Juli</b>	
Adventure Island 2	Hudson Soft

## Mega Drive Japan

<b>Mai</b>	
Out Runners	Sega
Mask Rider ZO	Toei
Rebel Assault	Victor Ent.
Pop'n Land	Short Wave
After Armageddon	Sega
<b>Juni</b>	
Fatal Fury 2	Takara
Spark	Sega
Laguna Centi	Sega
Panorama Cotton	Sunsoft

## Mega CD

<b>Mai</b>	
Dragon's Lair	Readysoft
Dune-Der Wüstenplanet	Virgin
Heart of the Alien	
Jurassic Park	Sega
Links	Virgin
Soulstar	Core Design
Mortal Kombat	Acclaim
<b>Juni</b>	
Battlecorps	Core Design
Tomcat Alley	Sega
World Cup USA 94	US Gold
Powermonger	Electronic Arts
<b>August</b>	
FIFA Soccer!!!	Electronic Arts

## Mastersystem

<b>Juni</b>	
World Cup USA 94	US Gold

## Game Boy

<b>Mai</b>	
World Cup Striker	Elite
Dafty Duck	Sunsoft
Taz-Manian Devil	Sunsoft
Robocop vs. Terminator	Interplay

## Atari Jaguar

<b>Mai</b>	
Club Drive	Atari
Alien vs. Predator	Atari
Checkered Flag II	Atari
<b>Juni</b>	
Kasumi Ninja	Atari
Star Raiders 2000	Atari
Tiny Toon Adventures	Atari

### Angekündigt

Aero the Acrobat	Sunsoft
Alone in the Dark	Infogrames
American Football	Park Place
Another World	Interplay
Arena Football	V-Real Prod.
Batman: Anim. Series	Atari
Cybermorph 2	Atari
Battlewheels	Beyond Games
Battlezone 2000	Atari
Blue Lightning	Atari
Brett Hull Hockey	Atari
Brutal Sports Football	Telegames
Bubsy	Atari
Car Wars	Midnite Sw.
Casino Royale	Telegames
Charles Barkley Basketball	Atari
Cisco Heat	Atari
Commando	Microids
Cyberpunk City	Atari
Double Dragon 4	Telegames
Doom	ID Software
Dungeon	Atari
Dungeon Depths	Midnite Sw.
European Soccer Challenge	Telegames
Falcon	Spectrum Holobyte
Flashback	US Gold
Grand Prix	Microprose
Gunship 2000	Microprose
Indiana Jags	Virtual Exp.
Jack Nicklaus Golf	Atari
James Pond 3	Millenium
Jimmy Connors	Atari
Kick Off 2	Anco
Mortal Kombat	Atari
Pinball Fantasies	21st Century
Phong 2000	Phalanx
Powerslide	Elite
Robinson's Requiem	Silmarils
Soccer Kid	Krisalis
Steel Talons	Atari
Ultimate Brain Games	Telegames
Ultra Vortex	Beyond Games
World Cup	Anco
Zool 2	Gremlin

## Game Gear

<b>Juni</b>	
Sonic Spinball	Sega
World Cup USA 94	US Gold

## Mega Drive

<b>Mai</b>	
Art of Fighting	Sega
Bubba'n'Stix	Core Design
Dune II	Virgin
Virtua Racing	Sega
Pete Sampras Tennis	Codemasters
Champions Soccer	Acclaim
Joe & Mac	Codemasters
Hyperdunk	Konami

<b>Juni</b>	
Andretti Racing	Electronic Arts
MLBPA Baseball 94	Electronic Arts
Jimmy White Snooker	
Streets of Rage III	Sega
World Cup USA 94	US Gold
Marko's Magic Football	Domark
Jammit	Virgin

<b>Juli</b>	
EA Sports Tennis	Electronic Arts
Wing Commander II	Electronic Arts
Virtual Bart	Acclaim
Itchy & Scratchy	Acclaim

<b>August</b>	
FIFA Soccer II !!!	Electronic Arts

## Super Famicom - Japan

<b>Mai</b>	
J-League Soccer 94	Epoch
SD Art of Hiryu	Culture Brain
Metro-Highschool Battle 94	BPS
Lemmings 2	Sunsoft
Fighters History	Data East
Wild Trucks	Nintendo
Mother 2	Nintendo
SD Gundam GX	Bandai
K. Dates Virtual Tennis	VI
Tecondo	Human

<b>Juni</b>	
G2-Genocide	Kemco
Popple Mail	Japan Falcom
Brandish	Koei
Pro Wrestling Revolution	Jaleco
Hat Trick Hero II	Taito
Super Party	Nihon Bussan
Furi Furi Girls	POW
Sansala Naga II	Victor Ent.
World Heroes 2	Saurus
Slayers	Banpresto
Hyper-Android Alhasa	Altron
Goofy & Max	Capcom

## So werten

# WIR

MEGA CD/  
MEGA DRIVE

SUPER  
NINTENDO

LYNX

GAME GEAR

MASTER  
SYSTEM

GAME BOY

NES

### Der Wertungskasten

System: Super Nintendo  
Spieltyp: Rollenspiel-  
Adventure, sportorientiert  
Hersteller: Sunsoft  
Testversion von: Flashpoint  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Streckenwahl,  
Highscore-Liste, Batterie  
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

90%

Musik:

70%

Soundeffekt:

50%

Spiel-  
spaß

**30%**

*Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieltyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.*

Redaktionswertung

*Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat*



Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die

immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware - logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß**. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist - mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware.** Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Natürlich könnten wir noch weitere Informationen in den Wertungskästen aufnehmen, beispielsweise, wie viele MBit Speicher ein Modul hat. Wir meinen jedoch, daß die Qualität eines Spiels nicht unbedingt etwas mit dem Speicherbedarf zu tun hat. Übertreiben wollen wir's nicht...





**Jan**

"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernsichttechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.

## Die Redaktion und ihre Hits

Ralf ist nach Verletzungspause wieder da, aber wo bleibt Frank? Der hat das Lager gewechselt und testet jetzt nur noch Computerspiele – beim Spielmagazin POWER PLAY...



**Ralf**

"Mr. Brain" ist wieder da. Hat seine Skiverletzung auskuriert und schreibt eifrig Prügeltests.



**Hartmut**

"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skoll!



**Wolfgang**

Old Mc Pacman. War von Anfang an in der Szene mit dabei. Kennt weit über 1000 Titel.

### Top 10 Mai

1	<i>Castlevania</i>	Mega Drive	85%
2	<i>NBA Jam</i>	MD/GG	84%
3	<i>Columns</i>	Mega Drive	81%
4	<i>Trivial Pursuit</i>	CD <sup>32</sup>	80%
5	<i>Virtua Racing</i>	Mega Drive	80%
6	<i>Microcosm</i>	CD <sup>32</sup>	78%
7	<i>Bill Walsh Football</i>	Super Nintendo	78%
8	<i>Micro Machines</i>	Master System	78%
9	<i>Joe + Mac 3</i>	Super Nintendo	77%
10	<i>Art of Fighting</i>	Mega Drive	74%



**Manni**

"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I'll sleep when I'm dead!



**Tet**

"Mr. Nippon". Vernascht ultraharte Japano-Rollenspiele wie Sushi zum Frühstück.



**Robert**

"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierte. Kennt einfach alles und jeden.

Wie könnte es anders sein – kaum hat die Redaktion *Super Bomberman 2* gesichtet, geht's wieder stundenlang zur Sache. Da kommt nix mit. Ansonsten vergnügt sich **Jan** noch mit *Columns* (MD) oder dem abgedrehten *Twisted* (3DO), für das er **Tet** als Mitspieler gewinnen konnte. Der steht ansonsten eher auf Rollenspiele und vergnügt sich mit *Illusion of Gaia* (SN) oder auch mit *Desert*

*Fighter* (SN). **Robert** spielt fanatisch *NBA Jam* (SN) oder *Bubba'n Stix* (MD) während **Wolfgang** mit *Super Space Invaders* (SN) in nostalgischen Gefühlen schwelgt – wenn er sich nicht gerade durch *Streets of Rage 3* (MD) prügelt. **Hartmut** hat seinen Game Boy wiederentdeckt und nervt die Kollegen mit *Eagles in Konami Golf*, wenn er nicht mit **Manni** in *Virtua Racing* (MD) um die Wette fährt.

# JUMP RUN

## ENTERTAINMENTCENTER

### MEGA DRIVE

Bubsy dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Int.-Soccer dt	119.90
Gauntlet IV	109.90
Gunstar Heroes dt	109.90
John Madden '94 dt	129.90
Jungle Strike dt	119.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings	119.90
NHL-Hockey'94 dt	119.90
Ottifants dt	88.00
Robocop vs. Terminator	109.90
Sensible Soccer dt	119.90
Sonic III dt	149.90
Street Fighter II CE dt	139.90
T.M.N.T. Fighters dt	129.90
Toejam & Earl II dt	119.90
Virtua Racing dt	188.00
Wiz'N'Liz dt	109.90
WWF Royal Rumble dt	129.90

MEGA CD II	
Chuck Rock II dt	109.90
Double Switch dt	119.90
Dune	129.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	129.90
Lethal Enforcers dt	149.90
Monkey Island us	109.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Puggsy dt	119.90
Sonic CD dt	89.90
Terminator	129.90
WWF	109.90
Weitere CD-Titel dt/us am Lager	

Multi Mega dt	987.00
Mega Drive II dt	189.00
Mega CD II dt o. Spiel	509.00
CDX-Adapter	109.90
Umbau 50/60 Hz	39.90
Adapter 50/60 Hz	49.90
RGB-AV-Kabel MD I/II	39.90
SEGA 6-Button Pad	39.90
ASCII 6-Button Pad	59.90
Action Replay Pro	109.90
Street Winner Board	129.90

### SUPER NES dt

Aladdin	99.90
Art of Fighting	139.90
Bomberman	89.90
Bomberman	144.90
World Class Soccer	129.90
Clay Fighter	129.90
Empire Strikes Back	129.90
Equinox	139.90
Flashback	89.90
Goof Troop	119.90
King Arthur's World	99.90
Mechwarrior	139.90
Mega Man X	119.90
NBA Jam	139.90
NHL-Hockey'94	109.90
Nigel Mansell	129.90
Plok	89.90
Sensible Soccer	139.90
Star Wars	119.90
Starwing	79.90
Street Fighter II Turbo	129.90
Super Mario Allstars	89.90
Super Turrican	99.90
Utopia	129.00
WWF II Royal Rumble	139.90
Winter Olympics	139.90
Choplifter III us	114.90
Final Fantasy II us	139.90
Lemmings II us	139.90
Lufia us	139.90
Secret of Mana us	149.90
Super NES dt 50/60 Hz	299.00
Super NES us 60 Hz inkl.	
RGB-Kabel & Netzteil	299.00
Umbau 50/60Hz	99.00
Umbau-Bausatz 50/60 Hz mit ausführlicher Anleitung	79.00
RGB-Kabel us/dt	39.90
-in Verbindung mit Umbau	29.90
Fire-SFX-60 Hz-Adapter	39.90
Action Replay Pro SFX II	119.90
6-Player-Adapter	59.90
Street Winner II	129.90
für SNES & Mega Drive	
Standard Pad dt	29.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Fire-Mouse	59.90

### ROLLENSPIELE

Wir möchten Ihnen ab sofort nicht nur Videospiele für alle gängigen Konsolen anbieten, sondern auch die ganze Welt der Rollen- Fantasy- und Brettspiele!

z.B.

#### SHADOWRUN 2.01D

das Cyberpunk-Rollenspiel

Grundregelwerk mit 320 Seiten rasantem Schreibstil (komplett in Deutsch) 65.00

Quellenbücher:

Asphaltdschungel	36.00
Strassensamurai	29.80
Abenteuermodule	ab 24.80

z.B. Flaschendämon

Die fesselnde Atmosphäre von Shadowrun gibt es natürlich auch in spannenden Taschenbuchromanen schon ab 12.90

### BATTLETECH:

Grundbox, inkl. vierfarbigen Geländekarten, 14 Mechminiaturen, Regelbuch & Würfeln 69.00

Szenariobände je 24.80

-Biß der Schwarzen Witwe

-Die Kell Hounds

-Gray Death Legion

Geotech 1-3 - das sind Erweiterungskarten für die Grundbox, z.B. mit Wüsten, Flußtälern, Seegebieten Waldlandschaften, etc. je 36.00

Hardware Handbücher

3025 & 3031 beschreiben die gebräuchlichsten Mechs, Flugzeuge, etc. des 31. Jahrhunderts. je 39.80

Taschenbücher

ab 12.80

### NEO GEO

Fatal Fury Special	299.00
Art of Fighting II	369.00
Samurai Shodown	369.00
Spin Master	349.00
Windjammers	369.00

Grundgerät RGB/PAL	739.00
Goldset ab	999.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00

### JAGUAR

Grundgerät RGB	649.00
Joypad	59.90
RGB-Kabel	49.90
Jaguar Spiele am Lager	

### 3DO

Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele am Lager	



### TRICKS TIPS

Bei Cheat- oder Tricksfragen bitte nicht mehr bei uns anrufen! Dafür gibts doch Videotext. Einfach mal Tafel 690 auf SAT.1 einschalten. YO?!  
GAMES WORLD - jeden Sonntag 10:00 Uhr auf SAT.1

# 0221 - 12 33 93

**Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!**

**Wir versenden per NN zuzüglich DM 9.- Versandkosten.**

**Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht bzw. repariert.**

**Unfreie Sendungen werden ohne Absprache mit uns nicht angenommen.**

**Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.**

**Händleranfragen erwünscht Telefax: 0221-12 56 76 - Ebertplatz 2 - 50668 Köln**

# LAST ACTION HERO

## GEWINNSPIEL

Alle Film- und Arnie-Fans aufgepaßt!  
Hier gibt es was zu gewinnen.

"The Last Action Hero" mit Arnold Schwarzenegger hatte schon vor ein paar Monaten sein Kino- und Videospieldebüt. Hervorragende Superstunts und eine spannende Story machten den Film zu einem wahren Kinoerlebnis. Alle, die den Streifen verpaßt haben, können sich das Action-Spektakel ab 12. April auf Video holen. "Sony Electronic Publishing" spendierte für Euch 5 x Last Action Hero für das Super Nintendo und den Game Boy. Dank "Columbia Tristar Home Video" gibt's dazu noch 10 Soundtracks von Sony-Music und 10 Filmbücher, erschienen im Bastei Lübbe Verlag. Was Ihr dafür tun müßt, um an diese feinen Dinge heranzukommen? Beantwortet die folgenden drei Fragen richtig, und Ihr seid dabei:

1. Welchen bekannten Spruch läßt Arnold Schwarzenegger in jedem seiner Filme los?
2. Wie heißt der Charakter, den Arnold im Film verkörpert?
3. Welchen Vornamen hat der kleine Junge im Film, der die zweite Hauptrolle neben Arni spielt.

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und dann ab damit an:

**MagnaMedia Verlag AG**  
**Redaktion: VIDEO GAMES**  
**Stichwort: Last Action Hero**  
**Postfach 1304**  
**85531 Haar bei München**

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Teilnehmen kann jeder außer den Mitarbeitern von MagnaMedia. Einsendeschluß ist der 31. Mai 1994 (Datum des Poststempels)

- 1. - 5. Preis:**  
1 Last Action Hero - Super Nintendo-Spiel
- 6. - 10. Preis:**  
1 Last Action Hero-Spiel für den Game Boy
- 11. - 20. Preis**  
1 Original-Last Action Hero-Soundtrack
- 21. - 30. Preis**  
1 Original-Last Action Hero-Filmbuch







*Ich benutze täglich Oil of Olaf. Damit bleibt meine Haut sanft und geschmeidig.*



*geht so*

Da hat doch jemand zuviel Blade Runner gesehen. Die Ähnlichkeiten mit dem Science-fiction-Klassiker von Ridley Scott sind nicht zu übersehen. Die düstere Stimmung ist allgegenwärtig, dunkle Bilder beherrschen das Geschehen. Auch die Musik paßt sich dem beklemmenden Szenario an. Mir als altem Blade-Runner-Fan gefällt die Anlehnung an den Film sehr gut. Doch auch technisch überzeugt "Rise of the Dragon". Die Steuerung ist genial einfach, die meisten Rätsel logisch und nicht zu schwer. Die Entwickler haben es sogar geschafft, die Ladezeiten auf ein Minimum zu reduzieren. Falls Ihr jedoch den Spielstand eines anderen Spiels gesichert habt, müßt Ihr diesen leider löschen. Nach "Secret of Monkey Island" ist Dynamix neues Werk das beste Adventure fürs Mega-CD. Ohne gute Englischkenntnisse geht jedoch nix. 17

Schöne neue Welt

## Rise of the Dragon

**M**an schreibt das Jahr 2053. Los Angeles hat sich in ein unmenschliches Dreckloch verwandelt. Verbrecherorganisationen beherrschen die Stadt, und der Drogenhandel blüht.

In dieser Kloake lebt Blade Hunter, der Held von "Rise of the Dragon". Der Bürgermeister von Los Angeles beauftragt Blade, herauszufinden, wer für den Drogentod seiner Tochter verantwortlich ist.

Die ersten Hinweise führen nach Chinatown, wo unser Held jedoch nicht besonders beliebt ist. Doch schließlich kommt er einer unglaublichen Verschwörung auf die Spur.

"Rise of the Dragon" ist ein Adventure im besten LucasArts-Stil. Per Cursor fährt Ihr über den Bildschirm und gebt so Befehle, untersucht Gegenstände und unterhaltet Euch mit den unterschiedlichsten

Charakteren. Der Cursor verändert sich automatisch, wenn Ihr auf etwas Besonderes trifft, um die Steuerung zusätzlich zu erleichtern. Die meisten Personen im Spiel sind gerne zu einem Schwätzchen bereit. In einem Kasten wählt Ihr Euren Spruch aus. Die Antworten hört Ihr als digitalisierte Sprachausgabe von der CD. Gute Englischkenntnisse sind Pflicht! Am oberen rechten Bildschirmrand seht Ihr das Datum und die Uhrzeit. Jede Eurer Handlungen kostet einige Minuten, Fahrten mit der U-Bahn dauern bis zu einer halben Stunde. Die städtischen Gebäude in L.A. halten sich streng an die Öffnungszeiten, so daß eine kluge Zeiteinteilung wichtig ist. Ihr solltet abends rechtzeitig in Blades Wohnung zurückkehren, da ein Schläfchen in den dunklen Gassen von Los Angeles sehr ungesund ist. Zur Abwechslung gibt's übrigens zwei nette Actionsequenzen, die Ihr jedoch nicht durchstehen müßt, um das Spiel zu beenden. Maximal drei Spielstände könnt Ihr jederzeit abspeichern, und Ihr solltet von dieser Option regen Gebrauch machen.



*In Unterwäsche kommt sich Blade ziemlich nackt vor. Überall trifft Ihr auf finstere Charaktere. Das Visiphon ist Euer Anrufbeantworter.*

System: **Mega CD**  
Spieletyp: **Adventure**

Hersteller: **Dynamix**  
Testversion von: **Dynamix**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features: **Speicheroption, englische Sprachausgabe**  
Schwierigkeitsgrad: **6**  
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **72%**  
Musik: **70%**  
Soundeffekt: **72%**

Spiel-  
spaß **74%**



Redaktionswertung



Rumms, da verliert doch glatt wieder einer von den Schwarzkitteln den Boden unter den Füßen. Wer andern eine Grube gräbt...



Was diese Handbewegung bedeutet, dürfte wohl auch eher einfach strukturierten Gemütern sofort klar sein. Nix wie weg hier!



Was dieser gelackte Italo-Typ wohl von Lady Elisabeth will?



Eddie ist der Fallenbauer. Zur Zeit sitzt er im Keller fest.



Ihr solltet stets ein Auge auf die Passcodes werfen



Über die Start-Taste erreicht Ihr eine Raumübersicht inkl. Fallen

Reingefallen!

## Double Switch

Lionel Atwater Edward III war ein reicher alter Sack. Mit Vorliebe trieb er sich in altägyptischen Grabstätten herum. Sein Haus war ein Koloß ganz nach seinem Geschmack. Um die Jahrhundertwende gebaut, sah es aus wie ein ägyptischer Tempel und steckte voller Aufzüge, Schächte und geheimer Räume. Leider gab der Alte bald nach Fertigstellung seines Palasts den Löffel ab und im Laufe der Jahre wirtschaftete das Haus ziemlich ab. Die meisten Geheimnisse gerieten in Vergessenheit. Nur Eddy, der Enkel des alten Atwater, schätzte den Wert des Gebäudes. Von klein auf hatte er jeden Winkel durchstöbert und im Laufe der Jahre ein höchst hinterhältiges Sicherheitssystem aus Kameras, Codelesern und Fallen installiert, das vom Computerraum im Keller kontrolliert wurde...

Wieder einmal hat Digital Pictures einen interaktiven Film im *Night Trap*-Design geschaffen.

Wieder einmal spielt die Story in einem Haus, wieder gibt's eine runde Stunde spannender Filmsequenzen von CD, wieder macht einem die kümmerliche Farbpalette des Mega CD einen Strich durch den Filmgenuß. Zur Handlung: Die Story beginnt damit, daß irgend ein Penner Eddy in seinem Kontrollraum eingesperrt und alle Verbindungen nach draußen gekappt hat. Ihr sollt ihm heraushelfen. Überall im Gebäude wimmelt es von ungebeten Gästen. Eure Aufgabe besteht darin, die Eindringlinge genau wie in *Night Trap* mit Hilfe diverser mechanischer Fallen außer Gefecht zu setzen und gleichzeitig nach Passcodes für Eddy zu spähen. Um eine Falle auszulösen, müßt Ihr sie natürlich erst aktivieren. Schwierig wird die Sache, weil die Gegner oft in mehreren Räumen gleichzeitig rumoren. Ihr müßt blitzschnell zwischen den Räumen umschalten, die richtigen Fallen aktivieren (mit Hilfe

eines Lageplans) und im richtigen Moment auslösen. So arbeitet Ihr Euch unter heftigem Zwischenspeichern Szene für Szene voran, bis sich das Geheimnis zu lüften beginnt: Das alte Ägypten lebt...



gut

Nach heftigen Reaktionen der Öffentlichkeit wegen brutaler Szenen in *Night Trap* beschränkt sich Digital Image diesmal auf Spannungsaufbau nach Hitchcock-Rezept, eine Prise Mystik und jede Menge Hektik. Um eine Chance zu haben, müßt Ihr die Steuerung im Schlaf beherrschen und auch die Standorte der Fallen in jedem Raum auswendig lernen. Selbst dann ist die Geschichte immer noch verdammt schwierig, da Ihr beim ersten Anlauf nie wißt, zu welcher Falle Euer Kandidat stolpert. Da sich nicht unbegrenzt viele Systeme gleichzeitig aktivieren lassen, müßt Ihr Euch

Szene für Szene erarbeiten. Außerdem solltet Ihr gut Englisch verstehen, denn die Akteure schnoddern ihre aufschlußreichen Rollen teilweise ziemlich herunter. Tip: Schaut Euch zu Beginn das Demo an, dort lernt Ihr die Arbeitsweise der meisten Fallen kennen. Sind die Anfangshürden genommen, macht's durchaus Spaß. hu

System: **Mega CD**  
 Spieletyp: **interaktiver Film**  
 Hersteller: **Digital Image/Sega US**  
 Testversion von: **Traumfabrik**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Spielstandspeicher im Mega CD**  
 Schwierigkeitsgrad: **6**  
 Preis: **ca. 150 Mark**

Grafik: **79%**  
 Musik: **75%**  
 Soundeffekt: **85%**

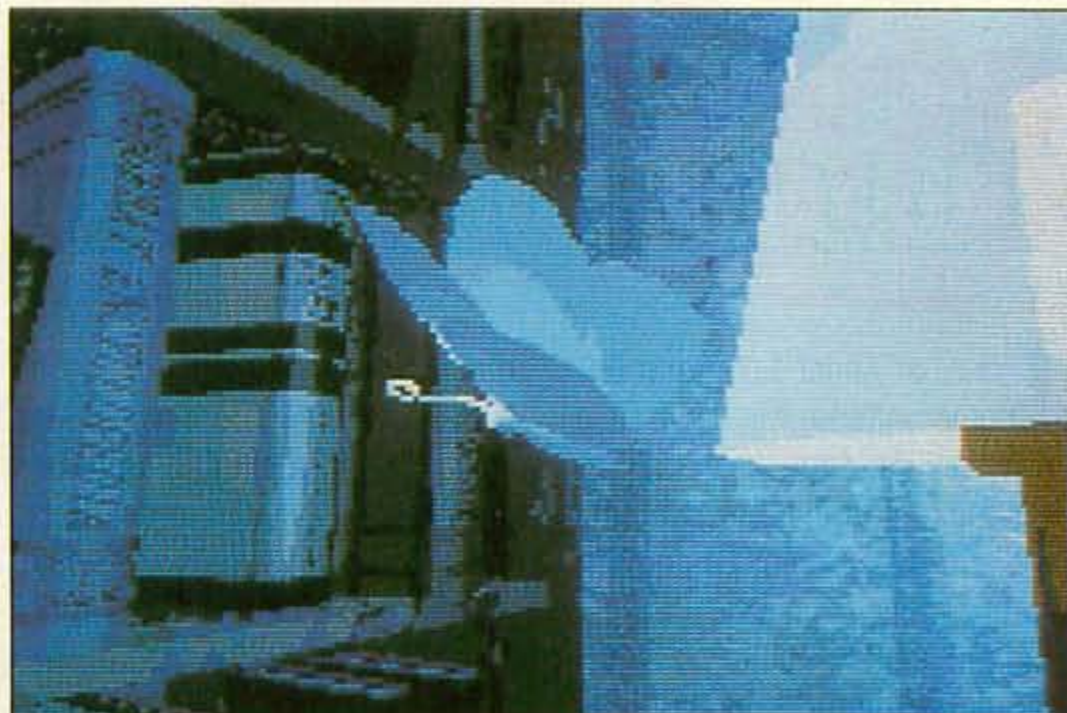
Spiel-spaß **72%**



Redaktionswertung



Knusper knusper Knäuschen, wer knuspert an mein Häuschen?



Blaue Schmetterlinge verheißen nichts Gutes...

## Mansion of Hidden Souls

Wenn in einer windlosen Vollmondnacht bläulich schimmernde Schmetterlinge emporschweben, und Euch zu einer einsamen verlassenen Villa führen, kann alles schon zu spät sein. Hört nicht auf die Stimmen, die in Eurem Innersten schmerzlich widerhallen! Sonst liegt der Fluch des Grauens für ewige Zeiten über Euch.

Aber gut, Ihr wollt es ja nicht anders. Schlüpf in die Rolle des Jonathan und begeben Euch auf die Suche nach seiner kleinen Schwester, die sich irgendwo in der Villa verlaufen hat. Die Richtungstasten steuern in dieser 3-D-Polygonwelt Eure Vorwärtsbewegungen sowie

die jeweiligen Richtungen, die Buttons hingegen dienen als Aktivierer für diverse Items, die Ihr im Verlauf der Zeit in die Hände bekommen werdet. Actionelemente sind im gesamten Spiel nicht vorhanden, dafür dürft Ihr an den verschiedensten Orten knifflige Rätsel lösen. Anfangs kann man sich bei der Suche getrost Zeit lassen, auch einmal einen flüchtigen Blick in das Nebenzimmer wagen. In der Schlußsequenz jedoch müßt Ihr innerhalb einer Stunde mit Eurer Schwester das Gebäude verlassen haben. Andernfalls schlägt's Mitternacht, und Ihr seid für immer gefangen in diesem Spukhaus. Klickt daher jedes verdächtige Ob-

jekt an, und sammelt Hinweise, die Euch die zahlreichen blauen Schmetterlinge in sauberstem CD-Sound hinterlassen. Ihr werdet im wahrsten Sinne des Wortes Euer blaues Wunder erleben!



gut

Daß dieses CD-Spiel nur mit einem "gut" abschneiden konnte, liegt einzig und allein an dem zu niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad. Ich hatte es in weniger als zwei Stunden durchgespielt, was die Vermutung nahelegt, daß es mehr als Adventure-Kursus für Einsteiger gedacht ist. Die Rätsel lassen sich meistens durch zweimaliges Überlegen lösen, wobei Ihr noch dazu mit Hinweisen aus allen Ecken und Enden überhäuft werdet. Ansonsten aber steht das Spielkonzept fest auf allen vier Standbeinen: Toller Digi-Sound, für Mega-CD-Verhältnisse ausreichend geschmeidige Grafiken, wunderschön gruselige Story und ein überragender Soundtrack. Nur selten bekommt man solch zauberhafte Musikstücke zu hören! In Kombi-

nation mit der mystisch-theatralischen Sprachausgabe könnte man meinen, beides stammte direkt aus einem englischen Gruselfilm. Der zynisch-britische Akzent trägt die Stimmung genüßlich bis zum Gefrierpunkt, vorausgesetzt, Ihr habt im Englischunterricht nicht geschlafen. Und solltet Ihr während Eurer Exkursion einmal unerwartet das Zeitliche segnen, blüht Euch eine 3-D-Endsequenz, die optisch mindestens so berauschend wirkt wie das Happy-End. Wer also auf Adventures im Stil von *The Seventh Guest* (fürs PC) abfährt, aber sich ein wenig unsicher in diesem Genre fühlt, sollte einmal einen Blick auf dieses Spiel wagen. Es lohnt sich bestimmt!

tet



Heim der verlorenen Seelen: In jedem Raum lauern geheimnisvolle Schmetterlinge... und manchmal auch blutrünstige Golems

System: **Mega CD**  
Spieletyp: **Adventure**

Hersteller: **Vic Tokai**  
Testversion von: **Galaxy**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features: **Speicherfunktion**

Schwierigkeitsgrad: **5**  
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

63%

Musik:

84%

Soundeffekt:

77%

Spiel-  
spaß

**65%**



Redaktionswertung

Ronny's Heimtrainer

## Third World War

Jeder hat Angst davor, nur Extreme Software will damit Geld verdienen: der dritte Weltkrieg. Zur Erringung der Weltherrschaft zieht Ihr alle militärischen, politischen und finanziellen Register. Überwiegend tummelt Ihr Euch in diversen Menüs und verteilt die Milliöchen, die Ihr durch Steuern einreibt. Je nach Gegebenheit frisiert Ihr Eure 18 Truppeneinheiten, unterstützt Terrorkommandos, strebt

die wirtschaftliche Kontrolle im Nachbarland an oder brecht einen kleinen Krieg vom Zaun. Neben so viel Außenpolitik darf natürlich das eigene Land nicht zu kurz kommen. Damit das Volk auf Eurer Seite bleibt, frisiert Ihr die Medien, unterstützt die Industrie oder senkt die Steuern. Ein Kampf findet nach der Zuteilung der Einheiten und der Luft-, See-, Satellitenunterstützung in Echtzeit statt. Eure Brigaden



Thematisch verwerflich, spielerisch jedoch durchaus gelungen: Das indizierungsgefährdete Kriegsspiel hält Strategen auf Trab

kommandiert Ihr per Joypad durchs Feindesland. Wer's ganz schmutzig mag, setzt zwischendurch Nervengas oder nukleare Marschflugkörper ein. Hier ist jedoch Vorsicht geboten: Zettelt Ihr einen Atomkrieg an habt Ihr das "Spiel" verloren.



gut

Die Möglichkeiten zur Eroberung der Welt liegen schon erschreckend nah an der Realität. Deshalb ist *Third World War* ganz bestimmt kein Spiel für Jugendliche und Kinder. Neben guten Englischkenntnissen ist viel politische Auffassungsgabe gefordert. Einfaches Kriegführen verspricht keinen Erfolg. Betrachtet man *Third World War* sachlich als Strategiespiel ist es durchaus gelungen. Unzählige Faktoren

müssen berücksichtigt werden, vorausschauendes Denken ist überaus wichtig und die Wege zum Ziel sind zahlreich, aber steinig. Konsolenstrategen können sich lange Zeit mit dem dritten Weltkrieg beschäftigen. *jb*

System: **Mega CD**  
Spieleart: **Strategiespiel**

Hersteller: **Extreme**  
Testversion von: **Galaxy**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features: **Speicheroption**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 8**  
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

58%

Musik:

54%

Soundeffekt:

35%

Spiel-  
spaß

**72%**



Redaktionswertung

Bill Walsh

## College Football

In den USA ist College Football mindestens ebenso beliebt wie NFL-Spiele. Speziell jüngere Amerikaner identifizieren sich oft eher mit der eigenen Universitätsmannschaft. Außerdem findet man in der College-Liga fast alle kommenden NFL-Stars. Um die CD vollzukriegen, hat sich EA ausführlich mit Bill Walsh über College Football unterhalten. Sein Monolog über jeden Aspekt des harten Sports dür-

te jedoch nur die wenigsten Europäer interessieren, da Informationen über die Uni-Liga hier nur sehr spärlich fließen. Weitere Unterschiede zur Modul-Version (Test in Video Games 08/93) sucht man mit der Lupe. Die Musik und Soundeffekte von der CD klingen natürlich um einiges besser, die Grafik wurde etwas verbessert, und das Publikum reagiert auf jeden Spielzug. Sämtliche von der NFL-

Norm abweichenden College-Regeln, z.B. die mögliche Two-Point-Conversion nach einem Touchdown, wurden integriert. Mit dem EA-Vier-Spieler-Adapter nehmen bis zu vier Spieler an der Action teil. Spielstände speichert Ihr per Mega-CD-Batterie.

was auch nicht jedem liegt. Die Entwickler haben es tatsächlich geschafft, die CD-Version im Vergleich zum Modul deutlich zu verlangsamen. Die Running Backs kriechen nur noch über das Spielfeld. Schade drum! *rz*



geht so

Man nehme ein gutes Spiel, füge 500 Megabyte digitalisiertes Bild und Sprachausgabe dazu und presse das Ganze auf CD, und schon hat man ein neues Produkt. Leider macht sich Electronic Arts die Sache ein wenig zu einfach. Um mit Bill Walshs umfangreichen Kommentaren zum College Football etwas anfangen zu können, muß man die Liga schon etwas kennen. Außerdem spricht Trainer Walsh nur Englisch,

System: **Mega CD**  
Spieleart: **Football Simulation**  
Hersteller: **Electronic Arts**  
Testversion von: **Electronic Arts**  
Anzahl der Spieler: **1 bis 4**  
Features: **Speicheroption**  
Schwierigkeitsgrad: **5 bis 8**  
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

70%

Musik:

59%

Soundeffekt:

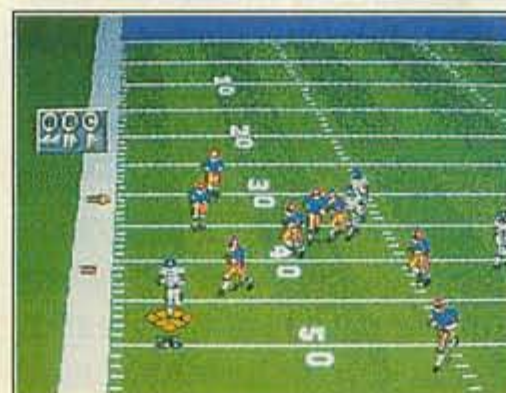
71%

Spiel-  
spaß

**62%**

Redaktionswertung

GAME STATISTICS		
	FLORIDA	KANSAS
Time Of Poss.	1:12	5:18
First Downs	0	5
Passing Yards	10	4
Avg. Yards/Pass	10	4
Longest Pass	10	4
Completions	1/1 (100%)	2/5 (40%)
Rushing Yards	-3	84
Avg. Yards/Rush	-1	21
Longest Rush	1	32
Total Yards	7	89
3rd Down Con.	0/1 (0%)	1/3 (33%)
4th Down Con.	0/0 (0%)	0/1 (0%)



Die Spielstatistik könnt ihr Euch zu jeder Zeit im Pausenmodus anschauen. Die Grafik erinnert stark an die Madden-Serie.





Dem Bomber rückt Ihr mit radargesteuerten Raketen auf die Pelle



Feuer frei, sobald das rote "Lock" im Zielkreis erscheint

Katzenhagel

## Tomcat Alley

Da hat Sega USA ja ganz schön hingelangt: über 100 Designer, Kameralente, Schauspieler, Programmierer, Grafiker, Effektspezialisten, Modellbauer etc. waren am *Tomcat Alley*-Projekt beteiligt. Original-Archivaufnahmen von Grumman oder Sikorsky waren genauso wichtig wie zahlreiche Revell-Plastikmodelle, die effektiv in die Luft gejagt und dann nachträglich in die gefilmten Flugsequenzen einkopiert wurden. Jazz- und Funk-Größe Herbie Hancock bastelte heftig am Soundtrack, der zwar nicht sehr umfangreich ist aber dafür hervorragend klingt. *Tomcat Alley* ist kein Flugsimulator, sondern ein interaktiver

Videofilm. Ihr schlüpft in die Rolle eines Waffensystemoffiziers (der zweite Mann im Cockpit), startet in einer Tomcat Grumman F14 von einer geheimen Basis in der Wüste und macht allerlei Bösewichtern das Leben schwer. Ihr haltet Funkkontakt zu Euren Wingmen, wählt Waffensysteme, richtet sie auf den Gegner aus, werft Fackeln oder Aluminiumstreifen ab, um feindliche Raketen zu verwirren, fixiert Bodenziele, bedient eine Aufklärungskamera usw. Alle Aufgaben löst Ihr, indem Ihr ein wackeliges Fadenkreuz auf dem Head-Up-Display (HUD) per Steuerkreuz auf entsprechende Icons bewegt und dann per Feuerbutton

aktiviert. Für die richtige Aktion zum richtigen Zeitpunkt bleiben Euch stets nur wenige Sekunden, manchmal sogar nur Bruchteile von Sekunden. Alle fliegerischen Aufgaben erledigt dagegen der Pilot vor Euch im Cockpit. Effektvolle Grafiksequenzen und ein bombastischer Sound schaffen die passende Begleitatmosphäre.



geht so

Wer meint, an ihm sei ein Top-Gun-Held verlorengegangen, der soll sein Mütchen doch mal an diesem Spiel kühlen. Schon im "Easy"-Modus müßt Ihr verdammt fix mit dem Joypad hantieren, um nicht im Handumdrehen als fliegende Bratwurst zu enden. Fortgeschrittenes Englisch ist Pflicht, sonst checkt Ihr weder Handlung noch Missionen noch Funkverkehr – noch Anleitung. Die Filmsequenzen vermitteln eine beeindruckende Impression vom Arbeitsplatz Cockpit. Allerdings gibt's eine Reihe unschöner Detailfehler und Mängel: Im Luftkampf lassen Euch die festen Videosequenzen quasi keinen Entscheidungsspielraum. Das Joypad reagiert ätzend träge. Statt Raketen auf den Gegner zu schalten, erwischt Ihr auf dem HUD immer wieder unbeabsichtigt die Radarmarken anderer Flugzeuge

und die F14 dreht mitten in der Jagd ab. Waffensystemwahl per Fadenkreuz ist konzeptioneller Schwachsinn, genauso wie Funkverkehr per Zieloptik auf dem HUD – abgesehen davon, daß der Waffensystemoffizier hinten sitzt und nicht mit einem HUD arbeitet! Die Dampfkatapulte beim Start auf der geheimen Wüstenpiste sind genauso ein Scherz wie der überdimensionale rote Raketenstartknopf im Cockpit. Dieses Spiel reizt – wie übrigens alle interaktiven Videos – nicht wegen guter Spielbarkeit, sondern ausschließlich wegen seiner genialen Filmsequenzen und dem Sound, eben dem bombastischen Drumherum. Geschmacksache! hu



Wie spielt sich das denn? Nicht fragen, hingucken! Die spielerischen Elemente halten sich nämlich eher in Grenzen...

System: **Mega CD**  
 Spieltyp: **Interaktives Video**  
 Hersteller: **Sega US**  
 Testversion von: **Galaxy**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **6 bis 8**  
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

87%

Musik:

72%

Soundeffekt:

90%

Spiel-  
 spaß

**66%**



Redaktionswertung

## Impressum

**Chefredaktion:** Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Redaktion:** Jan Barysch (jb), Tetsuhiko Hara (tet), Frank Heukemes (fh), Ralph Karels (rk), Manfred Neumayer (mn), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz).

**Redaktionsassistent:** Angelika Rottner

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
 Tel.: 089/4613-642, Telefax: 089/46 13-50 46  
 Hotline: Di. und Do. von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr, Tel.: 089/4613-336

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzler  
**DTP-Operatoren:** Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller  
**Titel:** Core Design  
**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer (333)  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Stefanie Zipf (168)  
**Auslandsrepräsentanten:**  
**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602  
**USA:** M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739  
**Taiwan:** Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950  
**Japan:** Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709  
**Italien:** Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482  
**Holland:** Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572  
**Israel:** Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944  
**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
**Hongkong:** The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857  
**Frankreich:** Ad Presse International, Neully, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994  
**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching  
**Erscheinungsweise:** monatlich

**Bestell- und Abonnement-Service:**  
 VIDEO GAMES Aboservice  
 74168 Neckarsulm  
 Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244  
**Einzelheft:** DM 5,80  
**Jahresabonnement Inland** (12 Ausgaben): DM 61,20  
 (inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)  
**Jahresabonnement Ausland:** DM 79,20  
 (Luftpost auf Anfrage)  
**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,  
 Jahresabonnementspreis: öS 480,-  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,  
 CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,  
 Jahresabonnementspreis: sFr. 61,20

**Vertriebsleitung:** Benno Gaab

**Leitung, Herstellung & Technik:** Klaus Buck (180)

**Druck:** E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Carl-Franz von Quad (Vors.), Dr. Rainer Doll

**Verlagsleiter:** Wolfram Höfler

**Produktionschef:** Michael Koeppel

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift des Verlages:**

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft  
 Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,  
 Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.



## Seek & Destroy



**Für 32-Bit-Grafik eher peinlich**

**E**in Hubschrauber-Action-Spiel fürs CD<sup>32</sup> läßt einiges erwarten. Was Euch dann letztendlich geboten wird, enttäuscht um so mehr. Euren mickrigen Chopper seht Ihr von oben, durch Joypad-kommandos dreht Ihr die farblose Landschaft unter Euch. Die Missionen, die Ihr erfüllen müßt, werden vor jedem Level kurz vorgestellt und folgen alle dem "Mach' alles nieder und flieg wieder nach Hause"-Prinzip. Unterwegs ballert Ihr aus feindlichen Stellungen Munition für Eure Waffensysteme und Treibstoff heraus. Als Smartbomb dient der "Air Strike". Per Knopf-

druck fordert Ihr ein (unsichtbares) Bombergeschwader an, das mit einem brühwarmen Granatenregen dem Feind großflächig zusetzt. Für die Spielbarkeit hätten die Entwickler weit mehr tun können. *jb*

**System:** CD<sup>32</sup>  
**Spieltyp:** Action  
**Hersteller:** Sunsoft  
**Testversion von:** Mindscape  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Features:** -  
**Schwierigkeitsgrad:** 6  
**Preis:** ca. 130 Mark

**Grafik:**

34%

**Musik:**

68%

**Soundeffekt:**

62%

**Spiel-spaß** **48%**

Redaktionswertung



## Trivial Pursuit



**Gesellschaftsspiel auf Konsole**

**M**it Videospieldumsetzungen von Monopoly, Mensch-Ärgere-Dich-Nicht und Schach wurden wir bereits beglückt, nun gibt's Trivial Pursuit auch für Konsolen. Um der Umsetzung auf CD Rechnung zu tragen, wurde das Brettspiel mit Sprachausgabe (in Englisch), Digi-Bildchen zu jeder der 2000 Fragen und einem ulkigen Showmaster aufgebohrt. Habt Ihr ein Thema ausgewürfelt, wird eine entsprechende Frage in Text und Ton gestellt. Danach klickt Ihr an, ob Ihr die richtige Lösung gewußt habt. Die Mindestzahl für menschliche Mitspieler ist zwei.

Für Unterhaltung sorgt der Showmaster Russel; Persönlichkeiten aus der Geschichte stellen die Fragen. Mit seinem Nutzen als Englisch-Trainer schlägt die CD<sup>32</sup>-Ausgabe sogar das Brettspiel. *jb*

**System:** CD<sup>32</sup>  
**Spieltyp:** Gesellschaftsspiel  
**Hersteller:** Domark  
**Testversion von:** Domark  
**Anzahl der Spieler:** 2 bis 6  
**Features:** -  
**Schwierigkeitsgrad:** -  
**Preis:** ca. 130 Mark

**Grafik:**

67%

**Musik:**

26%

**Soundeffekt:**

70%

**Spiel-spaß** **80%**



Redaktionswertung



Das Scrolling ist auch auf dem Mega-CD ziemlich rasant



Getexturte Schleimwände zischen vorbei, wie ekelig! (CD<sup>32</sup>)

## Mann im Ohr Microcosm

Das Böse sitzt ja gewöhnlich im Herzen des Menschen. Und dessen Auswüchse lassen sich besonders gut in der Welt der interstellaren Wirtschaft oder um genau zu sein, bei den Multisuperkonzernen auf dem vierten Planeten im Bator-System beobachten. Hier nämlich haben sich in den letzten wasweißich vielen Jahrzehnten die Firmenrivalitäten zwischen Cyber-tech und Axiom derart zugespitzt, daß letzterer nun begann, Mikro-kapseln in den Präsidenten der Konkurrenzfirma zu implantieren. Tja, jetzt sitzt das Böse nicht nur im Herzen, sondern weit verstreut über den ganzen Körper. An Bord eines Mikro-U-Bootes werdet Ihr

als Virenkiller in die Blutbahn des Patienten geschossen. Im rasanten 3-D-Scrolling flitzt Ihr durch schleimige Fasern und schießt auf mechanische Bakterien. Als Hauptwaffe dient Euch dabei eine Laserkanone, die in der Mega-CD-Version durch Items aufgerüstet werden kann. Jeder Level, der jeweils Körperbereiche wie Blutgefäße und Organedes Patienten umfaßt, wird von riesigen Boßgegnern strengstens bewacht. Habt Ihr diesen schließlich in all seine Molekülteile zerlegt, geht es über eine Raum(?)Station, in der Ihr ein neues, voll aufgetanktes Schiff vorfindet, weiter zum nächsten Level. Die CD<sup>32</sup>-Fassung unterscheidet sich

jedoch vom Aufbau her ein wenig: Aus einer zentralen Station können vier von fünf Levels direkt angesteuert werden. In den letzten und entscheidenden Level gelangt Ihr dann zum Schluß.

selbe vor die Mattscheibe gesetzt bekommt. Das Spielprinzip verläuft immer nach dem gleichen Muster: schießen, auftanken und wieder schießen. Die Levels können mit keinerlei ausgetüftelten Hindernissen aufwarten. Umgekehrt aber ist es in der Mega-CD-Version unmöglich, überhaupt etwas zu lenken. Die Steuerung reagiert so träge, daß man nicht einmal Feuerstöße des Gegners, die meilenweit weg entfernt sind, ausweichen kann. Die zum Teil unkenntliche Grafik (tja, Mega-CD...) tut noch ein übriges dazu. Unter dem Strich können beide Versionen nicht den anfangs abgelaassenen Adrenalinstoß zum Kochen bringen. Schade d'rum. *tet*



na ja, geht so

Auf dem ersten Blick sieht *Microcosm* gut aus. Vor allem die CD<sup>32</sup>-Version kann mit überdurchschnittlicher Grafik und absolut tollem Sound aufwarten, was den Adrenalinspiegel schnell in die Höhe schießen läßt. Spätestens nach 30 Minuten jedoch wird einem klar, daß man immer wieder nur das-



Oben: Die Bilder sehen besser aus als sie in Wirklichkeit sind. (Mega-CD). Unten: Trotz guter Grafik sind die Levels eintönig (CD<sup>32</sup>).

System: **Mega CD**  
Spieltyp: **Shoot'em'Up**

Hersteller: **Psychosis**  
Testversion von: **Galaxy**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features: **Paßwort, Continue**

Schwierigkeitsgrad: **9**  
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik: **68%**  
Musik: **75%**  
Soundeffekt: **60%**

Spiel-spaß **56%**

System: **CD<sup>32</sup>**  
Spieltyp: **Shoot'em'Up**

Hersteller: **Psychosis**  
Testversion von: **Galaxy**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features: **Paßwort, Continue**

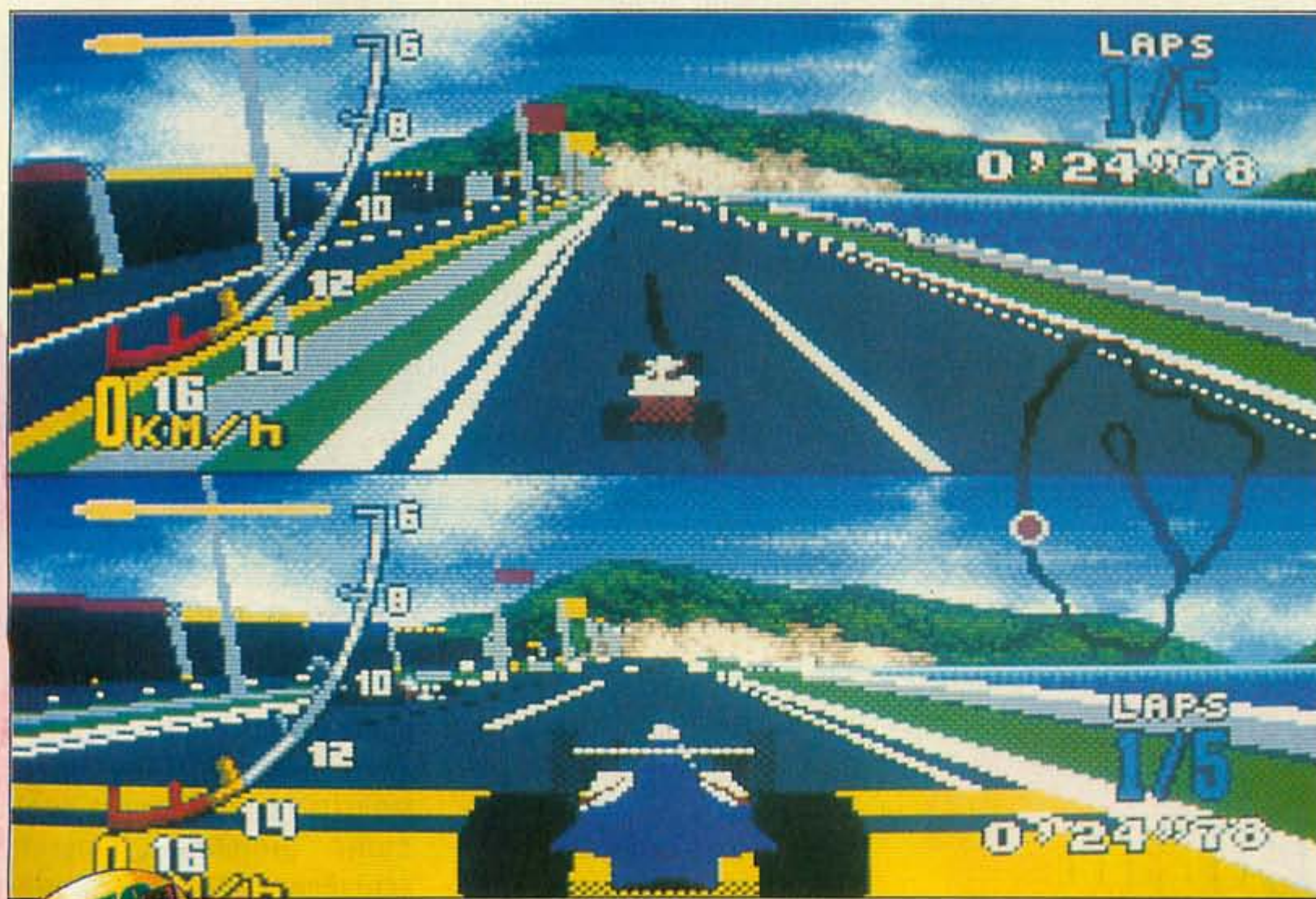
Schwierigkeitsgrad: **7**  
Preis: **ca. 90 Mark**

Grafik: **78%**  
Musik: **76%**  
Soundeffekt: **78%**

Spiel-spaß **65%**

Redaktionswertung

Redaktionswertung



Teurer Spaß

## Virtua Racing

Segas langerwartetes Vektor-Grafik-Rennspiel kommt in diesen Tagen in die Läden. Wer den gleichnamigen Automaten schon einmal probegespield hat, leidet sicherlich noch immer am Rennfieber. Feine Vektorgrafik, weiches Scrolling und die phänomenale Geschwindigkeit sind die Pluspunkte des Arcade-Renners. Sega hat sich bemüht, diese Features ohne Verluste auf das Mega

Drive herüberzuziehen. Um das 3-D-Rennspiel annähernd so schnell auf die Konsole umzusetzen, war ein spezieller Chip (SVP) nötig, der sogar leistungsfähiger ist, als Nintendos FX-Chip. *Virtua Racing* enthält drei verschiedene Spielmodi: Da hätten wir den "Virtua"-Mode, in dem Ihr nach einem *Out Run*-ähnlichen Checkpoint-System gegen Computerfahrer antretet. Zur Übung dient der



Grafisch wird stark was geboten: Tunneln, Schluchten und jede Menge Details am Straßenrand vermitteln den richtigen Speed

"Free Run"-Modus. Hier lernt Ihr die Strecken kennen und macht Euch mit Wagen und Steuerung vertraut. Was wäre aber ein Rennspiel ohne "Two Players vs."? Auf horizontal geteiltem Bildschirm liefert Ihr Euch spannende Jagdszenen mit einem Kumpel. Während des Rennens dürft Ihr in allen drei Spielarten jederzeit per Joypad-Kommando die Blickposition wechseln. Vier Einstellungen (Sicht aus dem Cockpit, Position knapp hinter dem Boliden und zwei unterschiedliche Hubschrauberperspektiven) stehen zur Wahl. Dabei gilt: Je tiefer Ihr sitzt, desto unübersichtlicher wird natürlich die Strecke. Deshalb wird fairerweise mit Eurer Bestzeit auch der Blickwinkel abgespeichert. Gegner (vom zweiten Spieler einmal abgesehen) gibt's nur im Virtua-Modus. Baut Ihr einen Unfall, verliert Ihr durch Schleudern oder einen filmreifen Überschlag wertvolle Sekunden. Sega räumt ein, daß *Virtua Racing* mehr für Fans gedacht ist. Mit dem SVP-Chip sind die Leistungsdaten des Moduls weit besser, als die der Konsole; deshalb auch der hohe Preis. Die ersten Ankündigungen (Preis: 280 Mark, auf 5000 Stück in Deutschland limitiert) sind inzwischen nicht mehr aktuell. Der Preis liegt bei 200 Mark und die Limitierung wurde erst einmal aufgehoben. Außerdem kursiert ein Gerücht über ein neues Mega Drive mit eingebautem SVP.

Zu zweit der Hit:  
Teilt Euch die Kosten und verdoppelt den Rennspaß



gut

*Virtua Racing* gefällt mir prima, kaufen würde ich's jedoch nicht. 200 Mark für ein Rennspiel mit drei Strecken und ohne motivierenden Wettbewerb sind schlicht zuviel. Die einzige Motivation, die Euch zu einem Solospiel verleitet, ist das tolle Geschwindigkeitsgefühl. Gerade Passagen wie die Brücke-Tunnel-Kombination im zweiten Kurs oder das Felsental im dritten vermitteln tolles Rennfeeling. Was nicht zum "Spaß am Rasen" paßt, ist die Steuerung. Da Eure Rennsemmel nicht den geringsten Steuerfehler verzeiht, müßt Ihr richtig "Fahren" lernen. Wieder weit vorn: der Zweispielermodus. Hier habt Ihr einen Gegner, der mehr Langzeitmotivation verspricht als die Computerrenner. Meine Empfehlung: Wer Rennspielbegeistert ist und einen gleichgesinnten Kumpel an der Hand hat, sollte sich die Kosten mit ihm teilen und ein Modul für zwei Spieler kaufen. *jb*

System: Mega Drive  
Spieltyp: Rennspiel

Hersteller: Sega  
Testversion von: Sega  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8  
Preis: ca. 200 Mark

Grafik: 78%  
Musik: 38%  
Soundeffekt: 48%

Spielspaß: 80%

# Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

Tausende von Spielen vorrätig!

Gleich anrufen oder schreiben  
und Gratisliste anfordern!

## TV GAMES

Grunewaldstraße 81  
10823 Berlin

0 30/7 81 15 36

0 30/7 87 51 92

Fax: 0 30/7 87 51 91

**Alle Neuheiten auf Anfrage!**

Berliner, besucht unser Ladengeschäft,  
hier auch Testkauf!

**Schöneberg:** Grunewaldstr. 81  
(U-Bhf. Eßenacher Str.)

**Wedding:** Brüsseler Str. 19  
(U-Bhf. Seestr.)  
Tel. 0 30/4 53 22 73

Spieleankauf zu Höchstpreisen

Spieleankauf zu Höchstpreisen

**Gnadenlos GmbH**  
**Tel.: 089-480 29 13**  
Orleansstr. 63 • 81667 München

Aktion Replay Pro	79,90	Action Replay Pro 2	79,90
Andre Argassi Tennis	39,90	Alien 3 d	89,90
B.O.B. d	49,90	Best of Best d	89,90
Castelvania d	59,90	Bomberman d	79,90
Donald Duck d	89,90	Castelfania d	59,90
Etennal Champions d	109,90	F1 Pole Position d	129,90
F 1 Rage d	99,90	Flashbaack d	79,90
Fatal Fury d	119,90	Jurassic Park d	89,90
Landstralker d	89,90	Mortal Combat d	99,90
Mortal Combat d	99,90	Roadrunner d	79,90
NBA Jam d			
Shining in the Darkness d	59,90		
Robocop d	59,90		
WWF Royal Rumble d	89,90		

Lieferung erfolgt gemäß  
unseren Geschäftsbedingungen!

### Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über  
die Game-Welt und was dazugehört)

Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Systeme: Super-Nintendo   
 Sega Mega Drive   
 Sega CD   
 Game Boy   
 Game Gear

**ZAPP**  
GAMES

ROCHUSSTRASSE 11 • 55116 MAINZ  
Tel. 0 61 31/23 04 92  
Fax 0 61 31/23 04 93

OFFENBACHER LANDSTR. 416-418  
60599 FRANKFURT  
Tel. 0 69/65 24 35  
Fax 0 69/65 27 94

**ZAPP**  
GAMES 2



## BEST GAMES IN TOWN

WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAME BOY, PC, CD-ROM

**Laden und Versand**

#### SUPER NES:

STUNT RACE FX	149,-
CITADEL	149,-
MECHWARRIOR DT.	149,-
BATTLETANK 2	149,-
TURN & BURN	149,-
PEACE KEEPERS	149,-
PIRATES OF DARK WATERS	149,-
KING OF DRAGONS	149,-
SUPER METROID	129,-
NHL 94 DT.	129,-
NFL 94 DT.	139,-
NBA GAM DT.	159,-
RISE OF ROBOTS	139,-
SKYBLAZER	139,-

#### RPGs & STGs

EQUINOX	149,-
MIGHT & MAGIC 2	149,-
LAFIA	149,-
SPELLCRAFT	139,-
WIZARDRY 5	149,-
FIRE STRIKER	149,-
GALACTIC DEFENDES	149,-

#### DEMNÄCHST ERHÄLTlich:

GAIA	
BREATH OF FIRE	
FINAL FANTASY 3	

#### OGRE BATTLE

OPERATION EUROPE	
TAKTICS AUGA	
FIRE EMBLEM	
WIR FÜHREN AUCH NEUESTE SUPER-FAMICOM-TITEL	

#### MEGA DRIVE:

MEGA TURRICAN	139,-
SUBTERRANIA	139,-
LANDSTALKER DT.	139,-
VIRTUAL RACING	199,-
ART OF FIGHTING	149,-
LONG RAISER 2 (16 MBIT)	149,-
SHADOWRUN	139,-
BATTLETECH	139,-
STREETS OF RAGE 3	149,-
PGA EUROPEAN TOUR	129,-
SKITCHIN	119,-
MUTANT LEAGUE HOCKEY	119,-
NBA 94	129,-

#### MEGA CD:

MANSION OF HIDDEN SOULS	139,-
THIRD WORLD WAR	149,-
RISE OF THE DRAGON	139,-
TOMCAT ALLEY	139,-
HEIMDALL	129,-
SOULSTAR	139,-

#### REVENGE OF THE NINJA

STAR TREK NG	139,-
HEART OF THE ALIEN	139,-

#### 3DO:

KONSOLE NTSC	1299,-
KONSOLE RGB	1499,-
JOHN MADDEN	139,-
THE HORDE	149,-
OUT OF THIS WORLD	139,-
STAR CONTROL 2	139,-
ORION OFF ROAD	139,-

#### ATARI JAGUAR:

KONSOLE RGB	649,-
TEMPEST 2000	139,-
ALIEN VS PREDATOR	149,-
NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN	

#### NEO GEO:

GOLDPACK PAL/RGB	1099,-
GOLD PACK MIT NEUESTEN TITELN	1179,-
SPINMASTERS	399,-
ART OF FIGHTING 2	419,-
TOP HUNTER	399,-
WORLD HEROES JET	399,-
ÄLTERE TITEL	AB 164,-

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

**rat's**

NEW TEL. 0 67 31-1 07 45

FAX 0 61 31-67 06 08

SECOND - HAND - GAMES \* MICHAELA THIELEN  
ROTENTALER STRASSE 24 \* 55232 ALZEY

NEU! Der absolute Wahnsinn! Topspiele zu coolen Preisen!  
Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspiele für  
SUPER NINTENDO - SEGA MEGADRIVE - NEO GEO

Angebot des Monats:

#### SUPER NES:

ALADDIN	89,-
CALIFORNIA GAMES	69,-
NHLPA 93	69,-
STRIKER	89,-
FATAL FURY	69,-
MVP BASEBALL	69,-
BOMBERMAN	79,-
CYBERNATOR	79,-
F-ZERO	49,-
KO BOXING	59,-
POCKY & ROCKY	89,-
HARLEY HUMONGOUS	59,-
SMASH TV	69,-
GHOULS N GHOSTS	59,-
STREETFIGHTER 2	49,-
STREETFIGHTER TURBO	99,-
FINAL FIGHT	59,-
GODS	79,-
R-TYPE	59,-
ZELDA	59,-
POPULOUS	59,-
RAMPART	69,-
MARIO ALL STARS	79,-
PRINCE OF PERSIA	59,-
MUSYA	49,-
ROCKETEER	49,-
ROCK'N'ROLL RACING	99,-
VIELE TITEL ab	49,-

#### MEGA DRIVE:

ALADDIN	79,-
FIFA SOCCER	89,-
JAMES POND 2	59,-
MIC & MAC	69,-
CRUEBALL	69,-
COOL SPOT	79,-
JUNGLE STRIKE	79,-
PGA GOLF	69,-
TERMINATOR	69,-
MORTAL KOMBAT	79,-
LANDSTALKER	89,-
FLASHBACK	79,-
SPLATTERHOUSE 2	69,-
TITEL ab	29,-
TIME GAL	69,-
ROAD AVENGER	59,-
FINAL FIGHT	69,-
SONIC CD	79,-
SHEWER SHARK	79,-
THUNDERHAWK	79,-
SOL FEACE	59,-
WOLFCHILD	69,-
SHERLOK HOLMES	59,-

#### NEO GEO:

ANGEBOTE BITTE ERFRAGEN

WIR FÜHREN AUCH GEBRAUCHTE NEO-GEO-SPIELE.

WIR FÜHREN SÄMTLICHE AKTUELLEN NEUHEITEN!

WIR FÜHREN ALLE NEUERSCHEINUNGEN FÜR ALLE SYSTEME!

Wir bieten Ihnen für Ihre Gebrauchtspiele absolute Höchstpreise. Problemloser An- und Verkauf per Post. Wir bezahlen sofort nach Erhalt Ihrer Sendung! Bitte keine Spiele unaufgefordert senden, sondern erst nach telefonischer Absprache.

**KEIN LADEN, NUR VERSAND!!!**

Wir sind von Montag-Sonntag von 9.00-21.00 persönlich erreichbar.

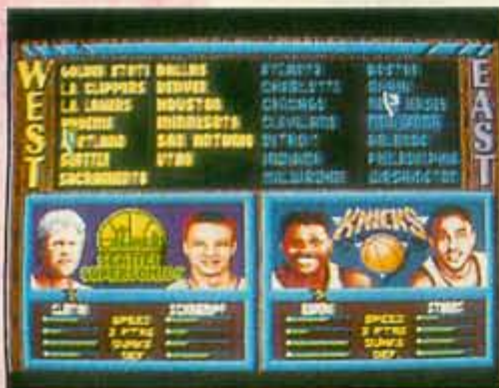
**Nutzen Sie Ihre Chance jetzt und sparen Sie einen Haufen Geld!**



Obwohl Sir Charles inzwischen sein eigenes Spiel hat, schlägt er auch bei NBA Jam kräftig zu



Die Dunks sind teilweise extrem unrealistisch, sie schauen aber einfach geil aus



US-Präsident Bill Clinton spielt auch mit!?



Fouls interessieren bei NBA Jam niemanden



Bei vier Spielern verliert Ihr nie den Überblick



Die Halbzeit Digi-Show sieht cool aus



## Boom Shakalak NBA Jam

Nach der Super-Nintendo-Variante des erfolgreichsten Automaten aller Zeiten kommen nun auch die Mega-Drive-Jammer auf ihre Kosten. Der Spielablauf wurde konsequent beibehalten. Ihr entscheidet Euch für ein Zweier-Team aus einer der berühmten NBA-Mannschaften und schon geht die Jagd auf den 3,05 m hohen Korb los. Mit einem Mehr-Spieler-Adapter können sogar bis zu vier Leute ein Match untereinander austragen. Dabei kommt dem Turbo-Button eine besondere Bedeutung zu: Während Ihr mit Pässen und Würfen nur stinknormale Körbe zusammenbringt (wen interessiert das schon?) kommt per Turbo wahre Action auf. Die Bohnenstangen steigen meterhoch in die Luft, vollführen Schrauben, 360-Grad-Drehungen und andere Verrenkungen, bevor sie den Ball mit einem lauten 'Boomshakalaka!' ins Netz hämmern. Da kann's dann schon mal vorkom-

men, daß der Korb in tausend Splitter zerbricht, aber das ist in der NBA ja in der Tagesordnung. Ach, es reicht Euch nicht mit Charles Barkley, Detlev Schrempf oder den anderen Superstars der besten Liga der Welt auf Korbjagd zu gehen und Ihr seht Euch nach 'richtigen' Assen? - Wie wär's mit US-Präsident Bill Clinton? Gebt dazu den Code ARK ein. Habt Ihr den Cursor auf K, so drückt Button A und Start zusammen und Ihr laßt den Hobby-Saxophonisten die wildesten Jams ausführen. Bei der Super-Nintendo-Version funktioniert's ähnlich, nur müßt Ihr als letztes die L-, R- und X-Buttons zusammen eingeben. In den Viertel-Pausen gibt's die altbekannten Game-Play-Tips, Statistiken oder digitalisierten NBA-Szenen zur Unterhaltung. Zum Glück haben die Designer im Vergleich zur Super-Nes-Version das eklige Paßwort gegen eine Batterie ausgetauscht.



Auch auf dem Mega-Drive macht *NBA Jam* alleine schon einen Heidenspaß. Wenn sich erstmal vier Kumpels eingefunden haben, klettert der Spielspaß noch mal beträchtlich in die Höhe. Was es alles für verrückte Dunks und Jams gibt, ist schon erstaunlich. Man darf natürlich keine gewöhnliche Basketball-Simulation erwarten, da das Hauptaugenmerk auf spektakulärer Action mit aberwitzigen Sprunghöhen liegt. Dafür wurden dann auch einige Regeln kurzerhand außer Kraft gesetzt: Wenn Ihr Eure Kontrahenten mal eben mit einem gekonnten Rippencheck aufs Parkett befördert, pfeift das niemand ab. Genausowenig könnt Ihr den Ball ins Aus befördern. Schade, daß die Grafik nicht detailliert genug ist, um die untersetzte grauhaarige Person mit den Riesensprüngen als Bill Clinton

zu erkennen. Daß auch die musikalische Untermalung nicht gerade der Feder eines Meisterkomponisten entsprungen ist, wird Euch nicht sonderlich aufregen, wenn Ihr erstmal die simple Steuerung intus habt. Versenkt Ihr den ersten Ball per Special-Move im Korb, wird Euch das Jam-Fieber so schnell nicht mehr loslassen! **rk**

System: **Mega Drive**  
 Spieletyp: **Basketballsimulation**  
 Hersteller: **Acclaim**  
 Testversion von: **Acclaim**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**  
 Features: **Optionsmenü, Batterie**  
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**  
 Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik: **73%**  
 Musik: **53%**  
 Soundeffekt: **73%**

Spiel-spaß **83%**



Was kommt da geflogen? Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist Superman! Quatsch, das ist nur Sir Charles.

einige nette Dunks und viele interessante Features. Im Vergleich zu *NBA Jam* fehlt jedoch leider das gewisse Etwas. *Acclaims Supermodul* spielt sich schneller und actionreicher, die Animation der *NBA-Stars* wirkt etwas flüssiger. Was ich bei *Accolades Simulation* vor allem vermisse, ist die Vielzahl unglaublicher, absolut geiler Dunks. Zwar drischt auch Barkley ab und zu den Ball mit Vehemenz in den Korb, die meisten Spielzüge entlocken mir jedoch im Vergleich höchstens ein müdes Lächeln. Wirklich gelungen ist die Hintergrundgrafik der sieben Spielorte, speziell der Strand von Miami weckt Urlaubsgefühle. Der Vier-Spielermodus funktioniert übrigens mit den Adaptern von Electronic Arts und Sega, daran sollten sich andere Firmen vielleicht ein Beispiel nehmen. Wenn es *NBA Jam* nicht gäbe, würde *Barkley Shut Up and Jam* jedem Basketball-Fan empfehlen. So bleibt es leider nur ein gutes Spiel im Schatten eines Meisterwerks. 17

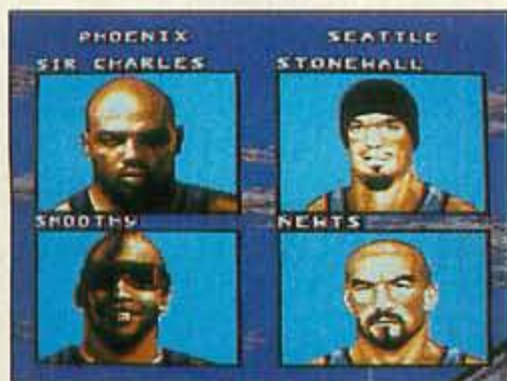
Halts Maul

## Barkley Shut Up And Jam

Die Jagd hat begonnen. Nachdem *Acclaim* mit *NBA Jam* den Standard setzte, müssen sich alle anderen Softwarefirmen am Klassenprimus messen lassen. Zu den Herausfordrern zählt auch *Accolade* mit *Barkley Shut Up And Jam*. Charles Barkley gilt in der NBA als der große böse Bube. Er legt sich regelmäßig mit Trainern, Schiedsrichtern und gegnerischen Spielern an und ist nie um einen

coolen Spruch verlegen. Dementsprechend geht es auch bei *Barkley Shut Up And Jam* etwas härter zu. Wie bei *NBA Jam* besteht jedes Team aus zwei Basketball-Cracks und Fouls werden netterweise ignoriert. Im Gegensatz zu *Acclaims Hit* spielt Ihr beim *Barkley-Modul* jedoch Streetball, d.h. die Matches werden in den Hinterhöfen amerikanischer Städte ausgetragen. Folgerichtig findet Ihr hier mit Aus-

nahme von Sir Charles auch keine weiteren *NBA-Stars*. Drei Spielmodi gibt's zur Auswahl: *New Game*, *New Series* und *New Tournament*. Die ersten beiden wählt Ihr für Freundschaftsspiele gegen den Computer oder einen Kumpel (mit einem 4-Spieler-Adapter von Sega oder Electronic Arts könnt Ihr auch zu viert gegeneinander antreten). Beim *New-Tournament-Mode* geht's richtig zur Sache. Ihr vertretet eine der sieben Städte im Kampf gegen die anderen sechs Teams um einen Platz im Endspiel in Phoenix. Nach jedem Match erhaltet Ihr übrigens ein Paßwort, mit dem Ihr ein Tournament zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen könnt.



Vor solch netten Strandnixen schwellen sämtliche Muskeln an und das Spiel macht noch mehr Spaß



Es ist wirklich ein Pech für *Accolade*, daß *NBA Jam* kurz vor *Barkley Shut up and Jam* veröffentlicht wurde. *Accolades Streetball-Game* bietet gute Grafik und Animation,

System: **Mega Drive**  
 Spielertyp: **Basketballsimulation**  
 Hersteller: **Accolade**  
 Testversion von: **Accolade**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**  
 Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**  
 Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik: **70%**  
 Musik: **61%**  
 Soundeffekt: **62%**

Spiel-spaß **73%**

Redaktionswertung

MEGA DRIVE



Gleich sieht die hübsche Dame von unten alle Sterne

## Veteranentreff

# Art of Fighting

Endlich zieht die Kampfkunst nach der guten Super-NES-Umsetzung auch auf Segas 16-Bit-System ein. Storytechnisch hat sich nichts Bahnbrechendes getan. Ihr seid im Ein-Spieler-Modus immer noch als Ryo/Robert den Entführern Eurer Schwester/Freundin auf den Fersen. Die üblen Kerls verstecken sich allesamt in der undurchsichtigen 'Sex and Crime'-Metropole Southtown. Da die kampferprobten Haudegen jedoch nicht im Traum daran denken, Euch bereitwillig Auskunft zu geben, kommt es nach einem kurzen Wortgefecht gleich zu Handgreif-

lichkeiten. Die Freunde greifen dabei auf alle Special-Moves zurück, die schon das 102 MBit starke Neo-Geo-Modul auszeichnen: Von Standard-Feuerbällen über Feuerkicks bis hin zu riesigen Energiewänden ist alles dabei, was Kinnlade und Schienbein bricht. Das Besondere an *Art of Fighting* ist die Spirit-Leiste, die Eure Special-Move-Power anzeigt. Habt Ihr Euch in puncto Spezialschläge überanstrengt, heißt's Energie nachladen und dabei wehrlos Tref-fer in Kauf nehmen oder mit handelsüblichen Tritten und Kicks weiterfighten. Grafisch tummeln



Auch bei der Mega-Drive-Umsetzung müßt Ihr nicht auf die Art of Fighting-typischen Special Moves verzichten. Hart aber wahr!

sich die Streithähne in finsternen Bars, Hinterhöfen, Flughäfen, edlen Restaurants sowie von Fackeln erleuchteten Dojos.



gut

Auf den ersten Blick sieht *Art of Fighting* grafisch genauso gut aus wie das große Vorbild. Die Unterschiede wie der fehlende Bodennebel sieht das geschulte Beat'em Up-Auge erst auf den zweiten, wenn nicht dritten Blick. Der große Hammer kommt allerdings jetzt: Das Modul spielt sich hervorragend, aber höllisch schwer! Da bleibt Euch als Ausweg wohl nur der Zwei-Spieler-Mode, oder ein Action-Replay, um die herrlich gezeichneten Sprites und Backgrounds zu bewundern. Auch soundtechnisch zeigt sich das Schlägerspiel von seiner Schokoladenseite: Die Originalmelodien wurden nur minimal zusammengestutzt und klingen für MD-Verhältnisse erstklassig. Wenn nur der verdammte Schwierigkeitsgrad nicht wäre! Zu bemängeln ist, daß die Sprites arg geschrumpft wurden und viele Digi-Samples der Konvertierung zum Opfer fielen. rk

System: **Mega Drive**  
Spieletyp: **Beat'em up**

Hersteller: **SNK/Sega**  
Testversion von: **Sega**  
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**  
Features: **Continue**

Schwierigkeitsgrad: **8**  
Preis: **ca. 140 Mark**

Grafik: **79%**  
Musik: **70%**  
Soundeffekt: **61%**

Spiel-  
spaß **74%**

Redaktionswertung

**ACTION REPLAY  
IST AUCH  
ERHÄLTICH BEI**

**TOYS 'R' US**

**OTTO**



**Quelle**

**HERTIE**

**NECKERMANN**

**KARSTADT**

**DISTRIBUTION:  
VIDIS GmbH  
HAMBURG**



# SUPER POWER MIT

# ACTION REPLAY

# 2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION\* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

MORE ENERGY  
 MORE LEVELS  
 MORE POWER  
 MORE LIVES

0003F 84E75  
 01359 66010  
 0:000 00000  
 ACTION REPLAY

GAME BUSTING CODES

## ACTION REPLAY



- SNES™ VERSION DM 149,-
- MEGA DRIVE™ VERSION DM 149,-
- GAME BOY™ VERSION DM 59,-
- NES™ VERSION DM 99,-
- GAME GEAR™ VERSION DM 79,-
- MASTER SYSTEM™ VERSION DM 79,-



## FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS. MIT EINGEBAUTEM

### CHEATFINDER

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT: DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN



CLUB

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

**WICHTIG**  
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENTERPRISES LTD.

**KEIN UNNÖTIGES WARTEN**  
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

**NEW SUPER CHEAT INPUTSCREEN\***  
JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!

**NEW ERWEITERTER CHEATFINDER**  
MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT HUNDERTE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENÜTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!

**NEW UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM\***  
NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENÜTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

**NEW UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION\*\***  
ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION FÜR SNES MACHT ES MÖGLICH U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

**NEW ZEITLUPEN-FUNKTION\***  
MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

**\* NUR SNES UND MEGADRIVE**  
**\*\* NUR SNES**

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!**  
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

"SEGA", "MASTERSYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

**24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE**  
**02822-68545**  
 FAX  
**02822-68547**

DISTRIBUTION FOR GERMANY:  
**DATAFLASH GMBH**  
 WASSENBERGSTRASSE 34  
 46446 EMMERICH  
 ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 24 STUNDEN LIEFERBAR  
 VERSANDKOSTEN DM 10,-  
 AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-



Der Riesenschädel ist einer der ersten Endgegner, und trotzdem bereitet er Euch schon einiges Kopfzerbrechen

Im Rausch der Tiefe

## Subterrania

Feindliche Aliens fallen über ein tief unter dem Meeresspiegel gelegenes Bergbaugebiet eines weit entfernten Planeten her und legen alles in Schutt und Asche, nachdem die Arbeiter unterjocht wurden. Mit einem kleinen Schiff stellt Ihr Euch den Mieslingen. Wer jetzt denkt, es handelt sich wieder mal um ein 08/15-Ballerspiel, befindet sich auf dem Holzweg! Vor jeder Mission seht Ihr eine Karte

mit den wichtigsten Stützpunkten der Aliens, Servicestationen für Euch und eventuell anwendbare Strategien. Das ist auch bitter nötig, denn die Steuerung Eures Schiffs gestaltet sich alles andere als einfach. Ihr schwebt praktisch im Raum und seid somit der Schwerkraft unterworfen. Damit Ihr der Situation Herr werdet, könnt Ihr sechs Funktionen auf Euer Joypad verteilen: Schub nach vorne und

hinten (kostet Sprit), Lenkmanöver nach links und rechts sowie Feuern der Bordkanone und Waffenwechsel. Geschenkt wird Euch jedoch nichts: Benzin, Waffen, Schilde sind äußerst rar und müssen durch waghalsige Manöver aus den entlegensten Ecken des Meeresgrundes dem Feind entrisen werden. Eure Aufgabe besteht nun darin, analog zu *Choplifter 3* eine bestimmte Anzahl Minenarbeiter heil zur Basis zurückzubringen. Nebenbei gilt es noch sechs Ausrüstungsgegenstände zu finden, um Euer Schiff für die Entscheidungsschlacht unter Wasser vorzubereiten. In den Missionen trifft Ihr immer mal wieder auf riesige Bosse, die zwischen den aus den Gesteinsmassen hervorblitzenden Kristallen und Edelmetallen herumflitzen.



gut

Nachdem Ihr die ersten Flüche über die arg gewöhnungsbedürftige Steuerung (und Euer Ableben!) hinter Euch gebracht habt, werdet Ihr feststellen, daß *Subterrania* ein exzellenter *Choplifter*-Clone mit hohem Suchtkoeffizienten ist. Die extrem

detaillierte und düster gehaltene Unterwassergrafik in Verbindung mit den Ohrwurmverdächtigen Techno-Rhythmen tut ihr übriges, um den Spieler an den Bildschirm zu fesseln. Sind die ersten beiden Missionen noch verhältnismäßig einfach, zieht der Schwierigkeitsgrad ab Level drei jedoch ziemlich an. Aus allen Richtungen pfeifen Euch Laser und andere Nettigkeiten um die Ohren, während Ihr Spritanzeige, Schildstand und Zustand Eurer Kanone im Auge behalten müßt. Und der Hammer ist: Nicht ein einziges Continue, geschweige denn Paßwort spendierten Euch die Entwickler! Deshalb bleibt *Subterrania* von mir ein 'Super' verwehrt. Ansonsten bietet das Spiel alles, was sich der Action-Fan wünscht: Ein stimmungsvolles Intro, detaillierte Aufträge sowie krachende Explosionsgeräusche und farbenfrohe Detonationen. Wer sich zu den hartgesottenen Profizockern rechnet, sollte einen Blick auf diesen exzellenten Vertreter seines Genres werfen. rk



So sieht es unter Wasser aus, düster, düster, düster. Trotz der relativ eintönigen Grafik macht *Subterrania* einen Riesenspaß.

System: **Mega Drive**  
 Spieltyp: **Strategie-Shoot'em Up**  
 Hersteller: **Sega**  
 Testversion von: **Galaxy**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Optionsmenü, Soundmenü**  
 Schwierigkeitsgrad: **7**  
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **80%**  
 Musik: **83%**  
 Soundeffekt: **81%**

Spiel-spaß **76%**



Mit Zuckerbrot und ...

## Castlevania Bloodlines

N

ahezu unendlich viel Zeit mußte in Transsylvanien verstreichen, bis sich Graf Dracula endlich dazu durchringen konnte, seine Legionen des Bösen übers Mega Drive schweifen zu lassen. Das hält auch die hartnäckigste Dynastie nicht aus: Die Belmonts, seine ewigen Feinde, sind inzwischen ausgestorben. Doch in die Fußstapfen der legendären Peitschenschwinger treten nun John Morris, ein Engländer, der ebenfalls Indiana Jones Lieblingswerkzeug beherrscht und Legarde, ein Spanier, der mit der Hellebarde meisterlich umzugehen vermag. Nachdem Ihr Euch für einen von beiden entschieden habt, geht die

Jagd quer durch Europa los. Von Transsylvanien übers antike Griechenland, Italien (Pisa), Frankreich (Versailles) bis hin zu Deutschland gilt es, Vampiren und anderem (mächtigem!) Gesocks das Lebenslicht auszublenden. Dazu stehen Euch neben der aufrüstbaren Waffe der Helden noch die *Castlevania*-üblichen Kerzen und Lampen zur Verfügung, die durch Zerschlagen nützliche Extras freigeben: Mahlzeiten und Äxte, Napalm sowie Bumerangs sind vor allem beim Kampf gegen die zahlreichen Zwischen- und Endgegner unentbehrlich. Grafisch gesehen bietet *Castlevania Bloodlines* ein wahres Festmahl für Eure Augen.



super

Wow! Konami waren und sind einfach Asse. Was bei *Castlevania Bloodlines* abgeht, entlockt Eurem Mega Drive wirklich das Allerletzte. Ihr habt oft das Gefühl, im Spiel ist ein 3-D-Chip am Werk. Ein Endgegner, der aus lauter Schrauben besteht, wird stufenlos gedreht und vergrößert oder Ihr lauft auf schnell drehenden Plattformen um den Schiefen Turm von Pisa her-

Endlich mal wieder ein grafischer Leckerbissen auf Eurem Mega Drive: *Castlevania* sprüht nur so vor Farben

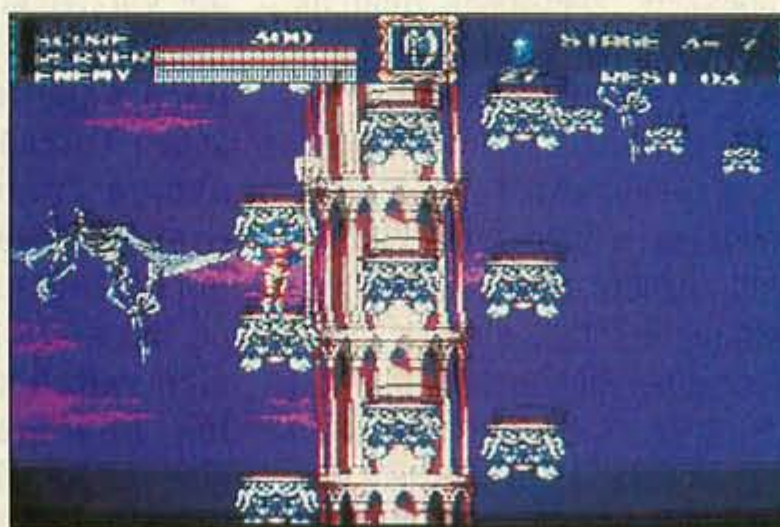
um, um Euch auf dem Gipfel mit einem langschwänzigen Drachen zu duellieren. Oftmals scrollen die Stages auch von selbst, so daß Ihr schleunigst die Füße in die Hand nehmen solltet. Da geht's dann auf Steilwänden Schlösser hinab oder Schluchten hinauf, während das Wasser unbarmherzig steigt. Überhaupt schlägt der Spielwitz dieses Klassikers an allen Ecken und Enden Purzelbäume: Ihr schlagt Euch mit dem Sensenmann persönlich im Kartenspiel, kriecht unter hämmernden Uhrwerken hindurch und laßt das ohrenbetäubende, fensterzerberstende Gebrüll eines Minotaurus über Euch ergehen. Lediglich soundtechnisch treten die altbekannten Mega-Drive-Schwächen wieder zu Tage, denn die herrlichen Effekte der Super-Nintendo-Version *Castlevania 4* und der Engine-CD-Variante *Dracula X* werden bei weitem nicht erreicht. Ihr seid aber mit der mannigfaltigen Action schon mehr als genug beschäftigt. Losflitzen und zulegen! rk

System: **Mega Drive**  
Spieltyp: **Action**

Hersteller: **Konami**  
Testversion von: **Konami**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features:  
**Continue, Paßwort**  
Schwierigkeitsgrad: **6**  
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:  
**85%**  
Musik:  
**55%**  
Soundeffekt:  
**71%**

Spiel-spaß **85%**



Auch spielerisch ist's überragend: Ihr lauft Diagonal-Stages entlang und drehende Türme hinauf



Das Hauptmenü: Von hier aus gebt Ihr die Befehle. Im rechten Feld stehen die militärischen und zivilen Daten Eurer Stadt.



Im Kampfmodus überblickt Ihr das Schlachtfeld. Die Einheiten lassen sich in Echtzeit steuern. Euer Ziel ist die Festung in der Stadt.



Je nach Szenario könnt Ihr aus bis zu 18 Clan-Führern wählen



Ihr könnt Euch Euren Heerführer auch selbst zusammenbasteln



Mit Diplomatie scheint man hier nicht weit zu kommen...



... also sprach Master Tet, und zog in den Kampf

MEGA DRIVE

## Chaos bei Tao's Romance III

Koei ist in Japan bekannt für gute Strategiespiele mit geschichtlich-literarischem Hintergrund. Angefangen mit *Nobunaga's Ambition*, gibt es inzwischen schon eine ganze Reihe von PC-Spielen. Dazu gehörte auch die *Romance of The Three Kingdoms*-Serie. Als im 2. Jahrhundert die Han-Dynastie mehr und mehr an Einfluß verlor, brach in China das Zeitalter der Clan-Kriege an. Das Reich zerfiel, und die große Frage für die mächtigsten unter den Clan-Führern lautete: Wie vereine ich das Land und werde nebenbei Kaiser von China? Nun, Ihr müßt im Optionsmenü zunächst eines der sechs Szenarios auswählen, in dem einzelne Zeitabschnitte aus dieser chaotischen Epoche nachgestellt werden. Als Anführer einer Sippe versucht Ihr mit geschickter Politik, und wenn's sein muß, auch mit Waffengewalt, alle 46 Städte in China unter Eure Fittiche zu bekommen. Ist doch ganz einfach,

oder? Aber halt! Wie auch im richtigen Leben, wollen auch Kleinigkeiten wie Finanzen, Wirtschaft oder Naturkatastrophen, die Eure Ernte zunichte machen, ebenso beachtet werden wie Eure Gefolgschaft und das Volk. Anhand von Zahlen liefert Euch das Hauptmenü Angaben über den Zustand Eures Königreiches. Ist z.B. der Steuersatz zu hoch angesetzt, gibt's standesgemäß eine Revolte. Ist er zu niedrig, steigt zwar Euer Sympathiewert, aber Ihr könnt keine Feldzüge mehr finanzieren. Wenn Ihr endlich in der glücklichen Lage seid, eine gut ausgebildete Armee (die Ausbildung kostet Zeit, dafür steigt der Kampfwert und die Motivation) zu besitzen, habt Ihr die besten Chancen, eine nahegelegene feindliche Stadt einzunehmen. Nach einer siegreichen Schlacht könnt Ihr einen Eurer Generäle oder Politiker als Gouverneur dieser Stadt einsetzen und so Euer Herrschaftsgebiet ausweiten.



gut

Nach der enttäuschenden Super Nintendo-Version von 1992, war ich ein wenig skeptisch, aber siehe da! Die Entwickler haben sich und das Spiel doch noch auf spielerisch gutem Niveau hinaufgeschleppt. Zwar sind die Grafiken immer noch etwas hölzern und die Musik eine katastrophale Leierkastenorgie, durch die animierten Kampfsequenzen jedoch bleibt der Spielspaß trotzdem erhalten. Lediglich die verzwickten historischen Hintergründe sowie die exotisch anmutenden chinesischen Personen- und Städtenamen (natürlich in englischer Schreibweise) könnten Anfängern sicherlich einige Schwierigkeiten bereiten, sich vollends hineinzuspielen. Aber wer seine strategischen Künste auf dem asiatischen Kontinent vortragen möchte, wird mit diesem

Spiel gut bedient sein, vorausgesetzt, er bereitet sich ausreichend vor: Wegen der Fülle an Befehlen und Spielzügen, die teilweise immer noch als chiffrierte Kürzel (z.B. PPLN für Population) dargestellt werden, empfiehlt sich eine gründliche Lektüre des Anleitungbüchleins, am besten bei einer Tasse chinesischem Tee. *tet*

System: **Mega Drive**  
Spieletyp: **Strategiespiel**

Hersteller: **Koei**  
Testversion von: **Galaxy**  
Anzahl der Spieler: **1 bis 8**  
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **7 bis 9**  
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:  
**35%**  
Musik:  
**15%**  
Soundeffekt:  
**21%**

Spiel-spaß **70%**



Redaktionswertung



Erst, wenn Ihr die Karte habt, ist der Weg zum Endgegner frei.

## Chester Cheetah 2 Wild Wild Quest

Sicher erinnert Ihr Euch noch an den lässigen Leoparden *Chester Cheetah*. In seinem letzten Abenteuer suchte er die Teile seines lila Motorrads. Nun ist Meister "Coole Pfote" auf dem Weg nach Hip City (auf seinem Lowrider, versteht sich). Leider findet der Ausflug ein jähes Ende, weil der Bösewicht Mean Eugene die Karte mit der Wegbeschreibung gemopst hat. Um die Teile der Karte wieder

ezusammeln, iert Ihr durch die gesamten Vereinigten Staaten. Alle elf Abschnitte sind reinrassige Seitenansicht-Levels. Jeder davon hat sein eigenes Grafikthema. Vom Strandlevel über ländliche Idylle bis zur Techno-Stadt ist alles dabei. Erst, wenn Ihr das Kartenfragment am Levelende eingesammelt habt, ist der Weg zum nächsten Motz frei. Unterwegs tummeln sich Extras und Feinde, wie sich das für

ein zünftiges Jump'n'Run eben so gehört. Aufgelesene Pfoten bringen Punkte und Continues, andere Goodies bescheren bis zu fünf Extra-Leos. Aufmüpfige Feinde werden mit einem oder mehreren Sprüngen auf die Zwölf niedergemacht. Neben normalem Laufschritt und eher flachen Hopsern beherrscht Chester Cheetah auch einen enormen Luftsprung, der Euch in extrahaltige Regionen außerhalb des Bildschirms katapultiert. Sehr begehrt ist hier die Tüte mit Käsecrackern. Verliert Ihr bei einem Feindkontakt normalerweise ein Leben (mit Wiedereinstieg am Levelanfang), beschert Euch der Genuß der Kekse ein Continue an Ort und Stelle. Leider könnt Ihr nur eine Tüte davon mit Euch herumschleppen. Für's Geläusch gibt's groovige Stromgitarren-Themen und zur witzigen Grafik passende Soundeffekte.



Käse-Cracker halten Euch im Spiel, wenn Ihr mal wieder den Löffel abgegeben habt. Wer fleißig sucht, findet jede Menge Extras.



Weder der erste noch der aktuelle zweite Teil strotzen vor Abwechslung, die Grafik ist zweidimensional und auch die Animationen kommen nicht gerade flüssig. Trotzdem macht die Grafik einen großen Teil vom Spielspaß

aus, sie ist eben einfach witzig. Mit den neuen Grafikgags und der tierisch abwechslungsreichen musikalischen Begleitung ist es den Entwicklern glatt wieder gelungen, ein "cooles" Spiel hinzubiegen. Einen Kritikpunkt muß ich aber doch bemängeln: Sowohl Feinde wie auch Extras tauchen wieder auf, sobald Ihr ein Stückchen weitergelaufen seid. Meist hetzt man durch den Level, sammelt die Karte ein und verbringt den Rest des Zeitlimits mit Extras-Sammeln. Darunter leidet der Spielfluß. Obwohl die einzelnen Levels nicht allzu schwer sind, kommt ab und zu Frust auf. Dauernd hopst Ihr an Cracker-tüten vorbei, könnt sie jedoch nicht mitnehmen, weil Ihr schon eine dabei habt. Steht Ihr dann vor dem Endgegner, gehen Euch die Kekse stark ab. Trotzdem macht *Wild Wild Quest* immer noch 'ne Menge Spaß. Was mir allerdings noch fehlt, ist ein Paßwortsystem. So etwas kostet kein Geld und hätte das Spiel abgerundet. Aber was soll's, *Chester Cheetah* bleibt ein gelungenes Laune-Modul mit bemerkenswerten Sounds. *jb*

System: **Mega Drive**  
Spieltyp: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Kaneko**  
Testversion von: **Galaxy**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features: **Continue**

Schwierigkeitsgrad: **6**  
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

68%

Musik:

74%

Soundeffekt:

45%

Spiel-spaß

**72%**



Redaktionswertung

MEGA DRIVE

Ri-Ra-Rullala

## Skitchin

**E**in Rennspiel der anderen Art gibt's von Electronic Arts. Prinzip und Aufbau des Rollerblade-Rennens erinnern stark an *Road Rash*. Im Einspielermodus rast Ihr auf Rollschuhen von Stadt zu Stadt und versucht Euch an die Spitze des Teilnehmerfeldes zu setzen. Um ordentlich Speed abzukriegen, hängt Ihr Euch an überholende Autos. Kommt ein Gegner auf die abwegige Idee, das selbe Zugpferd nutzen zu wollen, über-

zeugt Ihr ihn mit gezielten Ellenbogenattacken schnell vom Gegenteil. Um die Geschichte noch spannender zu machen sind die Landstraßen mit Unrat, Öllachen und Sprungschanzen verziert. Nehmt Ihr eine Schanze mit, ist Euer Können im Freestyle-Freiflug gefragt. Wer einwandfrei aufsetzt, erhält von einer Jury eine gute Wertung. Das Preisgeld für ein gewonnenes Rennen setzt Ihr zwischen den Levels in eine bessere



Ob Ihr Eure Mitstreiter vermöbelt oder für lausige Sprünge wenig Punkte kassiert, *Skitchin* macht zu zweit am meisten Spaß.

Ausrüstung um. Als Zweispielermodi enthält das Modul "One on One", "Zwei gegen alle" und "One on One" mit Computergegnern. Zum Spiel gibt's rockige Stromgitarrenfretzer.



geht so

Irgendwie ist *Skitchin* schon sehr "auf Cool" gemacht. Auf der Packung und im Vorspann werdet Ihr eindrücklich gewarnt, das Spiel nicht in die Realität umzusetzen. Die Grafik ist zwar mit Digi-Bildchen aufgebohrt, im eigentlichen Rennen kommt sie jedoch über den Mega-Drive-Durchschnitt nicht hinaus. Was noch ganz witzig aussieht, sind die diversen Stürze, die ein guter "Skitcher" jedoch nur selten zu sehen bekommt. Die Steuerung ist recht träge ausgefal-

len. Um in späteren Rennen noch vorne mitzufahren, müßt Ihr schon Taktik anwenden. Um mit *Skitchin* Spaß zu haben, müßt Ihr erst ein Weilchen üben. Am besten dröhnt mal wieder der Zweispielermodus. jb

**System:** Mega Drive  
**Spieltyp:** Rennspiel mit Action  
**Hersteller:** Electronic Arts  
**Testversion von:** Electronic Arts  
**Anzahl der Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Paßwort  
**Schwierigkeitsgrad:** 6  
**Preis:** ca. 120 Mark

**Grafik:**

52%

**Musik:**

76%

**Soundeffekt:**

67%

**Spiel-spaß**

**61%**

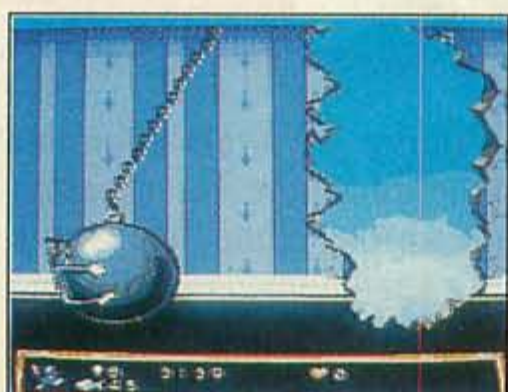
Redaktionswertung

Katzenjammer

## Tom and Jerry

**S**ie sind wieder zurück. "Tom" die wildeste Comic-Katze der Welt und dessen hartnäckigster Widersacher "Jerry" haben sich für ihr neustes Abenteuer versöhnt und versuchen gemeinsam, ihren neuen Freund "Robyn" aus den Klauen des bösen Kapitän "Kiddie" zu befreien. Hüpfend oder im Dauerlauf bewegt Ihr den Kater "Tom" bzw. "Jerry" (nur im Zweispielermodus) durch verschiedene Land-

schaftsszenarien. Unterwegs begegnen Euch alte Omis und bissige Hunde, die nicht gerade gut auf die zwei Freunde zu sprechen sind. Auch in brüchigen Häusern ist Vorsicht geboten, herabfallende Kronleuchter und wildgewordene Staubsauger, versuchen, Euch an den Pelz zu gehen. Tom & Jerry können diverse Gegenstände aufnehmen und sich durch das Werfen dieses Teils schlagkräftig



Das kleine Rüsselmonster hat vor, Tom zu überrollen. In den brüchigen Häusern ist Vorsicht geboten wie man sieht!

gegen die Attacken der Angreifer wehren. Damit das Duo nicht gleich bei jedem Treffer das Zeitliche segnet, sollten so viel Fisch- und Käsehappchen wie möglich eingesammelt werden, um die Lebensenergie aufzufrischen.



na ja

Leider ist "Tom & Jerry" weit davon entfernt, ein gutes Jump'n'Run-Spiel abzugeben. Die Grafik wirkt zwar auf den ersten Blick recht nett und lustig, dafür lassen ständig gleiche Hintergründe schnell die große Langeweile aufkommen. Besonders ärgerlich ist es, daß immer wieder von Beginn des jeweiligen Levels angefangen werden muß, wenn ein Leben verwirkt wurde. Auch in technischer Hinsicht reißt das Spiel keine Bäume aus, lieb-

los animierte Sprites und nervige Musik runden den "na ja" Gesamteindruck ab. Alle Tom & Jerry-Fans müssen sich leider weiter gedulden, bis mal ein anständiges Spiel mit den beiden Helden erscheint. ws

**System:** Mega Drive  
**Spieltyp:** Jump'n'Run

**Hersteller:** Hi Tech  
**Testversion von:** Galaxy  
**Anzahl der Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Continue

**Schwierigkeitsgrad:** 5  
**Preis:** ca. 120 Mark

**Grafik:**

45%

**Musik:**

38%

**Soundeffekt:**

40%

**Spiel-spaß**

**41%**



Redaktionswertung



Grafik und Steinzeitspielspaß sind auch im dritten Teil vom Feinsten

## Dashin Spinmaster Joe and Mac 3

Was Sonic für Sega und Mario für Nintendo –, sind Joe und Mac für Data East. Auf nahezu allen Systemen tummeln sich Vertreter des umfangreichen Clans der Steinzeithaudegen: Als Cowboys in *Dashin Desperadoes* (Mega-Drive), Jo-Jo-Schwinger in *Spinmaster* (Neo Geo) oder als dritte Auflage der Urversion auf dem Super Nintendo. Diesmal hat ein niederträchtiger Neandertaler die Kro-

ne Eures Stammes gemopst und auf seiner verwinkelten Burg in Sicherheit gebracht. Um das Heiligtum zurückzubekommen, müßt Ihr nach sieben Edelsteinen Ausschau halten, die überall auf der verwinkelten Insel versteckt sind (meist in den schmierigen Klauen der Urzeitendgegner). Ihr macht Euch also alleine oder zu zweit in bester Jump'n'Run-Manier auf den Weg, um den Euch übelgesinnten Urzeit-

kreaturen mit der Keule eins überzubraten. Dabei werdet Ihr allerorts auf witzige Szenen und Viecher treffen. Während Ihr badet, beschießen Euch bärtige Fellträger mit Pfeil und Bogen. Ihr wehrt Euch, indem Ihr ein Maul voll Wasser aufnehmt und postwendend zurücksputzt! Oder aber Ihr verzehrt einen Flugsaurier im Kleinformat mit lautem Schmatzen und spuckt nun für begrenzte Zeit Knochen zur Verteidigung. Habt Ihr eine Stage geschafft, könnt Ihr auf einer Landkarte à la *Super Mario World* Eure nächste Station frei bestimmen. In Euch wohlgesinnten Dörfern kauft Ihr für die allerorts herumliegenden Steine (war wohl in der Steinzeit die übliche Währung) Futter und Informationen. Diese sind zwar in feinstem Japanisch, aber wir haben ja Tet, der uns bei größter Verzweiflung hilfreich zur Seite steht!



Witzige Spielelemente und ein (meist) fairer Schwierigkeitsgrad halten Euch lange bei Laune. Die Gags im Spiel tun Ihr übriges dazu.



super

Mir haben schon die anderen Teile der *Joe and Mac*-Serie gefallen, doch der dritte Teil setzt dem Ganzen die Krone auf. Das Modul strotzt nur so vor witzigen Einfällen und extravagantem Level-design. Solltet Ihr die leicht-

bekleideten Urzeitmänner etwa in der Eiswüste stehenlassen, fangen sie an, mit den Zähnen zu klappern und frieren erbärmlich. Oder aber Ihr trefft nachts einen friedlich schlafenden Urzeitriesen und wollt Euch schon auf Zehenspitzen davonschleichen, da haut ihm ein Neandertaler per Keule eins über die Rübe und zeigt unschuldig auf Euch, womit die Jagd beginnt! In Euch wohlgesonnenen Dörfern dürft Ihr auch per Teleskop (waren wir nicht in der Steinzeit?) einen Blick in die Burg des rüddigen Diebes werfen und seht diesen lachend mit der Krone herumspielen. Natürlich ist das Spiel lange nicht so bunt und schnell wie *Spinmaster* (Neo Geo), doch High-Speed-Wagenfahrten und 3-D-Endgegner werden Euch verwöhnen. Musikalisch weisen alle Stücke einen gewissen Urzeit-Touch auf und passen optimal ins Geschehen. Auch ist das Spiel nicht allzu schwer, wenn man mal von einigen Überraschungen absieht. Allen Freunden von witzigen Jump'n'Runs sei dieser Titel ohne Einschränkung ans Herz gelegt. rk

System: Super Nintendo

Spieltyp: Jump'n'Run

Hersteller: Data East

Testversion von: Game

Express

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Continue, Paßwort, Optionsmenü

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 140 Mark

Grafik:

76%

Musik:

73%

Soundeffekt:

67%

Spiel-  
spaß

77%

SUPER NINTENDO

Redaktionswertung



In den Höhlen habt Ihr sehr wenig Platz zum Fliegen. Außerdem ballern die Gegner aus allen Rohren.

mithalten, aber Spaß macht's allemal. Wenn Ihr Euren Kampfhubschrauber durch die verwinkelten Höhlensysteme des Feindes geleitet, immer auf der Hut vor unangenehmen Überraschungen, werdet Ihr Euch nicht so schnell vom Spiel lösen können (sofern Ihr ein Faible für klassische Spiele habt!). Geärgert hat mich allerdings, daß einmal abgeschossene Feinde beim zweiten Überfliegen ihres Standorts inzwischen wieder ihren Platz eingenommen haben und erneut munter auf Euch ballern. Gott sei Dank ließen die Designer wenigstens die dickeren Panzer und Geschütze in den ewigen Jagdgründen. Neue Spielelemente sucht man in den höheren Spielstufen vergebens, lediglich die abzusuchenden Gebiete sind größer und die Schußfrequenz der Feinde ist hinterhältiger. Gerade das macht aber das Flair dieses Remakes aus. Also: Gehört Ihr schon länger zur Spieleszene und seid einem Oldie in neuem Gewand nicht abgeneigt, so dürft Ihr unbesorgt zugreifen. *rk*

## Revival Choplifter 3

Nach über zehnjähriger Abstinenz (mit Ausnahme der Game-Boy-Version) fliegt der beliebteste Heli neben Airwolf jetzt Missionen auf Eurem Super Nintendo. Nachdem ein kriegerischer Diktator seinem Expansionsdrang nachgegeben hat und die anliegenden Staaten kurzerhand annektierte, liegt die Aufgabe der Rettung nun an Euch, dem Piloten des mächtigen Kampfhubschraubers

Choplifter. In jeder der viergeteilten Stages müßt Ihr eine vorgegebene Anzahl von gefangengehaltenen Soldaten freischießen und sicher zur Basis geleiten. Der Feind macht's Euch natürlich so schwer wie möglich und hetzt Euch Panzer, Geschütztürme, Raketenbasen und Soldaten mit Panzerfäusten auf den Hals. In den nach allen Richtungen scrollenden Stages wendet Ihr Eure Maschine mit-

tels den L- und R-Buttons, feuert aus der Bordkanone mit unbegrenzter Energie und lest mächtige Extrawaffen auf. Diese segeln an Fallschirmen gen Boden und wollen in der Luft geschnappt werden. Zur Verfügung stehen Lenk raketen, Napalm, konventionelle Bomben und was die heutige Militärtechnik heute sonst noch alles an Nettigkeiten in petto hat. Findet Ihr Euch mal wieder im Kugelhagel der gegnerischen Kanonen, sucht schleunigst die (meist gut versteckten) Repair-Stationen auf. Denn merke: Werdet Ihr vollbeladen (maximal zehn Leute) abgeschossen, ist's um alle Geiseln geschehen. Im letzten Teil jeder Stage findet Ihr auch die obligatorischen Bosse von Riesenpanzerfestungen bis hin zu unterirdischen Geschützstationen wieder.



Die fette Kanone ist der Endgegner im ersten Level. Im vierten Spielabschnitt geht's ab in die unterirdischen Höhlen.



Ich muß sagen, daß mich *Choplifter 3* als alter Fan trotz der etwas angestaubten Spieltechnik sofort begeistert hat. Sicher: Grafik und Sound können trotz der Auffrisierung gegenüber dem C-64-Vorbild nicht mit den Hi-Tech-Produktionen à la *Super Contra*

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Action
Hersteller:	Extreme
Testversion von:	Galaxy
Anzahl der Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 130 Mark
Grafik:	64%
Musik:	62%
Soundeffekt:	48%
Spiel-spaß	<b>71%</b>



Redaktionswertung



## Operation Mouse Terminator 2

**G**ut ein Jahr nach der Mega Drive-Ausgabe (Test in Video Games 2/93) trudelt der Operation Wolf-Verschnitt des Automaten-aufstellers Midway (zeichnet auch für *Mortal Kombat* verantwortlich) nun auch auf dem Super-Nintendo ein. Der Spielablauf änderte sich nicht: Per Fadenkreuz, das Ihr wahlweise mit dem Joypad, der Mouse, oder dem Super-Scope

steuert, geht Ihr alleine oder zu zweit auf Terminator-Hatz. Eurer MG verfügt zwar über unbegrenzt Munition, überhitzt aber nach ununterbrochenem Gebrauch leicht. Dann heißt's langsamer treten oder eines der zahlreichen explosiven Extras aus Kisten aufnehmen und abfeuern. Thematisch hält sich das Maschinen-Gemetzel in etwa an die bekannte Filmvor-

lage. Ihr setzt Eure Wummen sowohl in der Gegenwart als auch in der Zukunft ein, um den gefährdeten Rebellenführer John Connor zu beschützen. Ab und zu tauchen auf dem Bildschirm nützliche Extras auf, die Ihr durch Abballern aufnehmt. Dadurch regeneriert Ihr Euch oder verstärkt Eure Waffe.



geht so

Um dieses Spiel richtig genießen zu können, braucht's meiner Meinung nach schon die Maschinenpistole mit Rückstoß des Automaten. Stürzt man sich per Joypad oder Mouse in die Schlacht, geht einem mangels des richtigen Umfeldes das monotone Preßluftgehämmer (auch als MG-Sound interpretierbar) bald auf die Nerven. Auch die einzelnen Spielabschnitte ziehen sich oft unendlich lan-

ge hin, da immer wieder die gleichen Sprite-Gruppen vor Eurem Steuerkreuz auftauchen. Dennoch bietet *T2-The Arcade Game* nicht zuletzt dank des 2-Player-Modes kurzweilige Unterhaltung zum Abreagieren. rk



Die aus dem Film bekannten Skelette greifen im Dutzend an. Später ballern auch fliegende Ungeheuer auf Euch.

System: Super Nintendo  
Spieltyp: Balleraction

Hersteller: Acclaim  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: unterstützt Mouse und Super-Scope, Continue  
Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

63%

Musik:

52%

Soundeffekt:

68%

Spiel-spaß

63%

Redaktionswertung

Kristall-unklar

## Might and Magic II

**K**ristalle haben schon immer keine anziehende Kraft auf die-bische Wichtlinge ausgeübt. So auch auf Cron, wo ein ungeschickter Zauberer sich dieses edle Gestein einheimste... und es während eines Kampfes verlor. Zu dumm, daß ausgerechnet dessen kristalle-

nen Kräfte die dunkelsten aller Mächte davon abhielten, in's Land einzudringen. Nun war der Stein weg, und die Monster kamen.

Nachdem Ihr Euch eine Truppe von sechs Leuten zusammengestellt habt, zieht Ihr los, und klap-pert jedes Haus ab, bis Ihr genü-

gend Hinweise, und vor allem Erfahrungspunkte gesammelt habt, um für die überstarken Monsterhorden gewappnet zu sein. So zieht Ihr von einer Stadt zur anderen, bis der Kristall gefunden, und die Monster sich wieder in ihre Gemächer zurückgezogen haben.

te, haben sich Bäume in das Sichtfeld geschlichen. Vielleicht eine neue Art von Magie? Wenn ja, dann hätte ich lieber auf die Monster verzichtet, die sich vom ersten Level an, zu zehnt auf einen losstürzen. tet



na ja

Eigentlich sollte man meinen, altgediente PC-Umsetzungen seien eine handfeste Sache. Pustekuchen! *Might and Magic II* ist durch und durch behaftet mit größten Fehlern, die zum Teil auch in der Urfassung enthalten waren. Erstens stimmt die Map nicht mit der Sichtgrafik überein, und zweitens erscheinen einem die tollkühnsten optischen Erscheinungen: Dort, wo bis vor einigen Sekunden noch ein Bach entlangtröpfel-

System: Super Nintendo  
Spieltyp: Rollenspiel

Hersteller: Elite  
Testversion von: Traumfabrik  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 10  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

40%

Musik:

35%

Soundeffekt:

21%

Spiel-spaß

42%

Redaktionswertung



Wenn bloß die Grafikfehler nicht wären ... dann könnte man die Bilder getrost zu der Sparte Kunstwerke zählen

Behind the Mask

## Super Pinball

Die relativ unbekanntere Firma Meldac will mit *Super Pinball-Behind the Mask* den auf dem Super Nintendo nicht gerade verwöhnten Flipperfreunden neues Futter bieten. Für alle Liebhaber der blitzenden Stahlkugel stehen drei bekannte Spielhallenflipper zur Auswahl. Das Besondere an diesem Modul ist nun, daß Ihr wirklich das Gefühl habt, vor den Flippern zu stehen. Das Spielfeld

wird nicht, wie so oft, senkrecht von oben, sondern schräg gezeigt, d.h. Ihr schießt die Kugel praktisch in den Bildschirm hinein. Es gibt sowohl die altbewährten Jet-Bumpers (Schlagtürme), Targetbänke und zahlreichen Rampen sowie Bonusmultiplikatoren. Richtig Spaß aufkommen lassen dagegen erst Mystery-Schußlöcher, die wandelbare Punktanzeige und das schwierig zu erreichende Multi-



Auch wenn sich die drei Tische nur wenig unterscheiden werden Pinball-Fans gut ausgelastet.



gut

Da auf dem Super Nintendo bisher nichts vergleichbares zu *Sonic Spinball* oder *Dragon's Revenge* existiert, sind Flipperfreunde mit dem Kauf dieses Imports gut beraten. Das Laufverhalten der Kugeln ist absolut realistisch, mal abgesehen davon, daß sich im Multiballspiel keine Kollision ausführen lassen, sondern einfach durcheinanderlaufen. Die Musikstücke, die im mystischen Trance-Bereich angesiedelt sind, haben mir sehr gut gefallen und werden keinesfalls schnell

nervig. Freunde des Genres sollten einen Blick riskieren, denn die drei Flipper bieten mit ihren mannigfaltigen Einloch- und Schußmöglichkeiten doch langanhaltenden Spielspaß und sind zudem sehr farbenfroh. rk

System: Super Nintendo  
 Spielertyp: Flippersimulation  
 Hersteller: Meldac  
 Testversion von: Game Express  
 Anzahl der Spieler: 1 bis 4  
 Features: -

Schwierigkeitsgrad: 6  
 Preis: ca. 150 Mark

Grafik:

53%

Musik:

72%

Soundeffekt:

69%

Spiel-  
 spaß

68%

Redaktionswertung

Olympia Ade

## Winter Olympics

Nach dem Absturz der Sega-Versionen von *Winter Olympics* in der Ausgabe 02/94 durfte man gespannt sein, ob sich die Super-NES-Fassung dem dürftigen Niveau anpaßt. Am Spiel hat sich erwartungsgemäß nichts geändert. Zehn Disziplinen stehen Euch zur Verfügung. Drei Spielmodi stehen zur Auswahl: Training, kleine und große Olympiade. Zu den vier alpinen Disziplinen ge-

sellen sich Skispringen, Bobfahren, Rodeln, Buckelpistenfahren, Biathlon und Kurzbahn-Eisschnelllauf. Die Lenkung ist identisch zur Mega-Drive-Version. Immerhin gelangt Ihr bei der Super-NES-Version nicht nach jedem Training automatisch zurück ins Hauptmenü. Bis zu vier Spieler treten gegeneinander an, jedoch nicht gleichzeitig in einer Disziplin. Für die einzelnen Sportarten registriert



Skispringen macht sogar richtig Spaß! Wer bei einer der alpinen Disziplinen ohne Fehler oder Sturz durchkommt, kann stolz sein.



das Programm zwar Rekorde, abgespeichert wird leider nichts. Nach jeder Disziplin gibt's eine nette Siegerehrung, falls Ihr den Sprung aufs Treppchen geschafft habt. Eine Eröffnungs- und Abschlußfeier darf nicht fehlen.



geht so

Auch die vorliegende Version von *Winter Olympics* kann mich nicht begeistern. Die alpinen Disziplinen sind immer noch eine Frechheit, die Entwickler sollten sich vielleicht mal *Val D'Isere Championships* von Loriciels anschauen. Einzig Biathlon und Skispringen überzeugen durch gute Grafik, Animation und Steuerung. Bobfahren und Rodeln wirken sehr eintönig und werden schnell langweilig. Wenigstens die Anleitung ist im Gegensatz

zum Mega Drive diesmal vollständig. Insgesamt gesehen ist auch die Super-NES-Version absolutes Mittelmaß. Mit Sehnsucht erinnere ich mich an die Klassiker von Epyx auf dem C 64. Ach ja, die gute alte Zeit. rz

System: Super Nintendo  
 Spielertyp: Wintersport-simulation  
 Hersteller: US Gold  
 Testversion von: Galaxy  
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
 Features: Trainingsmodus, Spielstärkenauswahl  
 Schwierigkeitsgrad: 6  
 Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

65%

Musik:

55%

Soundeffekt:

60%

Spiel-  
 spaß

53%

Redaktionswertung



Flanken von der Seite können so schön sein, wenn sie präzise sind...



Unschwer zu erkennen: Das Tor ist viel zu klein geraten!

## Tony Meola's Sidekicks Soccer

Angeregt von der kommenden Fußballweltmeisterschaft stürzen sich die Amerikaner plötzlich mit verstärkter Begeisterung auf den Rasensport, der in den USA im Vergleich zu American Football oder Baseball ein echtes Schattendasein führt. In diesem Fall hat Electrobrain zugeschlagen (von denen kam z. B. *Boxing Legends*). Zuerst entscheidet Ihr Euch für ein Freundschaftsspiel, eines der Turniere oder eine ganze Saison. Ein Paßwort ermöglicht es Euch, angefangene Turniere und Ligarunden zu unterbrechen und später fortzusetzen. Grundsätzlich könnt Ihr Euch zwischen der Weltmeisterschaft und einzelnen Städ-

ten entscheiden (Schon mal mit Frankfurt gegen Minneapolis gekickt?). In jedem Fall gibt's 32 Teams zur Auswahl. Drei Spielgeschwindigkeiten, vier Spielzeiten von sechs bis 90 Minuten sowie fünf Schwierigkeitsgrade dürft Ihr einstellen. Im sog. Coaching Screen trifft Ihr grundsätzliche Entscheidungen über das Verhalten bei Eckbällen und Freistößen sowie die Mannschaftsaufstellung. Vor dem Spiel wählt Ihr die Elf anhand von Leistungsbilanzen aus einem 16er-Kader. Ihr überblickt das Feld aus einer leicht erhöhten Spielerperspektive. Der gegnerische Strafraum scrollt Euch flüssig entgegen, bei Ballverlust

und Richtungswechsel dreht sich das gesamte Feld, so daß Eure Perspektive stets gleichbleibt und Ihr nie in die falsche Richtung spielt. Mitspieler, die Ihr per Paß erreichen könnt, kennzeichnet ein Punkt über dem Kopf.



geht so

Hätte wirklich kein schlechtes Spiel werden können! Grafik und Raumaufteilung vermitteln ein sehr gutes Bild vom Spiel. Allerdings wirkt das ständige Richtungs-gedrehe vor allem bei wiederholtem Ballwechsel ziemlich chaotisch. Außerdem habt Ihr zu wenig echte Eingriffsmöglichkeiten ins Spieler- und Ballverhalten: Abschläge oder Seitenwechsel fliegen ohne Rücksicht auf mitgelaufene Spieler nach vorne. Ihr seht einen Kicker Eures Teams beim gegnerischen Tor, schlägt den Ball steil nach vorne und stellt fest, daß er nie da hingelaufen ist. Und falls er doch da ist, bolzt er sofort Richtung Tor, selbst wenn es sinnvoller wäre, den Ball anzunehmen und abzugeben. Schwachsinnigerwei-

se sammelt sich die eigene Elf sogar in der Hälfte des Gegners zu einer Freistoß-mauer. Beide Tore sind viel zu klein proportioniert, was nicht nur das Elfmeterschießen zur Posse werden läßt. Am schlimmsten ist jedoch, daß Euer Kicker sich nach dem Torschuß sofort umdreht und wegläuft. Keine Spur von Nachsetzen. Leider gibt's wieder mal keine Zeitlupe. Eine bissige Bemerkung verdient auch der Sound: Die gepreßten "Ughhs" und "Arrghs" klingen weniger nach Fußball als nach erstickten Tiefschlägen in die Magengrube. Alles in allem ein netter Versuch, aber trotz cooler Grafik noch lange keine brauchbare Fußballsimulation. Schade! hu



Im Menü (oben) wählt Ihr Spielzeit, Grafikgeschwindigkeit und die Stärke des Computergegners. Unten rechts: Elfmeterszene.

System: Super Nintendo  
Spieltyp: Fußballspiel

Hersteller: Electro Brain  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Paßworte

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 64%  
Musik: 52%  
Soundeffekt: 52%

Spiel-spaß: 62%



Redaktionswertung



Mit der A- oder X-Taste schlägt Ihr auf. Danach fängt der 3-D-Zirkus erst richtig an.



Tennisschläger und Blumenbeet. Das Szenario knüpft eng an das Comic an.



Habt Ihr den 3-D-Rummel dicke, könnt Ihr im Free-Play-Modus wie gewohnt spielen

## Tennisfinger Get the Ace!

Der neueste Trend bei Sportsimulationen scheint sich nun abzuzeichnen. Mit immer aufwendigeren 3-D-Grafiken beginnen die Entwickler, sich für zukünftige Projekte wie Saturn, PS-X oder Project Reality warmzuprogrammieren. Doch nach den eher mißglückten Gehversuchen von *Stanley Cup* wirft die optisch zwar reizvolle, aber spieltechnisch noch unausgereifte Mode-7-Grafik eine entscheidende Frage auf: Wie lassen sich aufwendige Grafik und gute Spielbarkeit vereinen? Mit ihrer Tennissimulation *Get the Ace!* ver-

sucht Telenet Japan nun sich eine Antwort darauf zu ertasten. Um erst einmal in den Genuß der Mode-7-Grafik zu kommen, müßt Ihr über das Optionsmenü entweder in den Trainings- oder Solo-Play-Modus. Nach einigen Stunden Training (sehr ratsam!) auf einem sich zoomenden und rotierenden Spielfeld könnt Ihr im Solo-Play-Modus gegen den Computer (mit unterschiedlichen Levels) oder ein ganzes (Turnier-) Szenario nach der japanischen Comicvorlage durchspielen. Natürlich besitzt das Spiel auch einen Free-Play-Modus, in

dem mit Hilfe eines Multiplay-Adapters im Doppel bis zu vier Spieler gegen- bzw. miteinander antreten können. Da aber die Mode-7-Grafik grundsätzlich nur einen einzigen Spieler als Bezugspunkt anvisieren kann, schaltet hier die Perspektive auf das herkömmliche Draufsicht-Spielfeld um.



geht so

Seit mehr als 16 Jahren zählt *Get the Ace!* zu einer der erfolgreichsten Comicserien in Japan. Anfangs für tennisbegeisterte Girls im zarten Schulalter konzipiert, haben die Charaktere inzwischen auch die Herzen der männlichen Mitschüler erobert. Und nun kommt endlich die heißersehnte Konsolenumsetzung! Aber anscheinend sahen die Figuren im heutigen Multimedia-Zeitalter

doch zu flach aus, so daß die Entwickler aus der Not eine Tugend machten. Sie implantierten dem Modul einen DSP-Chip und versahen die Grafik mit visuellen Effekten. Was dabei herauskam, sieht zwar sehr gut aus, dadurch läßt sich das Spiel aber nur sehr schwer steuern. Wie in einem echten Tennisduell folgt das Auge exakt dem Ball, so daß das Bild ständig zoomt und sich dreht. Nach einer Eingewöhnungszeit von etwa drei Stunden und zwei geschwollenen Daumen, lassen sich die Bälle mit der Richtungstaste fein plazieren und die rasante Grafik wird zum vollen Genuß. Wer also auf ungewöhnlich schwierige Tennisspiele steht, wird viel Freude haben. Alle anderen sollten doch lieber die Finger von diesem Japanimport lassen. *tet*



Trainings-Modus

Solo-Play-Modus

Free-Play-Modus

Sound-Modus

### Trainings-Modus



Oben: Aufschlag  
Unten: Schlag

### Solo-Play-Modus



Oben: Exhibition-Modus  
Unten: Szenario-Modus

### Free-Play-Modus



Oben: Einzel-Modus  
Unten: Doppel-Modus

System: Super Nintendo  
Spieletyp: Tennissimulation  
Hersteller: Telenet Japan  
Testversion von:  
Telenet Japan  
Anzahl der Spieler: 1 bis 4  
Features: Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 8 bis 10  
Preis: ca. 200 Mark

Grafik:

65%

Musik:

60%

Soundeffekt:

72%

Spiel-  
spaß

65%



## Flohzirkus Virtual Soccer

Wo "Virtual" draufsteht, ist noch lang keine Polygongrafik drin. Mit dem Namenszusatz wollte Hudson wohl listig auf dem Virtuality-Trittbrett mitfahren und das Gebolze spektakulärer betiteln, als es tatsächlich ist. *Virtual Soccer* ist nichts weiter als ein konventionelles Kickspiel, bei dem Ihr zwischen zwei Perspektiven wählen könnt: horizontaler oder vertikaler Spielrichtung. Vor Beginn

der erste Partie habt Ihr außerdem die Qual der Wahl zwischen Spielzeiten von fünf bis 20 Minuten, normaler oder schneller Grafikgeschwindigkeit, drei Wetterlagen und drei Platzbedingungen, vier Windrichtungen etc. 24 Nationalteams stehen für internationale Wettbewerbe bei Fuß. Bevor es losgeht, wählt Ihr noch schnell die Strategie. Über dem aktiven Kicker erscheint ein Pfeil-

chen, das die Spielrichtung kennzeichnet, während sich erreichbare Mitspieler durch ein kleines Quadrat bemerkbar machen. Nach Ablauf der Spielzeit unentschiedene Partien beendet ein Elfmeterschießen.



geht so

Was sich spannend anhört, enttäuscht in der Praxis: Winziges Sprite-Gewusel erinnert an 20er-Jahre-Slapstick-Kino. Was im Training noch beherrschbar ist, wird gegen einen starken Gegner nahezu unspielbar: In Sekundenbruchteilen müßt Ihr das Quadrat des erreichbaren Mitspielers lokalisieren bzw. umschalten. Dann die richtigen Tasten drücken, je nachdem, ob es sich um Angriff oder Verteidigung handelt, ob Ihr schießt oder paßt. Sogar

beim Schuß kommt es aufs Timing an: Beim Angriff hebt schnelles Berühren der B-Taste den Ball an, mit längerem Druck schießt Ihr ihn. In der Praxis führt das Gewimmel meist zum Chaos-Kick ohne Spielaufbau. Schade! hu



Heftiges Gewimmel vor dem Tor in der Horizontalperspektive. Sehr gut gefallen hat uns das Elfmeterschießen mit dem "Zielbalken"

**System:** Super Nintendo  
**Spieltyp:** Fußballspiel

**Hersteller:** Hudson  
**Testversion von:** Virgin  
**Anzahl der Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Batterie

**Schwierigkeitsgrad:** 6 bis 8  
**Preis:** ca. 130 Mark

**Grafik:** 56%  
**Musik:** 47%  
**Soundeffekt:** 48%

**Spiel-spaß** **54%**

Redaktionswertung

## Bill Walsh College Football

Nachdem wir Euch die Mega-Drive-Version bereits letztes Jahr in Ausgabe acht vorgestellt hatten, kommen jetzt mit etwas Verspätung auch Super-NES-Freunde zu ihrem Recht.

*Bill Walsh College Football* ist ein Ableger der sehr erfolgreichen Madden-Serie. Football-Fans wissen, daß sich die College-Football- und NFL-Regeln etwas unterscheiden. Nach einem Touchdown kann

ein Team z.B. statt eines Extra-Punkts auch eine Two-Point-Conversion versuchen (diese Option gibt es übrigens ab der kommenden Saison auch in der Profi-Liga). Sämtliche Unterschiede wurden auch bei *Bill Walsh Football* berücksichtigt. Die Steuerung und Grafik erinnert stark an das Madden-Vorbild. Neu ist jedoch das vereinfachte Spielzugmenü, bei dem die Auswahl der Aufstellung

ausfällt. Insgesamt stehen 48 College-Teams zur Auswahl und wie schon üblich bei Electronic Arts fehlt bei der Super-NES-Version auch diesmal wieder eine Batterie.



super

Von den drei erhältlichen Versionen von *Bill Walsh College Football* ist die vorliegende sicherlich die Beste. Die grafischen Vorteile des Super Nintendos werden voll ausgenutzt, die rotierende Zeitlupe, die Ihr schon von *Madden NFL '94* kennt, begeistert mich noch immer. Das neue Play-Calling-Menü nervt jedoch unheimlich, da es länger dauert, den gewünschten Spielzug zu finden, und Ihr nur 25 Sekunden Zeit habt, Euch festzulegen. Dafür spielt der Computergegner unheimlich intelligent

und schnell. Es erfordert viel Training, um die erste College-Meisterschaft zu erringen. Obwohl *Bill Walsh College Football* ein ausgezeichnetes Modul ist, kommt es nicht an die Klasse der neuesten Madden-Version heran. rz



Das neue Spielzugmenü kostet leider mehr Zeit als das alte. In den oberen Fenstern tauchen bei einem Paßspiel die Receiver auf.

**System:** Super Nintendo  
**Spieltyp:** American Football Simulation

**Hersteller:** Electronic Arts  
**Testversion von:** Galaxy  
**Anzahl der Spieler:** 1 bis 5  
**Features:** Paßwort

**Schwierigkeitsgrad:** 8  
**Preis:** ca. 130 Mark

**Grafik:** 74%  
**Musik:** 59%  
**Soundeffekt:** 80%

**Spiel-spaß** **78%**



Redaktionswertung

## Masochisten-Golf

# Wicked 18

Der Name spricht Bände. Ob *Wicked 18* allerdings als abgedrehte Golfsimulation geplant war oder einfach irgendwann so schwierig wurde, daß T&E-Soft sich nachträglich einen Namen ausdenken mußte, werden wir wohl nie erfahren. Ihr vergnügt Euch auf 18 Grüns, die von gähnenden Schluchten durchzogen werden, von Wasserflächen, Felsplateaus, Lavaseen usw. Mal liegt die Ziel-

flagge steil bergauf, mal hinter einem Labyrinth von Steinsäulen. Bäume, Büsche und schwebende Steine hängen in der Luft und fast immer pustet der Wind. Vor dem ersten Schlag macht Ihr Euch per Kamerafahrt aus der Luft ein Bild vom Grün. Der Caddy empfiehlt Euch einen Schläger, wobei sich Entfernungsanzeige und Vorschlag allerdings immer an der Luftlinie zur Zielflagge orientieren. Liegt die



Nettes Gelände für einen Golfkurs, so ein glühender Lavasee! Oder wie wär's mit einem Wald sinnlos herumstehender antiker Säulen?

jedoch unerreichbar hinter Hindernissen, müßt Ihr einen Schläger finden, mit dem Ihr Euch über Umwege ans Ziel heranarbeitet.



na ja

Der Versuch, aus der ruhigen Rasensportart ein Actionspektakel zu machen, ging gründlich in die Hose. Lassen sich weite Abschläge noch halbwegs plazieren, treibt's Euch beim Putten die Wut ins Gesicht: Der Ball springt in Zeitlupe durchs Gelände wie ein Grashüpfer im Mondstaub. Die 3D-Polygongrafik beeindruckt zwar auf den ersten Blick, gaukelt Euch aber einen völlig falschen Eindruck von Entfernungen vor. Außerdem bewegt sie sich entsetzlich langsam und ruckartig. Die spinnerten Kurse wären ja

originell, wären sie nicht so unspielbar und würden sie einen nicht immer wieder in Situationen treiben, bei denen nur noch "Quit Game" bleibt. Alles in allem spielt der Zufall meist eine größere Rolle als Augenmaß und Übung. hu

System: Super Nintendo  
Spieleart: Golfsimulation

Hersteller: T&E Soft/BPS  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1 bis 10  
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

60%

Musik:

61%

Soundeffekt:

38%

Spiel-  
spaß

32%



Redaktionswertung

## Kalt erwischt

# Pro Sport Hockey

Auf den ersten Blick bietet *Pro Sport Hockey* sogar um einiges mehr als Klassenprimus *NHL '94*. Neben Freundschafts- und Ligaspielen gibt's auch noch ein reines Penaltyschießen, bei dem pro Team fünf Spieler allein auf den Torwart zufahren. Sehr in-

teressant erscheint auch der Liga-Modus, bei dem Ihr eine komplette NHL-Saison mit 84 Matches, Playoff und Cup-Finale durchspielt. Ihr wählt aus 24 NHL-Teams aus, jede Mannschaft besteht aus aktuellen Eishockey-Profis. Außerdem könnt Ihr ent-

scheiden, ob Fouls bestraft werden, Eure Spieler ermüden, der Schiedsrichter Abseits ignoriert und eine Menge mehr. Schließlich bestimmt Ihr noch das offensive und defensive Verhalten Eures Teams. Während des Matches steuert Ihr immer den Spieler, der den Puck kontrolliert. Wenn der Gegner angreift, wählt Ihr mit der R-Taste den gewünschten Kollegen an.

Die Steuerung reagiert viel zu träge, Eure Mitspieler bewegen sich nicht gerade intelligent. Bis man mit der R-Taste den richtigen Mitspieler gefunden hat, dreht der Gegner drei Pirouetten und singt dazu die Nationalhymne. rz



Hedos vor, noch ein Tor. In *Pro Sport Hockey* ist Toreschießen eine Kunst für sich. Die Mannschaften werden vor jedem Match verglichen



na ja

Es hätte so schön sein können. Als ich zum ersten Mal die Anleitung las, dachte ich, *Pro Sport Hockey* könnte all das bieten, was ich bei *NHL '94* noch vermisse. Liga-Modus, Batterie, Torschützenliste, alles ist dabei. Leider fehlt jedoch all das, was *NHL '94* zu einer der besten Sportsimulationen macht.

System: Super Nintendo  
Spieleart: Eishockeysimulation  
Hersteller: Jaleco  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

45%

Musik:

30%

Soundeffekt:

42%

Spiel-  
spaß

37%

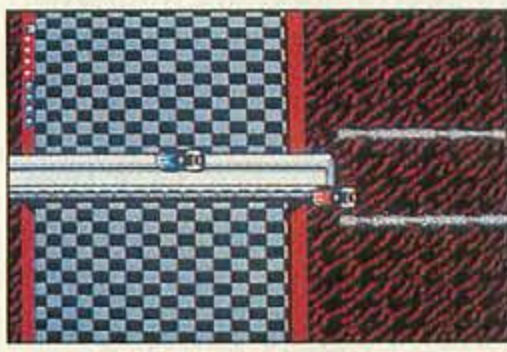
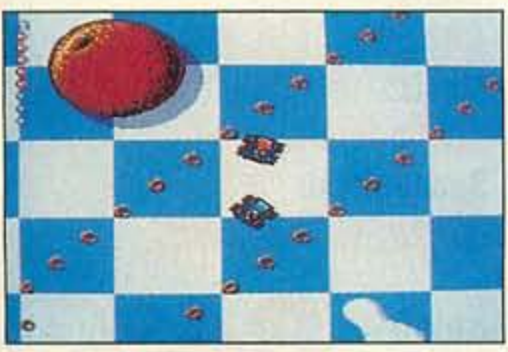


Redaktionswertung

## Und zum Letzten **Micromachines**

**A**ls voraussichtlich letztes System wird nun auch das Master System mit seiner privaten *Micromachines*-Umsetzung versorgt. Das Spiel selbst ist hier das gleiche Draufsichtrennen, wie auf allen anderen Systemen. Die Strecken sind ebenfalls die selben (nur der Rundflug durch den Garten fehlt). Entweder tretet Ihr als Solo-Spieler gegen ein Dreierfeld an oder greift zum Duett-Modus. Zur Auswahl steht ein

ganzes Rudel Jugendlicher, die sich jedoch nur als Computer-Fahrer geringfügig unterscheiden (speziell, wenn sie sich über ihre Disqualifikation ärgern). Im Einzel fahrt Ihr drei Runden. Geht Ihr zuerst durchs Ziel, habt Ihr gewonnen, und es geht weiter zum nächsten Kurs. Im Duett wird wieder nach dem Bonuspunkte-System gefahren. Jeder startet mit vier Punkten, wer sich aus dem Bild drängen läßt, gibt einen



Unkompliziert, spaßig, einfach gut: *Micromachines* ist auch auf dem Master System prima gelungen.

davon an den Gegner ab. Wer zuerst alle acht Punkte hat, ist der Sieger. Tuning, Benzinmangel oder Schäden am Fahrzeug sind in *Micromachines* nicht enthalten. Mit fröhlichen Schubsern sichert Ihr Euch in allen Rennen eine gute Platzierung

schließlich nicht von Grafik und Sound, sondern vom Spielprinzip. Wie auf den anderen Systemen bietet *Micro-machines* wieder Fahrspaß pur (Gemeinheiten wie Abdrängen, Schubsen und Rem-peln eingeschlossen). *jb*



*super*

Da *Micromachines* das Simpel-Rennspiel schlechthin ist, eignet es sich für 8-Bit-Konsolen ganz vorzüglich. Trotz der beschränkten Fähigkeiten ist die Grafik flott, das Scrolling ruckt selten und die Palette des Master System wird gut ausgenutzt. Der Sound hat ebenfalls den, für die Konsole typischen Durchschnitt (auf deutsch: er ist mager), was jedoch für *Micromachines* völlig ausreicht. Das lebt ja

System:	Master System
Spieltyp:	Rennspiel
Hersteller:	Codemasters
Testversion von:	Codemasters
Anzahl der Spieler:	1 bis 2
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	48%
Musik:	58%
Soundeffekt:	41%
Spiel-spaß	<b>78%</b>

Redaktionswertung

## Hohlkopf **Cosmic Spacehead**

**L**inoleum ist überall – so auch auf dem Master System. Der kleine Cosmic sucht den gesamten Planeten nach Beweisen für die Existenz der Erde ab. Dabei ist das Spiel zweigeteilt. Einerseits klickt Ihr Euch per Joypad durch textorientierte Adventure-Screens (Schema "Benutze X mit Y"), anderer-

seits hopst Ihr durch Jump'n'Run-Levels, die die Adventure-"Levels" verbinden. Hier tauchen echte Feinde auf, die Euch bei Berührung sofort ein Leben mopsen. Um einen solchen Verlust auszugleichen sammelt Ihr Extras auf, die im Zehnerpack je ein Bildschirmleben beschieren. Habt Ihr eine Jump'n'



Auf dem Master System nichts Neues: *Cosmic* langweilt als Adventure-Held und frustriert im Jump'n'Run.

Run-Zone gemeistert, müßt Ihr sie, wenn Ihr auf dem Weg von A nach B seid, nicht wieder durchqueren. Stattdessen bewegt Ihr Euch auf der Karte des Planeten. Für Auflockerung sorgen immer wieder kleine Gags und Puzzles.

Flache Grafik, mieser Sound und ein Spielablauf, der jedem Verwöhnten nach fünf Minuten tödlich langweilt sind die Punkte, die *Cosmic Spacehead* so schlecht machen, daß es schon fast schon wieder gut ist. *jb*



*na ja*

Der kleine Cosmic zählt mit zu den am schlechtesten animierten Figuren, die je einen Jump'n'Run-Level durchquert haben. Die Grafik darf als mager bezeichnet werden und die musikalische Begleitung ist nur Gedudel. Wer nicht gerade videospieldewandert ist, dem entgeht mit Sicherheit, was *Cosmic Spacehead* nur knapp am Kultstatus vorbeischlittern läßt: Es ist ein Anti-Spiel. Mit etwas Humor kann man sich an diesem Modul richtig erfrischen.

System:	Master System
Spieltyp:	Adventure mit Jump'n'Run-Anteil
Hersteller:	Codemasters
Testversion von:	Codemasters
Anzahl der Spieler:	1
Features:	Paßwort (ellenlang)
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	44%
Musik:	46%
Soundeffekt:	35%
Spiel-spaß	<b>39%</b>

Redaktionswertung

## Flugstunden NBA Jam

Nachdem die Super-Nintendo-Version von *NBA Jam* deutlich die Spitzenposition unter allen Basketballsimulationen eroberte, waren wir sehr gespannt, ob die Sega-Umsetzungen mithalten können.

Vorerst dürfen sich von allen Handheld-Freunden nur Besitzer eines Game Gears über *NBA Jam*

freuen. Der Spielaufbau ist mit den großen 16-Bit-Brüdern identisch. Ihr wählt Euer Team, bestimmt Schwierigkeitsstufe und Computerunterstützung und ändert auf Wunsch die Tastenbelegung. Falls Ihr zu Beginn Eure Initialen eingibt, erhaltet Ihr nach jedem Match ein Paßwort, das Eure Siege und Niederlagen speichert. Die



Nur zehn Punkte für Barkley in der ersten Spielhälfte? Sehr schwach. Wenn Euer Spieler "On Fire" ist, brennt der Ball bei jedem Jam!



Steuerung ist extrem einfach. Der START-Knopf dient als Turbo-Button, während Ihr mit den zwei normalen Tasten werft bzw. paßt. Fouls gibt's natürlich keine.



super

Nachdem mich die Super-NES-Version von *NBA Jam* restlos begeistert hatte, war ich natürlich sehr skeptisch, ob das "mickrige" Game Gear den gleichen Spielspaß bieten könnte. Es kann! Die Grafik ist für 8-Bit-Verhältnisse überragend, die Animation der NBA-Stars wirkt rund und flüssig, das Spiel scheint nur geringfügig langsamer im Vergleich zu den 16-Bitern. Die Steuerung verlangt etwas Übung, denn der START-Knopf dient als Turbo-Button. Es fehlt natürlich der geniale Vier-Spieler-Modus der

großen Brüder, doch man kann halt nicht alles haben. Dafür könnt Ihr die gleichen aberwitzigen Jams wie beim Automaten bewundern. *NBA Jam* gehört zu den besten Game-Gear-Spielen überhaupt! Holt's Euch! **rz**

System: Game Gear  
Spieltyp: Basketballsimulation  
Hersteller: Arena  
Testversion von: Acclaim  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7  
Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

82%

Musik:

65%

Soundeffekt:

75%

Spiel-  
spaß

**84%**

Redaktionswertung

## Gruselkabinett

# Addams Family

Die finstere Kult-Family meldet sich zurück. Der Spieler übernimmt auch in dieser Umsetzung die Rolle des Hausherrn Gomez. Der muß versuchen, die häßliche Hexe "Tully" aus seinem eigenen Haus zu vertreiben, welche aus reiner Boshaftigkeit alle Familienmitglieder verschleppt hat. Zuerst gilt es, soviel Geldsäckchen wie möglich einzusammeln für spätere Ein-

kaufstouren. Absonderliche Gestalten versuchen dies zu verhindern: Geister verfolgen Gomez, die bösen Nachbarn werfen Bälle aus den Fenstern des Hauses, und ängstliche Monster halten Euch mit Skelettknochen auf Distanz. Der Held besitzt die Fähigkeiten zu springen, zu paddeln und zu schwimmen. Zuerst rennt Ihr durch den Wald und steigt dann in unterirdische



Gomez befindet sich auf Erkundungstour und sucht den Eingang zu seiner Unterkunft. Rechts schwirrt ein Skelett im Dauerlauf vorbei.



Grabkammern – dort liegt der Schlüssel zum Öffnen der Haustüre. Insgesamt streift Ihr durch ca. 30 Gruselszenen, in denen allherhand Gefahren und Extras auf Euch warten. Zu guter Letzt müßt Ihr schließlich die Familienmitglieder befreien, welche in einem geheimen Verlies versteckt sind.



geht so

Auf dem Super-NES war *Addams Family* ein gutes Jump'n'Run. Flying Edge hat sich aber nicht nach dieser Vorlage orientiert und bastelte sich ihre Version des witzigen Familiendramas zusammen. Die Grafik und der Sound ist mittlerer Game-Gear-Standard. Allerdings wurde meines Erachtens der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch angesiedelt und eine fehlende Continue-Funktion

trägt nicht gerade zur Dauermotivation bei. Wer auf Hüpfspiele dieser Art steht, und sich nicht durch einen deftigen Schwierigkeitsgrad aus der Ruhe bringen läßt, kann ruhig mal einen Blick auf das Gruselepos werfen. **ws**

System: Game Gear  
Spieltyp: Jump'n'Run

Hersteller: Flying Edge  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 6  
Preis: ca. 80 Mark

Grafik:

52%

Musik:

48%

Soundeffekt:

50%

Spiel-  
spaß

**50%**

Redaktionswertung



# VIDEO GAMES

Verkaufte Auflage

104065

(10W 10/93)

Fragen Sie nach  
unseren Leserschaftsdaten  
(AWA, etc.)

Rufen Sie uns an:

0 89 / 46 13 - 9 62

MagnaMedia Verlag

Hans-Pinsel-Str. 2

85540 Haar bei München

## MEGA STAR VIDEO GAME • VERSAND + LADEN

SNES	ZUBEHÖR	SEGA
J. Maden 94 us 125,-	Scart Umschalter 4fach 159,-	CD-NHL 94 109,-
NBA Jam dt 139,-	Scart Umschalter 3fach 129,-	CD-Microcosm dt 109,-
Mr. Nuts dt 125,-	Scart Umschalter 2fach 99,-	CD-Jurassic Park us 119,-
Mega Man X us 135,-	Demo Video 3 SNES 25,-	CD-Puggsy dt 109,-
NHL 94 us 125,-	50/60 Hz Umbau SNES 99,-	Pirates Gold us 119,-
Paladins Quest us 129,-	50/60 Hz Adapter 45,-	NBA Jam 129,-
Choplifter 3 us 125,-	SNES Multi Norm us 379,-	Lethal Enforcers us 165,-
Seventh Saga us 129,-	Sega CD inkl. 1 Spiel 599,-	McDonald Land us 119,-
Lethal Enforcers us 165,-	Atari JAGUAR us 669,-	Lotus 2 us 109,-
viele weitere Spiele auf Lager	Spiele Jaguar ab 125,-	viele weitere Spiele auf Lager

Besuchen Sie unseren Laden direkt an der B 34  
Wir verleihen auch Spiele  
SNES, MEGA DRIVE, SEGA CD, NES & GB

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM - Inhaber F. Pfister ★  
Tel. 077 61/5 97 42 • Fax 5 70 14

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00 • Bestellannahme: 15.00-20.00 Uhr  
Gratisliste per Fax oder schriftlich: Schaffhauserstr. 55, 79713 Bad Säckingen

## PLEASURE GAMES

Mega Drive

Super Nintendo:

NHL Hockey 94 us 79,-	Lost Vikings DT 89,-
Aladdin DT 79,-	Starwing DT 79,-
Alien 3 DT 69,-	Tecmo NBA us 89,-
Tazmania DT 69,-	Castlevania DT 79,-
Lemmings DT 69,-	Flashback DT 99,-



Preisliste gegen frankierten Rückumschlag.

Ankauf - Verkauf + Versand  
von Gebrauchtspielen

07 11 / 7 97 92 55

Pleasure Games Softwareversand • Hauäckerstraße 22  
70771 L.-Echterdingen • Tel. 07 11 / 7 97 92 55 • Fax 07 11 / 7 97 93 43

# Gnadenlos billig !!

## 0921 - 51 34 01

Actraiser 2 us. 109.95	King of Dragons us. 149.95	Secret of Mana us. 139.95	Zool 119.95
Action Replay Pro 2 109.95	Legend us. 129.95	Sensible Soccer dt. 99.95	Super Scope dt. 89.95
Airborn Ranger us. 129.95	Lester the Unlikely us. 119.95	Shadow Run dt. 129.95	
Andre Agassi Tennis 119.95	Lord of Rings us. 123.95	Sky Blazer 119.95	<b>3 DO</b>
Art of Fighting jp. 79.95	Lemmings 2 119.95	Socks the Cat us. 119.95	Grundgerät NTSC 1.199,-
Arcus Odyssey us. 139.95	Lethal Enforcers/Gun us. 159.95	Sports Illustrated us. (Football + Basketball) 144.95	Grundgerät PAL 1.499,-
Asterix dt. 89.95	Lufia us. 135.95	Star Wars II 135.95	Demolition Man 139.95
Battle Cars us 119.95	Mario Time Machine 119.95	Star Trek Next Gen. us. 149.95	Escape from Monster 99.95
Battle Tank 2 us. 124.95	Mario & Wario us. 129.95	Steel Talons us. 99.95	John Madden Football 99.95
Bio Metal us. 89.95	Mechwarrior dt. 139.95	Striker II (World Cup) 119.95	Out of This World 139.95
Blues Brothers dt. 89.95	Mega Man X us. 139.95	Super Aquatic Games us. 89.95	Pebble Beach Golf 129.95
Bret Hull Hockey 134.95	Mega Man Soccer us. 139.95	Super Bomberman incl. 4 Player Adapter 135.95	San Diego Zoo 99.95
Bugs Bunny us. 135.95	Metal Marines us. 149.95	Super Bases Loaded 2 us. 149.95	Shock Wave 139.95
Chester Cheetha II us. 119.95	Mickey's Challenge us. 134.95	Super Metroid us. 159.95	Wing Commander 99.95
Choplifter III us. 99.95	Mr. Nutz dt. 109.95	Super Nova us. 119.95	Total Eclipse 119.95
Clay Fighter us. 134.95	Mystical Ninja dt. 129.95	Super Turrigan dt. 99.95	20th Century Almanac 99.95
Clay Mates us. 119.95	NBA JAM 124.95	Top Gear II us. 99.95	Who Shot Jonny Rock 125.95
Dennis the Menace dt. 99.95	NBA Showdown us. 119.95	T-2 Arcade Game dt. 115.95	Laser Gun 119.95
Dragon Ball Z II jp. 139.95	NHL 94 dt. 119.95	Tecmo Bowl us. 109.95	3-DO Joypad 99.95
Dungeon Master us. 129.95	NHL Stanley Cup us. 119.95	Turtles Tournament us. 129.95	<b>Atari Jaguar</b> 589,-
EEK the Cat us. 134.95	Ninja Warriors us. 139.95	Troddlers us. 105.95	incl. Cybermorph
Equinox 119.95	Nigel Mansel dt. 129.95	Turn and Burn us. 119.95	
Eye of The Behol. us. 144.95	Obitus us. 144.95	Ultimate Fighters us. 129.95	<b>Wir haben die neusten Games !!</b>
Fatal Fury II 139.95	Pack Attack us. 105.95	Undercover Cops us. 129.95	<b>Mega Drive</b>
Final Fight II us. 114.95	Pinnball Dreams us 119.95	Untouchables us. 134.95	Virtual Racing jp. 149.95
Flashback dt. 79.95	Prehistoric Man us. 139.95	Wizardry 5 us. 139.95	
Flintstones dt. 129.95	Relief Pitscher us. 119.95	Winter Olympics 125.95	<b>Ruft an: 0921-513401</b>
FX Trax us. 119.95	Rock n' Roll Racing 109.95	Winter Extreme us. 139.95	Mo.- Fr.: 11- 20 Uhr
Goof Troop us. 99.95	Romance III us. 139.95	Wolfenstein 3D 134.95	Sa.: 10 - 14 Uhr
Inspector Gadget us. 119.95	Operation Alien us. 119.95	WWF Royal Rumble dt. 79.95	
J. Madden Ftb. 94 119.95	Pirates Dark Water us. 139.95	Young Merlin 139.95	
Jurassic Parc dt. 109.95	Pop n' TwinBee II dt. 119.95		
Knight of Round Table 139.95	R-Type III eur. 144.95		

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 19 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorbestellungen möglich. Inhaber: Alexander Sprung

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Händleranfragen erwünscht  
Franchisepartner gesucht !!

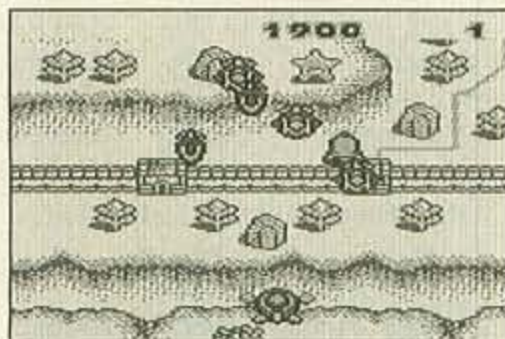
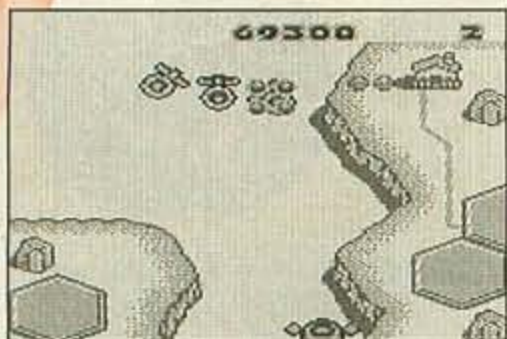
TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402

Zwergertrennen

## Pop'n'Twinbee

Als langerwartete Umsetzung läßt Konami die Space-Biene Twinbee auf dem Game Boy los. Trotz des Ausflugs ins Seitenansicht-Genre mit *Twinbee Rainbow Bell Adventure* auf dem Super Nintendo bleibt die Handheld-Version dem Vertikalscroller-Gedanken treu. Wie im 16-Bit-Vorbild verfügt Euer Schnuckel-Raumer über Kanone und Bomben. Letztere werden mittels zweier Roboterarme unters Volk gebracht. Steckt Ihr ei-

nen Treffer ein, geht zuerst ein Arm flöten, dann der zweite. Hilfreich rückt just in diesem Augenblick ein kleiner Sanitärer an, der die Bombenarme repariert. Fangt Ihr jedoch im armlosen Zustand eine Kugel ein, ist ein Leben verwirkt. Das gilt natürlich auch für die Kollision mit einem Feind. Das Extrawaffensystem bietet Altbekanntes. Ihr schießt aus vorbeitreibenden Wolken Glocken heraus, die nach mehreren Treffern die Farbe oder



**Konami kann's halt:** Die Game-Boy-Umsetzung ist zwar schwerer, als die Super-Nintendo-Version, zählt jedoch klar zu den Sahnestücken

die Musterung wechseln. Je nach Zustand beim Auflösen wird Euer Schuß aufgebohrt, ein Schild aktiviert oder ein Speed Up installiert.



gut

Da hat Konami ja wieder kräftig hingelangt – feine Grafik, fiese (und zahlreiche) Feinde, witzige Effekte und tolle Musik. Alles zusammen verspricht eine Menge Ballerspaß. So weit, so gelungen. Kommen wir doch nun zur Kritik: Die Spielbarkeit leidet unter der Tatsache, daß die Glocken schon nach wenigen Treffern am oberen Bildrand verschwunden sind. Tauchen sie wieder auf, sind sie meist schon zu schnell, um aufgelesen oder gezielt beschossen zu werden. Extrasammeln ist also auf dem Game Boy weit mehr Glückssache, als in der

16-Bit-Version. Leider kommen die Schnuckelgegner auf dem Schwarzweiß-Display sehr schlecht 'rüber; dieser Unterhaltungsbonus fällt also auch flach. So bleibt *Pop'n'Twinbee* eine Empfehlung für Hartgesottene. *jb*

System: **Game Boy**  
Spielertyp: **Ballerspiel**

Hersteller: **Konami**  
Testversion von: **Konami**  
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**  
Features: **Continue, Levelanwahl**  
Schwierigkeitsgrad: **7**  
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik:

68%

Musik:

72%

Soundeffekt:

47%

Spiel-  
spaß

**68%**

Redaktionswertung

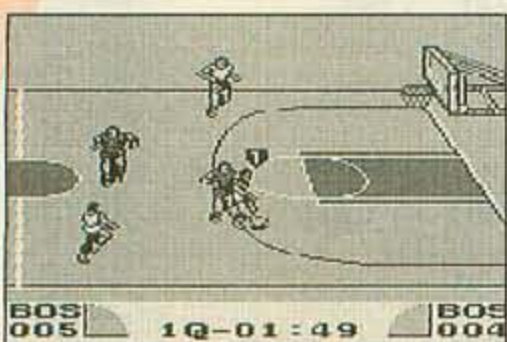
Gib mir'n Korb!

## Hyper Dunk

Basketball ist zur Zeit "in" bei den Japano-Kids. Regelmäßig laufen NBA-Übertragungen über Satellit, eine Flut von Slam-Dunk-Comics und Zeichentrickfilmen überschwemmt die Läden in ganz Japan. Kein Wunder also, daß auch Little-Nintendo ein Stück vom leckeren Kuchen abbekommt.

Insgesamt acht imaginäre US-Teams stehen Euch zur Verfügung. Je nach Lust und Laune könnt Ihr dann im Optionsmenü die Länge

der Quarters, den Schwierigkeitsgrad, und falls Ihr einen Gegner aus Fleisch und Blut parat habt, die Spieleranzahl einstellen. Und schon geht der Ball ab. Wie es sich gehört, müßt Ihr Euch nun den angestoßenen Ball angeln und versuchen, Euch so tief wie möglich in die gegnerische Hälfte vorzukämpfen. Wenn die Position vor dem Korb günstig ist, blendet sich eine Slam-Sequenz ein, und der Ball landet mit extraspektakulärer Gra-



**Nette Grafik, aber wo ist der Ball? Glück gehabt! Euer Center hat sich die optimale Stellung unterm Korb gesichert: Slam-Dunk!**

fik im Korb. Aber obacht! Der Gegner versucht mit allen erlaubten und unerlaubten Mitteln Euch das orange Rund abzuknöpfen.



geht so

Der Game Boy ist klein. Das ist ja schön und praktisch, aber ich sehe eigentlich keinen Grund dafür, auch den Ball an die Größe des Gerätes anzupassen. Ohne Lupenaufsatz kann man nur vermuten, wo der Ball sich gerade befindet. Und darunter leidet natürlich auch die Steuerbarkeit des gesamten Spieles. Wenn daher der Ball auf dem Boden kullert, ist es schon unmöglich, ihn irgendwie anzusteuern und aufzuheben. Und wie sollte es anders sein, der Feind kann natürlich jeden Pixel genau erkennen und zischt elegant davon –

mit dem Ball versteht sich. Daher ist es doch ratsam, die eigene Verteidigungsstrategie zu vergessen, und sich völlig auf die Dunkshot-Jagd zu konzentrieren: Die animierte Zwischensequenz fegt jeden Frust davon! *tet*

System: **Game Boy**  
Spielertyp: **Basketballsimulation**  
Hersteller: **Konami**  
Testversion von: **Konami**  
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**  
Features: **-**

Schwierigkeitsgrad: **6 bis 8**  
Preis: **ca. 60 Mark**

Grafik:

52%

Musik:

40%

Soundeffekt:

59%

Spiel-  
spaß

**60%**

Redaktionswertung

## Schlägerei Konami Golf

**M**it Golfsimulationen ist Nintendos kleinster ja nicht gerade gesegnet. Genauer gesagt, gibt's ganze drei in deutschen Ländern: Nintendos *Golf* lag 1990 quasi mit in der Game-Boy-Wiege, das mäßige *Jack Nicklaus Golf* kam zwei Jahre später. Jetzt gibt's noch *Konami Golf*, das dem alten Nintendo-Golf von Grafik und Schlagtechnik recht nahe kommt – wenn auch kein Mario den Schläger schwingt. Alleine oder gegenein-

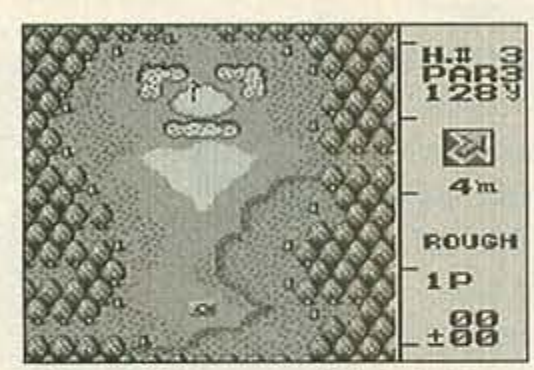
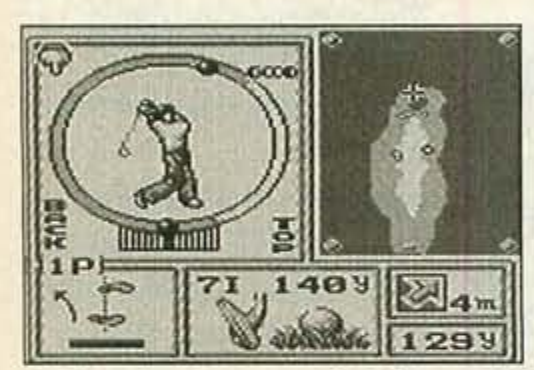
ander (abwechselnd, ohne Kabel) spielt Ihr Trainingsrunden, Turniere, Stroke Play (wer weniger Schläge braucht) oder Match Play (wer mehr Löcher gewinnt). Bäume, Bunker, Wasserlöcher und Windeinflüsse dürfen natürlich genauso wenig fehlen, wie tückische Bodenunebenheiten. Einzelkämpfer messen sich mit Top-Golfern, zwei Spieler wechseln sich gemäß der Golfregeln ab. Dabei dosiert Ihr Eure Schläge über den Kraftbal-



gut

Für die Möglichkeiten des Game Boy ist Konamis Simulation wirklich gelungen. Über die ausgeklügelte Schlagbalkentechnik wird das Golfen nach kurzer Eingewöhnung zum Vergnügen. Ohne volle Konzentration, richtige Fußstellung und Timing beim Abschlag geht jedoch wie beim großen Vorbild gar nichts. Windeinflüsse machen sich deutlich bemerkbar, aus einem Sandbunker müßt Ihr Euch erst mit dem kleinen Eisen aufs Green arbeiten. Bodenunebenheiten am Loch werden durch kleine

Richtungspfeile angedeutet. Diese Methode ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, weil abstrakt, aber recht präzise. Minuspunkt: Durch das winzige Display fehlt die große Übersicht und Ihr zielt öfters mal unnötig daneben. hu



Schlagdosierung, Schlägerwahl, Schlagrichtung und Fußstellung kontrolliert Ihr im Untermenü, der Hauptscreen zeigt das Grün

System: **Game Boy**  
 Spieletyp: **Golfsimulation**

Hersteller: **Konami**  
 Testversion von: **Konami**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**  
 Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 4**  
 Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik: **68%**  
 Musik: **20%**  
 Soundeffekt: **20%**

Spiel-  
 spaß **74%**

Redaktionswertung

GAME BOY

## Lynkisch Ninja Gaiden 3

**E**in höchst mysteriöser Unfall befördert die CIA-Agentin Irene in die ewigen Samurai-Gründe. Zufällig war sie auch noch gerade dabei, die Geheimbasis des berüchtigten Dämonen-Clans zu erkunden. Aber so muß Ninja-Kollege Ryu als Einmannkommando dieses heikle Unternehmen zu Ende führen, und zudem die Umstände aufklären, die zum Ableben der Agentin geführt haben. Im Wettlauf mit der Zeit, die als

Stoppuhr ins Bild eingeblendet wird, arbeitet Ihr Euch durch die Seiten-Scroll-Landschaft vorwärts und streckt allerlei Monster und Bösewichtlinge nieder. Dabei müßt Ihr Euch gleichzeitig Items abpflücken, die wie reife Äpfel in der stark bleihaltigen Luft hängen. Da manche Gegner überhaupt nur auf bestimmte Waffen-Items reagieren, empfiehlt sich hierbei eine sorgfältige Ernte, denn sonst wird der anschließende Boßanz

zum gefundenen Fressen für die blutrünstigen Dämonen. Und solltet Ihr doch noch an einem Endgegner vorbeikommen, gibt es als Belohnung teilanimierte Zwischensequenzen zu bestaunen.

wenn das Spiel genauso gut auf einem Game Gear laufen würde? Die Programmierer sollten doch lieber Spiele entwickeln, die die technischen, und vor allem die grafischen Möglichkeiten des Lynx besser nutzt. tet



na ja

Bekanntlich lernt der Mensch nie aus Fehlern. Nach der Schlappe von Teil 1 kommt die abgründige Fortsetzung. Eintönige Levels, die mitunter durch optisch unkenntliche Feindfiguren "verschönert" (ja ja, die Figuren passen wunderbar zur Wandfarbe) werden, mindern den Spielspaß erheblich. Und spätestens dann, wenn das Jumpen nicht mehr so toll klappt, weil man einfach nichts auf dem Bildschirm erkennen kann, fragt man sich: Wozu ein 16-Bit Handheld,

System: **Lynx**  
 Spieletyp: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Atari**  
 Testversion von: **Galaxy**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Continue**

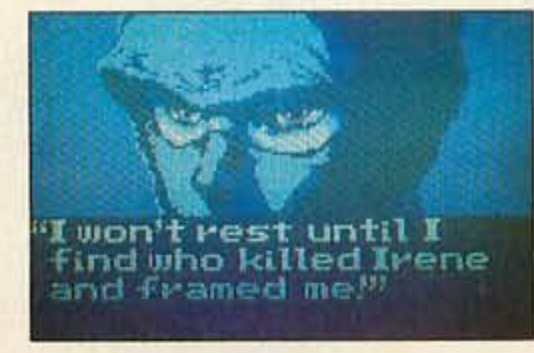
Schwierigkeitsgrad: **7**  
 Preis: **ca. 69 Mark**

Grafik: **40%**  
 Musik: **30%**  
 Soundeffekt: **32%**

Spiel-  
 spaß **44%**

Redaktionswertung

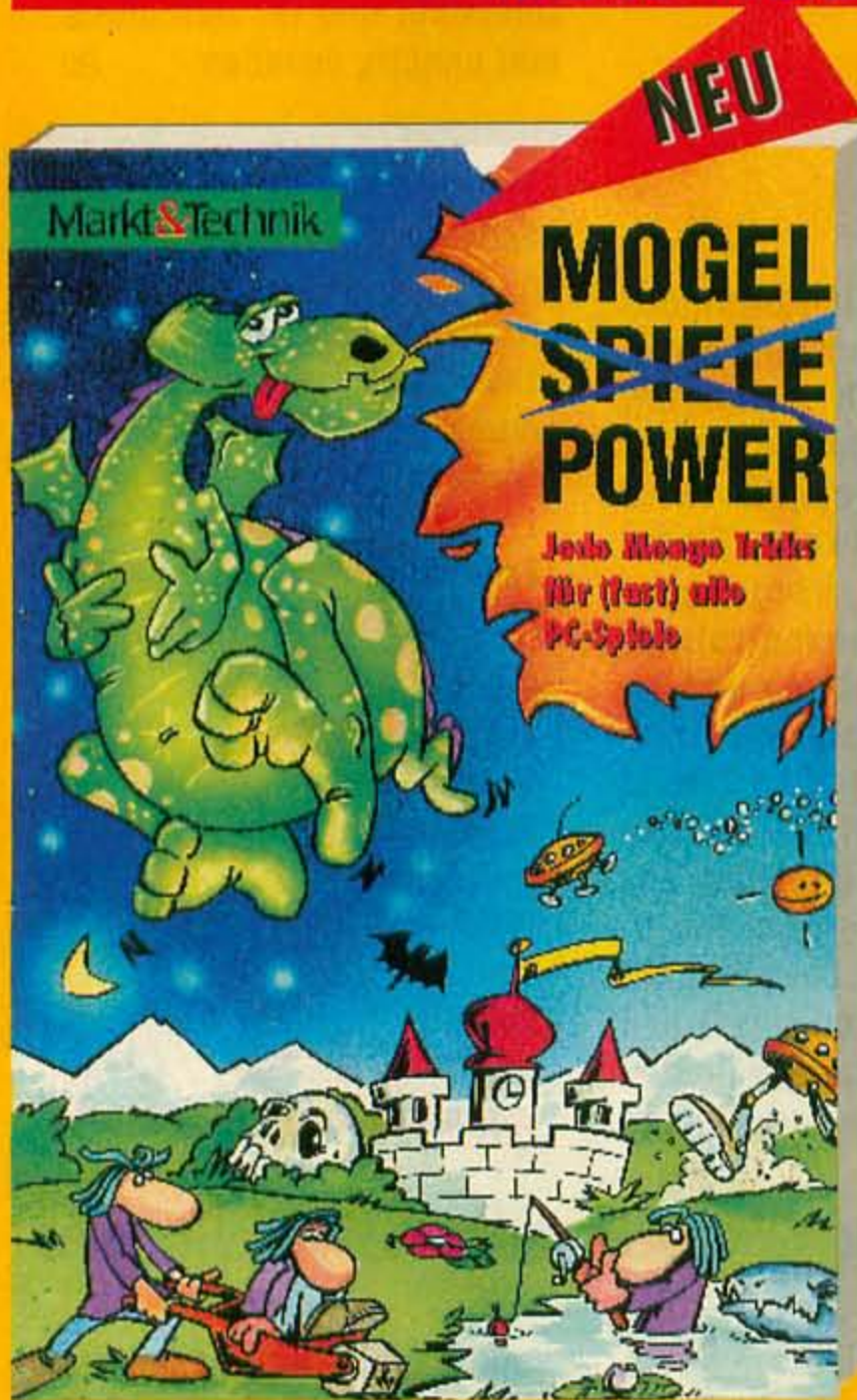
LYNX



Auch bei voll aufgedrehtem Backlight kann man die Grafik nur schlecht erkennen. Die Bewegungsanimation ist hingegen OK.

# SPIELE

FÜR ALLE PC-SPIELERFREAKS



NEU

## MOGEL SPIELE POWER

Jojo Hoogh trübs  
für (fast) alle  
PC-Spieler

### Die Spiele-Mogel-Power

R. Meyer/S. Letzel  
Zu (fast) jedem PC-Spiel gibt es hier Tricks, Cheats, Patches, Paßwörter und Jokes, die in keinem Handbuch stehen, die das schwere Spielerleben aber kolossal erleichtern und noch spannender machen. Wer wäre nicht gierig auf einige Extra-Leben, riesige Geldsummen, Superstärke und Magie im Überfluß oder auf die Chance, mal eben ein paar Level zu überspringen? Außerdem zeigen die Autoren (eingefleischte Freaks und Programmierer) einige Drehs zum »Spieleknacken«. Computerspieler, das ist Euer wichtigstes Buch! Eine Fundgrube für Spiele, die Ihr schon habt, und alle, die Ihr Euch garantiert noch zulegen werdet.  
1994, 176 Seiten  
ISBN 3-87791-586-8  
DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



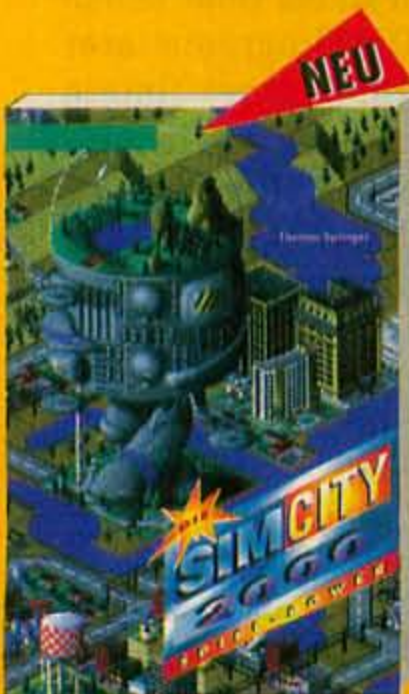
### Die Lemmings 2 Spiel-Power

Rainer Babel  
Wollen Sie ein exzellenter Lemmings-Retter werden? In diesem Buch finden Sie ideale Lösungshilfen zum – nicht gerade leichten – Spielhit von Psygnosis, »Lemmings 2, The Tribes«. Raffiniert montierte Bilder geben in jedem Level einen Gesamtüberblick über die Lösung. Auch die schwierigsten Level werden genial gemeistert.  
1993, 128 Seiten  
ISBN 3-87791-494-2  
DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



### Die Maniac Mansion 1&2 Spiel-Power

Eva Hoogh  
Der schrille, wahnsinnige Spielhit Maniac Mansion 2, »Der Tag des Tentakels« aufs unterhaltsamste gelöst! Aber nicht nur die neue Version des Kultspiels von Lucas Arts wird geknackt, auch der Klassiker »Maniac Mansion 1« wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.  
1993, 124 Seiten  
ISBN 3-87791-508-6  
DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



NEU

### Die Larry 1 bis 6 Spiel-Power

Rainer Babel  
Das Lösungsbuch zu allen Larry-Versionen! Der klassische Larry (1) auf CD und der jüngste Larry (6) im Kurhotel und dazwischen Leisure Suit Larrys in allen Versionen. Für alle, die sich mit Larry amüsieren wollen.  
1994, 128 Seiten  
ISBN 3-87791-604-X  
DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



NEU

### Die Sam & Max & Indy 4 & Monkey 2 Spiel-Power

Marion Steffen  
Die CD- und Disk-Version von Indiana Jones 4, Monkey Island 2 und das abgefahrenste Adventure des Jahres Sam & Max zusammen als Power-Pack-Lösung! Geboten werden Fundortlisten, Fragen & Antworten, Infos zu Lucas Arts und ausführlichste Lösungsgeschichten.  
1994, 128 Seiten  
ISBN 3-87791-605-8  
DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



### X-Wing-Piloten-Power

Richard Eisenmenger  
Dieses Buch ist ein »Muß« für alle angehenden Piloten der Rebellion. Von einem echten Profi geschrieben, führt es souverän durch die Galaxien. Ein ausgezeichnete Leitfaden für den Flugkadetten auf dem Weg zum Sieg der Allianz. »Möge die Macht mit euch sein.«  
1993, 208 Seiten  
ISBN 3-87791-443-8  
DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80

### Die SimCity 2000 Spiel-Power

Thomas Springer  
Eine der besten Spielideen aller Zeiten im neuen Outfit und noch aufregender. Damit die gigantische Stadtschöpfung auf jeden Fall erfolgreich wird, stehen Ihnen ein Städteplaner und SimCity zur Seite. Sie helfen Ihnen, ein isometrisches Wunderwerk zu schaffen.  
1994, 128 Seiten  
ISBN 3-87791-603-1  
DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



NEU

### Weiterhin im Programm:

#### Die Geheimnisse des Wing Commander II

Mike Harrison  
1992, 240 Seiten  
ISBN 3-87791-359-8  
DM 29,-/öS 226,-/sFr 28,-

#### PC Spiele '93

H. Lenhardt/B. Schneider  
1992, 275 Seiten, 1 Disk  
ISBN 3-87791-371-7  
DM 39,-/öS 304,-/sFr 37,-

# POWER

FÜR ALLE NINTENDO-SPIELEFREAKE



**Die ...Quest Spiele-Power**  
Christian Rogge  
Jeder kennt die berühmte Spielereihe von Sierra. Hier wird sie komplett gelöst: Space Quest I-V, King's Quest I-VI, Police Quest I-III, ECO Quest I-II und Quest for Glory I-III. Auf neueste Versionen wird besonders eingegangen. Viele Karten und Punktelisten runden das Buch ab.  
1993, 232 Seiten  
ISBN 3-87791-500-0  
DM 24,80/öS 193,-/sFr 22,80



**Adventures**  
Rainer Babel and friends  
Bekannt und beliebte Adventures werden hier komplett gelöst: Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Alone in the Dark, Freddy Pharkas, Eric, the Unready, Kyrandia etc. etc....außerdem gibt es eine Liste mit den 100 besten Adventure-Spielen und viele interessante Backgroundinfos.  
1993, 224 Seiten  
ISBN 3-87791-472-1  
DM 24,80/öS 193,-/sFr 22,80

Weiterhin im Programm:

**Amiga Spiele II**  
1992, 272 Seiten  
ISBN 3-87791-381-4  
DM 39,80/öS 310,-/sFr 37,80



**Die neue Mega Drive Spiele-Power**

Eva Hoogh  
Die tollsten Spiele für die 16-Bit-Video-Konsole von Sega in einem Band! Ausführlich und sehr unterhaltsam besprochen und gelöst. Viele Bilder, zahllose Tips und ideale Kniffe sorgen für allerhöchsten Mega-Drive-Genuß und eine ruhige Joypadhand. Endlich gibt es nicht mehr den Frust, mitten in Cool Spot zu verenden oder Bubsy kurz vor dem Endgegner zu verlieren. Das sind die Spiele: Bubsy the Bobcat, Aladdin, Jungle Strike, Micro Machines, Flashback, Cool Spot, Sonic 2.  
1993, 224 Seiten  
ISBN 3-87791-499-3  
DM 24,80/öS 193,-/sFr 22,80



Weiterhin im Programm:

**Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele**  
R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker  
1992, 269 Seiten  
ISBN 3-87791-306-7  
DM 29,-/öS 226,-/sFr 28,-

**Die Super Nintendo Spiele-Power Band 2**

Eva Hoogh  
Zweiter Band der SuperNES-Reihe. Eine gutgelungene Mischung von Geschicklichkeits-, Rätsel- und Adventurespiel: Flashback, Goof-troop, Shadowrun. Zu jedem Spiel gibt es die Komplettlösung und jede Menge Tips und Tricks.  
1994, 128 Seiten  
ISBN 3-87791-560-4  
DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



**Die Super Nintendo Spiele-Power Band 1**

Eva Hoogh  
Drei Top-Spiele für die 16-Bit-Konsole SuperNES. Jedes Spiel wird komplett gelöst. Mit vielen Tips und Tricks! Band 1: Cybernator, Push Over Magical Quest.  
1994, 128 Seiten  
ISBN 3-87791-503-5  
DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



**Zelda III**  
Eva Hoogh  
Das wunderbare Buch zu »A Link to the Past«. Es begleitet alle Zelda-III-Fans auf der gefährvollen Reise durch die phantastische Welt dieses einmaligen Super-Nintendo-Spiels.  
1993, 250 Seiten  
ISBN 3-87791-413-6  
DM 29,80/öS 232,-/sFr 28,80

NEU



Weiterhin im Programm:

**Game Boy Band 1**  
R. DeMaria/Z. Meston  
1992, 278 Seiten  
ISBN 3-87791-357-1  
DM 29,-/sFr 28,-/öS 226,-

**Game Boy Band 2**  
R. DeMaria/Z. Meston  
1992, 238 Seiten  
ISBN 3-87791-358-X  
DM 29,-/öS 226,-/sFr 28,-

**Super-Mario-World**  
R. Babel/J. Matheuzig/  
U. Krockenberger  
Mario auf SuperNES!  
1993, 128 Seiten  
ISBN 3-87791-453-X  
DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



**Markt & Technik**

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel.  
Markt&Technik Buch- und Software - Verlag, Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar



Ahh, da ist er ja wieder, der traditionelle ECTS-Messebericht!

Wir schrecken weder vor Rehrücken in Pfefferminzsoße noch warmem Bier zurück, um Euch mit den neuesten Szene-News zu versorgen. Die Softwarebranche öffnet für drei Tage ihr Schatzkästlein, um vorwitzigen und neugierigen Journalisten zu verraten, womit sie die Joypadschwinger-gilde in den nächsten Monaten zu beglücken gedenkt.



## Super Wing Commander



Abgebrühte Raumflotten-Staffelcommander, die schon auf dem PC gegen die grausamen Katzenwesen des Imperiums von Kilrathi gekämpft haben, werden der 3DO- oder Mega-CD-Version sicher mit Spannung entgegensehen.

## Baby T-Rex

Nach dem Jurassic-Park-Fieber im Herbst waren die Ur-Echsen in lautlose Winterstarre verfallen, doch jetzt naht der Frühling, und mit dem frechen Baby T-Rex kündigt sich allerliebster Nachwuchs an. Angeblich ist ja auch Jurassic Park 2 nicht mehr allzu fern – im Kino . . .



## World Cup Striker

Wollen doch mal sehen, was die Germany-All-Star-Kickers bei der WM jenseits des großen Teiches so zusammenbolzen. In der Zwischenzeit spielen wir schon mal Elites Supersimulation World Cup Striker.



# Heft 6 erscheint am 25.5.1994

# 32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

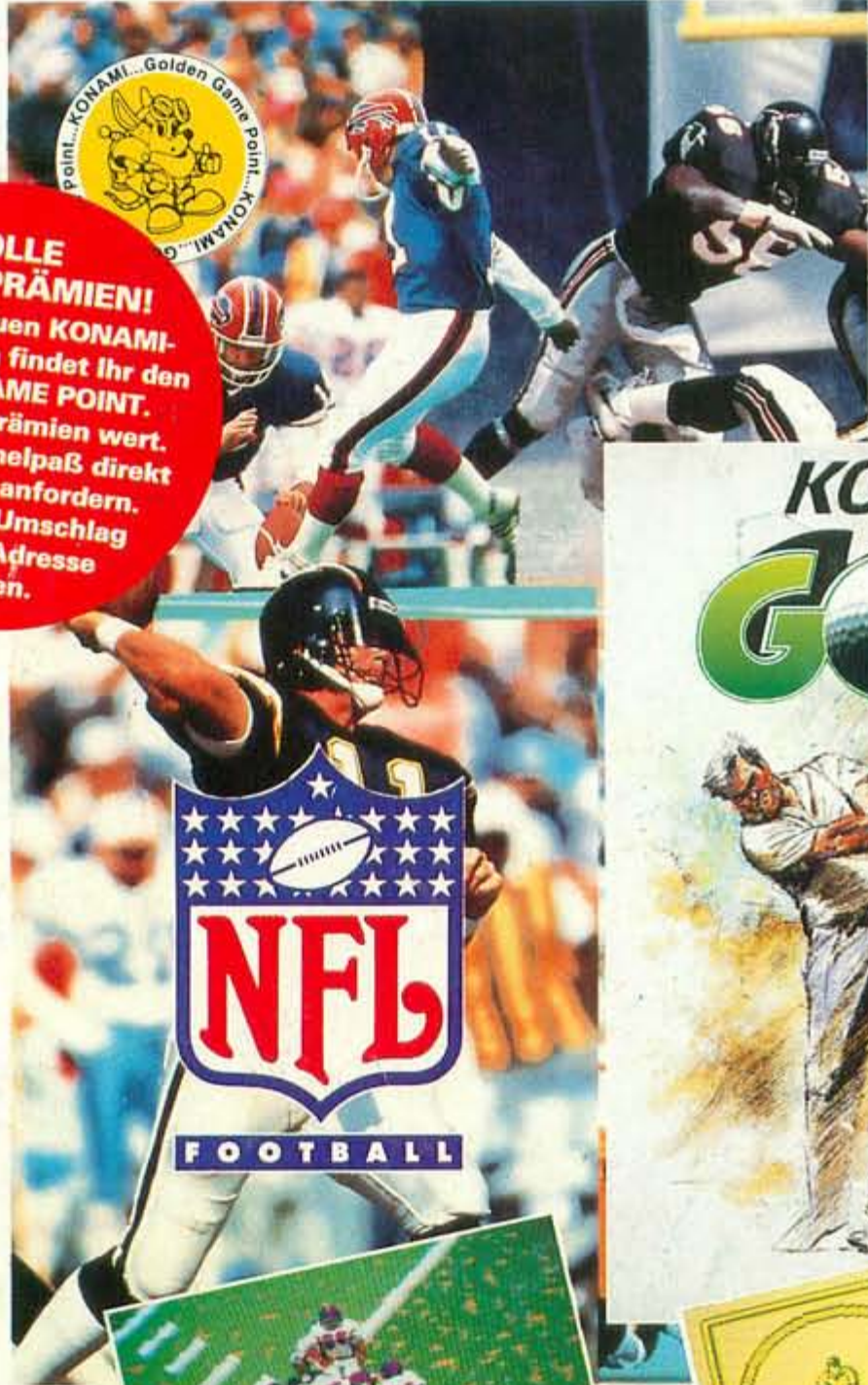
**AMIGA CD<sup>32</sup>**  
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  **Commodore**

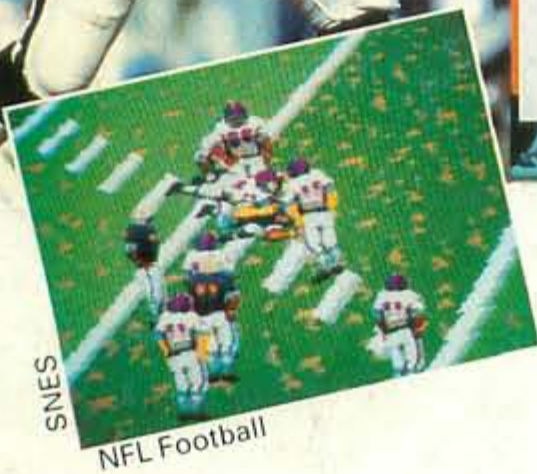
# HYPERDUNK

# KARSTADT

**TOLLE TREUE-PRÄMIEN!**  
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



FOOTBALL

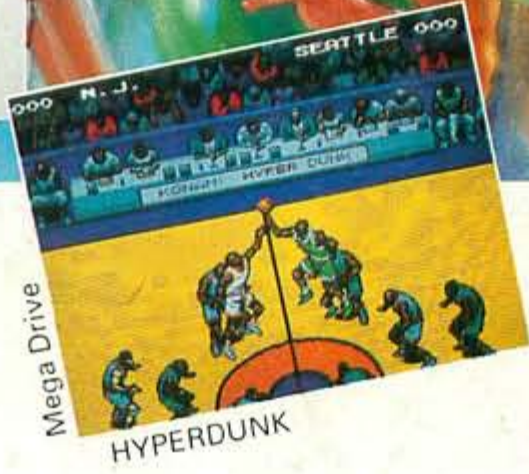


SNES  
NFL Football

## KONAMI GOLF



Game Boy  
KONAMI-Golf



Mega Drive  
HYPERDUNK

Gut einkaufen  
schöner leben

## Spiel - Sport - Spannung

### HYPERDUNK ...

... Dunking, Rebound, Dreier, Personal Foul. Das realistische 5-gegen-5-Spiel für total ausgebuffte Typen. Querpass, Dribbling, Körpertauschung und ... Super! Die Spieler brennen ein Feuerwerk ab - tanzen auf dem Parkett ihren Gegner aus. Dunkings oder Slams bringen die Fans zum Toben.

1-8 Spieler im Sega Mega Drive über 1-2 Vier-Spieler-Adapter (separates Zubehör),

1-2 Spieler am Game Boy mit Game-Link (separates Zubehör)

### NFL Football ...

... American Football. Das große Fieber brodet. Kabel- und Satellitensender haben es entfacht. Das superrealistische Game bei dem kein „Touchdown“ fehlt. Du wählst aus 28 NFL-Teams. Mit Deinen Cracks „drängelt“ Ihr die Gegner ab, kämpft Ihr Euch Yard für Yard vorwärts, um hinter der Linie den „Touchdown“ zu landen. Eines der acht Playoff-Teams zum Wildcard-Playoff kannst Du auswählen. Deutsches Regelbuch! 1 oder 2 Spieler.

### KONAMI-GOLF ...

... Trainings-Runden. Qualifikation für das Turnier. Realistische Plätze / Course (Bunker, Roughs, Fairways), wechselnde Windverhältnisse. Schlägerwahl. Wahl der Schlägerstärke, Top- oder Backspin-Spiel. Auf dem „Leaderboard“ siehst Du Deine derzeitige Platzierung. Erspielte Pars und Birdies. Falls es Dir gelingt: Deine Hole-in-Ones (mit einem Schlag ins Loch). Intelligente gemachte Menüs. Zwei Spieler Modus ohne Kabel, ausgezeichnete Features. Spielstände abspeicherbar. 1 oder 2 Spieler.

DM 129,95



DM 139,-



DM 69,95



# KONAMI®

## Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77  
Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM and PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.