

# MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

## 20 LIVE AUS LAS VEGAS

SEITEN MESSE EXTRA

Aladdin-Macher

David Perry packt aus

Capcoms Mega Man X springt ab

Brandneue FX-Spiele starten durch

SN Geheim:



Konamis Rainbow Bell Adventure

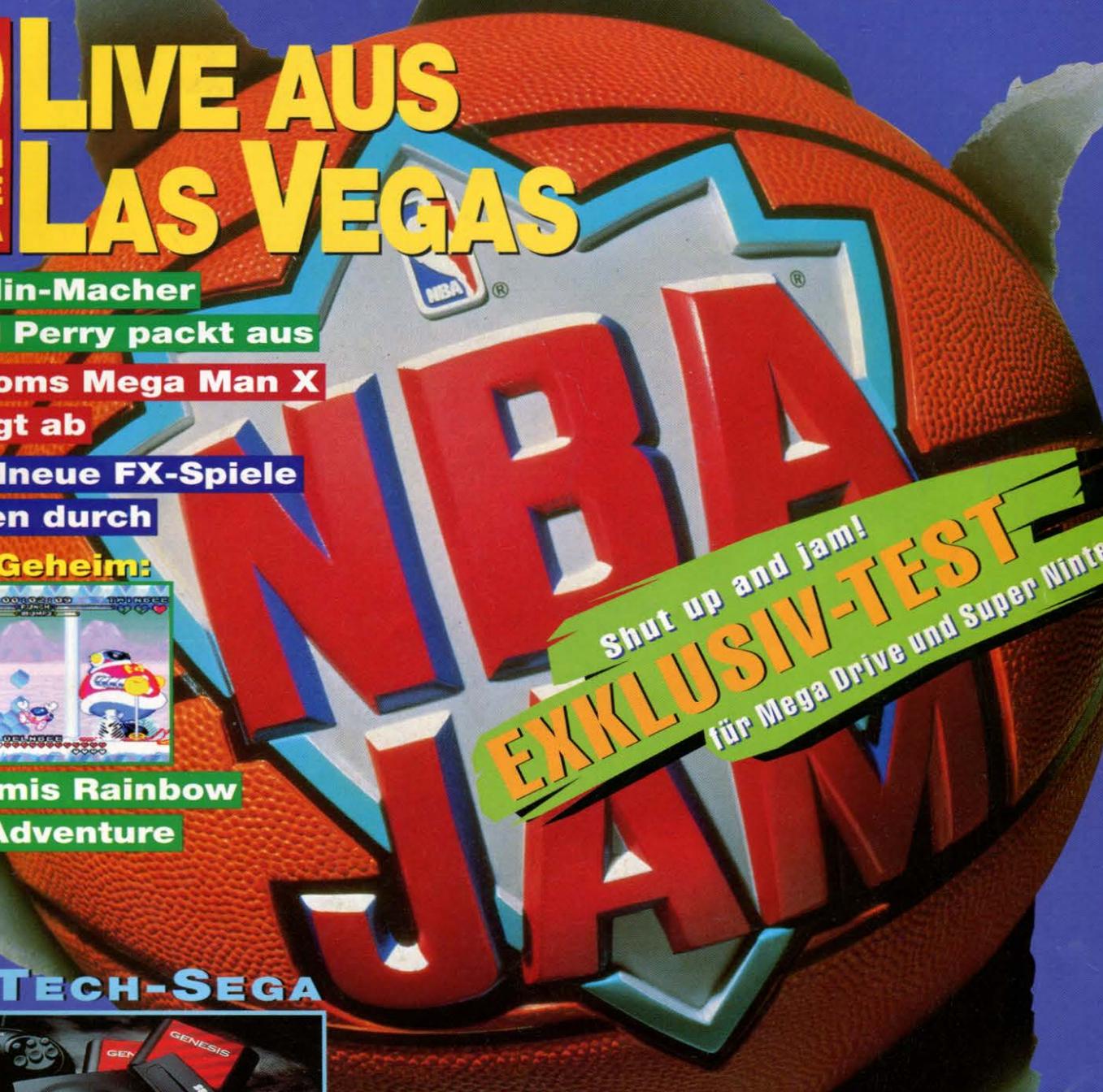
HI-TECH-SEGA



# MEGA-MOBIL

DIE TRAGBARE SEGA-KONSOLE FÜR TRENDSETTER

Shut up and jam!  
**EXKLUSIV-TEST**  
für Mega Drive und Super Nintendo



# ROYAL RUMBLE

# Jetzt bist Du dran!

Mr. Perfect

## NEU 16-MEG

**ROYAL RUMBLE\***, die neue actiongeladene Wrestlingpower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt. Mit 12 Wrestlingstars, die alle ihren eigenen Spezialschlag haben. Neu ist auch der  Championship Modus, bei dem sich jeder gegen jeden um die Wrestlingkrone schlägt.



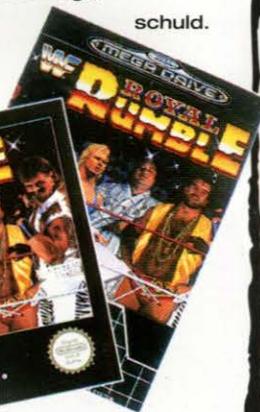
Screenshot SNES

Der Hammer ist allerdings der **ROYAL RUMBLE\*** selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegst Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.

**ROYAL RUMBLE\***, wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.

Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49

Und ab Oktober neu für alle Game Boy™  
und NES®-Fans:



ACCLAIM

FLYING  
EDGE



\*Trademark of TitanSports, Inc. \*\*Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, logos, titles and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo Entertainment System® and Game Boy™ are trademarks of Nintendo. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. LJN® is a registered trademark of LJN. Ltd. © 1993 LJN. Flying Edge™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

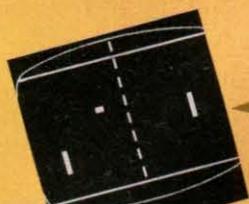
# TOTAL ECLIPSE

Während in Las Vegas die Spieleindustrie aufmarschiert, machen sich im bayerischen Mering zwei zurückgelassene MÄN!ACs an einen Weltrekordversuch: "Zeitschriften-Marathon"; ein ganzes Heft sollte von der Konzeption bis zur Abgabe in die Produktion von den beiden aus dem

Boden gestampft werden. Als Martin und Ingo von der CES und einem Miami-Urlaub ("Da gab's 'nen guten Laden für Second-Hand-Module, ganz oben stand sogar noch ein verpacktes 5200.") ins Cybermedia-Hauptquartier zurückkehrten, fanden sie einen zu Tode erschöpften Andreas, vier halbwegs fertiggestellte Test-Seiten und eine abwesenden Winnie. Na, denn...

Obwohl die beiden nach eigener Aussage einer unspektakulären CES beiwohnten, wuchs der Messebericht in den nächsten Tagen auf stattliche 20 Seiten. Ingo sprach mit David Perry ("Aladdin habe ich in nur drei Monaten programmiert!"), mit den CD-ROM-Musikern Tony Tallarico ("Terminator CD",

"Aladdin") und Spencer Nielsen ("Ecco CD"). Sie schaufelten sich durch Pressefotos und Demo-CDs, vielversprechende Ankündigungen und abgesagte Versprechen. Software-Lawine für den Jaguar? – Fehlanzeige. 3D-Knaller für das 3DO? – Noch nicht. "Super Mario Reality" oder Segas "Eternaljam'n Earladdin"? – Aber nicht doch. Vielleicht auf der nächsten CES, JAMMA oder Imagina.



Damals: Videospiel-Urahn "Pong". Die Geschichte des Videospiele: Ab Seite 68.



Heute: "Live-Video"-Spiele auf CD. Der CES-Report: Ab Seite 8.



# MAN!AC

## NEWS

6

### Live aus Las Vegas:

Satte zwanzig Seiten Messebericht aus der Stadt der Spieler.

- |    |                                  |    |                          |
|----|----------------------------------|----|--------------------------|
| 16 | Konami: Rainbow Bell Adventure   | 22 | David Perry im Interview |
| 18 | 32-Bit-Software: 3DO macht mobil | 23 | Capcom: Mega Man X       |
| 20 | Electronic Arts                  | 24 | Accolade: Bubsy 2        |

## RUBRIKEN

- |    |                            |    |             |
|----|----------------------------|----|-------------|
| 5  | Editorial                  | 76 | Impressum   |
| 26 | Importe                    | 76 | Inserenten  |
| 35 | Hardcore                   | 90 | Leserbriefe |
| 36 | Einführung in den Testteil | 94 | Know-How    |
| 54 | Abo-Anzeige                | 86 | Comic       |
| 75 | Handhelds                  | 88 | Cyberspace  |
|    |                            | 98 | Vorschau    |

## LAST RESORT

91

**Tips & Tricks:** Bandheiße Cheats, Tips und Lösungen zu nagelneuen 16-Bit-Videospielen.

### Mega Drive

- 91,92 Ottifants
- 92 Fatal Fury
- 92 Street Fighter 2 CE
- 93 Rocket Knight Adventures
- 93 Aladdin
- 93 Zombies
- 92 Action Replay Codes

### Super Nintendo

- 92 Actraiser 2
- 93 Rock'n'Roll Racing
- 93 Super Bomberman
- 93 Flashback
- 93 Taz-Mania
- 93 Rocky Rodent
- 93 Mega-Io-Mania
- 92 Action Replay Codes

### Mega CD

- 92 Sonic CD
- 92 Spiderman vs. the Kingpin

### Players Guide

- 95 Shadow Run

## FEATURES

68

**Die Vergangenheit des Videospieles:** MAN!AC kramt in Modul-Museen und sichtet Frühwerke des Computerspiels

- |    |                                  |    |                                 |
|----|----------------------------------|----|---------------------------------|
| 66 | Asian Cinema Trash: Anime-Videos | 78 | Zubehör, Teil 2: Neue Joyboards |
|----|----------------------------------|----|---------------------------------|

26

Vorsicht Import: Diesmal haben wir u.a. den 3DO-Knaller "Total Eclipse" und Konamis "Mystical Ninja 2" getestet.

35

Da fliegt Dir doch das Blut weg: Hardcore-Splatter aus Virgin's "Robocop vs The Terminator".

6

Consumer Electronics Show 94: Zwanzig Seiten Infos über die Spiele-Highlights 94.

# PRESENTS

## TESTS



59 Addam's Family



52 Blades of Vengeance



65 Cliffhanger



50 Double Switch



64 Dracula Unleashed



42 Equinox



49 F-117



48 Ground Zero Texas



60 Jurassic Park



44 Lunar



61 Mad Dog McCree



41 Madden NFL 94



46 Microcosm



38 NBA Jam



38 NBA Jam



56 NBA Showdown



53 Normy's...



62 Shadowrun



58 Skitchin'



55 Spinmaster



37 Super Hockey



57 Terminator 2



43 Top Gear 2



40 WWF-Rage in the Cage



# ST

*Showdown in der Wüste: 24 Mbit Kolosse, SVP- und Super-FX-2-Spiele beherrschen die Spieleszene. Was bringt uns das Jahr 94 an neuen Konsolen und faszinierender Software? Unser CES-Report spricht Klartext.*

**D**isneyworld und Zocker-tempel: Keine andere Stadt in den USA bietet sich für eine Spielmesse eher an als Las Vegas, Nevada. Dabei offenbart die halbjährliche **Consumer Electronics Show** nicht nur das Neueste in Sachen "Interactive Entertainment", sondern lädt zum phon-starken Antesten

von Car-Stereo-Equipment und multimedialer High-Tech-Systeme ein. Video- und Computerspiele dominieren allerdings das Geschehen: Vier große Hallen mußten erhalten, um alle Soft- und Hardware-Entwickler zu beherbergen. Während über zukünftige 32- und 64-Bit-Konsolen nur getuschelt wurde, konzentrierten sich die anwesenden Firmen auf Mega Drive, Mega-CD und Super Nintendo. Der anschließende Messebericht geht zunächst auf "normale" Neuheiten ein, um anschließend besonders interessante Themen eigens aufzugreifen. So widmen wir dem 3DO ebenso eine Doppelseite wie den kommenden Electronic-Arts- und Konami-Titeln sowie anderen spektakulären Spiele-Highlights.

## ABSOLUTE

Schon länger im Gespräch ist **"Super Battletank 2"** fürs Super Nintendo, neu dagegen eine Mega-CD-Version der Panzer-Simulation. Blickfang bei Absolute war allerdings ein Demo-Video der eindrucksvollen Cyborg-Prügelei **"Rise of the Robots"**, deren 3DO- und Super-NES-Varianten Absolute in den USA veröffentlicht. Extreme Entertainment –

ehemals Bignet USA – ist mittlerweile ein Label von Absolute Entertainment. Neben der Fortsetzung des Rettungseinsatzes per Helikopter in **"Choplifter 3"** (Mega Drive und Super NES) erscheinen bei Extreme eher strategieorientierte Spiele. Der Kampf um die Herrschaft im antiken Rom wird in **"Warrior of Rome 2"** auf Super NES gefochten, die Umsetzungen der Japano-CD **"The Third World War"** soll Hobby-Generäle auf dem Mega-CD befriedigen. Blechkumpane treten auf dem Mega Drive im Taktik/Action-Mix **"Battletech"** an, bei dem Ihr gigantische Kampfroboter in die Schlacht auf einem isometrischen 3-D-Feld führt.

## ACCLAIM

Noch immer und bald schon wieder im Zeichen von **"Mortal Kombat"**: Der Millionen-Seller erscheint in Kürze fürs Mega-CD (leider nur in den USA, auf Grund der anhaltenden Gewalt-Diskussion verzichtet Acclaim auf die Veröffentlichung in Deutschland). Ob die Fortsetzung überhaupt bei uns auf den Markt kommt, wird zur Zeit diskutiert. Keine Probleme gibt's mit dem Messe-Highlight **"NBA Jam"**, das wir auf ab Seite 38 exklusiv für Super Nintendo und Mega Drive unter die Lupe nehmen. Weitere Acclaim-Titel stehen mit **"Virtual Bart"**, einem neuen **"Spider-Man"**-Abenteuer und dem uramerikani-

LIVE AUS LAS VEGAS

# ADT DER SPIELE

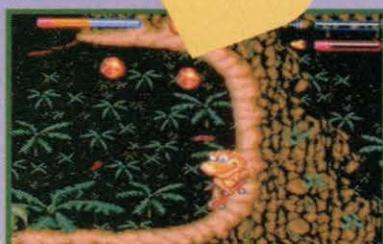


Activision: "Shanghai 2: Dragon's Eye" bietet Tüffel-Nachschub für beide 16-Bitter.

schem "Monster Truck Wars" an. Im Frühjahr erscheint schließlich "Champions World Class Soccer" unter der Schirnherrschaft von Sepp Maier.

## ACTIVISION

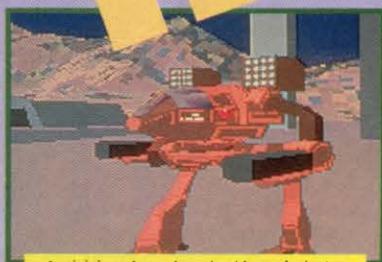
Mit neuem Schwung geht der Software-Oldie ins Frühjahr: Dem Saurier-Boom trägt "Radical Rex" Rechnung. In dem niedlichen Jump'n'Run steuert Ihr einen Skateboard-fahrenden T-Rex durch prähistorische Levels. Große Endgegner und versteckte Abschnitte sind auf Super Nintendo und Mega Drive ab Sommer mit von der Partie. Ebenfalls für beide Systeme erscheint mit "Shanghai 2: Dragon's Eye" eine Neuauflage des asiatischen Denkspiel-Klassikers.



Activision: Auch im Jahr 1 nach "Jurassic Park" bleiben Saurier im Geschäft (ImBild "Radical Rex").



Activision: Ein frühes Demo von "X-Kaliber" konnte nicht überzeugen. Laue Action für Super Nintendo.



Activision: Invasion der Kampfbotter dank "Battlemech" auf Mega Drive und Super Nintendo.

alten Atari-VCS-Superhits "Pitfall – The Mayan Adventure". Ein Demo-Video läßt Großes erwarten, denn im Winter wurden neue Teams für Grafik und Musik angeheuert. Vor Herbst sollte man aber nicht mit der Veröffentlichung rechnen.

## AMERICAN LASER GAMES

Die Realfilm-Pioniere aus New Mexico haben 1994 viel vor: Nach ihrer Automatenadaption "Mad Dog McCree", die vor Weihnachten ein großer Verkaufserfolg auf 3DO und Mega-CD war, sind im Lauf des Jahres vier weitere Film-CDs geplant, in die Ihr per Joypad oder Plastikpistole eingreift. Dazu stellte American Laser Games ihre "Game Gun" vor, die auf 3DO und Mega-CD benutzt wird, um Gangster und Bösewichte vom Bildschirm zu pusten. Neben einigen Automaten zeigte ALG die 3DO-Version von "Who shot Johnny Rock", die bereits im Februar

Die CES findet halbjährlich in Chicago (Juni) und Las Vegas (Januar) statt. Sie dauert vier Tage und ist normalerweise nur für Fachbesucher geöffnet. Eine Ausnahme machen die Messeveranstalter in Chicago: Der vierte Tag (ein Sonntag) ist "public", sprich: Wer ein paar Dollar Eintritt bezahlt, darf auch ohne Presseausweis oder Ausstellerkarte die geheimen Spielprojekte in Augenschein nehmen.

## INHALT

Stadt der Spiele: CES-Report aus Las Vegas	Seite 6
Konami: Twin-Bee kehrt auf Super NES zurück	Seite 16
3DO: Die neue Software-Generation	Seite 18
Electronic Arts: Zusatzchips & Sport-Power	Seite 18
David Perry: Interview mit dem "Aladdin"-Star	Seite 22
Capcom: 16-Bit-Premiere von "Mega Man"	Seite 23
Accolade: Die Rückkehr von Bubsy	Seite 24

Während "X-Kaliber" ein durchschnittlicher Vertreter des Prügelspielgenres ist, sah eine frühe Version von "Battletech" auf dem Super NES schon interessanter aus. Mit Ungeduld erwarten Nostalgiker die Neuauflage des



American Laser Games schießt zurück: "Who Shot Johnny Rock" folgt "Mad Dog McGree".

**Der Engländer** zählt zu den ausgeflipptesten Programmierern der Welt: Jeff schrieb mit "Gridrunner" eines der ersten Spiele für den Commodore 64 und schockte uns konsequent mit Kamelen, die in fast jedem seiner Programme auftaucht u. Demzufolge lautet der Name seiner Firma "Llamasoft".

erscheint. Ihr greift per Steuereinheit in eine Realfilmhandlung im 30er-Jahre-Ambiente ein, um den Mord an Schulzensänger Johnny Rock aufzuklären. Im Kampf gegen schießwütige Alkoholschmuggler und gefährliche Killer sammelt Ihr Hinweise, um den Mörder zu entlarven. Das Spiel wird wie die Fortsetzung des Wild-West-Klassikers "Mad Dog 2 - The lost Gold" und die

Weltraumballerei "Space Pirates" noch im ersten Halbjahr 1994 für 3DO und Mega-CD erscheinen.

## ATARI

Leider hat Atari die Gunst der Stunde nicht genutzt: Während die angekündigten 32/64-Bit-Systeme der Konkurrenz (Sony, Sega und Nintendo) nicht gezeigt wurden, konnte Atari zwar den Jaguar präsentieren, aber kaum frische Software hervorzaubern. Bis auf erste Animationen eines Prügelspiels von Tradewest, mäßig beeindruckende Testfahrten mit "Checkered Flag" und einer guten "Tempest 2000"-Version (von Programmierer-Guru **Jeff Minter** entwickelt) wehte die Spieleflagge auf Halbmast. Als Hoffnungsschimmer am Horizont durfte Atari lediglich vage Zusagen von Spieleproduzenten wiedergeben, demnächst auch Jaguar-Module zu fertigen. Neben Accolade und Virgin

zählen mittlerweile Interplay, Microprose, U.S. Gold und Activision zu den Entwicklern. Hoffentlich übersteht die Atari-Konsole die anfängliche Software-Durststrecke - übereinstimmende Aussagen aller Programmierer unterstreichen die überragende Hardware des Jaguars. Der Deutschland-Start ist übrigens für Ende März geplant.

## BULLET PROOF

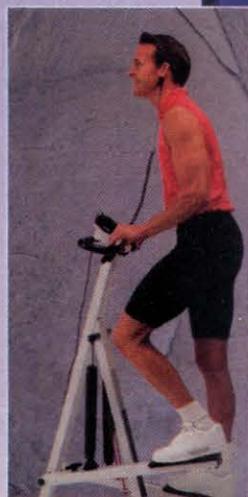
Die Denkspezialisten bleiben bei ihrem Rezept: "Cyber Slider" und "Wildsnake" sind klassische Spiele zum Überlegen und Reagieren: Ordnet Ihr bei ersterem Werkzeuge, damit Sie vom Bildschirm verschwinden, müßt Ihr bei "Wildsnake" die passenden Schlangen mit dem Joypad zusammenführen. "Obitus" dagegen ist kein Spiel in der "Tetris"-Tradition, sondern ein 3-D-Action-Adventure, das bereits vor einigen Jahren als Computerspiel über Psy-

# STRANGE & POPPING

## HEARTBEAT: PERSONAL TRAINER

Die Idee ist nicht neu: Heartbeat versucht, faule und videospielesüchtige Stubenhocker ins Schwitzen zu bringen. Dazu braucht Ihr die Heartbeat-Konsole (ein Mega Drive in neuem Gewand) und das mitgelieferte Zubehör:

Schließt Ihr einen Sensor an Eurem Heimtrainer (Fahrrad oder Treppensteiger) an, werden Eure Leistungen in Steuerimpulse übertragen. Damit Ihr im Eifer des Geflechtes nicht zusammenbrecht, kontrolliert ein Messinstrument Eure Herzfrequenz. Für mehr Spaß am Trainieren werden spezielle Spiele entwickelt: "Outbank Joey" ist ein Känguru, das so schnell hüpfte, wie Ihr Treppen steigt. "Outworld 2375 A.D." läßt Euch auf dem stationären Fahrrad 3-D-Rennen im Weltraum erleben, außerdem gibt's eine "NHLPA Hockey"-Version.



Der flippige Fitness-Trainer wird in den USA ca. 300 Dollar kosten.



## EDGE 16

AT & T, die größte Telefongesellschaft der USA treibt die Rechnungen ihrer Kunden in die Höhe: Steckt Ihr das "Edge 16" auf Euer Mega Drive und schließt das Gerät an die Telefonbuchse an, könnt Ihr einen Freund anrufen und mit ihm via Telefonleitung spielen. Besonderer Gag ist ein Lautsprecher/Mikrofonsystem, das Jubelschreie und Flüche der Spieler überträgt. Leider braucht Ihr speziell kodierte Module, um das "Edge 16" zu nutzen. Erstes Spiel ist "Ballz", ein Prügelspiel mit Figuren, die aus Bällen bestehen. Namhafte Firmen wie Sega, Acclaim, Dynamix und EA haben ihre Unterstützung zugesichert. Zusätzlich können US-Spieler eine Tastatur erwerben, mit der Mailboxen anrufen. Der Verkauf in Europa ist nicht geplant.

## VIRTUAL MUSIC

Eine der seltsamsten und witzigsten Spielideen kommt von den Newcomern Corporate Ink: "Virtual Music" ist ein interaktiver CD-Car-

toon, in dem Ihr die Hauptrolle spielt. Eure Steuereinheit ist keine Maus und kein Joystick - in der Welt der virtuellen Musik spielt Ihr auf einer mitgelieferten Plastik-Gitarre, die an die Stereo-Anlage angeschlossen wird. Als Nachwuchs-Rock'n'Roller startet Ihr im Wohnzimmer, jammt zu Platten der berühmtesten Rockstars, trifft die Geister von Gitarren-Virtuosens und steigt zum umjubelten Teenager-Helden auf. Kenntnisse im Gitarrenspiel sind nicht nötig, da Ihr nur mit der rechten Hand die Rhythmusparts spielt. Als Belohnung gibt's unzählige Gags, Anspielungen und neue Musikstücke. Bisher ist "Virtual Music" nur auf PC-CD-ROM in Arbeit, eine Mega-CD-Version aber im Gespräch. Damit die Gitarre nicht nach dem ersten Durchspielen auf dem Dachboden landet, sollen weitere CDs erscheinen, die nicht nur der puren Unterhaltung dienen, sondern auch Grundwissen des Gitarrenspiels vermitteln. Geplant sind auch andere Instrumente wie Schlagzeug und Keyboards.



Der erste Schritt zur virtuellen Band: "Virtual Music"

gnosis erschien. **"Spike McFang"** ist ebenfalls ein Vertreter des Genres, richtet sich aber dank "Zelda"-inspirierter Grafik und Schrägsicht eher an jüngere Abenteurer.



Bullet Proff: Das Rollenspiel "Obitus" konnte zumindest als Computer-Version nicht überzeugen.

## CORE DESIGN

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir Euch **"Soul Star"** vorgestellt, das in Las Vegas in einer fast fertigen Version zu sehen war. Neben der Mega-CD-Weltraumschlacht haben die Engländer aus Derby eine Reihe weiterer CD-Spiele in der Entwicklung: **"Battlecorps"** ist eine "Thunderhawk"-Variante, bei der Ihr statt des Hubschraubers einen Kampfbotter über eine flüssig zoomende 3-D-Landschaft steuert. Neun



Core Design: "Soul Star" zählte zu den spektakulärsten Spielen auf der CES. Im März soll's erscheinen.

Endgegner und Heavy-Metal-Soundtrack sorgen für Spannung, als Erscheinungsdatum wird Mai anvisiert. Nur auf dem Mega Drive wird die **"Skeleton Krew"** im Einsatz sein. Das Actionspektakel in isometrischer Optik läßt Euch große Robotersprites in den Kampf führen. Außerdem verwandelt sich Eure Maschine je nach Level in ein Motorrad, einen Jetski oder ein U-Boot. Leider könnt Ihr erst im Herbst mit dem Modul rechnen.

## FCI

Rollenspiele kommen langsam, aber sicher: Die US-Division des japanischen Fujisankei-Konzerns versorgt nach dem Motto "Not just kid stuff" Konsolenspieler auf Mega Drive und Super Nintendo mit Versionen der Computer-Klassiker **"Might & Magic 3 - Isles of Terra"**, zwei "Ultima"-Teilen ("Runes of Virtue" und "The False Prophet") und der Mega-CD-Version von **"Eye of the**

**Beholder"**. Genre-Fans freuen sich auf wochenlange Rätsel- und Metzelorgien in unterirdischen Verließen, verwunschenen Schlössern und ausladenden Oberwelten.

## GAMETEK

Während Gametek USA mit **"Brutal"** ein Comic-Prügelspiel für das Mega-CD vorstellte, bleibt Gametek Europe bis auf weiteres dem Super Nintendo verbunden. **"Spectre"** ist eine Variante des populären "Ballblazer/Battlezone"-Prinzips. Ihr steuert einen bewaffneten Panzer durch eine psychedelisch angehauchte 3-D-Welt, um vor Ablauf eines Zeitlimits alle Fahnen einzusammeln und den Level zu verlassen. Dabei stören Hindernisse und unfreundliche Gefährte, die mit gezielten Schüssen Ärger machen. Interessant ist der Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm, wo insgesamt vier Spielvarianten gegeneinander oder im Team möglich sind.



Gametek: Der Spiele-Klassiker auf Macintosh-Computern wird fürs Super Nintendo adaptiert.

## HUDSON

Auch wenn Hudson einen Großteil der internen Programmierer für den PC-Engine-Nachfolger "Iron Man" abgestellt hat, geht die Entwicklung von 16-Bit-Spielen weiter. Während noch nicht sicher ist, ob **"Beauty & the Beast"** auch in Europa auf den Markt kommt,

steht der weltweiten Veröffentlichung des "Super Adventure Island"-Nachfolgers **"Super Adventure World"** (Arbeitstitel) nichts im Weg. Master Higgins hüpf durch eine zwölf MBit große Plattformwelt, die frische Levels und etliche Spielspaß-Multiplikatoren aufweist. Spätestens im Herbst werden wir das neue Super-Nintendo-Jump'n'Run in den Geschäften finden - beinahe gleichzeitig mit dem 16-Bit-Debüt des hausinternen PC-Engine-Stars "Bonk". **"Super Bonk"** soll im September in den Handel kommen, gefolgt von **"Super Bomberman 2"**. Während diese Spiele exklusiv fürs Super Nintendo anstehen, sollte Hudsons erstes Mega-Drive-Modul ebenfalls im September fertig sein.

**"Mega Bomberman"** könnte als vorgelagertes Weihnachtsgeschenk einer der Herbst-Knüller im Sega-Sektor sein.

Leider nur für die USA im Gespräch sind die Super-NES-Titel **"Fieviel goes west"** und **"Inspector Gadget"**. Beide Spiele fielen auf den ersten Blick mit putziger Grafik und bekannten Jump'n'Run-Vorzügen auf - nicht nur für Zeichentrick-Freaks zwei interessante Module.

## IREM

Die "R-Type"-Erfinder ruhen sich im Moment auf ihren Lorbeeren aus: Einzige Neuheit war die Super-NES-Version des Automatenerfolgs **"In the Hunt"**. Statt des "R-Type"-Raumschiffs steuert Ihr ein U-Boot durch seitlich scrollende Ballerabschnitte, in denen unzählige Feindscharen auf den tapferen Kapitän warten. Grafisch kommt die Konsolen-Version nahe an das Vorbild heran, außerdem dürft Ihr simultan zu zweit auf Unterwasserreise gehen. US-Erscheinungsdatum ist der Sommer '94, ein Deutschlandstart ist ungewiß.

## JALECO

Mit einer Armada von Sportspielen tritt Jaleco im Frühjahr an: In **"Super Goal 2"** kicken zwei Spieler der "Goal"-Serie erstmals in 3D um die Wette. Natürlich gibt es tonnenweise Spieloptionen, außerdem wählt Ihr aus verschiedenen Stadien. Das Baseball-Modul **"Super Bases Loaded 2"** wird wahrscheinlich nicht in Deutschland erscheinen. Für eingezoomte Nahaufnahmen und Perspektivenwechsel sorgt ein DSP-Chip.

**M**omentan prügeln sich zwei Programmiererteams um die Ehre, "Mega Bomberman" entwickeln zu dürfen. Entscheidet sich Hudson für den deutschen "Bewerber", steht Mega-Drive-Besitzern ein Modul mit sensationellem Acht-Spieler-Modus ins Haus. Wir bleiben dran.



**Das "X-Eye"** ist die US-Variante des aktuellsten Wondermegas aus Japan. Das schicke Multimediaisystem kann alle Mega-Drive-Module und -CDs abspielen, ist Karaoke-tauglich und "Electronic Book"-kompatibel. Der rund 500 Dollar teuren Konsole werden je ein Mega-CD- und Karaoke-Titel sowie die speziell programmierte Version von Compton's "Interactive Encyclopedia" beige packt. Letzteres Multimedia-Lexikon kennt in den USA jedes Kind und dient beinahe allen PC-CD-ROMs als Beipack-Anhänger. Bessere Grafik- oder Sound-Features weist das "X Eye" gegenüber den Standard-Sega-Konsolen nicht auf.



Mit offizieller NHLPA-Lizenz tritt "Pro Sport Hockey" an: Von oben verfolgt Ihr heiße Aktionen auf dem Eishockeyfeld, die eingebaute Batterie erlaubt das Speichern einer kompletten Saison sowie freies Editieren der Sturmreihen. Wenig sportlich geht es beim Prügelfest "The Peacekeepers" zu, bei dem Ihr in scrollenden Passagen reihenweise Roboter klein-klopft und im Versus-Modus gar zu viert – Adapter vorausgesetzt – aufeinander losgeht.

## JVC

Nach den Erfolgen mit "Wolfchild", "Secret of Monkey Island" und "AH-3 Thunderstrike" (so heißt "Thunderhawk" in den USA) konzentriert sich JVC weiterhin auf das Mega-CD. So stehen im ersten Halbjahr die Veröffentlichungen des High-End-Prügelspektakels "Rise of



JVC: "Magic Boy" wurde von Empire Software in England entwickelt und spricht eher jüngere Spieler an.

the Robots" und der "Krieg der Sterne"-Interpretation "Rebel Assault" an. Beide Spiele haben wir in früheren Ausgaben bereits ausführlich vorgestellt. Nebenbei mauserte sich "Rebel Assault" zum meistverkauften CD-ROM-Titel auf PCs und könnte auch dem Mega-CD zum finalen Durchbruch verhelfen. Eine Modul-Variante ist nicht geplant, "Rise of the Robots" dagegen wird sehr wohl als Cartridge erscheinen. Schließlich bringt JVC das CD-Update eines Amiga-Rollenspiels, das von den "Wonderdog"-Schöpfern Core Design in England entwickelt wurde: "Heimdall" führt Euch in eine Götter-gespielte Fantasy-Welt, die mächtige Waffen, Zaubersprüche und jede Menge obskure Monster prägt. Prächtig animierte Zwischensequenzen, rätselhaft Text (eine kom-

plett deutsche Version ist zur Zeit nicht angekündigt) und ein ausgeklügeltes Benutzer-Interface (die Sega-Maus soll unterstützt werden) pep-pen den "Landstalker"-Konkurrenten auf.



JVC: Nicht nur "Star Wars"-Freaks fiebern der Mega-CD-Version des Actionknallers "Rebel Assault" entgegen.

Fürs Super Nintendo bastelt JVC an der Umsetzung ihres CD-Renners "Jaguar XJ 200" sowie am Geschicklichkeitstest "Magic Boy" – ob und wann diese Titel in Deutschland erscheinen, wurde noch nicht festgelegt. Kein Thema für Europa ist JVCs schnuckeliges Kombigerät "X Eye", das mehr als "nur" Mega Drive und Mega-CD in einem Gehäuse bietet.

P.S.: In den LucasArts-Labors entsteht im Moment "Super Return of the Jedi", das erneut über JVC vertrieben wird. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

## KOEI

Ganz dem Strategie-Genre hat sich KOEI verschrieben. Für Super NES und Mega Drive erschei-



JVC: Die Mega-CD-Version von "Rise of the Robots" wird in den USA von JVC angeboten.

nen die ebenso komplizierten wie spannenden Taktik-Spiele "Operation Europe" (Strategie im 2. Weltkrieg), "Liberty of Death" (Kriegführung im Unabhängigkeitskampf der USA) und "Ghengis Kahn 2" (Thema sind die Eroberungszüge der Mongolen). Spielerisch ähnlich gelagert: "Romance of the three Kingdoms 3" und "Nobunaga's Ambition".

## NINTENDO

Mit einer kargen Neuheitenpalette schreitet Nintendo ins neue Jahr. Vom "Project Reality" gab's nichts zu sehen, lediglich ein paar Grafik-Workstations von Silicon Graphics waren am Nintendo-Stand präsent. Dafür feierte Nintendos zweites Super-FX-Spiel seinen zweiten CES-Auftritt. Nach der Vorab-Version auf der Sommer-CES durften wir



Nintendo: Der dritte Teil der "Metroid"-Saga erscheint exklusiv auf dem Super Nintendo.

# GAGS & GOSSTIP

Core Design arbeitet im Moment an einem weiteren Chuck-Rock-Spiel. Diesmal wird Chuck mit Sohnmann Chuck Jr. exklusiv auf dem Mega-CD antreten. Nicht mehr mit von der Partie sind diesmal Jump'n'Run-Plattformen. Das bisher unbetitelt "Chuck Rock 3" nutzt vielmehr die Fähigkeiten des Co-Prozessors im Mega-CD, um die Neandertaler im "Mario Kart"-Stil durch die Steinzeit rasen zu lassen.

Capcom gehört zu den ersten Lizenznehmern für Sonys Wundermaschine PS-X. Die Capcom-Premiere für die CD-Konsole soll

– dreimal dürft Ihr raten – ein Prügelspiel sein. In den Geheimlabors wird an einer Polygongrafik-Variante im "Street Fighter 2"-Stil gearbeitet. Das Spiel sollte zum (Japan-) Verkaufstart der Sony-Konsole im Dezember '94 fertig sein.

American Laser Games arbeitet an einem Automaten auf 3DO-Basis. Während die bisherigen Coin-Ups mit umgebauten Amiga-Computern bestückt waren, soll die neue Generation mit den leistungsfähigen Chips des 3DO arbeiten. Erstes Spiel: "Shoot Out at Old Tucson".



Nintendo: Ob das Baseball-Spiel "Ken Griffith, Jr. presents: Major League Baseball" jemals in Deutschland erscheint, ist noch nicht entschieden.

diesmal eine nahezu fertige Variante probefahren. "Stunt Race FX" (ehemals "FX Trax") wartet mit mächtig großen Seifenkisten-Fahrzeugen auf, die eher Niedlichkeits- denn Formel-1-Charakteristiken aufzeigen. Erstmals zum Einsatz kommt hier der **Super-FX-2-Chip**, eine Weiterentwicklung des "Starwing"-FX-Chips. Zum grafischen Gag wurde der Auto-Crash unfunktioniert: Designer Shigeru Miyamoto (der Mann hinter "Mario" und "Zelda") läßt den personifizierten Rennwagen (mit Mund, Augen und Ohren vermenschlicht) bei einem Unfall in sämtliche Einzelteile zerfallen, um ihn wenige Sekunden später live auf dem Bildschirm wieder zusammensetzen. In Deutschland dürfen wir "Stunt Race FX" im Frühsommer erwarten. Für jüngere Spieler hat Nintendo "Sound Fantasy" im Angebot, das "Mario Paint" für Musiker. Mit Joypad oder Maus komponiert Ihr eigenhändig oder fügt bestehende Taktzyklen kompetent aneinander. "Sound Fantasy" ist für den Sommer anvisiert – genauso wie die 16-Bit-Premiere von "Metroid".

"Super Metroid" schockt zwar nicht mit den prognostizierten 32 MBit, hält sich aber mit 24 MBit recht tapfer. Unendlichen Level-Weiten stehen (noch) bescheidene Optiken gegenüber, die spielerische Glanztaten geschickt hinwegwischen. Im Namen aller "Metroid"-Fans wünschen wir dem Spiel eine optische Frischzellenkur, ehe es im April in den USA und wenig später auch bei uns erscheint. Last but not least hat Nintendo einen Titel aus dem Speicher gekramt, der schon seit Einführung des Super Nintendos vor drei Jahren immer mal wieder in Veröffentlichungslisten auftaucht. Diesmal hofft die HAL-Entwicklung als "Kirby's Tee-Shot" auf einen Platz im Händlerregal. Ob es die ausgeflippte Minigolf-

Variante endlich schafft, wird sich zeigen – vorsichtshalber nennt Nintendo als Termin "TBD", to be decided...

## PHILIPS

Die Einführung der **Digital-Video-Cartridge** für das CDI ging in den USA bereits über die Bühne, in Deutschland ist sie für April geplant. Neben einer Menge von Spielfilmen (u.a. die "Star Trek"-Titel, "Black Rain" und diverse Musikvideos) gibt's natürlich auch spezielle **FMV-Spiele**. In der nächsten Ausgabe werden wir das Full-Motion-Video-Modul detailliert vorstellen und dessen Zukunft kritisch beäugen.

Fürs blanke CDI-System zauberte Philips drei neue Spiele rund um Nintendo-Maskottchen aus dem Laser-Tresor: "Mario takes America" (wir lernen die USA kennen), "Hotel Mario" (Jump'n'Run im Hotel-Ambiente) und "Zelda's Adventure" (spielerisch den bereits verfügbaren "Zelda"- und "Link"-Spielen ähnlich).



Philips: Mit der "Digital-Video"-Cartridge rüstet das CDI zum Laserdisc-Konkurrenten auf.

## REVELL

Der bekannte Modellbausatz-Hersteller steigt ins Videospielgeschäft ein: Die "European Racers" fahren auf dem Mega-CD um die Wette. Dabei dürft Ihr aus vier Traumwagen wählen und 3-D-Rennkurse bestreiten. Als Bonbon ist der Packung ein Plastikbausatz eines Porsche 911 beige packt. Flugzeugfans

dürfen schon gespannt auf "Operation Airstorm" warten, bei dem Ihr eine F-15 zusammenkleben dürft und im Bildschirm-Cockpit mit Hubschrauber oder Jagdfliegern über Polygonlandschaften rast. Euer hehres Ziel: Die freie Welt verteidigen.

## SEGA

Im riesigen Sega-Center waren zwischen "Virtua Formula"- und "Virtua Fighter"-Automaten, mächtigen Fernsehürmen und einer "Activator"-Probestation mehrere Highlights zu bewundern: Herausragend ist die Umsetzung von "Virtua Racing" auf dem Mega Drive, dessen eingebauter DSP-Chip ("SVP": Sega Virtua Processor) wahre Wunderinge leistet. Auf drei verschiedenen Rennkursen fahrt Ihr allein oder zu zweit um die Wette. Die Grafik mit Bergen, Bäumen und Tribünen wird in rasend schneller



Sega: Erstes Baseball-Spiel aus der Catcher-Perspektive: "World Series Baseball".

Polygon-Optik dargestellt, außerdem könnt Ihr zwischen verschiedenen Perspektiven – Cockpit, hinter dem Auto, Vogelperspektive – wählen. Spielt Ihr zu zweit, wird der Bildschirm horizontal gesplittet. "Virtua Racing" ist eine der besten Automatenumsetzungen, die Spielbarkeit bleibt nicht hinter der brillanten Technik zurück. Allerdings hat soviel Perfektion und der SVP-Chip seinen Preis: Man munkelt von 100 US-Dollar, in Deutschland dürfte der Verkaufspreis kaum unter 160 Mark liegen. Zweiter Schwerpunkt der Sega-Präsentation war der dritte Teil der "Sonic"-Saga. "Sonic 3" kommt weltweit am 2. Februar in die Geschäfte. Ohne an Geschwindigkeit einzubüßen, rast Sonic mit Unterstützung von Tails durch die Levels von Floating Island, wo Dr. Robotnik wieder einmal Chaos-Edelsteine klauen will. Neue Welten wie die Feuerfalle, eine unterirdische Marmelstadt und ein eisiger Winterabschnitt

**Der englische FX-Chip-Erfinder Argonaut hat die Techniker in Klausur geschickt und einen noch schnelleren Polygon-Beschleuniger ausgetüftelt. Der Super-FX2-Prozessor kam noch mehr Polygone pro Sekunde aufbauen und ermöglicht somit noch schnellere 3-D-Grafiken auf dem Super Nintendo.**



**Die Mega-Drive-Version von "Shadowrun" ist das erste Rollenspiel aus dem Hause Sega seit dem Dungeons & Dragons-Spiel "Warriors of the Eternal Sun". Das in den USA entwickelte 16-MBt-Modul weist einige Parallelen zur "Phantasy Star"-Serie auf, wie z.B. die Kampfsequenzen, in denen eure Helden im Vordergrund stehen und die Gegner im Hintergrund mit Waffen und Zaubersprüchen angreifen.**

samt Skieinlage erschweren Sonics Reise.

Zum Glück dürft Ihr den Spielstand sichern und in frischen 3-D-Bonuslevels auf Ringjagd gehen. Auch der Split-Screen-Modus für zwei Spieler ist in einer verbesserten Version mit fünf eigenständigen Abschnitten vertreten. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten MAN!AC.

Größte Überraschung war die Hardware-Neuheit "CDX": Sega packte Mega Drive und Mega-CD unter eine Haube, die kaum größer als eine Videokassette ist. Das CDX könnt Ihr auch als transportablen CD-Player für unterwegs benutzen, denn alle Funktionsknöpfe sind frei zugänglich. Zusammen mit drei Spielen und einem Joypad wird das CDX ab März in den USA ausgeliefert, der Deutschland-Start des rund 800 Mark teuren Design-Schönlings ist noch vor Sommer geplant.

Dem Mega Drive werden im ersten Quartal 94 zudem die Sportspiele "NBA Action" (Basketball) und "World Series Baseball" besichert. Weiterer Bestandteil der Sega-Sports-Reihe ist "Pebble Beach Golf Links", ein 16



Sega: Das CDX (Mega Drive und Mega-CD) wird im Frühjahr in den USA und 'gen Sommer bei uns erscheinen.



Sega: Die Realfilm-Fliegerei mit außergewöhnlichen Optiken orientiert sich spielerisch an "Afterburner" & Co.



Sega: "Sonic 3" erscheint in zwei Teilen. Part 1 gibt's im Februar, die Fortsetzung folgt im Herbst.

MBit starkes Golfmodul. Eines der seltenen Sega-Rollenspiele erleben Mega-Drive-Fans in "Shadowrun", einem futuristischen Cyberpunk-Abenteuer mit Ausflügen in Computersysteme. Enge spielerische Verwandtschaft zum gleichnamigen Super-NES-Modul ist nicht gegeben. Schließlich tummelte sich ein kleines, aber feines Actionspiel am Sega-Stand: In "Subterrania" trotz ihr der Schwerkraft und ballert Euch durch scrollende Weltraumlandschaften. Die

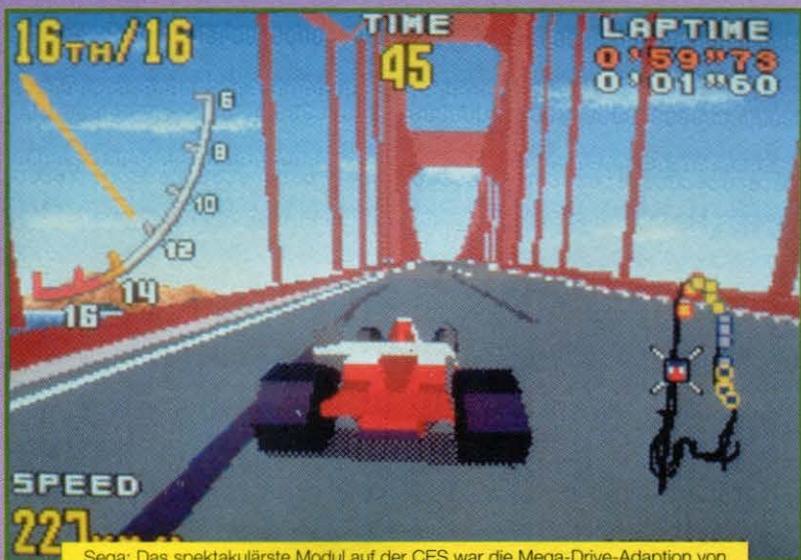
interessanteste Neuerscheinung für das Mega-CD heißt "Tomcat Alley". In Top-Gun-Manier steuert Ihr eine F-14 durch Realfilmaufnahmen und kümmert Euch um Waffensysteme und Funkverkehr. Enttäuschend war, daß kaum neue Mega-CD-Titel von Sega angekündigt wurden. Zum Thema Saturn gab's keine

# GEWALT & ZENSUR

Nicht nur bei uns hat "Mortal Kombat" heftige Diskussionen ausgelöst: In den USA regt sich Widerstand gegen Gewalt im Kinderzimmer, ein nationales Bündnis aus Politikern, Kirchen und verschiedenen Verbänden versucht, der zunehmenden Verrohung der Gesellschaft entgegenzuwirken. Davon bleiben Videospiele natürlich nicht unberührt: Das liebste Hobby der Kids steht im Brennpunkt des Geschehens. Ein Senatsausschuß nimmt Spiele wie Accliams "Mortal Kombat" und "Night Trap" von Sega zum Anlaß, die gesamte Branche zu kritisieren. Sega und Nintendo reagieren mit kindischen Schuldzuweisungen: Nintendo plaudert über seine "saubere" Firmenpolitik und gibt die Konkurrenz zum Abschub frei, Sega kontert mit dem Hinweis auf das "Super Scope", dessen Design an eine reale Panzerfaust erinnert. Das Problem aber liegt tiefer: Videospiele ist nicht nur Kinderkram - Spie-

ler werden älter und verlangen nach neuen Reizen, die knuddelige Jump'n'Runs um Häschen oder Klempner nicht mehr bieten. Die Systeme werden immer besser - mit dem Mega-CD hielt der beeinflussbare Realfilm Einzug in die Wohnzimmer. Keine abstrakten Sprites ballern einander ab, echte Schauspieler agieren und werden erschossen. Durch ein Spiel wie "Mortal Kombat", dessen Verkaufsargument in erster Linie die Todesarten und das literweise fließende Blut sind, geriet die Industrie bei der "normalen" Presse schnell in Verruf - Videospiele sind natürlich schuld am Untergang der Menschheit. Um so schlimmer für den Ruf von Videospiele ist, daß kleinere Firmen die Chance wittern, mit immer brutaleren Spielen den - zugegeben vorhandenen - Markt abzugrasen. Atari wirbt bereits mit dem Hinweis "Wir kennen keine Zensur" und einem neuen Jaguar-Prügelspiel,

das fehlende spielerische Qualitäten mit Blatlachen beim kleinsten Schubser kompensiert. Sega reagierte in den USA mit einem Rating-System: Seit Herbst letzten Jahres haben alle Spiele eine Altersempfehlung auf dem Cover, Lizenznehmer müssen sich einem von Sega gesponsorten Rating-Komitee unterwerfen. Auch in Deutschland ist ähnliches geplant. Konsequenzen haben die Ratings nicht - jeder kann jede CD und jedes Modul erwerben. Nintendo will ein eigenes Rating-System auf die Beine stellen, die 3DO Company hat bereits Altersempfehlungen angekündigt - natürlich sind alle unabhängig voneinander und total verschieden. Damit keine staatliche Zensur aufkommt, sollten sich die Hersteller an einen Tisch setzen und ein verbindliches, gemeinsames System einführen. Ansonsten droht eine ähnliche Situation wie in deutschen Videotheken und Spielhallen: Zutritt ab 18...



Sega: Das spektakulärste Modul auf der CES war die Mega-Drive-Adaption von "Virtua Racing". Der Spezialchip sagt der Super-FX-Technologie den Kampf an.



Sega: "Subterrania" ist ein kleines, aber feines Action-Spiel rund um Schwerkraft und Lebensrettung.



Microprose: Der Jump'n Run-Klassiker "Impossible Mission" wird für das Super Nintendo umgesetzt.

offiziellen Statements, doch gilt als sicher, daß die high-End-Konsole in zwei Varianten erscheint: Als reines CD-System und mit zusätzlichem Modul-Port.

## SEIKA

Ganz im Zeichen von "Super Turrigan 2": Der Nachfolger zum Actionhit "Turrigan" (in Deutschland via Laguna, in den USA über Seika erhältlich) wird in der nächsten MAN!AC detailliert vorgestellt und soll noch im Herbst in den Vereinigten Staaten ausgeliefert werden. Darüber hinaus erwarten wir das Mode-7-Renn/Actionspiel "Freeway Fly Boys", das Hack'n Slay-Abenteuer "Legend" sowie die Ankunft des neuen Seika-Maskottchens "Pinkie" – wollen wir wetten, daß Pinkie in einem Jump'n Run debütiert?

## SONY

Wenig Neues bei Sony und Tochterfirma Psygnosis: "Wheel of Fortune" (Glücksrad) und "Jeopardy" basieren auf den bekannten Fernsehshows und werden von den Originalpräsentatoren Vanna White und Alex Trebek auf dem Mega-CD vorgestellt. Veröffentlichungen in Europa sind nicht geplant, dafür

kommen Baseballfans mit "ESPN Baseball" auf ihre Kosten. Auf Super NES, Mega Drive und Mega-CD geht Ihr auf Homerun-Jagd. Digitalisierte Animationen und Live-Kommentar garantieren echte Ballpark-Atmosphäre. Psygnosis zeigte "Puggsy" für das Mega-CD, das aber kaum Änderungen gegenüber dem Modul aufweist. Dafür soll die CD erheblich billiger als die Modul-Variante



Seika: 16 MBit starke Action-Bonanza durchs Roboterland. Mehr Infos zu "Turrigan 2" nächste Ausgabe.

verkauft werden. Der "Microcosm"-Nachfolger "Scavenger 4" wird für alle erhältlichen CD-Systeme umgesetzt.

## SPECTRUM HOLOBYTE

Unter den Fittichen von Spectrum Holobyte tummeln sich neben den hauseigenen Titeln auch die Microprose-Spiele. Leider steht bei den wenigsten US-Ver-

öffentlichungen fest, ob und wann sie in Deutschland auf den Markt kommen. Das Piraten-Epos "Pirates Gold" fristet langfristig ein Import-Dasein (siehe Test auf Seite 30), die Wiedergeburt des Plattform-Klassikers "Mission Impossible" (als "Impossible Mission 2025: The Special Edition") verschiebt sich weitere Monate. Bereits im April debütiert mit "Tinhead" Spectrum Holobyte's potentieller Serienheld – natürlich im Jump'n Run-Ambiente. Mit Spannung wird "Star Trek: The next Generation" für das Super NES erwartet. Die Adaption der epochalen Science-fiction-Serie mit dem Untertitel "Future's Past" ist als Action-Adventure ausgelegt und fährt die gesamte Brücken-Crew als Spiel-Charaktere auf.

## SUNSOFT

Spiele um die "Looney Tunes"-Figuren gehen weg wie warme Semmeln. Nach den erfolgreichen "Roadrunner" und "Daffy Duck's Marvin Missions" steht nun der größte Toon-Star als Held eines Videospils an: Bugs Bunny kämpft in "Rabbit Rampage" mit den Tücken eines Trickfilms. Neben unfreundlichen Cartoon-Genossen macht Bugs vor allem der Zeichner des Comics zu schaffen, der ihn in immer neue Welten versetzt und mit dem Buntstift neue Gegner in den laufenden Film (sprich: Spiel) zeichnet. Grafisch ist das Bunny-Spektakel herausragend und unterhält mit zahllosen Gags aus den Trickfilmen. Bis zur Veröffentlichung im März sollten die Programmierer auch die Probleme bei der Steuerung in den Griff bekommen. Weitere Sunsoft-Spiele sind eine Super-NES-Fortsetzung der Abenteuer von "Speedy Gonzales" und "Pirates of the Dark Water" für SNES und Mega

Drive. Das Fantasy-Piratenpiel wurde in Zusammenarbeit mit Ex-Hanna-Barbera-Zeichner David Kirschner entwickelt und basiert auf einer Zeichentrickserie. Mit drei

In den USA boomt Science-fiction: "Die Next Generation" kommt 1995 zu Kinoleinwand und erfährt im TV beftige Konkurrenz. William Sbattners "TekWar"-Bücher werden ebenso fürs Fernsehen verfilmt wie die Erlebnisse der Bewohner von Raumstation "Babylon 5". Nebenbei startet der "Star Trek"-Ableger "Voyager" im TV durch.

Im März ist's endlich soweit: Das heiß ersehnte "Mega Turrigan" fürs Mega Drive erscheint in den USA bei Data East. Ob die technisch herausragende Factor-5-Produktion auch bei uns auf den Markt kommt, wird noch verhandelt.





Helden geht Ihr auf die Suche nach 13 gut versteckten Schätzen, die zu allem Überfluß von üblen Piraten bewacht werden.



Sunsoft: Mit Bugs Bunny's "Rabbit Rampage" gehen die Looney Tunes in die nächste Runde.

## TAKARA

Die Umsetzungswut von Takara kennt keine Grenzen: Zum Glück für frustrierte Mega-Drive-Fans machen sich die Japaner über Spiele her, die man auf Segas 16-Bitter vermißte: "Joe & Mac" heißt die automatengetreue Umsetzung der Abenteuer im Neandertal. Wer auf Neo-Geo-Prügelkost steht, kann sich auf "King of Monsters 2" freuen, bei der sich gigantische Monster ohne Rücksicht auf Verluste durch Großstädte keilen.

Vor gut drei Jahren bat Tecmagik als Master-System-Entwickler angefangen. Die ersten Titel ("Populous", "New Zealand Story", "Pac-Mania") zählen heute zu den 8-Bit-Klassikern und wurden außergerwöhnlich liebevoll adaptiert. Mit dem Sprung auf 16-Bit-Plattformen verlor sich der Glanz. In den letzten zwanzig Monaten wurden wenige und relativ miese Spiele veröffentlicht.

Außerdem treten die Bogard-Brüder in "Fatal Fury 2" an, das mit dem riesigen 24 MBit einen Platz am (Street-) Fighter-Himmel anstrebt.

## TECMAGIK

Höhepunkt am Tecmagik-Stand war die rasante "Looney Tunes"-Jagd "Cagey Capers" mit Tweety und Sylvester, die endlich fertig ist. In dem 16 MBit starken Modul spielt Ihr Miezekatze Sylvester auf Nahrungssuche. Dabei kommen Euch Slapstickfallen, Oma und Holhund Spike in die Quere. Grafisch erreicht das Spiel annähernd Trickfilmqualität, spielerisch offenbarte "Cagey Capers" noch Schwächen. Mit "Andre Agassi Tennis" steigt Tecmagik in den Super-NES-Markt ein, außerdem war eine frühe Version vom Steven-Segal-Spiel "The Final Option" zu sehen, das als Kreuzung von "Final Fight" und "Mortal Kombat" daherkommt. Mit digitalisierten Kampftechniken prügelt Ihr Euch durch die Gegend und vermöbelt haufenweise Fieslinge. Das Modul soll Mitte des Jahres für Mega Drive und Super NES ausgeliefert werden.

## TENGEN

Die Mega-Drive-Variante des Cyberspace-Films "The Lawnmower Man" wird als erstes Tengen-Spiel in Europa bei Sales Curve entwickelt. Das Spiel basiert

**AMNESIA**

- Phantasy Star 4
- Starwing 2
- Ein gutes Jaguar-Spiel
- Sony PS-X
- Streets of Rage 3
- Innovative Spielkonzepte
- Super Street Fighter 2
- Creature Shock
- Herausragende 3DO-Software
- Ein neues Konami-Toons-Spiel

kaum auf der Super-NES-Version, wird komplett neu gestaltet bzw. verbessert. Bis Ostern soll die Mischung aus rasanten 3-D-Szenen und actiongeladenen Plattformsequenzen auf dem Markt sein. Ebenfalls in England entsteht "Pinkie". Millennium, spätestens seit "James Pond" auch den Mega-Drive-Fans bekannt, setzt die knuddelige Plattformhutz in Szene. Vor allem jüngere Spieler sollen von dem Außerirdischen angesprochen werden, der durch die Galaxie reist, um Dinosaurier vor dem Aussterben zu bewahren. Dazu sammelt er die Eier der Echsen, bevor diese von anderen Tieren verspeist werden.

## THQ

Gleich mit drei Labels – THQ, Black Pearl und Malibu Games – treten die berühmten Kalifornier an, um Spiele für Super NES und Mega Drive zu liefern. Außerdem hat THQ inzwischen Lizenzen für Mega-CD und 3DO erworben. In Deutschland erscheint im Frühjahr das 16-MBit-Modul "All American Championship" mit den populären US-Sportarten Football und Baseball. Mega-Drive- und Mega-CD-Varianten des harten Action-Automaten "Total Carnage" sind bereits in Arbeit. Die Super-Nintendo-Filmumsetzung von "The Lawnmower Man" soll in Deutschland offiziell "Der Rasenmähermann" heißen und kommt Mitte Februar. Im Kampf gegen Cyberjobe steuert Ihr Dr. Angelo durch Jump'n'Run-Sequenzen, 3-D-Levels im Inneren des Computers und tretet zu Autoverfolgungsjagden an. Erst im Herbst stehen die Super-Lizenzen an: THQ wird Super-NES-Spiele um die Steven-Spielberg-Fernsehserie "Sea Quest" (läuft bei uns in RTL) und den japanischen Kult-Comic "Akira" auf den Markt bringen.

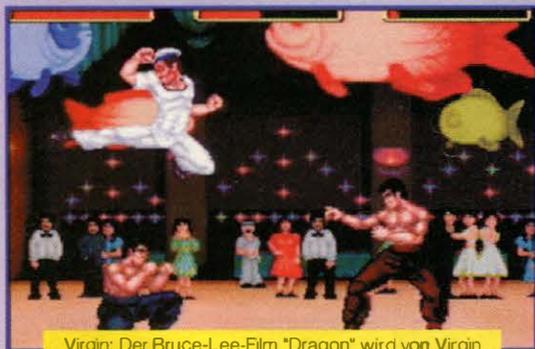
# IN & OUT

- ▲ Star Trek und kein Ende: Für alle Systeme und von mehreren Anbietern stehen uns Spiele zu den drei TV-Serien bevor. Im Blickpunkt: "Next Generation" und "Deep Space Nine".
- ▲ Superhelden: Kaum ein Software-Haus verzichtet darauf, einen firmeninternen Megastar zu formen. Mario, Sonic, Bubsy & Rocket Knight weisen den Weg: Absolut jedes Maskottchen debütiert als Jump'n'Run-Held.
- ▲ Fortsetzungen: siehe oben. Kein auch nur halbwegs erfolgreiches Spiel wird von Teil 2 verschont.
- ▲ Prügelspiele: Street Fighter sind nach wie vor in und beherrschen die Verkaufscharts. Auch 1994 wird Capcoms Vorzeigeklopperi nicht ohne Nachahmer bleiben.
- ▲ Rollenspiele: Hoffentlich erkennen auch deutsche Anbieter das Potential anspruchsvollerer Software und bieten
- ▲ komplett übersetzte Versionen der US- und Japan-Rollenspiel an.
- ▲ Multi-Player-Spiele: Wer alleine spielt, ist selber schuld. Seit "Bomberman" und den EA-Sports-Titeln wird Teamarbeit groß geschrieben.
- ▲ CD-ROM: Wer kann die Fertigung von 32-MBit-Modulen noch bezahlen?
- ▲ Digital Video: CDI hat's als erster, 3DO wird folgen. Wir freuen uns auf Spielfilme im CD-Format und Spiele mit bahnbrechenden Optiken.
- ▲ 8 MBit: Mit 16 fängt das Spielerleben an...
- ▲ Exklusiv-Entwicklungen: Kaum ein Hersteller schreibt nur für eine Konsole. Zumindest Mega Drive und Super Nintendo werden mit Versionen bedacht.
- ▲ Lynx: Das technisch beste Handheld wird selbst von Atari ausgegrenzt. Neue Spiele gab's auf der Messe keine.

## VIACOM

Der an einem Dutzend Kabelsendern (u.a. Nickelodeon und MTV) beteiligte US-Medienriese Viacom steigt ins Spielegeschäft ein. In den letzten Monaten wurde kräftig eingekauft und eine interne Abteilung für Super-NES- und Mega Drive-Produktionen etabliert. Erste Projekte sind Umsetzungen von bekannten Nickelodeon-Comic-Serien, außerdem steht uns ein Spiel um die MTV-Prols **"Beavis & Butthead"** bevor. "Huh, huh, that's cool..." – mit Sprachsamples aus dem Trickfilm zündelt Ihr in der Nachbarschaft und übt Euch im Frosch-Baseball. Wird Euch der Level zu langweilig – kein Problem: Drückt auf den "Huh, huh, that sucks..."-Knopf und spielt im nächsten Abschnitt weiter. Ab Sommer '94 seid Ihr dabei.

## VIRGIN



Virgin: Der Bruce-Lee-Film "Dragon" wird von Virgin für alle 16-Bit-Formate umgesetzt.

Zurückhaltung pur: Nur wenige Virgin-Highlights des Jahres 1994 wurden auf der CES präsentiert. Neben ersten Demos von **"Demolition Man"** (Hardcore-Baller-Action) spielte man vor allem **"Jungle Book"** für Mega Drive und Super Nintendo. Anfänglich von "Aladdin"-Schöpfer David Perry inszeniert, hat nun ein anderes Programmiererteam die Arbeit aufgenommen. In unserem Interview mit David Perry ab Seite 24 erfahrt Ihr u.a., warum er Virgin mitten in den "Jungle Book"-Entwicklung verlassen hat.

In der Virgin-Pipeline lauern außerdem das Basketball-Spiel **"Jammit"** und die Film-Adaption **"Dragon"**, ein extravagantes Prügelspiel rund um Karate-Hero Bruce Lee. Während genannte Titel konsequent für Mega Drive und Super Nintendo erscheinen, wird's im Frühjahr zudem die Umsetzung der exzellen-



Virgin: Diese drei Fotos gewähren Euch Einblicke in die Entwicklung der Kampfsportsimulation "Dragon". Ob Virgin einen neuen Standard in Sachen Animation setzt, dürfte sich frühestens im Sommer zeigen.

ten Super-Nintendo-Tüftelei **"Lost Vikings"** (Mega Drive) sowie (endlich) **"Terminator"** für Mega-CD geben. Die CD-Musik von Tommy Tallarico hat in den USA bereits zwei Preise eingeholt. Exklusiv für Mega-CD erwarten wir die Adaption der genialen PC-Golf-Simulation **"Links"** – sollte Virgin die Umsetzung gelingen, hat das Mega-CD das definitiv beste Videospiel-Golf zu bieten. Nicht zu vergessen: **"Out of this World 2: Heart of the Alien"** für Mega-CD soll ebenfalls im ersten Halbjahr auf den Markt kommen.

Im Gegensatz zu vielen anderen Spiele-Produzenten entwickelt Virgin für beinahe jede verfügbare Plattform. So werden die allerneuesten Spiele (u.a. **"Creature Shock"** und **"Lion King"**) auch für 3DO und CD-I adaptiert. In den Virgin-Geheimlabors arbeitet man bereits auf Sega Saturn und Sony PS-X – Judgment Day ist 1995.

## WORKING DESIGNS

"Von Spielern für Spieler" lautet das Motto von Working Designs. Die kleine Firma setzte sich gegen alle Hindernisse durch und brachte mit **"Lunar – The Silver Star"** das erfolgreichste Mega-CD-Spiel aus Japan in den USA heraus. Die erste Auflage ist bereits ausverkauft und das nächste Rollenspiel für Segas CD-Konsole steht in den Startlöchern. **"Vaj"** bedient sich der Vogelperspektive und ist erheblich actionorientierter als "Lunar". "Phantasy Star"-Fans werden sich sofort einfinden. Als nächstes Projekt wartet **"Lunar 2"** – Working Designs arbeitet eng mit dem Hersteller Game Arts zusammen, um die englischsprachige Version bereits zwei Monate nach der Japan-Veröffentlichung (Juli) auf den Markt zu bringen.

## U.S. GOLD

●lympia weit und breit: Nach über einer Million verkauften **"Olympic Gold"**-Modulen steht bei U.S. Gold **"Winter Olympics"** im Vordergrund. Die Mega-Drive-Adaption ist bereits erhältlich (Mega-CD folgt in Kürze), Super-NES-Besitzer werden ihre Olympiade via Mindscape genießen. Ein Test folgt wahrscheinlich in den nächsten Ausgabe. Nebenbei hat sich U.S. Gold bereits die Rechte an der kommenden Sommerolympiade in Atlanta gesichert. Das Großereignis im Jahr 1996 soll allerdings nicht nur mit einem Spiel, sondern mit einer ganzen Armada an Programmen ausgereizt werden.

Vor 1996 hat U.S. Gold allerdings noch andere Titel in petto. So entsteht zur Zeit das offizielle Spiel zur Fußball-WM (**"World Cup USA 94"**). Die Soccer-Simulation (Sicht aus der Vogelperspektive) hält neun verschiedene Stadien, die echten 24 WM-Teams sowie eine Batterie zum Zwischenspeichern bereit. Außerdem erwarten wir folgende Module für Mega Drive und Super Nintendo: **"Incredible Hulk"** (Actionspiel zum Marvel-Comic) und **"Hurricanes"** (Jump'n' Run für ein bis zwei Spieler zum Thema Fußball).



Virgin: "Demolition Man" Stallone kennt keine Gande. Was sich bewegt, wird schlichtweg abgeknallt.

**Virtua Racing**  
(Mega Drive)  
**NBA Jam**  
(Mega Drive,  
Super Nintendo)  
**FIFA Soccer**  
(Super Nintendo)  
**Soulstar** (Mega-CD)  
**Rebel Assault**  
(Mega-CD, 3DO,  
CDI)

MOST WANTED

# KONAMI

**Noch bunter, noch schneller: Diesmal schickt Konami Twinbee und Konsorten auf eine wilde Jump 'n Run-Reise.**

**Twinbee war in Japan ein erfolgreicher Automat, eine Super-Nintendo-Variante erschien dort Anfang 1993 und im September auch bei uns.**

**"Pop'n Twin Bee" ist ähnlich wie "Parodius" eine Persiflage auf das Ballergenre. Das vertikal scrollende "Pop'n Twin Bee" gefällt ebenfalls mit niedlichen Knuddel-Feinden und kitschig-schräger Musik.**

**S**uper-Nintendo-Fans kennen die witzig-bunte Ballerei "Twin Bee" seit letztem Sommer. Inzwischen haben die beiden Helden **Twinbee** und **Gwinbee** Verstärkung für Ihr neuestes Super-Nintendo-Abenteuer bekommen: Zusammen mit **Winbee** befreien sie in den "Rainbow Bell Adventures" ein weiteres Land von bösatigen Knuddelmonstern und gigantischen Endgegnern, die auf ähnlich seltsame Namen wie "Bossbee" und "Byonbee" hören. In seitlich scrollenden Jump 'n Run-Abschnitten sucht Ihr nach versteckten Ausgängen, ab und an findet Ihr Schlüssel, die neue Türen öffnen. Daneben sammelt Ihr fleißig kleine Schellen, die Punkte bringen. Weitere Zähler erhaltet Ihr, wenn Eure Figur einem Gegner auf

Boing! Endgegner Bossbee läuft bei Zeiten gegen die Wand.



Einfallsreiche Endgegner machen den beiden Twin Bees zu schaffen: Byonbee fährt die Stelzen aus.

den Kopf hüpft oder sie mit einem mächtigen Faustschlag ins Land der Träume schickt. Sind die Feinde erledigt, lassen sie verschiedenfarbige Glocken zurück, die den drei "Bees" wie im Balleroriginal zu Extrawaffen wie Superschuß, kleine Satelliten oder Schutzschild verhelfen. Daneben gibt's einen brachialen Hammer, eine Peitsche und rätselhafte Gegenstände für Twinbee und seine Freunde. Jeder der drei Helden ist mit einem Raketentrucksack ausgestattet, der die "Bees" mit rasantem Tempo in alle Richtungen beschleunigt. "Rainbow Bell Adventures" läßt Euch freien Entdeckungsspielraum, denn die Levels sind nicht linear aufgebaut: Die gesamte Welt seht Ihr auf einer Übersichtskarte, wobei einige Abschnitte mehrere Ausgänge in verschiedene Richtungen haben. Deshalb müßt Ihr einige Level mehrmals durchforsten,



Kunterbunt & farbenfroh: Die Reise der Helden führt durch vielfältige Welten.

um an versteckte Türen heranzukommen. Twinbee wird in eine Eislandschaft samt skifahrenden Endgegner verschlagen, kämpft sich durch Graswelten und irrt, von einem Spot beleuchtet, durch Höhlensysteme - die Konami-Programmierer erschufen kunterbunte Welten, in denen Ihr rennt, fliegt oder taucht. Damit ihr nicht mehrere Dutzend Level am Stück spielen müßt, speichert eine Batterie Eure Fortschritte. Wer einen Kumpel zur Verfügung hat, kann in der Team-Variante auch zu zweit auf Erkundungsreise gehen. Außerdem gibt es einen Battle-Modus: Mit horizontal geteiltem Bildschirm geht Ihr auf Extrajagd, um den Gegner so schnell wie möglich seiner Energieherzen zu berauben.

"Twin Bee-Rainbow Bell Adventures" ist ein hektisch-rasantes Jump'n'Run mit vielen Anleihen bei "Sonic 2". Nach dem ersten Eindruck ist die technische Gestaltung perfekt, denn selten hat man auf dem Super NES so schnelles und ruckfreies Scrolling gesehen. Witzige Endgegner und schräg-fröhliche Musik im be-

kannten Konami-Stil versprechen Spaß, der muntere Battle-Modus für Zwei appelliert an Eure niedersten Instinkte. In Japan ist das Modul bereits erhältlich, Deutschland ist frühestens im April an der Reihe.

Außer den "Rainbow Bell Adventures" zeigte Konami fast nur Altbekanntes: Zwischen "Lethal Enforcers", "Castlevania: New Generation" (Mega Drive, Test in der nächsten MANIAC) und den "Tournament Fighters" waren weder neue Toons-, noch weitere Rocket Knight-Abenteuer auszumachen. Der einzige unbekannt Titel - ein obskures Baseballmodul für das Super Nintendo, bei denen ovale Einmännchen den Bat schwingen - wird nicht in Europa erscheinen.



Deinbee macht Euch schwer zu schaffen: Allein habt Ihr kaum eine Chance gegen den aufdringlichen Skifahrer.



Sobald Ihr einen der Level erledigt habt, wird Euer Spielstand auf eine Batterie gespeichert.

# GAME EXPRESS

## MEGA DRIVE

Dragons Revenge	demnä. erhältlich
Landstalker dt	demnä. erhältlich
Aero the Acrobat us	99.-
Aladdin dt/us	109.-/99.-
Battletoads us	79.-
Battletoads vs. Double Dragon us	109.-
BOB dt/us	99.-/89.-
Bubsy dt	99.-
CD Afterburner 3 dt/us	89.-/79.-
CD Batman Returns dt	99.-
CD Dracula us	109.-
CD Ecco the Dolphin dt/us	89.-
CD Final Fight dt/us	89.-
CD Ground Zero Texas us	129.-
CD INXS Make my Video dt	89.-
CD Jaguar XJ-220 dt	89.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcement us	129.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Nighttrap us	109.-
CD Prince of Persia dt/us	89.-/79.-
CD Roba Aleste dt/us	99.-/89.-
CD Sherlock Holmes 1 dt	109.-
CD Silpheed dt/us	89.-/99.-
CD Son of Chuck Rock II us	99.-
CD Sonic dt	89.-
CD Spiderman vs Kingpin us	109.-
CD Thunderhawk dt	99.-
CD Thunderstrike us	99.-
CD Time Gal us/dt	89.-
CD WWF Steel Cage us	99.-
Carmen San Diego us	49.-
Chuck Rock dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-
Cool Spot dt	99.-
Cosmic Spacehead us	99.-

Dashin' Desperados us	99.-
Dinosaurs for Hire us	89.-
Dracula us	109.-
Ecco the Dolphin dt	99.-
F-15 Strike Eagle II MD us	109.-
F-117 Night Storm us/dt	109.-/119.-
FIFA International Soccer dt	99.-
Fatal Fury dt/ip	109.-/59.-
Firemustang jp	49.-
Flashback dt	109.-
Flintstones dt	99.-
Formula One dt/us	119.-/109.-
Gaiques us	39.-
Gain Ground dt	49.-
Gauntlet 4 us	99.-
General Chaos dt	109.-
George F. KO Boxing us	49.-
Global Gladiators dt	99.-
G-Loc jp	49.-
Golden Axe III jp	89.-
Grandslam Tennis dt	89.-
Gunstar Heroes dt/ip	99.-/79.-
Hardball 3 us	99.-
Haunting dt/us	119.-/99.-
Home Alone dt	49.-
Hook us	99.-
Immortal dt	49.-
Jewel Master us	39.-
John Madden 93 us	89.-
John Madden 94 dt/us	119.-/109.-
Jordan vs Bird us	39.-
Jungle Strike dt/us	109.-/99.-
Jurassic Park us	109.-
King of Monsters dt	59.-
Landstalker us	109.-
Leaderboard Golf dt	69.-
Lemmings dt	99.-
Lethal Enforcers Modul us	149.-
Mega lo Mania dt	99.-
Micro Machines dt	89.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	109.-/99.-
Mutant League Football us	89.-

NFL Football us	99.-
NHL 94 dt	109.-
NHL Hockey 94 dt	109.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	79.-/99.-
Offiants dt	99.-
Pirates us	109.-
Power Monger dt	99.-
Rampart us	59.-
Ranger X us	89.-
Road Rash II dt/us	99.-/89.-
Robocop dt	99.-
Robocop vs Terminator us	109.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolling Thunder III us	99.-
Rolo to the Rescue dt	99.-
Royale Rumble dt/us	109.-
Shining Force dt/us	119.-/109.-
Shinobi 3 us/jp	99.-/79.-
Side Pocket jp	79.-
Snake Rattle & Roll dt	99.-
Sonic II dt	89.-
Sonic Spinball dt	99.-
Spiderman X-Man us	89.-
Splatterhouse 3 us	119.-
Streetfighter II Turbo dt/ip/us	129.-/119.-/109.-
Streets of Rage II dt	89.-
Strider II dt	59.-
Summer Challenge dt	99.-
Sunset Riders dt	89.-
Superman dt	59.-
T2 The Arcade us	79.-
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
Technoclash dt/us	99.-/79.-
Tecmo Bowl us	119.-
Thunderfox us	39.-
Tiny Toons dt	89.-
Toe Jam & Earl 2 us	99.-
Treasure Island (McDonalds) jp	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Ultimate Soccer dt	99.-

WWF Royal Rumble dt/us	119.-/109.-
Wimbledon dt	99.-
Winter Olympics dt	99.-
World of Illusion dt	89.-
X-Men dt/us	99.-/89.-
Xenon 2 dt	39.-
Zombies A. m. Neigh. us	99.-
4-Spieler Adapter SEGA	49.-
6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-
Action Replay Pro MD dt	89.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	569.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter dt	99.-
Capcom Powerstick MD us	169.-
Hyperbeam Pads Infrarot jp	89.-
Japan Converter jp	19.-
Megadrive II Aladdin Set dt	295.-
Megadrive II Grundgerät dt	199.-
Manacer inkl. 6 Spiele us	119.-
NTSC Converter 60Hz us SEGA	39.-
RGB Kabel MD 1 und 2	29.-

## 3DO

3DO us/2 CD/220V	1459.-
Umbau RGB/220V taugl.	169.-
Umbau 220V	79.-
Animals	109.-
Battlechess	119.-
Dragons Lair	119.-
Monster Manor	129.-
Lemmings	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Stellar 7	119.-
Total Eclipse	119.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

## SUPER NES

Young Merlin	demnä. erhältlich
Mega Man X us	demnä. erhältlich
Equinox	demnä. erhältlich
Pole Position	demnä. erhältlich
Jungle Strike	demnä. erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser II us	119.-
Addams Family II us	59.-
Aladdin dt/us	119.-/129.-
Aquatic Games us	89.-
Art of Fighting us	139.-
Asterix dt	109.-
BOB dt/us	109.-
Back to the Future jp	59.-
Barbie us	119.-
Batman us/jp	59.-/49.-
Battleship us	119.-
Battletoads vs. Double Dragon us	129.-
Beethoven us	119.-
Bio Metal jp	99.-
Blues Brothers us/jp	79.-/59.-
Boxing Legends us	119.-
Bubsy dt/us	109.-/89.-
Caesars Palace us	109.-
Clay Fighter us	129.-
Climbanger dt	109.-
Combotoadribes jp	49.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	59.-
Crash Dummies us	119.-
Cybernator dt	119.-
Darius Force jp	129.-
Dennis us	99.-
Doomsday Warrior us	49.-
Dracula dt/us	119.-
E.V.O. Evolution us	109.-

Edono Kiba jp	39.-
Empire Strikes Back us/dt	139.-/119.-
F-1 Hero jp	39.-
F-15 Strike Eagle us	119.-
F-Zero dt/us	59.-/69.-
Fatal Fury us	99.-
Fatal Fury II jp	169.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight us	69.-
Final Fight II us	119.-
Final Stretch jp	159.-
First Samurai us	99.-
Flashback dt	119.-
GP-1 Motorcycle	129.-
Goof Troop us	99.-
Harley Humongaus us	89.-
Ikari Warriors jp	59.-
Inindo us	99.-
James Bond jr. us	59.-
John Madden 94 SNES us	119.-
Jurassic Park dt/eng	129.-/119.-
King Arthurs World dt	109.-
Lamborghini us	109.-
Last Action Hero dt	109.-
Lock On us	99.-
Last Vikings us	109.-
Magi: Johnsons Slam Dunk jp	69.-
Magical Quest us	59.-
Moño Allstars dt/jp	95.-/79.-
Mario's Time Machine us	119.-
Mechwarrior dt	129.-
Mortal Kombat dt/us	119.-/109.-
NBA Showdown us	129.-
NHLPA 93 us	79.-
NHLPA 94 Hockey SNES us	119.-
Nigel Mansell us	119.-
Pac Attack us	99.-
Paladins Quest us	119.-
Parodius dt	99.-
Pink Panther us	109.-
Player Manger	89.-
Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-

Pop'n Twinbee jp	89.-
Prime Goal jp	129.-
Push Over us	79.-
Redline Racer us	119.-
Ren & Stimpy Show us	119.-
Riddick Bowe Boxing us	119.-
RoboCop vs. Terminator us	119.-
Rock'n Roll Racing us	109.-
Rocky Rodent us	109.-
Royal Rumble us	129.-
Run Sober us	119.-
Rushing Beat 1 jp	59.-
Secret of Mana us	129.-
Sengoku jp	129.-
Shadow Run us/dt	119.-
Side Pocket us	109.-
Sonic Wings jp	129.-
Star Fox us	99.-
Star Wing dt	99.-
Streetfighter dt	129.-
Streetfighter Turbo SNES us	139.-
Striker us/jp/dt	99.-/89.-/119.-
Sunset Riders us/dt	109.-/129.-
Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-
Super Back to the Future jp	39.-
Super Battletoads us	89.-
Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-
Super Formation Soccer jp	109.-
Super Nova us	109.-
Super Offroad the Baja us	89.-
Super R-Type III jp	169.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	79.-
Tazmania us	79.-
Tecmo Bowl us	109.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator us	59.-
Terminator 2 dt/us	129.-/99.-
Tetris II / III jp	139.-
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-
Tony Meolas Soccer us	119.-

Top Gear us/dt	109.-/129.-
Total Carnage us/dt	119.-/129.-
Toys us	49.-
Toddlers us	99.-
Tuff E Nuff us	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	139.-
Utopia us	109.-
Vegas Stakes us	99.-
Wani Wani World 2 jp	29.-
Waynes World us	69.-
Wo are Back us	119.-
Wizards of Oz us	119.-
Wardtris us	49.-
World Heroes us	129.-
Wrestlemania jp	39.-
Zombies Ate My Neighbors dt/us	119.-/99.-
4-Spieler Adapter SNES	59.-
60Hz Adapter NTSC SNES dt	39.-
ASCII Pad us	109.-
Action Replay II 50/60 Hz	109.-
Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
Dual Remote Pad us	109.-
GameMAGE 50/60Hz	99.-
PAL Booster jp	59.-
RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
SNES US IPad/220V/RGB-K./us	249.-
Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Super Scope us	109.-
Universal Adapter Starfox taugl. us	29.-
Verlängerungskabel jp	19.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	89.-

## JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Galaxy	119.-
Raiden	119.-
Dino Dudes	119.-

**Tel. 089/54 38 088**

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC, NEO-GEO (ViewPoint 499.-) und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!  
 Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.  
 Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •  
 Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

# 3D

*1994 wird's ernst: Die Karenzzeit für 3DO-Software ist vorbei, jetzt zählen nur noch Fakten und keine Versprechungen. Hat das 3DO mehr zu bieten, als "Crash 'n Burn" und "Total Eclipse"?*

**N**och kostet die CD-Konsole knapp 700 Dollar (zirka 1300 Mark), noch hat kein Hersteller außer Panasonic 3DO-Hardware ausgeliefert, noch steht kein definitives Datum für den Europa-Start fest. Klingt nach Problemen. Ganz optimal ist trotz gegenteiliger Aussagen der 3DO-Company die US-Markteinführung der 32-Bit-Konsole nicht verlaufen. Bis Weihnachten waren 15 Software-Titel im Handel erhältlich, davon nur gut eine Handvoll Spiele. Auf der Habenseite stehen Ankündi-

gungen, daß 1994 weit über 100 Programme erscheinen und gut 200 Titel in der Entwicklung sind...

Auf der CES war der 3DO-Stand jedenfalls dicht umlagert. An gut fünfzig 3DO-Systemen durften Firmen aus aller Welt ihre Neuheiten präsentieren. Den größten Zulauf hatte erwartungsgemäß Crystal Dynamics, die Schöpfer von "Crash 'n Burn" und "Total Eclipse" (siehe Test in unserer Import-Rubrik auf Seite 32). Drei neue Titel wurden von den Kaliforniern gezeigt, die einige Spiele auch für PCs umsetzen wollen. Kurz vor der Fertigstellung steht "The Horde", eine Variante des "Herrscher über eine Welt"-Konzepts. Erinnerungen an "Populous" werden wach, wenn wir unser Volk entwickeln, Bäume pflanzen, Hütten bauen und Kühe hervorzubringen. Nach der "Aufbau"-Phase kommt das Verteidigungs-Intermezzo. Eine Horde Monster greift eure Siedlung an und muß mit taktischen und actionhaltigen Spielzügen vertrieben werden. Um dem Speichermedium CD gerecht zu werden, bietet "The Horde" jede Menge Full-Motion-Video-Sequenzen mit bekannten US-Schauspielern, die optisch außergewöhnlich gut rüberkommen. Spielerisch haben die "Kuck'mal wer da

spricht"-Szenen wenig Tiefgang. Ebenfalls im Strategie-Ambiente angesiedelt ist die 3DO-Umsetzung des PC-Spiels "Star Control 2". Der Spieler erkundet ein Universum voller Gefahren, Überraschungen und rund 3000 Planeten. Aus der frühen Version war noch nicht ersichtlich, wo genau die Verbesserungen gegenüber dem gut zwei Jahre alten Computerspiel liegen. Einen Tick spektakulärer präsentierte sich da schon "Orion Off-Road", ein Buggy-Autorennen auf fernen Planeten. Die rasante 3-D-Grafik im "Total Eclipse"-Outfit gefiel, der Simultan-Zwei-Spieler-Modus überrascht mit vertikal gesplittetem Bildschirm. Leider stehen die Motoren noch bis Sommer 94 still. Bereits im März erscheint der zweite 3DO-Streich von Digital Pictures. Nach "Night Trap" erwarten wir die Mega-CD-Adaption von "Sewer Shark". Spielerisch entspricht die 3DO-Variante dem Original, lediglich die FMV-Optiken sehen entsprechend besser aus. In den USA werden die Digital-Pictures-Spiele fürs 3DO von Virgin vertrieben, die mit "Demolition Man" demnächst Ihre erste eingene 3DO-CD ausliefern. Frühe Demos lassen auf ein actiongeladenes Science-fiction-Spektakel schließen. Außerdem hat Virgin 3DO-Adaptionen aller zukünftiger High-End-Entwicklungen wie zum Beispiel "Creature



Crystal Dynamics macht mobil: In dem Action/Strategie-Mix "The Horde" stehen traditionelle Computeroptiken...



...herausragenden Full-Motion-Video-Szenen gegenüber. Bekannte US-TV-Stars wurden dafür engagiert.



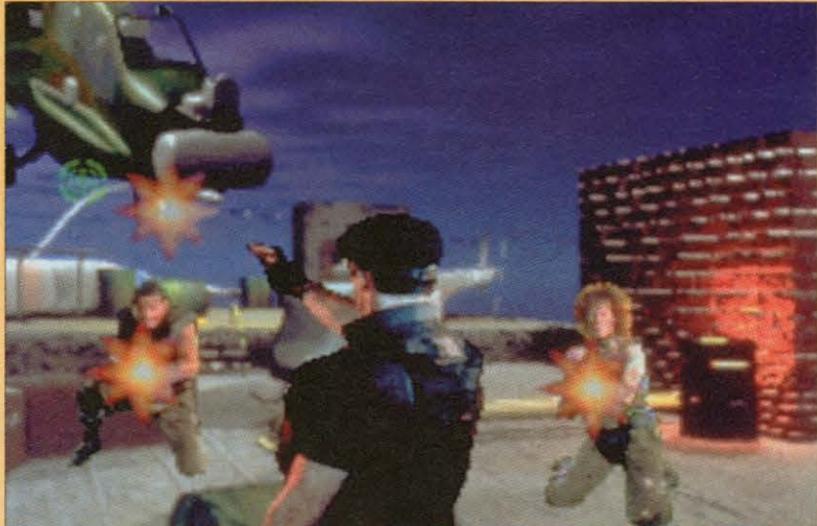
Zur Abwechslung Multimedia: Das abgedrehte "Rock, Rap 'n' Roll" könnte nicht nur Musik-Freaks gefallen.



John Maddens' Premiere auf dem 3DO steht jede Minute an: Es ist der erste 32-Bit-EA-Sports-Titel.

Leider immer noch im "Kommt demnächst"-Stadium dümmert Spectrum Holobyte's "Star Trek"-Epos. "A World for all Seasons" wird als Strategiespiel angekündigt, das wie eine TV-Episode in Szene gesetzt ist. Ein entsprechendes Demo konnte die Mystik dieser Ausführungen leider nicht ganz entschlüsseln. Kaum verwertbares Material hielt auch Software Toolworks zu ihren beiden 3DO-Titeln parat: "Megarace" (vom französischen Programmiererteam Cryo inszeniert) und "Dragon Tales" sind für Sommer angekündigt. Während Euch "Megarace" auf eine virtuelle Rennstrecke des nächsten Jahrtausends führt, setzt "Dragon Tales" auf romantische Abenteuer-Sagen. Zu einer Zeit, als Drachen und Ritter das Geschehen beherrschten, erwartet Euch ein Grafik-Adventure im 3-D-Look.

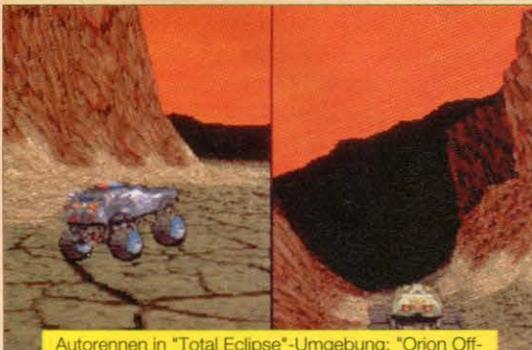
Für die US-Company Naughty Dog Software bedeutet "Way of the Warrior" den Einstieg ins Spiele-Business. Das Prügelspektakel erinnert dank zoomender Spielfiguren an "Art of Fighting" auf dem Neo Geo und soll im Frühjahr fertig sein. Um sich von 08/15-Bit-Fighter-Modulen abzuheben, müssen die Jungs allerdings ihren Grafiker ins



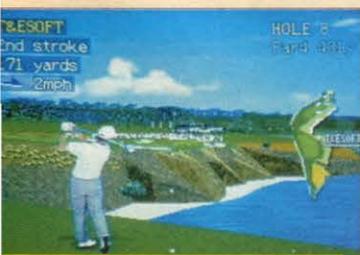
Die Filmadaption "Demolition Man" wird der Vorlage gerecht: Stallone ballert sich eisenhart durch die Zukunft.

Gebet nehmen: Noch vermitteln die Kämpfer kein 32-Bit-High-End-Feeling. Neben "Bubsy"-Erfinder Accolade hat sich Gametek dem 3DO verschrieben. "The Humans" (Tüftelei), "Air Warrior" (Action-Fliegerei) und "Family Feud" (Gesellschaftsspiel) stehen auf der Veröffentlichungsliste. Auch Simulations-Experte Microprose steuert einen Titel bei: "C.P.U. Bach" von Kult-Programmierer Sid Meier setzt auf Klassik, spielt Meisterwerke geschätzter Komponisten und verleitet zu eigenen Notenwerken. Fleißig, aber mit heftiger Verspätung arbeitet Electronic Arts an ihrem 3DO-Programm. Football-Fans warten ebenso sehnsüchtig auf ihr "John Maddan" wie Weltall-Rabauken "Wing Commander"

herbeisehnen. Die futuristische Game-Show "Twisted" hat zwar Fortschritte gemacht, ist aber noch ein paar Einschaltquoten-Rekorde vom CD-Preßwerk entfernt. Ziemlich cool sieht mittlerweile "Road Rash" auf 3DO aus: Die 3-D-Grafik ist super flüssig und sensationell detailliert. Wir



Autorenrennen in "Total Eclipse"-Umgebung: "Orion Off-Road" sieht mächtig spektakulär aus.



Konkurrenz für "PGA Tour Golf": T&E-Soft läßt "Peeble Beach Golf Links" an den 3DO-Abschlag



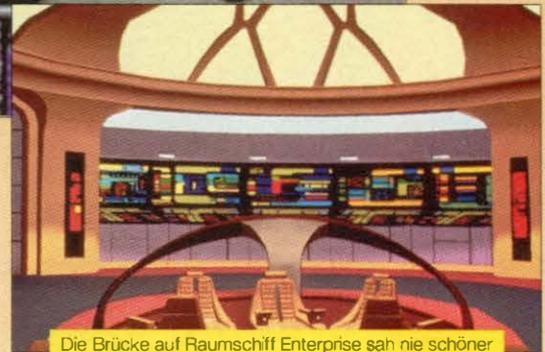
Das erste Prügelspiel fürs 3DO: "Way of the Warrior" vom Newcomer Naughty Dog Software.



Bis die grauen Zellen dampfen: "The Incredible Machine" lockt mit über hundert Tüftel-Szenarien.



Die Zukunft der Game-Shows simuliert "Twisted" von EA: Hoffentlich ohne holländischen Moderator.



Die Brücke auf Raumschiff Enterprise sah nie schöner aus als in Spectrum Holobytes 3DO-Star-Trek.

können kaum abwarten, unsere Harley durch die Straßen von San Francisco (oder wo auch immer) zu lenken.

## HARDWARE-HITS

Leider wird die bereits vor einem halben Jahr vorgestellte Sanyo-3DO-Konsole, die rund 100 Dollar weniger als das Panasonic-System kosten sollte, nicht vor Mitte 94 auf den Markt kommen. Gerüchteweise debütiert die Konsole in Japan – parallel zur Markteinführung der 3DO-Technologie im fernen Osten. Für Mitte des Jahres ist auch der Europa-Start vorgesehen. Spätestens dann glänzen Peripherie-Anbieter mit erster Zusatz-Hardware. So haben u.a. Alps, CH-Products und Logitech (allesamt renommierte Anbieter von PC-Add-Ons) Joysticks, Joypads und Computer-Mäuse angekündigt. Auch AT&T, die sich auch bei Sega mit "Edge 16" engagieren, wollen im Herbst ins 3DO-Geschäft einsteigen.

*In Computerspielkreisen genießt Microprose-Veteran Sid Meier Weltruhm: Aus seiner Feder stammen die besten Strategiespiele weit und breit: "Railroad Tycoon", "Pirates" und "Civilization". Zuvor entwickelte er Flugsimulationen, die teils auch für Videospiele adaptiert wurden ("F 15", "Soloflight").*

# ELECTRONIC

Kilrathi. Eine packende Hintergrundstory mit animierten Zwischensequenzen sorgt dafür, daß die 3-D-Balleri "Wing Commander 2" nicht zu eintönig wird.

## EA SPORTS

Die beliebte PGA-Serie wird mit einer europäischen Variante fortgesetzt. In "PGA European Tour" dürft Ihr endlich gegen Seve Ballesteros, Bernhard Langer oder Ian Woosnam antreten. Grafisch wurde das Spiel ebenfalls überarbeitet, außerdem spielt Ihr auf den berühmtesten Plätzen des alten Kontinents.

Nach dem schwachen "Tony La Russa" versucht EA mit "MLBPA" auch bei den Baseballsimulationen TerraIn zu gewinnen und die Qualitäten eines Madden-Footballs oder NHL-Hockeys zu erreichen. Neue Grafik, Batterie und verbesserte Spielbarkeit sollen Super-Nintendo- und Mega-Drive-Fans von der beliebtesten US-Sportart überzeugen. Die Lizenz der Spielergewerkschaft der Major League bürgt für authentische Namen und Teamstatistiken. Im Gegensatz zum Vorgänger werden die Baseball-Module auch in Europa erhältlich sein.

"Bill Walsh College Football" war in den Staaten sehr erfolgreich und wird nun auch auf das Super Nintendo umgesetzt. Bis zu fünf Spieler steuern 48 der besten Universitätsmannschaften aller Zeiten und wählen aus Spielzügen, die sich erheblich von denen der Profis unterscheiden. Mit typischen Marching Bands und fanatischen Anhängern fängt das 8 MBit-Modul die originale College-Atmosphäre ein. Die US-Veröffentlichung ist für März geplant.



Das Triax-Joyypad existiert im Moment nur als Prototyp, soll aber im Herbst erhältlich sein.

*Jede Menge Spiele: EA Sports, "Wing Commander 2" mit Spezial-Chip und ein neues Joystick-Konzept versprechen maximalen Spielspaß – EA bleibt weiter offensiv und ruht sich nicht auf alten Lorbeeren aus.*



## VIVA FIFA

Super-NES-Besitzer brauchen nicht mehr neidisch auf das Mega Drive zu schielen: Electronic Arts hat ein

Einsehen und veröffentlicht rechtzeitig zur WM den Superhit "FIFA Soccer" fürs Super Nintendo. Grafisch und spielerisch ist das Modul identisch zum Sega-Kollegen, 16 MBit und eine donnernde Soundkulisse sind fast schon selbstverständlich. Die Farben leuchten satter, Euch steht ein zusätzlicher Knopf zur Steuerung zur Verfügung und mit dem entsprechenden Adapter können bis zu fünf Bildschirmkicker in Aktion treten. Die Programmierer scheinen die technischen Probleme auf dem Super Nintendo endlich in den Griff bekommen zu haben – Flackern oder Ruckeln war



Die Umsetzung von "FIFA Soccer" auf das Super NES ist Electronic Arts hervorragend gelungen.

beim Probespiel nicht auszumachen. Nach wie vor kickt Ihr mit vierzig Nationalmannschaften um Turnier-, Liga- und WM-Ehren. Unzählige Optionen können eingestellt oder übergangen werden, die isometrische Perspektive und die perfekten Animationen verschaffen dem Modul eine eindrucksvolle Optik. Als Erscheinungsdatum ist Ostern angepeilt.

## IT'S IN THE GAME

Einer der Werbesprüche der EA Sports-Serie wird diesmal ganz wörtlich genommen: Für die Mega-Drive-Version von "Wing Commander 2" entwickelte Origin einen speziellen ASIC-Chip, der vom Modul aus zusätzliche Aufgaben für die Berechnung von 3-D-Grafik übernimmt und wie ein DSP-Chip arbeitet. Wie in der berühmten Computer-Vorlage steuert Ihr Euer schwerbewaffnetes Jagdraumschiff durch das Weltall und kämpft gegen die Katzenrasse der



Während des "FIFA Soccer"-Spiels könnt Ihr verschiedene Spieltaktiken einsetzen.

**Origin ist im texanischen Austin stationiert und ein führender Hersteller von PC-Spielen. 1983 gegründet, basiert der Welt-ruf von Origin auf der legendären "Ultima"-Rollenserie von Richard Garriot, den revolutionären "Wing Commander"-Titeln und Nachfolgern à la "Strike Commander".**

# ARTS



Das EA-Highlight: Die Super-Nintendo-Version von "FIFA International Soccer".

## MARIO ANDRETTI RACING

Ausnahmsweise keine Fortsetzung ist "Mario Andretti Racing" für das Mega Drive. Der berühmte Formel-1- und Indycar-Pilot wurde in die Spielentwicklung einbezogen, während der Rennen hört Ihr zudem die Stimme des Altmeyers. Ihr könnt mit Sprint-, Stock- oder Indycars auf fünfzehn Strecken um die Wette rasen. Wer will, wechselt von der Cockpitsicht zur Perspektive hinter dem Boliden. Ambitionierte Spieler basteln an nach Laune an Chassis, Motor oder Reifen herum. Spielt Ihr zu zweit, wird der Bildschirm horizontal geteilt. Klare Sache, daß die Grafik als Polygon-Optik präsentiert wird.

"Mario Andretti Racing" ist außerdem das erste Spiel, das mit dem neuartigen Triax-Joystick kompatibel ist. Der "Multi Function Controller" ist ein programmierbares Board mit **analogem Joystick** und arbeitet mit Mega Drive und Super NES. Statt den acht Steuerrichtungen eines herkömmlichen Joypads ist ein freies 360-Grad-Bewegungsfeld möglich. Innovativstes Feature ist die Möglichkeit, in speziell kodierten Spielen eine 3-D-Bewegung zu steuern: Ihr könnt beispielsweise das Rennauto in den Bildschirm "hinein" und wieder zurück steuern. Sämtliche EA-Spiele werden ab Herbst mit dem Triax-Stick arbeiten, außerdem sind u.a. bereits Verträge mit Sega, Virgin, Interplay, Sunsoft und einigen abgeschlossen. Der "Multi Function Controller" könnte eine Revolution im Videospiel-Markt sein - wenn sich das gute Konzept durchsetzt. Mit dem anvisierten Preis von 120 Mark ist das Joystickboard nicht zu teuer, außerdem funktioniert es auch mit nicht kodierten Spielen. Triax plant den Verkaufsstart im Herbst, bei Erfolgen in den USA dürfte das System auch in Deutschland noch in diesem Jahr zu haben sein.

**E**in Analog-Stick kam nicht nur die Richtung, sondern auch die Geschwindigkeit der Bewegung manipulieren. Je weiter man den Joystick in die entsprechende Richtung drückt, desto mehr Power wird dem Bildschirm-Alter-Ego eingebläst - vorausgesetzt, das Spiel unterstützt den entsprechenden Joystick.. Erste Konsole mit analoger Steuerung war Anfang der 80er Jahre das deutsche Interton-System.

[31/steve]

far beyond the future!

10 401 5 50 30 04

super nintendo	ver	dm
actraiser II	US	135,-
batman returns	JP	70,-
biometal	JP	79,-
choplifter III	US	135,-
clayfighter / claymates	US	145,-
equinox	US	145,-
final fight I oder 2	JP	60,-
king of the monsters II	JP	155,-
mechwarrior	DT	149,-
mega man X	US	119,-
mortal kombat	JP	149,-
mr. nutz	DT	119,-
nigel mansell's wcr	DT	134,-
r-type III	JP	159,-
ranma 1/2 II	JP	149,-
super pinball II	JP	159,-
turrican	DT	119,-
virtual soccer	DT	call
world heroes	DT	155,-
young merlin	US	149,-
div. ältere Spiele	DT	ab 50,-
50/60 hz umbau		99,-

sega mega drive	ver	dm
eternal champions	DT	145,-
nba jam	US	127,-
nigel mansell's wcr	US	119,-
time killers	US	125,-
pirates! gold	DT	129,-
50/60 hz umbau		39,-

sega mega cd	ver	dm
dune	US	119,-
rebel assault	US	145,-
microcosm	US	135,-
ground zero texas	US	139,-

atari jaguar	ver	dm
checkered flag	US	149,-
evolution dino dudes	US	135,-
raiden trad	US	135,-
trevor mc fur	US	135,-
club drive	US	135,-
alien vs. predator	US	märz
tiny toon adventures	US	märz

3do	ver	dm
out of this world	US	144,-
total eclipse	US	145,-
lemmings	US	126,-
john madden football	US	146,-
microcosm	US	146,-
who shot johnny rock?	US	125,-

amiga cd32	ver	dm
konsole mit 102 spielen	-	690,-
nigel mansell's wcr	-	75,-
microcosm	-	95,-

manga videos	ver	dm
wicked city	-	49,-
heroic legend of anslan II	-	39,-
crying freeman III	-	39,-
doomed megalopolis	-	39,-
animated startrek I-IV	-	je 49,-

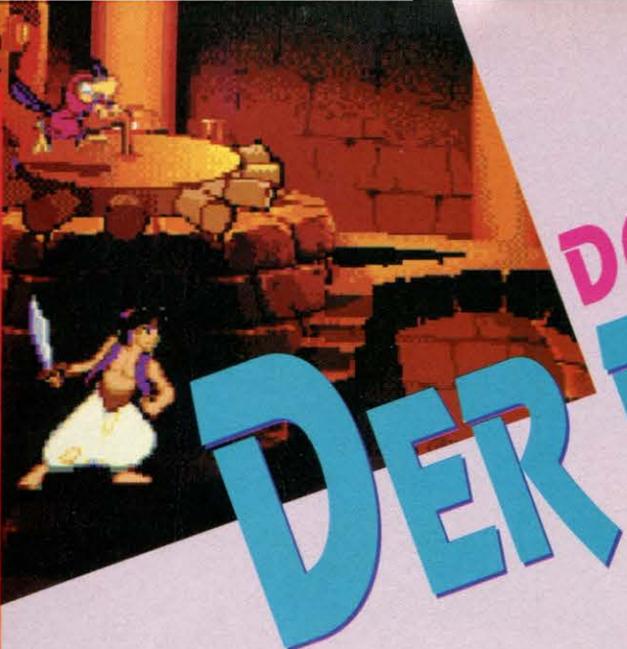
PLAY ME

TOYS 'N' GAMES

wählingsallee 6  
22459 hamburg



händleranfragen erwünscht!



# DAVID PERRY DER PIXELPRINZ



David Perry ist gebürtiger Ire und hat nun seinen Firmensitz in Laguna Beach, Californien, errichtet.

**Wenige Programmierer schaffen den Sprung ins Rampenlicht, "Aladdin"-Schöpfer David Perry kennt jeder Sega-Fan. Der Mega-Mann nimmt zum plötzlichen Game Over während der "Jungle Book"-Entwicklung Stellung.**

Die Videospiel-Neulinge gehören zu den Giganten im amerikanischen Toy-Business. Sie haben u.a. die Lizenzen für "Teenage Turtles"- und "Star Trek"-Spielzeug und starten Mitte '94 ihre Modul-Offensive. Zunächst veröffentlichten sie "Star Trek: Deep Space Nine" und "Exo-squad" (US-Cartoon-TV-Serie) für Mega Drive und Super Nintendo. Beide Titel werden von den "Ecco"-Machern Novotrade (Ungarn) entwickelt.

**A**nlässlich der CES trafen wir Kult-Programmierer David Perry, den insbesondere Mega-Drive-Fans ins Herz geschlossen haben. Als Schöpfer von "Cool Spot", "Global Gladiators" und "Aladdin" hat er innerhalb kürzester Zeit drei Megahits produziert. Warum der Zwei-Meter-Mann in den mittleren Zwanzigern Hals über Kopf sein aktuelles Projekt "Jungle Book" kippte, hat er uns voller Zukunfts-Optimismus verraten.

**?** Du lebst seit geraumer Zeit in den USA, bist aber kein gebürtiger Amerikaner. Wo hast Du Deine Kindheit verbracht?

**David:** Meine Heimat ist das Vereinigte Königreich. Zunächst lebte ich in Nordirland, ehe ich nach England zog. Also bin ich nicht mit Apple, PC und C 64 aufgewachsen, sondern sammelte auf BBC- und Sinclair-Spectrum-Computern erste Bits- und Bytes-Erfahrung.

**?** Hast Du bereits in England professionell Spiele entwickelt?

**David:** Na Klar. Schon als Kleinkind habe ich Bücher geschrieben, in denen sog. "Listings" abgedruckt waren. Das waren kleine Spiele, die die Leser dann eigenhändig abtippen mußten. Wenig später verkaufte ich meine Programme an englische Softwarehäuser und ließ mich bei Probe Software anstellen. Im Lauf der Zeit habe ich 17 Spectrum-Spiele (u.a. für Ocean) entworfen, auch für den Schneider CPC, ein bißchen für den C 64 und auch für den Amiga war ich am Keyboard.

**?** Wie kam dann Virgin ins Spiel?

**David:** Die sind wohl dank meiner Spiele auf mich aufmerksam geworden und haben mich

schlichtweg gefragt, ob ich denn Lust hätte, in den USA Spiele zu programmieren und eine interne Entwicklungsabteilung mitaufzubauen.

**?** Was auch so passiert ist.

**David:** Richtig. Ich packte meine sieben Sachen und verschwand nach Kalifornien. Andere Leute fahren dort hin, um Urlaub zu machen, ich lebe und arbeite in meiner Traumumgebung.

**?** Klingt danach, daß Du nicht wieder nach England zurück willst?

**David:** Eine Rückkehr kann ich mir zur Zeit nicht vorstellen. Nicht umsonst habe ich Laguna Beach als Sitz meiner neuen Firma "Shiny Entertainment" ausgesucht.

**?** Apropos neue Firma. Was ist denn bei Virgin passiert?

**David:** Eigentlich nicht viel. Ich hatte nur eines Tages das dringende Bedürfnis, mich selbständig zu machen. Darüber habe ich offen mit Virgin gesprochen und natürlich auch andere Softwarehersteller gefragt, ob sie mich und mein Team als freie Programmierer engagieren wollen. Außerdem wollte ich nicht nur Lizenzspiele machen, sondern in meinen Entscheidungen völlig frei sein.

**?** Anscheinend hat Virgin nicht genug Geld geboten.

**David:** Könnte durchaus sein. Jedenfalls wurden wir uns nicht einig und wir entwickeln nun drei Spiele für Playmates. Unser Büro ist High-Tech pur mit der besten und teuersten Computer- und Elektronik-Hardware, die man für Geld kaufen kann. Mein Team besteht aus den besten Leuten, die ich in der Branche finden konnte und denen wollte ich das optimale Arbeitsumfeld schaffen.

**?** Wer gehört denn zu Deinem Team?

**David:** Zunächst sind das einige Leute, die schon bei Virgin programmiert oder Grafik entworfen haben. Dann habe ich den Entwickler von "Alien 3" fürs Super Nintendo engagiert und arbe-

te mit Musik-Genie Yuzo Koshiro zusammen.

**?** OK, dann mal zur Sache. Wem kommt denn die gesammte Man- & Machine-Power nun zu Gute?

**David:** Unser Deal mit Playmates sieht vor, daß wir drei Spiele für sie entwickeln – davon wird eines hoffentlich noch 94 erscheinen. Wir unterstützen zunächst Mega Drive und Super Nintendo, vom Mega-CD halte ich nicht viel. Später kommen auch Saturn und Jaguar in den Genuß unserer Spiele. Ich hoffe, daß wir ab 95 nur noch CD-Titel machen – Module haben bald ausgedient.

**?** Kannst Du uns schon etwas über die Spiele verraten.

**David:** Mit dem ersten fangen wir gerade an und entwickeln die Spielfiguren. Fest steht, daß es ein flottes Jump'n'Run wird. Unterlegt mit Tekkno-Dance-Musik, führen wir den Spieler aus der zweidimensionalen Sonic- und Mario-Welt heraus und präsentieren einen Helden, der Charme und Pep hat. Und bedenke: Diesmal haben wir Zeit, ein richtig gutes Spiel zu entwickeln. "Aladdin" fürs Mega Drive mußte in nur drei Monaten fertig sein – was für ein Glück, daß mit den Disney-Grafiken alles glatt gelaufen ist. Hätte es technische Probleme gegeben, wäre ich jetzt einen Kopf kürzer.

**?** Welche Spiele faszinieren Dich denn privat?

**David:** Erstmal bin ich "Sonic"-Fan. Teil 2 fand ich nicht so toll, der dritte gefällt mir wieder besser. Außerdem hat mich "Gunstar Heroes" begeistert. In der Spielhalle lockt mir "Virtua Racing" und "Virtua Fighters" das Geld aus der Tasche.

STRENG GEHEIM

## DER ALADDIN-TRICK

David Perry hat uns nebenbei einen fantastischen Cheat für sein Mega-Drive-"Aladdin" verraten: Wenn Ihr im Optionsmenü C (für Clear), A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B und B drückt, erscheint Meister David, um Euch zu dienen. Im folgenden Debug-Menü könnt Ihr Levels anwählen, sie ansehen und Unbesiegbarkeit einstellen.

```

PAL STANDARD 16MB SEGA MEGADRIVE
"DISNEY'S ALADDIN"
THU 13TH AUGUST 1993
(C)1991 VIRGIN GAMES BY DAVID PERRY
ALL RIGHTS RESERVED
TEL: 0101 754 817 8370 FAX: 8717
DAV PVT TEL: 0101 754 817 8370
ROM SVT TEL: 0101 754 817 8370
ROM SVT FAX: 0101 754 817 8370
MUSIC & SOUND: CUC TEL: 0101 754 817 8370
BOSS FOR: BOSS FAX: 0101 754 817 8370
MAX TILES: 1000 FAX: 0101 754 817 8370
START CHEAT MODE: 0000
FREEZE/ABT/CLK: 0000
MAP VIEW MODE: 0000
                
```

**DAVID PERRY, WHAT IS**

Neben technischen Infos könnt Ihr Levels anwählen

David Perry erscheint, um Eure Wünsche zu erfüllen



Widerling Sigma greift Superheld Mega Man mit bizarren Robotercreations an

# CAPCOM



Bei Bedarf steuert Mega Man höchstpersönlich einen Roboter durch die Levels.

**D**er Schwerpunkt der Capcom-Präsentation lag auf dem ersten Super-Nintendo-Abenteuer des blauen Superhelden Mega Man, der auf NES und Game Boy bereits in zehn Spielen dem bitterbösen Wissenschaftler Dr. Wily getrotzt hat. In "Mega Man X" kämpft der kleine Mann im Roboter-Outfit im 21. Jahrhundert gegen die Reploiden des Bösewichts Sigma, der mit Hilfe der hypermodernen Cyborgs die Herrschaft über die Welt erlangt hat. In anwählbaren Levels rennt und ballert Ihr Euch in bekannter Mega-Man-Manier durch ausufernde Plattformlevels, benutzt High-Tech-Waffensysteme und sucht nach versteckten Bonusräumen. Nach schweißtreibenden Streitigkeiten mit diversen Handlangern trifft Ihr am Levelende auf die gemeingefährlichen Reploiden, die Euch mit ausgefallenen Techno-Gefährten stoppen wollen. Um die Erde zu retten, müßt Ihr alle Roboter bezwingen. Diese sind speziell für ein Einsatzgebiet ausgelegt und warten in der Wüste, in einer verschneiten Winterwelt oder in die Tiefen des Ozeans. Ein Deutschlandstart ist neben der üblichen Verzögerung und wegen einiger Probleme in der Produktion frühestens im Spätsommer zu erwarten – ein **Programmfehler** zwang Capcom, "Mega Man X"-Module in Japan wieder zurückrufen.

Mega-Man-Fans mit Super NES dürfen sich außerdem auf ein Fußballspiel mit den Figuren der Serie freuen, bei dem naturgemäß die Action wichtiger ist, als

## Modul-Nachschub für beide 16-Bitter: Die "Street Fighter"-Erfinder lassen Mega Man und Mickey Mouse erstmals auf Super NES und Mega Drive antreten.

eine korrekte Simulation des Ballsports. "Mega Man Soccer" versetzt den kleinen Superstar und seinen Rivalen Dr. Wily auf den Rasen, der mit Extrawaffen und Minenfallen gespickt ist. Ein oder zwei Spieler gehen mit dem witzigen 12 MBit-Modul auf Torejagd. Die Fußball-WM in den USA würdigt Capcom gar mit einer zweiten Simulation: "Soccer Shootout" vermischt Action und Simula-



Nach jedem besiegten Endgegner erhaltet Ihr eine neue Extrawaffe und eine frische Rüstung.

tion für Nintendo-Kicker. Aus der seitlichen Perspektive verfolgt Ihr die Kugel, außerdem übt Ihr im Trainigsteil Dribblings und Freistöße.

Und sonst? Keine neuen "Street Fighter 2"-Versionen, aber zwei Automatenumsetzungen für Nintendos 16-Bitter: "Slam Masters" ist ein spaßiges Catch-Modul, bei dem zehn muskelbepackte Ringer, u.a. "Final Fight"-Charakter Haggar, zur Auswahl stehen. Freunde von scrollenden Prügelspielen freuen sich auf "King of Dragons", wo Ihr Euch zu zweit als Ritter durch das Fantasy-Reich des roten Drachen Gildriss schlägt. Wahrscheinlich nicht in Deutschland werden die Umsetzungen der PC-Rollenspielerfolge "Wizardry 5" und "Eye of the Beholder" für das Super NES veröffentlicht.

Das einzige neue Mega-Drive-Spiel im Capcom-Lager überraschte das Publikum: Die Japaner setzen ihren Disney-Erfolg "Magical Quest" auf das Sega-System um. Ein frühes Demo zeigte eine erstaunlich perfekte Adaption des Jump'n'Runs, bei dem Mickey Mouse auf der Suche nach Pluto durch ein Wunderland reist. Die Grafik ist etwas blasser, ansonsten ist das Spiel identisch zum Vorgänger auf dem Super Nintendo. Erscheinen wird das Modul aber wohl erst im Herbst.

**K**urz nach der Veröffentlichung in der Vorweihnachtswoche wurde ein Bug im Spielaufgestöbert. Capcom mußte in den sauren Apfel beißen und 200.000 bereits ausgelieferte Module wieder zurücknehmen. Ein ziemlich teures Versehen...



Um die Welt zu retten, müßt Ihr Mega Man durch lange und actiongeladene Jump'n-Run-Abschnitte steuern.



ACCOLADE

# BAHN FREI FÜR BUBSY 2

*Der nächste Streich des Wollknäul-sammelnden Katers steht zwar erst im Herbst an, doch MAN!AC hat die Mietzekatze aus ihrem Winterschlaf gerissen. Und siehe da: Designer John Skeel bastelt parallel an zwei weiteren 16-Bit-Spielen.*



Touchdown: Bubsy bereitet die Landung für sein zweites 16-Bit-Jump'n Run vor.

geben sich die Ehre und kämpfen in fortgeschrittener Endzeit ums Überleben. Um die aktuelle Gewalt-Diskussion nicht unnötig anzufachen, legt Accolade wert auf "Comic-Feeling": Wie dieser hehre Vorsatz in die Tat umgesetzt wird, ist nicht vor Mitte 94 zu erfahren. Dann erscheint die Mega-Drive-Version, eine Super-Nintendo-Adaption folgt wenig später.

"Bubsy"-Erfinder John Skeel zeichnet nicht nur für "Juggernauts" verantwortlich, er leitet auch das Projekt "Fireteam Rogue". Die ambitionierte Mischung aus Flugsimulation und Action-Adventure ist nicht als reines Videospiel konzipiert, sondern für eine multimediale Attacke angelegt. Nach der "Bubsy"-Zeichentrick-Show im amerikanischen Fernsehen hat John Hollywood-Luft geschnuppert und denkt in größeren Dimensionen. Wenn es nach ihm geht, erobert "Fireteam Rogue" im Herbst die Spitzenplätze in den Spiele-, Comic- und TV-Charts. Entsprechend episch klingt die Story: In einer exoti-

**F**ür Accolade war der Erfolg von "Bubsy" gleichbedeutend mit einem Neubeginn: Zuvor im Clinch mit Sega (die ersten Mega-Drive-Titel waren ohne Lizenz des Konsolen-Giganten gefertigt worden) und wenig faszinierenden Modul-Offerten, rüstet Accolade

frohen Mures fürs multimediale Zeitalter. Einem honorablen "Brett Hull Hockey" folgte zwar ein müdes "Pelé"-Fußball, doch die bevorstehenden Super-Nintendo- und Mega-Drive-Spiele versprechen erfrischende Modul-Kost. Mit "Juggernauts" greift Accolade das "Street Fighter"-Thema auf. Allerdings orientiert sich die Optik eher an "Rise of the Robots": Wie bei dem Mirage-Titel werden die Kämpfer als High-End-Computergrafiken aufbereitet. Acht Fighter



Accolade spendiert seinem Superstar ein zweites Mal 16 MBit: Im Herbst werden die Module ausgeliefert.



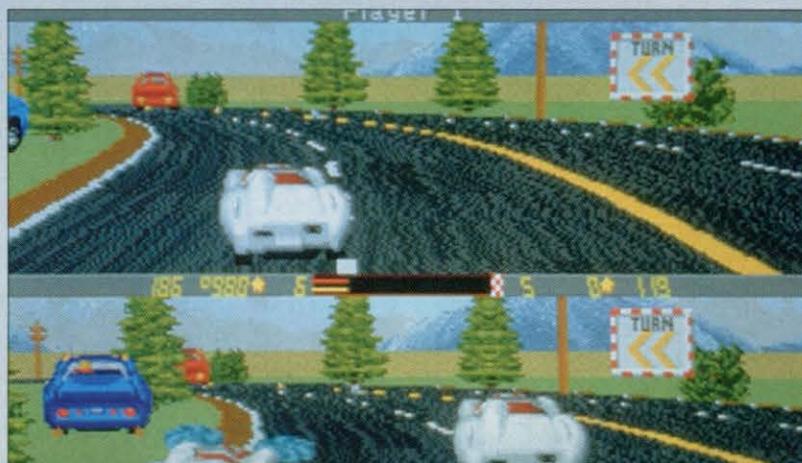
Charles Barkley dunkt um die Wette: Wird er gegen "NBA Jam" und "NBA Showdown" bestehen?



Auf dem Mega Drive sieht "Brett Hull Hockey" deutlich anders aus: Die Mode-7-Optiken sind passé.



"Speed Racer" läßt einsame Piloten ebenso an den Start...



...wie zwei Kumpels, die tapfer um die Wette rasen. In diesem Fall wird der Bildschirm horizontal geteilt.



Noch mal "Speed Racer": Wer von den Rennszenen genug hat, hüpft sich den Frust von der Seele.

"Spiral Arms" gegen die dunklen Mähe Umbras. Der Spieler kontrolliert eine vierköpfige Truppe, die sich wagemutig in Fantasy-Szenarien herumtreibt.

Back to the roots: "Bubsy 2" orientiert sich augenscheinlich am Original, hat sich aber Kritik durchaus zu Herzen genommen. So wurde die Steuerung überarbeitet und an eine Level-Anwahl gedacht. Natürlich sind nicht sämtliche Welten von Haus aus zugänglich, doch die "Oberwelt" gestattet auch Green-

horns differenzierte Level-Erlebnisse. Das 16-MBit-Modul erscheint für beide 16-Bit-Systeme, wird von diversen Zwischenspielen aufgelockert und führt etliche neue Charaktere ins Bubsy-Universum ein. Oinker P. Spamun, die Bubsy Twins und Virgil Reality beleben ein traditionelles Jump'n'Run, das im Spätsommer auf den Markt kommt. Etwas früher dürfen wir "Bubsy" auf anderen Systemen begrüßen. Während die Jaguar-Umsetzung von einem Lizenzpartner ausgeführt wird, besorgt Accolade eigenhändig seine 3DO-Premiere.

Last but not least bereitet Accolade die Videospiel-Umsetzung der Computerspieladaptation der TV-Zeichentrickserie "Speed Racer" vor (läuft auf RTL immer



...gekämpft. Die Flugsimulator-Szenen sind gerade in Arbeit. Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.



Das Vorzeige-Projekt von "Bubsy"-Erfinder John Skeet: In "Fireteam Rogue" wird nicht nur traditionell...

Nach dem Erfolg der "EA Sports"-Reihe hat Accolade ihr eigenes Sport-Label geschaffen: Das "Sport Accolade"-Logo ziert in Zukunft alle Sport-simulationen des Hauses. Wir erwarten neben dem Basketball-Spiel "Charles Barkley: Shut up and jam!" die Wiedergutmachung für "Pelé". Um den Namen des Fußball-Gurus rein zu waschen, arbeitet Accolade an "Pelé 2".

## 3DO

CD-Spiele		FR 125,-
RGB-Ausgang	inkl. 220V Anschluß	FR 1.350,-
S-VHS mit Kabel	inkl. 220V Anschluß	FR 1.150,-
UMBAU auf RGB		DM 300,- FR 200,-
UMBAU Kit für RGB		DM 200,- FR 150,-
VERMIETUNG	1 Woche	FR 80,- 10 Tage FR 100,-
SPIELE	1 Woche	FR 25,- 10 Tage FR 30,-

## JAGUAR

Konsole & Cybermorph & 220V Netzteil & RGB-Scart Stecker FR 590,-

## SNES MULTIGERÄT

UMBAU	inkl. 50/60Hz Schalter inkl. Schachterweiterung	DM/FR 55,-
	inkl. RGB Kabel	
	(sonst SW/WS Bild bei 60Hz) Bedingung: Scart mit Euro/AV bzw. RGB	DM/FR 95,-
UMBAU Kit mit Anleitung		DM/FR 45,-

## NEO-GEO

UMBAU inkl. 50/60Hz Schalter	DM/FR 50,-
UMBAU Kit mit Anleitung	DM/FR 35,-
ART OF FIGHTING II (180 Mega) ab März lfb.	FR 360,-

## GT ELEKTRONIK

Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil/Basel  
Telefon/Fax • CH 061 401 42 24 • D 0041 61 401 42 24  
Tel. Montag-Freitag 8.00-12.00 und 13.00-17.00. Übrige Zeit Tel.-Beantworter bzw. Fax

# IMPORT



Sumo-Angriff: Schubst den ersten Fettwanst aus der Rüstung, schlägt die Mini-Sumos und dann den Endgegner.

## GOEMON 2



Ende der 80er Jahre trieb ein schräger Spieleheld auf dem NES sein Unwesen. Das Gemisch aus Geschicklichkeitsspiel und Action-Adventure „Goemon“ begeisterte mit unkonventionellem Spiel-



Die totale Zerstörung: Als Riesen-Roboter sammelt Ihr Energie für das nachfolgende 3D-Gemetzel.



Drei statt zwei Helden: Der „Neue“ hat im Kommandosessel platzgenommen und braust in den 3D-Level

ablauf und komischer Grafik zwar die japanischen Kids, schien für einen Verkauf in Europa aber zu abgehoben. Die Super-Nintendo-Version entstand als eines der ersten 16-Bit-Spiele von Konami vor gut zwei Jahren, kommt jedoch erst in diesen Wochen in übersetzter Version auf den deutschen Markt. Während man bei Konami in Frankfurt auf den Verkaufserfolg des ungewöhnlichen Spiels gespannt ist, wird in Japan bereits die Fortsetzung ausgeliefert.

„Mystical Ninja“, so der westliche Titel des ersten Super-Nintendo-Goemon,



Jede Welt endet in der 3D-Arena: Mit Fäusten und Laser wehrt Ihr Euch gegen anstürmenden Metall-Giganten.

war ein komplexes Geschicklichkeitsabenteuer mit präzise arrangierten Levels und überraschenden Einfällen. Der zweite Teil hält sich an das Spielprinzip (auf Jump'n'Run-Levels folgen Städte, in denen man herumspaziert und Geschäfte besucht), erweitert das Produkt aber an allen Ecken und Enden: Statt zwei Spielfiguren tolen nun drei durch die Landschaft, neben scrollenden Levels gibt's nun auch 3D-Sequenzen und Zeichentrick-Einspielungen. Außerdem wurden alle Sprites vergrößert, so daß die Städte, Gebäude



Drei verschiedene Helden stehen zur Auswahl. Im 2-Spieler-Modus könnt Ihr Euch gegenseitig auf die Schulter nehmen.



Wie Segas „Gunstar Heroes“ ist auch „Goemon 2“ von



den Spielen des japanischen Herstellers NCS beeinflusst: Die Rollenverteilung beim Roboter-Lauf (einer läuft und springt, der andere bewegt das Fadenkreuz) bat Konami von NCS' „Sbubibi-man“ (1992) abgeschaut.



Um durch die kunterbunten Goemon-Welten zu reisen, benutzt Ihr verschiedene Transportmittel, die Ihr Euren Feinden wegnehmt. Das sportliche Mäuse-Cabriolet ist bewaffnet, ebenso wie der fliegende Mechano-Fisch, mit dem Ihr über Seen schwimmt.



Im Gegensatz zum Vorgänger („Mystical Ninja“ ganz rechts) sind Euch im zweiten Teil die Bewohner der Gemeinden nicht feindlich gesonnen. Nur wenn Ihr sie reizt, zücken sie das Schwert oder hetzen die Stadtwache auf Euch (Bild ganz links)



und Gebirgslandschaften nun von stattlichen Männchen bevölkert werden. Nach verstärktem Engagement für Mega Drive und PC-Engine zeigt Konami mit „Goemon 2“, daß auch die Super-Nintendo-Abteilung ihr Handwerk nicht verlernt hat. Wegen der großen Mengen japanischen Textes ist eine Veröffentlichung in Deutschland jedoch nicht geplant. „Goemon 2“ ist grafisch und inhaltlich deutlich auf japanische Kids zugeschnitten und enthält zahllose Insider-Anspielungen und Elemente der fernöstlichen Folklore – für Import-Freaks ist's ein Muß-Kauf. Nur technisch läßt das Geschicklichkeitsabenteuer zu wünschen übrig, denn sobald sich mehr als drei Feinde auf dem Bildschirm bewegen, schaltet die Action in den Zeitlupenmodus.



In der Wolkenstadt marschieren die Mittelgegner in modischer Bootsverkleidung auf.



Nur wenn Ihr fest im Sattel des Drachen bleibt, könnt Ihr diesen Gewitter-Level überstehen.



Gefährliche Schattenspiele: Am Ende eines Levels müßt Ihr Euch gegen phantasievolle Attacken verteidigen.



Die Oberwelt verbindet bei Goemon 2 alle Gemeinden (dort kauft Ihr ein, erhaltet Tips und die Chance, Euer Vermögen zu mehren), gegnerische Städte (die trampelt Ihr als Riesenroboter nieder), 3D-Levels und Plattform-Sequenzen. Wenn Ihr einen Welt-Level (im Bild die dritte Welt) überstanden habt, wird automatisch abgespeichert.

16	MBIT
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	KONAMI
SCHUTZ	JA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	86%



Vermehrt Euer Geld beim High-Speed-Memory: Gleichzeitig greift Ihr nach den Karten.



Tierquälerei wird in Goemon mit einem herzhaften Biß bestraft: Man beachte den bissigen Hund auf Euren Versen!



Das Dampfbad lieber alleine oder im Quintett? Für das leibliche Wohlergehen des Spielers wird in den Städten gesorgt. Auf die Kommentare der Bewohner (rechts) müßt Ihr leider verzichten – oder einen Japanologen als Mitspieler engagieren.

**Rollenspiel-Revival:** Sowohl für das Super Nintendo, als auch für das Mega Drive wurden zwei Klassiker des japanischen Rollenspiels wiederaufgelegt. „Dragon Quest I&II“ faßt die beiden gleichnamigen NES-Bestseller von Enix auf einem 12-MBit-Modul zusammen, während „Phantasy Star“ die Neuauflage eines Rollenspiels ist, das bislang nur für das Sega Master System erhältlich war. Die „Phantasy Star“-Serie ist damit auf dem Mega Drive komplett. Zumindest in Japan, denn in Deutschland wird voraussichtlich weder das Mega-Drive-„Phantasy Star“, noch das „Dragon Quest“-Doppelpack erscheinen.

**Mehr Megabit!** In diesen Tagen sind in Japan die ersten Super-Nintendo-Module mit einer Speicherkapazität von 24 MBit ausgeliefert worden – doch in Deutschland werden Nintendos „Fire Emblem“ und Squares „Final Fantasy 6“ wohl nicht so schnell erscheinen. Bei beiden Titeln handelt es sich um textlastige Fantasy-Rollenspiele. Ob Nintendos Debüt die neueste Folge der erfolgreichsten Rollenspielerie der Welt wohl schlagen kann?

# IMPORTR

## PIRATES! GOLD

Habt Ihr schon mal davon geträumt in der Karibik auf Beutefang zu gehen, die spanische Armada zu den Fischen zu schicken oder einen feisten Händler



Der Seemann auf dem Ausguck hat eine kleine Barke entdeckt. Ihr entscheidet, ob Eure Leute angreifen.



An Bord des feindlichen Schiffes stellt Ihr Euch dem verbissenen Kapitän zum Schwertduell.

eine Schiffsladung feinsten „Bermudez“-Rum abzufragen? Mit „Pirates! Gold“ werden Freibeuterträume wahr: Als Kapitän einer kleinen Barkasse beginnt Ihr Eure Reise. Ihr seid Engländer, Spanier, Franzose oder Holländer. In Eurer Heimatstadt

heuert Ihr eine Crew an, ladet Waren und Verpflegung in Euer Schiff



<b>8</b>	
<b>SYSTEM</b>	MEGA DRIVE
<b>HERSTELLER</b>	MICROPROSE
<b>SCHUTZ</b>	JA
<b>BRD-RELEASE</b>	NICHT GEPLANT
<b>SPIELSPASS</b>	<b>86%</b>



Einige Häfen liegen sehr ungünstig: Der Wind bläst in die falsche Richtung, und vor der Küste liegen Riffe.

und hißt die Segel Richtung Abenteuer. Je nachdem für welche Epoche Ihr Euch entscheidet, beginnt Ihr Eure Karriere als Pirat, Piratenjäger oder Händler. Als Pirat solltet Ihr neben einem schnellen Schiff zum Kapern genügend Frachtschiff mitführen – darin verstaut Ihr die reiche Beute, die Ihr im nächsten Hafen verhökert. Piratenjäger schippern meist auf einem einzigen Schiff über die Meere: Ihre Kriegsgaleone faßt über 300 Männer und 40 Kanonen. Wollt Ihr den Weg des Händlers einschlagen, solltet Ihr ein Kriegsschiff als Begleitschutz zur Seite haben. Mit anderen Kapitänen trifft Ihr Euch entweder zum gemütlichen Plausch oder zum herzhaften Gefecht. Dann erscheint ein Action-Bildschirm, in dem Ihr das gegnerische Schiff beschießen und entern könnt. Gewinnt Ihr das Schwertduell gegen den Kapitän, gehören Euch seine Reichtümer und das Schiff. Nebenbei erledigt Ihr kleinere Aufträge für den Bürgermeister einer Stadt, forsch nach Schätzen im südamerikanischen Dschungel und sammelt

Informationen über vermißte Familienmitglieder. Erlangt Ihr Gold und Grundbesitz, winkt die Beförderung bis zum Baron. Spätestens dann solltet Ihr mit den ehemaligen Feinden anbandeln, um auch bei Ihnen in Ehre zu stehen. Eure Qualifizierung entscheidet über den Ausgang des Abenteuers. „Pirates! Gold“ unterscheidet sich nur grafisch von der Ur-Version, hat von seinem unwiderstehlichen Charme aber nichts verloren. Nichts ist fesselnder, als in Freibeuter-Kluft über die Meere zu segeln, sich mit schwerbewaffneten Piratenjägern oder der spanischen Schatzflotte anzulegen. Eine brisante Mischung aus Action und Strategie, die wochenlang Spielspaß garantiert.



In der Hafenstadt könnt Ihr Waren einkaufen oder Eure Beute an den Händler verhökern



„Steel Talons“ bietet zwei Perspektiven: Ihr fliegt aus der „Knapp dahinter“- (Bild) oder aus der Ich-Perspektive.



In der Wüste bombardiert Ihr nicht nur Panzer, Ihr holt auch feindliche Düsenjäger und Hubschrauber vom Himmel.

## STEEL TALONS



Trotz der guten Idee, einen 2-Spieler-Modus in den „Steel Talon“-Helikopter einzubauen (einer fliegt, der andere ballert), ist vom stolzen Atari-Spielautomaten nicht mehr viel übrig. Ohne DSP- oder FX-Chip ist das Super Nintendo lahm wie ein XT-PC mit defekter Turbotaste – die Super-Nintendo-Umsetzung ist somit weder Simulation, noch fetziges Actionspiel. Trotzdem rührt mich der tapfere Versuch der Newcomer Left Field: Wer eine 3D-Fliegerei sucht und kein „Star Wing“ erwartet, sollte sich die Umsetzung ansehen: Die 14 Missionen sind mehr als Ihr durchhalten werdet, durch die Paßwortfunktion umweht das Spiel beinahe schon ein Hauch von Luxus.

„Goemon 2“, „Pirates! Gold“ und „Steel Talons“ bekommt Ihr u.a. bei Galaxy, Tel. 089/7605151



<b>8</b>	
<b>SYSTEM</b>	SUPER NES
<b>HERSTELLER</b>	LEFT FIELD
<b>SCHUTZ</b>	NEIN
<b>BRD-RELEASE</b>	NICHT GEPLANT
<b>SPIELSPASS</b>	<b>43%</b>

**Pirates! Gold** ist die 90er-Jahre Auflage des bekanntesten Computer-Strategiespiels der Welt. Es unterscheidet sich nur optisch von Sid Meiers Ur-Version, die 1987 für den C64 erschien. Varianten für nahezu jedes Spielsystem – u.a. das NES – sind erhältlich. Zur Zeit wird „Pirates! Gold“ auf das Super Nintendo umgesetzt.

# WE CUT THE PRICES!!!

## JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!

**ANGEBOT DES MONATS:**

**AKIRA COLLECTOR EDITION & FAN SET**

**(2 TAPES, 3 POSTER UND 1 T-SHIRT)**

**CRYING FREEMAN PACKAGE PT. I-III**

**DOOMED MEGALOPOLIS PACKAGE PT. I-III**

The Anim. Adv. of StarTrek!!!	88,99 DM
Robotech (Macross) Pt. I-XII je	99,99 DM
Ultimate Teacher	99,99 DM
Crying Freeman Pt III	49,99 DM
Riding Bean	49,99 DM
Bubblegum Crisis I bis VIII je	39,99 DM
Tetsuo-Iron MAN(18 J.) I&II je	39,99 DM
Doomed Megalopolis III	59,99 DM
Wicked City (18 J.)	59,99 DM
The Sensualist (18 J.)	44,99 DM
Heroic Legend II	49,99 DM
Rumik World-The Fire Tripper	59,99 DM
Golgo 13 (18J.)	44,99 DM
Poster Din A2 (div. Filme) je	39,99 DM
Manga Banner (120 cm lang!!)	49,99 DM
Urotsukidoji I oder II T-Shirt (Black)	6,99 DM
Akira with Gun T-Shirt	49,99 DM
Akira Neo Tokio T-Shirt	29,99 DM
Akira all over Green T-Shirt!	29,99 DM
Manga T-Shirt (Logo - Black)	39,99 DM
Manga T-Shirt (Logo - Weiß)	29,99 DM
Manga Baseball-Cap (Black)	29,99 DM
Bubble Gum Crisis T-Shirt (Backprint)	34,99 DM
(über 60 Filme im Prg.! Call!)	34,99 DM

## SUPER NES - ANGEBOTE

Spindizzy Worlds dt.	78,99 DM
Super Shanghai II dt.	88,99 DM
King Arthurs World dt.	98,99 DM
Roadrunner dt.	88,99 DM
Super Pang dt.	88,99 DM
Another World dt.	98,99 DM
Incredible Crash Dummies dt.	98,99 DM
Exhaust Heat dt.	88,99 DM
Jimmy Connors Tennis dt.	98,99 DM
Super Tennis dt.	48,99 DM

## SUPER NES

Art of Fighting dt.	127,99 DM
Brawl Brothers dt.	124,99 DM
Operation Logic Bomb dt.	124,99 DM
Total Carnage dt.	129,99 DM
Major Titel Golf dt.	104,99 DM
Flashback dt.	119,99 DM
Skyblazer dt.	124,99 DM
Tazmania dt.	119,99 DM
Shadowrun dt. Texte!	129,99 DM
Soulblazer dt. Texte!	129,99 DM
S. Empire strikes back dt.!!	129,99 DM
Super Turrigan dt.	119,99 DM
Mortal Kombat dt.!(lieferbar!)	108,99 DM

über 130 dt. SNES-Titel lieferbar!!!

Weitere Neuheiten call!

**ALLE NEUHEITEN LIEFERBAR!!!**

**AB SOFORT AUCH PC-SPIELE LIEFERBAR!!!**

**FORDERT UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN!**

Neo Geo: Fatal Fury Specials (incl. Poster) 358,99 DM

Miracle Adventure 378,99 DM

**3DO & Jaguar**

Grundgerät	1499,99 DM
Total Eclipse	138,99 DM
Dragon's Lair	128,99 DM
Out of this World	138,99 DM
Nighttrap	128,99 DM

**CALL!**

**ACHTUNG!**

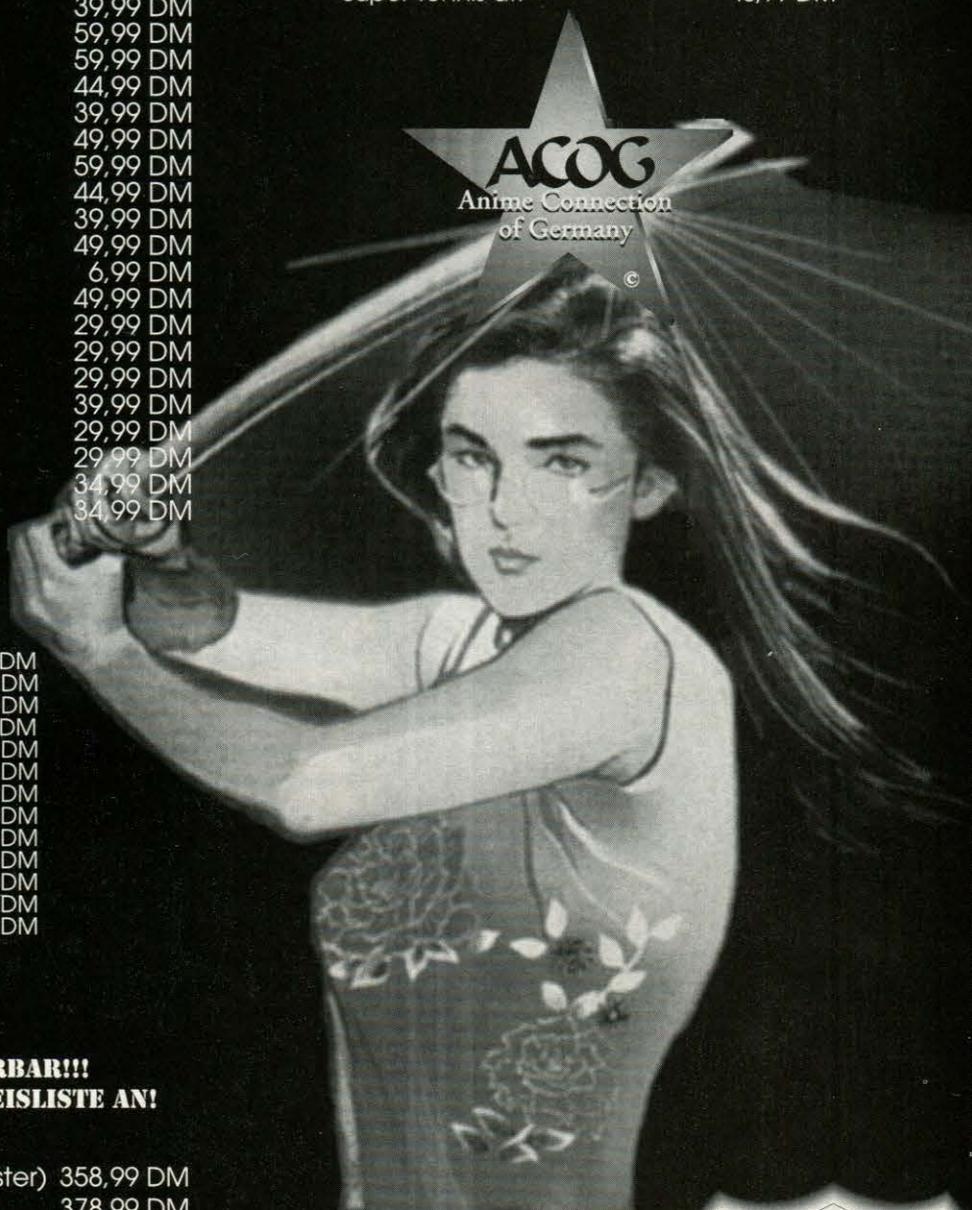
An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.

Vorbestellservice mit Preisgarantie!

Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!

Super-Sonder-Preise für Clubs und Sammelbesteller!

Täglich von 10<sup>00</sup> - 20<sup>00</sup> Uhr



Screenshot aus Crying Freeman



*Dealers welcome!!*

# IMPORT

## MONSTER MANOR



Von den versprochenen Softwarebergen haben die amerikanischen 3DO-Besitzer noch nicht viel gesehen. Nach „Crash 'n Burn“, das jedem Gerät beiliegt, tröpfelten bisher nur die Umsetzungen einiger mittelpächtiger PC- und Automaten auf den Markt. Mit dem 32-Bit-Debüt von Electronic Arts, der Firma von 3DO-Vordenker Trip Hawkins, erscheint nun nach „Crash 'n Burn“ die zweite Spezialentwicklung für das 3DO – Anleihen an aktuellen 3D-Computerspielen sind nicht zu übersehen. Die Welt stöhnt unter dem Joch dämonischer Kräfte und kann nur durch einen sagenumwobenen Talisman errettet werden. Leider liegt dieser Zaubergegenstand in seine Einzelteile zer-

**Zur Entwicklung von Monster Manor haben sich ein halbes Dutzend Spiele-Veteranen und Software-Debutanten zu „The Whole Team“ zusammen-**



Burn Baby, burn: Die Skelette tauchen in Scharen auf und sind schlau genug, Euch zu verfolgen.

**mengeschlossen. Das prominente Mitglied ist RJ Mical, Software-Guru des Commodore Amiga und des Atari-Handbells Lynx.** schmettert im „Monster Manor“, einem Ballungsraum der Spuckgespenster und Untoten. Ihr tretet ein, um die zahlreichen Stockwerke des verwunschenen Gemäuers nach den Bruchstücken abzusuchen. Die Räume und Gänge seht Ihr aus der Ich-Perspektive über den Lauf einer Laserwaffe. Drückt Ihr das Joypad in eine Richtung, scrollen die Wände auf Euch zu, so daß ein realistischer Bewegungseindruck entsteht. Auch die Geister tauchen aus dem Hintergrund auf

Betet, daß Euch die Munition nicht ausgeht: Gegen den Ansturm der Geister und Spinnen hilft nur noch Dauerfeuer.



Schrecksekunde: Der baumelnde Tote ist harmlos, der Schlüssel darunter jedoch wichtig für Euer Weiterkommen.

und wachsen auf volle Bildschirmgröße, wenn sie sich Euch nähern. Ballert schnell, denn jede Berührung mit den muffigen Bettlaken, Schleimpranken oder Skelethänden kostet Lebensenergie. Auch das Magazin Eurer Waffe reicht nicht ewig. Neben schädelgroßen Edelsteinen liegen auch Energiesterne und rote Heilkreuze im Gemäuer herum. Spürtet 'drüber, um Euch oder Eure Waffe wieder aufzuladen. Noch wichtiger sind versteckte Schlüssel, denn zwischen Euch, dem Talisman-Fragment und dem Tor zum nächsten Level liegen Dutzende von Holztüren. Damit Ihr Euch nicht verläuft, zeichnet ein abrufbarer Grundriß-Plan jeden Eurer Schritte mit.

Die 3D-Grafik ist erfreulich flott, doch im Vergleich zu ähnlichen PC-Spielen ein Schritt um Jahre zurück. Dennoch hat mich die Kombination aus multimedialem Geisterhaus und narrensicherem Labyrinthspiel nach dem ersten Schulterzucken gepackt: Alles einsammeln und dabei auf die herumspekulierenden Geister achten – mit dieser Tour hatte schon Pac-Man Erfolg. Wenn Ihr dann mitten im Zombiegetümmel wild um Euch ballert, vergeßt Ihr, daß „Monster Manor“ ein technisch nur mittelmäßiges, inhaltlich eher dünnes Spielchen ist – Zombiekadaver pflastern Euren Weg. Dazu werden panische Todesschreie, nervöse Klavierpassagen und Psycho-Synthe von CD geladen. „Monster Manor“ – Gruseln auf den zweiten Blick.

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Fußball-große Klunker und schwere Kupfermünzen gehören zu den wenigen erfreulichen Ansichten im Monster Manor.



## TOTAL ECLIPSE



Darauf haben die „Star Wars“- und Science-fiction-Fans dieser Welt gewartet: Im eigenen Raumjäger pfeilschnell durch detaillierte Sternwelten, durch Weltraum-Canyons und das Innere von gigantischen Raumstationen! In den Händen die totale Kontrolle über alle Manöver, Überschläge und eine



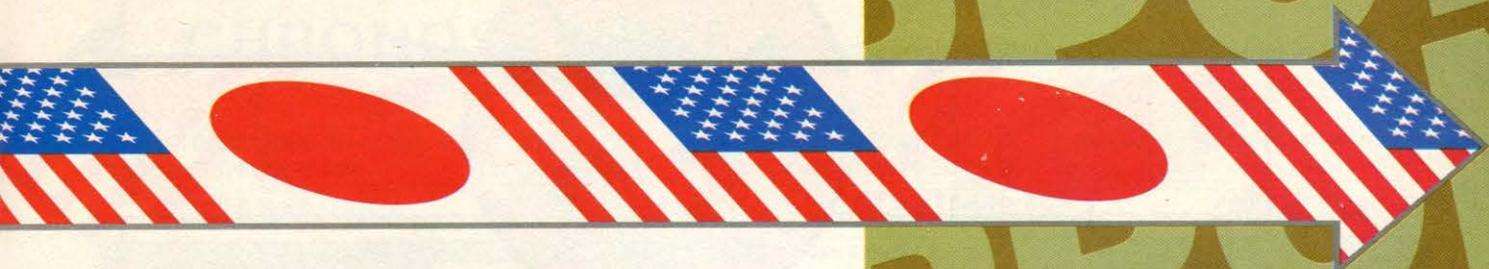
Tunnelflug: Metallschleusen, scharfe Biegungen und Beschuß aus allen Rohren bedrohen Euren Raumjäger.

Batterie an Lasergeschützen, im Ohr einen gitarrenlastigen Rock-Sound direkt von CD.

In in der Entstehungsphase war „Total Eclipse“ ein Produkt, das weltweit die Phantasie der Videospiele anregte und Lust auf ein 3DO machte. Jetzt ist's als



	
<b>SYSTEM</b>	3DO
<b>HERSTELLER</b>	ELECTRONIC ARTS
<b>SCHUTZ</b>	UNBEKANNT
<b>BRD-RELEASE</b>	UNBEKANNT
<b>SPIELSPASS</b>	73%



zweites Spiel von Crystal Dynamics („Crash'n Burn“) erschienen. Zischt der 3DO-Weltraumknaller Nintendos "Star Wing" und Cores Mega-CD-Ballerei "Thunderhawk" davon?

Das Studium der Hintergrundgeschichte zu Total Eclipse kann sich der gespannte Spieler sparen. Stellt Euch die geeignete Joypadbelegung im Optionsmenü ein, dreht den Lautstärkeregl

auf und startet durch. Eure Missionen führen Euch abwechselnd über die Oberfläche eines fremden Planeten und durch das enge Tunnelsystem einer feindlichen Station. Beim Angriffsflug auf Bodenstellungen und Abfangjäger habt Ihr einen im Vergleich zu Star Wing ungewöhnlich großen Bewegungsradius, und dürft selbst entscheiden, ob Ihr Euch durch den Canyon oder über das Hochplateau zum Endgegner vorankämpft. Obwohl beim Tunnelflug Eure Bewegungen eingeschränkt sind, könnt Ihr auch nach dem Abtauchen ins Erdinnere noch Alternativrouten anfliegen. Erfahrene Sternenkämpfer haben den leichtesten Weg schnell 'raus. Extrawaffen, die freischwebend auf Eure Berührung warten, rüsten die schlichte Bordkanone zu Plasma-spuckenden Schnellfeuer-Geschützen auf. Leider haben die verschiedenen Wummen zwar unterschiedliche Farben, aber kaum eine andere Wirkung. Zumindest ist es ein cooles Gefühl, wenn Ihr mit Dauerfeuer aus sechs ver-



Vorbei die Zeiten, als 3D-Landschaften noch aus einfARBigen Flächen bestanden. Bei „Total Eclipse“ erkennt Ihr jedes Staubkorn und jeden Lavafunken. Mit den Joypadtastern könnt Ihr Euch sogar auf die Seite legen und damit den Bildschirmausschnitt bis zum Überschlag kippen. Nur einen Schatten für das eigene Raumschiff haben die eifrigen Grafiker vergessen.

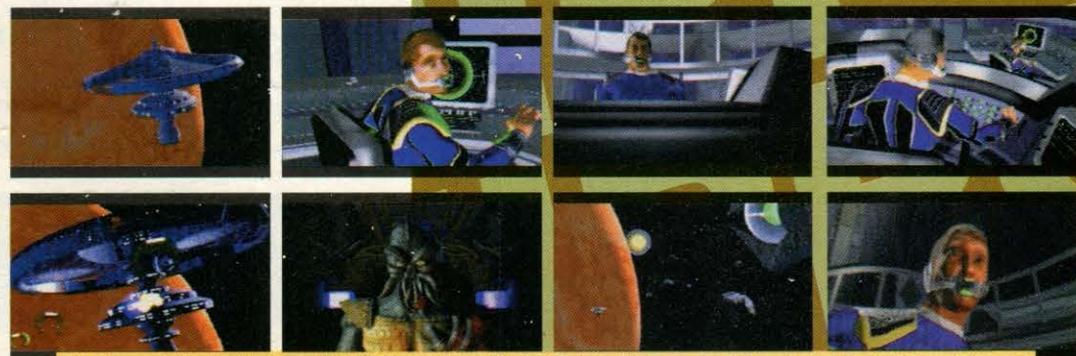
schiedenen Mega-Lasern über die Canyons zischt und die Landschaft mit einem bunt leuchtenden Geschosshagel zuballert. Wie „Monster Manor“ gefällt „Total Eclipse“ erst auf den zweiten Blick. Vielleicht habt Ihr auch die Muße, Euch das Intro anzusehen: Nach dem Zeichentrickvorspann des Japan-only Titels "Schwarzschild III" (Kugado Studios für NEC Duo Engine) geht die Sequenz aus vorberechneter 3D-Computergrafik bei mir als zweitbesten Konsolen-Science-fiction durch. „Total Eclipse“ ist nicht perfekt, aber als erstes eigenständiges 3DO-Spiel schon jetzt ein Klassiker.

Erhältlich bei Tradelink, Bayreuth (Tel. 0921/513401)

Die restlichen Import-Neuheiten in Kürze: Für das Super Nintendo ausgeliefert sind die US-Module „Super BattleTank 2“, eine 16-MBit-Actionsimulation der Programmier-Veteranen Garry Kitchen und David Lubar sowie Namcos „Metal Marines“, ein Roboter-Strategiespiel vor futuristischem Hintergrund. „Super BattleTank 2“ ist zumindest zum laschen Vorgänger von 1992 eine Steigerung und wurde grafisch und spielerisch erweitert. Für den Militaristen interessant sind die digitalisierten Intro- und Zwischensequenzen: Rumpelnde Panzer, feuernde Raketenwerfer – live aus der Wüste: Wer's mag. Kriegerisch ist auch die seit Januar erhältliche Mega-Drive-Version des C-64-Oldies „Gunship“. Der Hersteller U.S. Gold verwandelte die ehemalige Flugsimulation in ein scrollendes Actionspiel, das mit dem Vorgänger nur noch den Namen gemeinsam hat. Ebenfalls erhältlich: „Super Darius 2“ (PC-Engine CD; langweilig, musikalisch interessant), „Scavenger 4“ (FM Marty, grafisch ein Überhammer) und das Jaguar-Spiel „Raiden“.

# TOTAL ECLIPSE

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SCHUTZ	UNBEKANNT
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	<b>78%</b>



Der atmosphärische Vorspann lädt 3D-Computergrafik statt Zeichentrick von der CD und nützt Explosions-, Licht- und Farbeffekte. Die Story ist belanglos: Als böse Außerirdische die Sonne ausknipsen, seid Ihr gerade der einzige Wehrdienstleistende. Zeigt dem miesen Obermottz (unten, 2. Bild v. l.), daß mit einem 3DO-Besitzer nicht zu spaßen ist.

# IMPORT

## NIGHT TRAP

**3DO** Darauf hat mein 3DO gewartet. Als bekennender "Night Trap"-Konsument auf dem Mega-CD konnte ich es kaum erwarten, Details zu erblicken, die mir die Pixel-Optik auf Segas CD-Kon-



Während sich die Mädels im Wohnzimmer vergnügen, schleichen die Mutanten durch das Badezimmer.



Blutspenden ist angesagt: Dieser freundliche Herr hat sich den Mutanten als Testobjekt zur Verfügung gestellt.

sole verschwiegen hatte. Keine Frage, daß die **Full-Motion-Video** Qualität auf dem 3DO dramatisch besser ist. Was allerdings die lächerlichen "Horror"-Szenen nicht "aufwertet" - sie waren und bleiben harmloser Kitsch, der weder jugendgefährdend noch gewaltverherrlichend ist. Spielerisch gab's keine Änderungen. Als Protegé der Mädels-Clique schützt Ihr

code auf den Fallen-Computer. Nur wenn Ihr die Gespräche der anwesenden Herrschaften verfolgt, schnappt Ihr die Information auf, zu welcher Uhrzeit auf welchen Farb-Code geschaltet wird. "Night Trap" ist wenig anspruchsvolle Spielekost, die dennoch Spaß macht. Gerade die simple Benutzerführung sorgt dafür, daß das "Try & Error"-Vergnügen nicht anödet. Spätestens nach einem Tag habt Ihr die Alien-Geschichte allerdings bis zum Ende verfolgt: Wiederholungsspieler sind selten. Angesichts wenig ergreifender Konkurrenztitel, sollten sich 3DO-Besitzer trotzdem für den Kauf der Doppel-CD "Night Trap" entscheiden.

Erhältlich bei Galaxy, München, Tel. 089/7605151.

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	DIGITAL PICTURES
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	<b>71%</b>



Spielsch handelt es sich bei den 3DO-Lemmings um eine simple Umsetzung des Computeroriginals

## LEMMINGS

**3DO** Wie oft haben mich diese possierlichen Tierchen den Schlaf gekostet! Auf Heimcomputern fing die Sucht an, mittlerweile gibt's auch Versionen für Super Nintendo und Mega Drive. Mit dem erneuten Aufguß für das 3DO tut uns Psygnosis allerdings keinen Gefallen. Wer das fesselnde Spiel schon auf einer anderen Konsole nächtelang gespielt hat, kann getrost auf die CD verzichten. Spielerisch kamen keine neuen Features hinzu, grafisch sieht „Lemmings“ genauso aus wie auf dem Super Nintendo. Lediglich die schwungvolle Begleitmusik wurde den Fähigkeiten des 3DO angepaßt und kommt von CD.

„Lemmings“-Neulinge mit 3DO greifen zu – sie bekommen eine tadellose Version. Wenn Ihr die Tierchen schon im Haushalt habt: Finger weg.

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	PSYGNOSIS
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	<b>87%</b>



Der Lemmings-Vorspann wurde speziell für das 3DO entwickelt: Leider dauert diese eindrucksvolle Grafikdemo nur wenige Sekunden. Im Spiel selbst sind leider keine neuen Grafiken zu sehen.

**3DO-Besitzer können damit rechnen, daß viele Digital-Pictures-Titel mit Zeitverzögerung auch für ihr System erscheinen.** „Sewer Shark“ ist bereits angekündigt. „Double Switch“, „Ground Zero Texas“ und die „Make my Video“-CDs sollen im Lauf des Jahres folgen. Technisch gesehen ist die Umsetzung auf jede beliebige CD-Konsole mit Full-Motion-Video-Fähigkeiten kein Problem: Der Film liegt ja bereits vor.



# aRJay

## 0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

### SUPER NES

- Aladdin dt 109.90
- Art of Fighting 149.90
- Bomberman dt 99.90
- Boxing Legends 154.90
- Clay Fighter 99.90
- Cool Spot dt 139.90
- Equinox dt 129.90
- FX - T r a x 139.90
- Final Fantasy II 109.90
- Flashback dt 139.90
- Goof Troop dt 139.90
- GP-1 dt 119.90
- Jurassic Park dt 124.90
- King Arthur's World dt 99.90
- Lawnmower Man 139.90
- Lemmings II 179.90
- Lethal Enforcers 139.90
- Lufia 129.90
- Mechwarrior 139.90
- Mega Man X 139.90
- Mortal Combat dt 139.90
- NBA Jam dt 139.90
- NHL-94 139.90
- Nigel Mansell dt 129.90
- Paladin's Quest 139.90
- Plok dt 129.90
- Rock'n Roll Racing 89.90
- Secret of Mana 129.90
- Sensible Soccer dt 149.90
- Shadow Run 139.90
- Sim Ant 119.90
- Sky Blazer dt 129.90
- Starwing dt 109.90
- Striker dt 129.90
- Street Fighter II Turbo dt 129.90
- Super Battle Tank II 134.90
- Super Battletoads dt 129.90
- Super Allstars dt 89.90
- Super Mario Island 129.90
- Super Troll Island 99.90
- Super Turricon dt 149.90
- T.M.N.T. Tournament dt 129.90
- Tecmo NBA Basketball 129.90
- The Lost Vikings dt 134.90
- Tuff Enuff 129.90
- Utopia dt 99.90
- Winter Olympics dt 149.90
- Young Merlin dt 124.90
- Zool 129.90

- Mega Drive 189.00
- Mega Drive II dt 509.00
- Mega CD II dt 39.90
- RGB-Kabel für MD1 oder II 109.90
- Action Replay Pro 129.90
- Dune CD 149.90
- Lethal Enforcers CD dt 129.90
- Jurassic Park CD 139.90
- Microcosm CD dt 99.90
- NHL'94 CD dt 119.90
- Puggsy CD dt 109.90
- Revenge of the Ninja CD 109.90
- Son of Chuck CD dt 109.90
- Thunderhawk CD dt 109.90

- Alladin dt 119.90
- Bubsy the Bobcat dt 89.90
- F1 dt 119.90
- FIFA-Soccer dt 119.90
- Gunstar Heroes dt 109.90
- John Madden '94 129.90
- Landstalker dt 119.90
- Lost Vikings 119.90
- Mega Turricon 139.90
- Mortal Kombat dt 139.90
- Nigel Mansell 119.90
- Sonic III dt 109.90
- Street Fighter II CE 109.90
- The Ottifants dt 109.90
- Toejam & Earl dt 109.90

- NEO GEO Grundgerät PAL/RGB 119.90
- Goldset ab 89.90
- Joyboard 119.90
- Memory Card 109.90
- Fatal Fury Special 129.90
- 3 Count Bout 129.90
- Art of Fighting II 119.90
- Miracle Adventure 119.90
- Samurai Shodown 139.90
- Sengoku II 139.90
- Super Sidekicks 88.00
- World Heroes II 119.90
- weitere Spiele ab DM 149.00 am Lager (nur solange Vorrat reicht) 289.00

- 739.00
- 999.00
- 119.90
- 59.90
- 339.00
- 229.00
- 369.90
- 359.90
- 369.00
- 289.00
- 289.00

Diese Liste ist nur ein Auszug aus unserem Gesamtsortiment.

### Street Winner II Joyboard 129.90



- High-Speed 8-Bit-Microprozessor 299.00
- Programmierbares Auto-Feuer 299.00
- Automatische Konsolenerkennung für Super NES & Mega Drive 99.00
- 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter) 39.90
- Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten) 39.90

### Super NES Hardware

- Super NES us 299.00
- Super NES 50/60Hz dt 299.00
- Umbau 50/60Hz 99.00
- Fire-SFX-60Hz-Adapter 39.90
- RGB Kabel dt/us 39.90
- Fire-6-Spieler-Adapter 29.90
- Standard Controller 49.90
- ASCII Pad dt 24.90
- PAD Verlängerung 2.5m 59.90
- Fire-Mouse 119.90
- Action Replay Pro II 139.90
- Super-Scope 6 139.90
- Scope-Spiele am Lager

**Versandkosten:**  
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 ohne Absprache können nicht angenommen werden.

## EGM & Abo bei uns! GAMMEFANZ

aRJay Games & Entertainmentsystems  
Ebertplatz 2 50668 Köln  
Telefax 0221-12 56 76

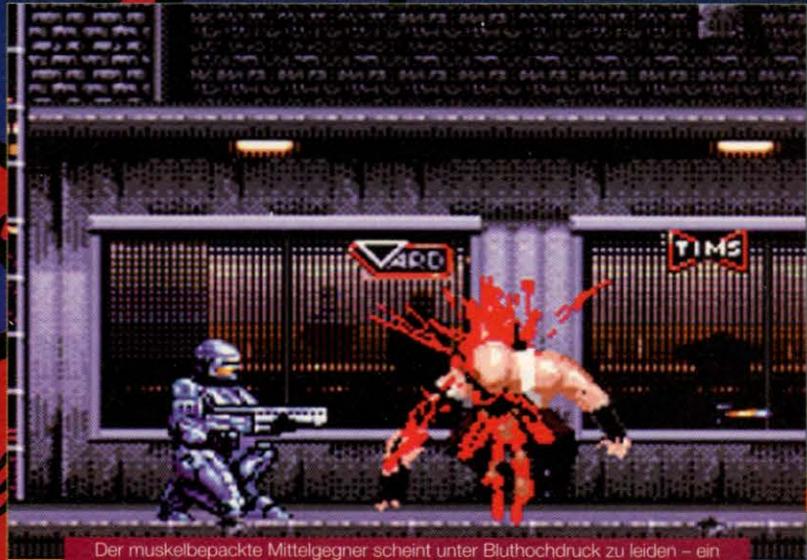


# HARD CORE

*In einer bluttriefenden Comic-Umsetzung räumt der bionische Polizist Robocop mit knuddeligen Kinder-Jump 'n Runs auf.*

## ROBOCOP VS. THE TERMINATOR

**S**eit einigen Jahren erscheinen beim US-Kult-Verlag Dark Horse die "Robocop vs. The Terminator"-Comics. Die gezeichneten Abenteuer der Filmhelden haben nicht mehr viel mit den Kino-Originalen zu tun, sondern führen losgelöst von den High-Tech-Spektakeln die populären Figuren zusammen: Der im Film von Peter Weller dargestellte Zukunftspolizist führt im Comic einen knochenharten Kampf gegen Skynets Killer-Roboter, um eine Herrschaft der Maschinen abzuwenden. Virgin USA setzte die harte und mit Splatter-Effekten durchsetzte Comic-Vorlage in ein Videospiel um. Ihr steuert Robocop durch das Detroit der nahen Zukunft. Bewaffnet mit



Der muskelbepackte Mittelgegner scheint unter Bluthochdruck zu leiden – ein paar gezielte Feuerstöße und er ist erlöst.

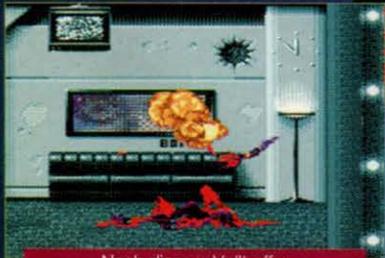
der Standard-Schnellfeuerkanone bewegt Ihr Euch durch zehn umfangreiche Levels – mit einem Ziel: Alle auftauchenden Gegner abmurksen und herumliegende Geiseln retten. Nach kurzem Aufwärmen mit Straßen-Punks dringt Ihr durch Baustellen und eine Giftfabrik zum OCP-Bürogebäude vor, wo weitere Menschen gefangen gehalten werden. Es folgen aufreibende Kämpfe gegen Terminatoren und Selbstschußanlagen, bevor Ihr letztendlich in das Skynet-Gebäude vordringt.



Um erfolgreich zu sein, solltet Ihr nicht den Kopf verlieren – wie dieser Straßengangster

Bis dahin sind aber einige hundert Liter Blut geflossen: Wie Ihr auf den Bildschirmfotos seht, haben sich die Grafiker Mühe gegeben, den Effekt beim Zerplatzen des menschlichen Körpers plakativ einzufangen. "Robocop vs. The Terminator" ist ein Ballermarathon im traditionellen Stil. Spielerisch erreicht das hausbackene und überstrapazierte Prinzip nur Durchschnitt, außer-

dem wird der Schwierigkeitsgrad nach einigen Abschnitten immens hoch. Um aufzufallen, wurde tonnenweise rote Farbe ins Spiel gepackt; was zwar unnötig ist, aber einen netten Effekt abgibt. Aufgrund der akuten Indizierungsgefahr wird Virgin das 16 MBit-Modul in Deutschland vorerst nicht veröffentlichen.



Nach diesem Volltreffer ist der Büroteppich wohl für immer ruiniert.



# 16-Bit-Kritik: So funktioniert's



Superhit bis Megatrash: Das unbestechliche MANIAC-Team (v.l.n.r. Andreas, Winnie, Heinrich, Martin und Ingo) nimmt jedes Spiel genaustens unter die Lupe. Die Grimassen zeigen, wie das Spiel bei den Testern ankommt.

## TEST & KRITIK

Getestet werden nur Spiele, die in einer Version vorliegen, in der alle wesentlichen Spielelemente sowie die finalen Grafik- und Sounddaten enthalten sind. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell-Teil. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, untersucht Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

## WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter Grafik werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht

Alle wichtigen Angaben zum Spiel:

in kompakter Form:  
Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

Ob grafische Meisterleistung oder Pixelhäufchen, ob Filmsoundtrack oder grausames Geschepper: Die Grafik & Sound Wertungen.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechenden Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.

das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden

ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim Sound sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Entscheidend ist die Spielspaßwertung, in der alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt werden: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß oder nicht?



# MANIAC

<b>HERSTELLER</b>	CYBERMEDIA
<b>SYSTEM</b>	IRIS INDIGO
<b>PREIS</b>	5,90 MARK
<b>VERTRIEB</b>	MZV

<b>GRAFIK</b>	84%
<b>SOUND</b>	17%

88%

**SPIELSPASS**

Tekno-Ambiente und Metall-Soundtrack:  
Ein konkurrenzlos abgedrehtes Magazin.

**mBit** Umfang des Moduls.  
1 MBit = 1.024.000 Bit  
(8 Bit = 1 Byte)

 Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.

 Angabe des Datenträgers:  
Das Spiel erscheint auf CD-ROM.

 Das Spiel kann mit einer Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.

 Anzahl der Spieler.  
Ab drei Spielern wird ein Adapter benötigt.

It's a MANIAC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Das Titelbild des Spiels steht dem Wertungskasten voran

Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe. 50% ist solider Durchschnitt, 80% und mehr bekommen nur absolute Spitzentitel.



Entwickler: Sculptured Software • Design: Peter Ward

# Super Hockey



Vor einem Jahr noch konnten Super Nintendo-Besitzer beim Gedanken ans Thema Eishockey allenfalls verzweifeln in den Modulschacht weinen. Dabei ist diese rasante Sportart für eine Videospiel-Simulation wie geschaffen: Ständige Torszenen und Action durch hohes Tempo. Fouls, Strafzeiten und Spielerwechsel zwischen den Angriffsreihen sorgen für Abwechslung. Mittlerweile habt Ihr reichlich Gelegenheiten, den Nachholbedarf zu stillen. Accolades "Brett Hull Hockey" besticht durch schnittige Grafik und Sprachausgabe. Electronic Arts legte jüngst mit "NHL '94" ein spielerisch besonders ausgereiftes Modul vor. Nintendo höchstpersönlich möchte sich jetzt auch ein Stück vom Kuchen abschneiden. Anfang April erscheint die deutsche Version des US-Moduls "Stanley Cup", die hierzulande den neuen Namen "Super Hockey" verpaßt bekommt. Augenfälliges Merkmal ist das weidliche Ausnutzen des 3-D-Talents, mit dem die Super Nintendo-Hardware aus-



Viel Wirbel und wenig Durchblick: Die Mode-7-Optiken sehen zwar toll aus, verwirren den Spieler aber gänzlich.



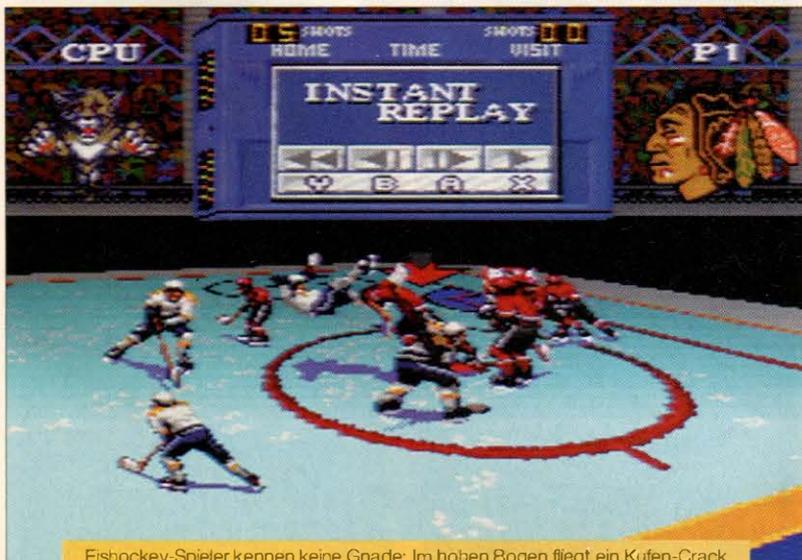
Aus dem Weg, ihr Rabauken: Wer sich Goalgetter El Heini in den Weg stellt, wird schlichtweg niedergedrammt.

gestattet wurde. Die Kamera fährt immer hinter dem Spieler her, der in Scheibenbesitz ist. Wechselt der Puck zu einem Gegner, gibt es einen stufenlosen 180-Grad-Schwenk. Dabei ist es gar nicht leicht, die Position eines perspektivisch verkleinerten Mitspielers am oberen Bildrand abzuschätzen: Ist er anspielbar oder gut gedeckt? Als Hilfestellung tauchen kleine Kringelchen über den Spielfiguren auf, die deren Position (Verteidiger oder Stürmer) und die Zuspieldbereitschaft signalisieren. Das Joypad wurde gründlich mit verschiedenen Techniken belegt. In der Offensive habt Ihr die Wahl zwischen drei Schußarten; der vierte Feuerknopf

dient zum Passen. Wird verteidigt, könnt Ihr auf den Spieler Eures Teams umschalten, der dem Puck-führenden Gegner am nächsten steht. Vom Zweilinienspaß bis zum Penalty beherrscht das Programm alle Eishockey-Essentials. Neben einzelnen Freundschaftsspielen (drei Schwierigkeitsgrade) gibt es einen ausgewachsenen Ligamodus: In einer 84 Spieltage langen Saison qualifiziert Ihr Euch für das Play Off um den Stanley Cup. Vorrundenspiele könnt Ihr per "Skip" auslassen; das Programm berechnet dann das Resultat. Dank Batteriespeicher merkt sich das Modul die Statistiken für Eure Spieler. Leider werden die Akteure nicht namentlich genannt.

**Die traditionsreichste Sport-Tropbäe der Welt feiert 1994 ihren 101. Geburtstag. Um den "Stanley Cup" wird alljährlich im Finale der nordamerikanischen NHL-Meisterschaft gespielt. Erster Sieger und zugleich amtierender Titelträger ist Montreal. Da dieser Turniermodus inklusive Vorrunde komplett integriert wurde, gab Nintendo seinem neuen Sportmodul diesen ehrwürdigen Namen – aber nur für den US-Markt.**

**GRENZENLOSE VERWIRRUNG** • Nintendo hat den (Mode-7)-Dreh raus: Das spektakuläre Zoom-Geschwenke mag unbeteiligte Zuseher erfreuen, ist aber Gift für die Spielbarkeit. Leider läßt sich das ständige Rumpgewirbel nicht per Menü ausschalten. Ähnlich wirr wie die Grafik gibt sich der Spielablauf: Alles schön schnell, aber ohne Substanz. Ob ein Puck im Tor landet oder vom Goalie runtergepfückt wird, scheint ebenso blanker Zufall zu sein wie die Strafzeit-Verteilung. Paß-Stafetten und intelligente Spielzüge könnt Ihr vergessen. Hier gilt nur: Scheibe schnappen, möglichst dicht vors Tor, abziehen und das Beste hoffen. Gegen die spielerisch ausgereifte Eishockeysimulation "NHL '94" von Electronic Arts kann dieser Emporkömmling nicht anstinken. Und wer ein einfaches, mit technischen Gimmicks bestücktes Action-Sportspiel sucht, wird bei Brett Hull besser bedient.



Eishockeyspieler kennen keine Gnade: Im hohen Bogen fliegt ein Kufen-Crack durch die Luft. Zur Strafe muß der Übeltäter auf der Bank Platz nehmen.



HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	NINTENDO

GRAFIK	71 %
SOUND	58 %

SPIELSPASS **64%**

Hübsch anzusehendes, aber eine Spur zu wirres Eishockey. Die Spielbarkeit schlummert auf B-Klassen-Niveau.



Entwickler: Iguana Entertainment

# NBA



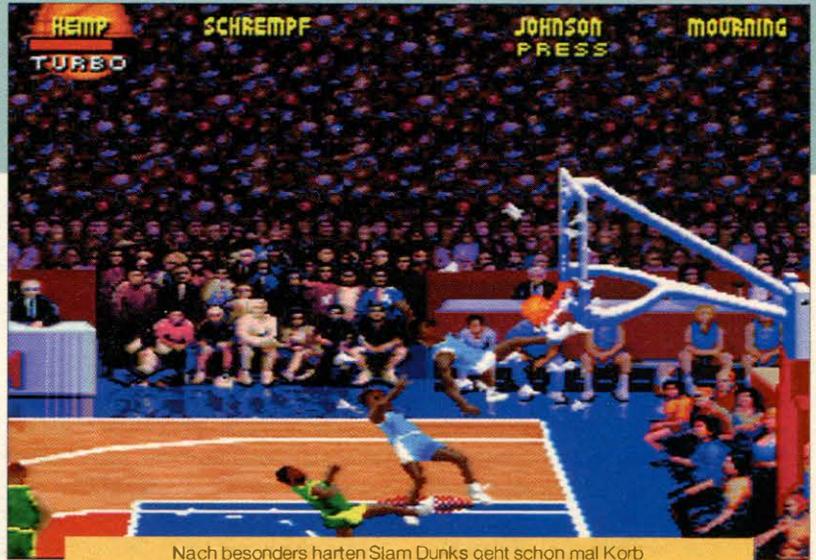
Der erfolgreichste Automat des letzten Sommers war ausnahmsweise kein martialisches Prügelspiel. Die "Mortal Combat"-Erfinder von **Bally-Midway** landeten mit dem rasanten Basketballspektakel "NBA Jam" einen Überraschungshit, der monatelang die US-Arcade-Charts anführte. Acclaim erwarb die Lizenz und veröffentlicht nun Konsolenversionen für Mega Drive und Super Nintendo.

**F**ür **NBA Jam** setzte **Bally Midway** seine erfahrensten Männer ein: Neben **Jamie Rivett**, langjähriger Mitarbeiter des australischen Top-Entwicklers **Beam** (**Smash TV** für **Super NES**, **Shadow Run**, **Mechwarrior**) zeichnete sich der Spieleveteran und "Smash TV"-Erfinder **Mark Turmell** für das Spieldesign verantwortlich. Sowohl **Turmell** (schrieb Anfang der 80er Jahre "Sneakers", "Turmoil" und "Toy Bizarre") als auch die Kollegen **Divita**, **Carlton** und **Goskie** können am Automaten über einen Cheat angeführt werden.

Im Gegensatz zu anderen Basketballmodulen liegt der Schwerpunkt von "NBA Jam" nicht auf der Simulation, sondern in actionreichen Dunk-Organen. Auf dem Feld spielen Zweier-Teams



Alle Teams der NBA sind mit zwei ihrer besten Basketballakrobaten vertreten.



Nach besonders harten Slam Dunks geht schon mal Korb samt Plexiglasplatte zu Bruch.

gegeneinander: Dank NBA-Lizenz treten alle Mannschaften der US-Profiliga mit jeweils zwei Stars an. Dabei wechseln die Kombinationen: Teams wie die New York Knicks agieren mit Spielmacher **John Starks** und Center **Patrick Ewing**, andere verlassen sich auf ausgewogenere Duos: Die **Chicago Bulls** spielen mit **Scottie Pippen** und **Horace Grant**, zwei Forwards. Leider sind nicht alle

großen Stars dabei – aus Lizenzgründen (er hat einen Vertrag mit **Electronic Arts**) fehlt zum Beispiel **Orlando-Magic**-Megacenter **Shaquille O'Neal**. Dafür wurden alle Teams der Automatenversion überarbeitet und auf den neuesten Stand gebracht. So dürft Ihr Deutschlands besten Basketballer **Detlev Schrempf** bereits im Trikot der **Seattle Supersonics** steuern. Alle Spieler sind in

16 BIT	
<b>HERSTELLER</b>	<b>ACCLAIM</b>
<b>SYSTEM</b>	<b>MEGA DRIVE</b>
<b>ZIRKA-PREIS</b>	<b>130 MARK</b>
<b>ANBIETER</b>	<b>ACCLAIM</b>
<b>GRAFIK</b>	<b>70 %</b>
<b>SOUND</b>	<b>54 %</b>
<b>SPIELSPASS</b>	<b>85 %</b>

Spielspaß pur: Unkompliziertes und superschnelles Action-Sportspiel für ein bis vier Sportfans.



# Jam

mehreren Kategorien gewertet – u. a. Abwehrverhalten, 3-Punkt-Genauigkeit und Dunk-Vermögen. In der Halbzeit und nach Spielende gibt's dann ausführliche Individualstatistiken. Habt Ihr ein Team gewählt, betritt Eure Zweier-Kombination das Parkett. Je nach Laune dürft Ihr gegen den Computer, einen Freund oder gar zu viert um die Wette dunken – Vierspieleradapter

von Sega oder Hudson vorausgesetzt. Die Feuerknöpfe sind mit Wurf/Block, Pass/Steal und einer Turbo-Funktion belegt, die Euren Spieler kurzzeitig beschleunigt. Durch Tastenkombinationen sind auch superschnelle Pässe und krachende Jams möglich. Insgesamt haben die Programmierer zwei Dutzend verschiedene Jam-Varianten auf das Modul gepackt. Neben "normalen" Dun-

kings erlebt Ihr krachende Korberfolge nach mehrfachem Salto, meterhohem Anflug und mit feurigem Ausgang, bei dem das Korbnetz abbrennt. Um den Spielablauf noch weiter zu beschleunigen, wurde auf Regeln, Fouls und Ausbälle verzichtet. Freiwürfe gibt

**NBA** ist die Abkürzung für National Basketball Association. In der NBA, die in vier Konferenzen aufgeteilt ist, spielen 27 Teams. Nach einer Meisterschaftsrunde mit 82 Spielen folgen die Playoffs. Der Sieger der Serie darf sich "World Champion" nennen. Die letzten drei Titel gewannen die Chicago Bulls dank ihrem mittlerweile zurückgetretenen Superstar Michael "Air" Jordan.

**SHOWTIME** • Ihr fliegt durch die Gegend, dunkt nach mehrfachen Salto ein und rast Eurem Gegner per Turbo einfach davon – für NBA-Jammer kein Problem. "NBA Jam" ist unterhaltsam, spaßig und superschnell – dafür hat es wenig mit der Realität zu tun und ist mehr ein sportverwandtes Actionspiel. Keine Fouls, kein Turnier- oder Liga-Modus und leichte Gegner, die meist schon beim ersten Mal besiegt werden – Solospieler sitzen da relativ schnell auf dem Trockenen. Stichwort Gruppendynamik: Wer ein paar Freunde hat, muß sich das Modul unbedingt besorgen, wobei es egal ist, ob Ihr ein Mega Drive oder ein Super Nintendo besitzt: Beide Versionen sind spielerisch vollkommen identisch und unterscheiden sich nur minimal in Grafik und Sound. "NBA Jam" ist eine punktgenaue Umsetzung des Automaten – unbeschwert, aber (mir) etwas zu simpel.

**SHUT UP AND JAM** • Wow! "NBA Jam" hat geschafft, was gut zwanzig Basketballsimulationen zuvor vergeblich versuchten: Meine Begeisterung für diese Sportart zu entfachen. Die Umsetzung des Midway-Arcade-Knüllers ist schlichtweg perfekt gelungen. Die Programmierer bedachten jede Kleinigkeit und lieferten – nicht zuletzt dank der brillanten Vorlage – das beste Videospiel-Basketball ab, das jemals in einen Modulschacht gestöpselt wurde. Einfache Regeln, präzise Steuerung, coole Jams und bestechende Atmosphäre: "NBA Jam" versteht es vorzüglich, atemberaubende Action und strategische Nuancen zu einen. Bestenfalls die Langzeitmotivation könnte mit einem Liga-Modus gesteigert werden, doch als "normale" Sportsimulation ist "NBA Jam" sowieso nicht zu verstehen. Instant Fun, Spannung und Hardcore-Action: Ein grandioser Spaß für ein bis vier Spieler.



**74 FINAL GAME STATS: 68**

<b>MICHAEL</b>	PTS: 25 FPTS: 9 DUNKS: 2 ASSISTS: 4 STEALS: 1 REBOUNDS: 1	<b>CPU</b>	PTS: 17 FPTS: 2 DUNKS: 1 ASSISTS: 1 STEALS: 2 REBOUNDS: 9
<b>STEPHEN</b>	PTS: 9 FPTS: 3 DUNKS: 1 ASSISTS: 2 STEALS: 1 REBOUNDS: 1	<b>CHRIS</b>	PTS: 15 FPTS: 2 DUNKS: 1 ASSISTS: 1 STEALS: 1 REBOUNDS: 2

Nach dem Abpfiff geben Statistiken Aufschluß über den Spielerfolg jedes Akteurs.

es ebenfalls nicht. Einziger Spielmodus sind Freundschaftsmatches; dafür könnt Ihr Eure Erfolge mit einem Code auf einer High-Score-Liste festhalten oder einen besonderen Gag anwählen: Wie bei "Mortal Kombat" sind verschiedene Spielfiguren versteckt. Mit etwas Glück düpiert Ihr die gestandenen NBA-Profis mit dem Programmiererteam oder einem Cheerleader.

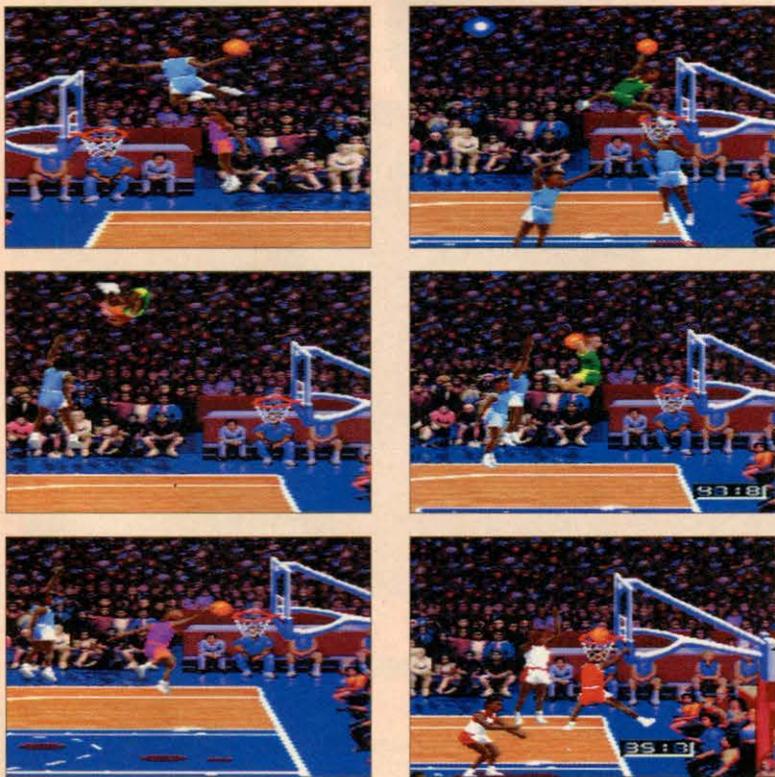
**MIDWAY**

**NBA JAM**

**16 BIT**

<b>HERSTELLER</b>	ACCLAIM
<b>SYSTEM</b>	SUPER NES
<b>ZIRKA-PREIS</b>	140 MARK
<b>ANBIETER</b>	ACCLAIM
<b>GRAFIK</b>	70 %
<b>SOUND</b>	64 %
<b>SPIELSPASS</b>	<b>85 %</b>

Perfekte Umsetzung des Erfolgsautomaten: Rasantes Dunkspektakel für bis zu vier Mitspieler.



Entwickler: Sculptured Software

# WWF - Rage in the Cage



In Videoeinspielungen werden die Spezialtechniken aller WWF-Kämpfer vorgestellt.



Autsch! Wenn Yokozuna mit seinen 505 Pfund auf dem Gegner sitzt, gibt's kein Entkommen.



Insgesamt dürft Ihr aus zwanzig aktuellen WWF-Catchern wählen, um in den Ring zu ziehen.

**Die WWF feiert mit dem Showrezept "Gut gegen Böse" große Erfolge in den USA, in England und auch bei uns. Jeder Wrestler hat ein Image: Razor Ramon ist der Emporkömmling aus der Gosse von Miami, Shawn Michaels der selbstverliebte Schönling. Aus den Fedden zwischen beliebten Figuren wie Brett Hart und antiamerikanischen Mieslingen wie dem Sumo-Ringer Yokozuna schlägt die WWF Kapital, denn im Wrestling ist in erster Linie Showbusiness und dann erst Sport gefragt.**



Die muskelbepackten Männer in den lächerlichen Kostümen sind zurück – und wie! Zwanzig Catcher der World Wrestling Federation waren gerade genug für das Mega-CD-Debut von Acclaim. In "Rage in the Cage" vermöbeln sich unter anderem "Macho Man" Randy Savage, der unheimliche Undertaker und Tag-Team-Helden wie die Headshrinkers Samu und Fatu, sowie der schwergewichtige WWF-Champion Yokozuna. Spielerisch werden sich Fans und Kenner der WWF-Module von Acclaim hei-

misch fühlen: Dropkicks, Clotheslines und Ausflüge aus dem Ring werden auch auf der CD mit flinken Feuerknopfkombinationen gesteuert. Jeder Kämpfer beherrscht eine Spezialtechnik, die oft als Finishing Move zum Pinnen des Gegners angewendet wird: Ob Bret Harts "Sharpshooter" oder Ramons "Razor's Edge", die fürchterlichen "Signature Moves" schaffen jeden. Jede Spezialtechnik dürft Ihr während der Kämpferwahl in einer Realfilmeinspielung bestaunen, dazu ertönt die persönliche Musik jedes WWF-Stars von CD. Außerdem hat Acclaim die Kämpfer ins Tonstudio, wo die Catcher Ihre typi-

schen Angebersprüche einspielten. Während der Einführung zum Duell stellt der Hallensprecher die Protagonisten vor, die dann Ihren üblichen Spruch zum Besten geben. Neben den Duellen für ein bis zwei Spieler treten Ihr mit Tag-Teams sowie im Bravll an. Als besonderes Bonbon catcht Ihr zum ersten Mal auf 16-Bit-Systemen im sogenannten Cage. Hierbei umgibt ein Stahlgitter den Ring. Im Gegensatz zu normalen Kämpfen braucht Ihr den Gegner nicht zu pinnen, sondern müßt als erster auf den Rand des Drahtgeflechts klettern, um den Kampf zu gewinnen.



**MUSKELBEPACKT** • Die WWF hält Einzug ins CD-Zeitalter – mit beachtlichem Aufwand! Musiken, FMV-Einspielungen und das typische "Oh, yeah!" vom Macho Man schaffen eine perfekte Atmosphäre. Spielerisch präsentiert sich die Catcher-Liga durchdacht und gut steuerbar, der Cage-Wettbewerb macht vor allem zu zweit viel Spaß. Schade, daß der Klappstuhl aus "Royal Rumble" weichen mußte. Dafür gibt's so viele verschiedene Kämpfer wie noch nie. Für die CD-Version wurde neben dem Sound auch die Grafik überarbeitet: Die Figuren sind groß gezeichnet und sauber animiert. Abgesehen von der "Cage"-Variante ist dem Spielablauf jedoch kein großer Unterschied zu den Modul-Vorgängern anzumerken. Wer noch kein Wrestling-Modul hat, kann getrost zu dieser De-Luxe-Fassung auf CD greifen, für WWF-Fans mit Mega-CD ist das Spiel ohnehin ein Muß.



Wenn der Macho Man zu seinem "Flying Elbow Smach" abhebt, ist es meist um den anderen Kämpfer geschehen.



HERSTELLER	ARENA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM

GRAFIK	71 %
SOUND	60 %

**SPIELSPASS 78%**

WWF De Luxe: Hervorragende Präsentation veredelt gewohnt gutes Wrestling-Spiel – diesmal mit Cage-Variante.

# Madden NFL '94



Electronic Arts veröffentlicht die Neuauflage des legendären John-Madden-Football nun doch in Deutschland. Im Gegensatz zur Mega-Drive-Version wurde die alte Grafiksicht mit kleinen Spielern beibehalten, die Sprachausgabe dafür kräftig erweitert. Zum ersten Mal treten Ihr mit den "richtigen" Teamnamen der amerikanischen NFL an. Auf dem Modul fin-

det Ihr alle 28 aktuellen Mannschaften, eine Reihe ausgewählter **Superbowl**-Finalisten und zwei All-Star-Teams. Die Designer überarbeiteten alle Angriffsspielzüge, außerdem dürft Ihr eine komplette Saison und anschließende Playoffs bestreiten. Mit einem Paßwort steigt Ihr jederzeit in das Geschehen ein, der Hudson-Adapter schickt bis zu vier Kumpels mit auf das Spielfeld.



"Madden NFL '94" orientiert sich im Gegensatz zur Mega-Drive-Version grafisch eng am Vorgänger



**ENDZONE** • Sowohl Ruckeln, als auch hektisches Tempo des Vorgängers sind verschwunden, so daß kaum mehr ein Unterschied zum genialen Mega-Drive-Original zu erkennen ist. Bei Running-Plays wird das Spiel dezent langsamer, störend ist das aber nicht. Verzögernd wirkt allenfalls das Drehen der Perspektive bei Intersections und Punts. Mit Ligamodus, unzähligen Spielzügen und Mehr-Spieler-Option ist endlose Motivation garantiert – besseres gibt es auf dem Super Nintendo nicht.



<b>MBIT</b>	8
<b>HERSTELLER</b>	ELECTRONIC ARTS
<b>SYSTEM</b>	SUPER NES
<b>PREIS</b>	130 MARK
<b>VERTRIEB</b>	ELECTRONIC ARTS
<b>GRAFIK</b>	66 %
<b>SOUND</b>	59 %
<b>SPIELSPASS</b>	<b>85 %</b>

Stark verbessertes und spielerisch erstklassiges Football-Modul mit Ligamodus und Fünf-Spieler-Option.

*Der Superbowl wird seit 1966 zwischen den Champions der National und American Football Conference ausgespielt. Bisherige Rekordsieger sind die San Francisco 49ers und die Pittsburg Steelers, die den Titel jeweils vier Mal gewonnen.*

## Heiße Accessoires von



### PATRIOT Streetfighter II Joypad

Bringt Dir den ultimativen Spaß auf Deinem Super-Nintendo! Alle Special-Moves auf Knopfdruck Auto-Feuer, Turbo-Feuer, Slow Motion? Na klar, der Patriot bringt's!

*More Buttons - More Fun!*

DM 49.95 (unverb. Preisempf.)

Überall im gutsortierten Einzelhandel!

Alleinvertrieb für Deutschland, Österreich und die Schweiz:



**FLASHPOINT**  
Elektronik & Spiele Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80  
23845 Oering

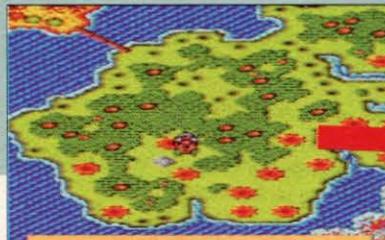
☎ 0 45 35/2222  
Fax 0 45 35/22 24

Entwickler: Software Creations, GB

# Equinox



Super-Nintendo-Besitzer mit 8-Bit-Vergangenheit sind mal wieder im Vorteil: Sie durften vor gut drei Jahren das Spiel "Solstice" in den Modulschacht schieben. Die englische Produktion im Vertrieb von Nintendo mischte geschickt Knobelmkunst und Jump'n'Run-Kompetenz. Der Held kämpfte sich durch Dungeons, deren Räume in isometrischer 3-D-Grafik präsentiert wurden. Gegner und Puzzles machten dem Pfadfinder dabei zu schaffen. Sony's "Equinox" hat mit dem "Nicht-ganz"-Klassiker eine Menge gemein: Nicht umsonst trägt es ehrenvoll den Untertitel "Solstice 2". Diesmal startet der Spieler auf einer Mode-7-Oberwelt, die in eine Handvoll Bundesländer unterteilt ist. Um der Aufgabenstellung gerecht zu werden, müßt Ihr unterirdische Katakomben hinabsteigen, die verschiedene Eingänge aufweisen. Down unter erwartet Euch dieselbe 3-D-Optik wie im Vorgänger – nur bunter, größer, schöner. Ihr sammelt Waffen, Zaubersprüche und bestimmte



Auf Knopfdruck seht Ihr die Oberwelt aus der Totalen, könnt aber nicht (wie bei "Soulblazer") umherschrollen.



Mit den R- und L-Tasten dreht sich unser Held um die eigene Achse: Nette Mode-7-Spielerlei, aber ohne Nutzwert.



Unter Tage laufen eine Menge Bösewichte Patrouille: Ohne Waffeneinsatz kommt Ihr nicht ans Ziel Eurer Wünsche.

Objekte, die Ihr zum Verlassen eines Levels benötigt. Um an die Fundsachen heranzukommen, vermöbelt Ihr Dungeon-Wächter, hüpf pixelgenau über stachelige Hindernisse und knobelt Lösungswege aus. Für jeden Raum gibt

es eine Strategie, wie Ihr die Extras ergattert: Schlüssel öffnen vergitterte Übergänge, Plattformen müssen an geeignete Positionen geschoben werden, um höhergelegene Wege zu erreichen. Beim Verlassen eines Dungeons wird der Spielstand gespeichert. Zurück an der frischen Luft solltet Ihr Euch vor **Monstern** in Acht nehmen, die Euren Weg kreuzen. Die Verbindungsbrücken zu angrenzenden Kontinenten werden von Geisterwesen bewacht, die erst weichen, nachdem Ihr den Obermottz beseitigt habt. Dieser läßt sich wiederum erst blicken, wenn Ihr seine Residenz mit den passenden Gegenständen im Rucksack aufsucht.

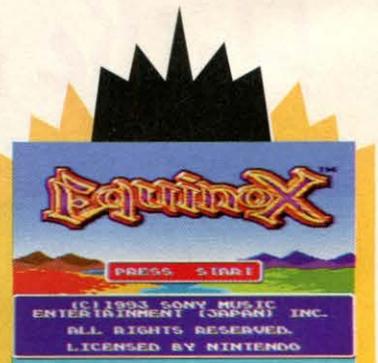
*Diese Schurken sind anfangs nicht allzu schwer zu besiegen. Ihr solltet die Auseinandersetzung u.a. deshalb suchen, da die Monster Bonusgegenstände hinterlassen. Um sie anzulocken, greift Ihr zu einem Musikinstrument, das der Held bei sich führt. Eine zarte Kollision mit den Bösewicht-Sprites – und schon seid Ihr im Kampf-Bildschirm.*



**MUT ZUM MÄRCHEN** • Momentan bin ich für jedes Spiel dankbar, das sich von 08/15-Jump'n'Shoots abhebt. "Equinox" erfüllt nicht nur diese Bedingung, es meistert auch die Spielspaß-Hürde mit Bravour, Wunderschöne Grafik, gefällige Musik und ausgeklügelte Knobelmaktion fesseln ans Joypad. Daß man seinen Knuddelhelden nicht diagonal steuern kann, paßt ebenso ins Konzept wie die Tatsache, daß man via Schatten genau ausmacht, welche Kollision kurz bevorsteht – bei dieser Grafik-Perspektive ein extrem wichtiges Detail. Dummerweise vertragen einige Feinde mächtig viele Treffer, was zu dezentem Grummeln führt. Und: Manch hektische Richtungsänderung der Gegner macht unser Held nur ungern mit. Abgesehen von diesen beiden Unmut-Algorithmen gibt sich "Equinox" fast so faszinierend wie das leicht verwandte "Landstalker" auf dem Mega Drive.



Um an den Zaubertrank rechts oben zu kommen, muß unser Held die Plattformen besteigen und pixelgenau hüpfen: Der Schatten leistet wertvolle Orientierungshilfe.



HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	72 %
SOUND	57 %

**SPIELSPASS 79%**

Endlich mal was Anderes: Stilvoller Mix aus Geschicklichkeits- und Knobelementen mit Langzeit-Faszination.

# Top Gear 2



Als vielversprechender Anwärter auf den Titel der Top-Gear-Meisterschaften nehmt Ihr zum zweiten Mal am Rennen über die bekanntesten Rennstrecken der Welt teil. In jedem der 16 Länder heizt Ihr über je vier verschiedene Rennstrecken. Neben Euren Fahrertalenten müßt Ihr auch die Erfahrung Eurer Werkstatt mit einbringen: Gewinnt Ihr

beim Rennen das nötige Geld, rüstet Ihr Euren Wagen mit "schreienden" V-12-Motoren, Overdrive-Getriebe, Kemco-Regenreifen und Kevlar-Stoßdämpfern aus. Besonders teuer sind die vier verschiedenen Boost-Systeme, die Euer Fahrzeug in Sekundenbruchteilen an den Mitbewerbern vorbeiziehen läßt. Im Zwei-Spieler-Modus wird auf Split-Screen-Darstellung umgeschaltet.



Wilde Autojagd durch das Tal der Könige: Wenn die Pharaonen das gewußt hätten!



**VOLLGAS** • Euer Fahrlehrer hat Euch was von Seitenführungskraft, Kurvenenergie und dem richtigen Verhalten im Straßenverkehr erzählt? Vergeßt diesen Quatsch, denn in Eurem Top Gear 2-Fitzer zählt nur der Gasfuß. Ihr könnt mit Vollgas durch die Kurve heizen, die Bäume am Streckenrand plattfahren oder Euch mutig über die Mitbewerber hermachen. Schnelles Scrolling, direkte Steuerung, viele Rennstrecken und der Split-Screen-Modus tun ihr übriges dazu: Dieses Spiel macht Spaß!

**8 BIT**

<b>HERSTELLER</b>	<b>KEMCO</b>
<b>SYSTEM</b>	<b>SUPER NES</b>
<b>ZIRKA-PREIS</b>	<b>120 MARK</b>
<b>ANBIETER</b>	<b>MITSUI</b>

<b>GRAFIK</b>	<b>61 %</b>
<b>SOUND</b>	<b>57 %</b>

**SPIELSPASS** 66%

Hier kennt der Gasfuß keine Gnade: Unrealistisches, aber kurzweiliges Rennspiel nach "Lotus"-Machart.

*Die Anleitung zu "Top Gear 2" stammt von einem echten Scherzkecks: Endlich erfahrt Ihr mehr über "stampfende V10", "Spinner Hochleistungs-gürtelreifen" und Autos in den Farben "schreiendes Psychogelb" oder "Radikales Raketennrot"...*

Bernd Herfurth's  
**FREAK'S SHOP**  
Weseler Str. 54 48151 Münster

0251 - 5278540251 - 527971

Sonderangebote!!!

<b>SUPER NES</b>	<b>SUPER PINBALL jp</b>	<b>SHERLOCK HOLMES 1</b>
ART OF FIGHTING us 149,95	SUPER TENNIS d 69,95	SONIC CD d 89,95
ALIEN 3 d 99,95	SHANGHAI 2 d 149,95	<b>TERMINATOR us 129,95</b>
AXELAY jp 69,95	SUPER CONFLICT d 109,95	<b>TIME GAL d 69,95</b>
<b>BRETT HULL HOCKEY us 139,95</b>	TETRIS/BOMBTRIS jp 149,95	THUNDERHAWK d 109,95
CONTRA 3 us 99,95	<b>TWIN BEE R.B.ADV. jp 159,95</b>	WONDERDOG d 119,95
CHAMPIONSHIP POOL d 139,95	WINGS 2 us 89,95	<b>WWF RAGE IN THE CAGE us 119,95</b>
D-FORCE us 69,95	<b>WORLD HEROES d 139,95</b>	CDX ADAPTER 99,95
DUNGEON MASTER us 139,95	<b>MEGA CD</b>	<b>MEGA DRIVE</b>
7th SAGA us 139,95	BURNING FISTS d 119,95	ALADDIN d 89,95
FLASHBACK d 149,95	DRACULA d 109,95	BLADES OF VENGEANCE d 129,95
GOOFTROOP d 129,95	<b>DOUBLE SWITCH us 129,95</b>	DOUBLE DRAGON us 69,95
LAWNMOWER MAN d 119,95	DUNE d 109,95	ETERNAL CHAMPIONS d 139,95
<b>MEGA MAN X us 149,95</b>	INDIANA JONES d 119,95	FIFA SOCCER d 129,95
MIGHT & MAGIC 2 d 139,95	<b>JURASSIC PARK us 129,95</b>	GAUNTLET 4 d 109,95
<b>MYSTICAL NINJA d 119,95</b>	<b>LETHAL ENFORCERS d 139,95</b>	<b>GODS us 59,95</b>
PALDINS QUEST us 129,95	LUNAR us 109,95	JOHN MADDEN '94 d 129,95
PARODIUS d 99,95	MAD DOG McCREE us 139,95	LANDSTALKER d 139,95
POCKY & ROCKY d 139,95	NHL HOCKEY CD us 129,95	<b>PIGSKIN FOOTBRAWL us 59,95</b>
SIM CITY d 89,95	PRIZE FIGHTER d 119,95	TURRICAN us 69,95
SECRET OF MANA us 139,95	ROBO ALESTE d 109,95	WINTER OLYMPICS d 129,95
S. EMP. STRIKES BACK us 149,95	SEWER SHARK d 139,95	WINTER CHALLENGE us 69,95
SUPER ALESTE d 109,95	SILPHEED d 89,95	ZOOL d 129,95
SUPER ALESTE us 89,95		

d = deutsche od. europäische bzw. PAL Version, us = amerikanische Version

AN+VERKAUF VON GEBRAUCHTEN SPIELEN.  
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

SEGA \* NEO GEO \* VIDEOS \* LASERDISC \* FILM-MUSIKPLAKATE \* CD \* NINTENDO



Entwickler: Game Arts, Japan

# Lunar The Silver Star



Während sich in japanischen Verkaufscharts die Rollenspiele um die Spitzenplätze kloppen, haben westliche Joypad-Abenteurer kaum Gelegenheit, ins Reich der Fantasy abzutauchen. Das Unter-Tage-Rollenspiel "Shining in the Darkness" und die Generationsübergreifende "Phantasy Star"-Serie haben wir schon vor Monaten zu den



## Der westliche Kontinent



In jeder Gemeinde tummeln sich die Bürger, die Euch durch Ratschläge und Warnungen auf dem Laufenden halten



Die meisten Türen stehen Euch offen. Betret Ihr ein Gebäude, wird in die Wohnräume hineingezoomt.



Im verwunschenen Wald wächst das beste Bauholz



Weit im Nordwesten steht ein einsames Hexenhaus



In Eurem Heimatdorf beginnt Euer Abenteuer



Der Eingang zur Drachenhöhle liegt südlich von Burg



Zu Spielbeginn ist die Brücke noch zerstört



Monster haben den Leuchtturm von Saith erobert.



Die Hafenstadt Saith - Euer Ausgangspunkt für Abenteuer auf dem östlichen Kontinent



Treft Ihr auf Monster, geht's im Kampfmodus weiter: Ihr greift mit donnernder Drägen-Magie an...

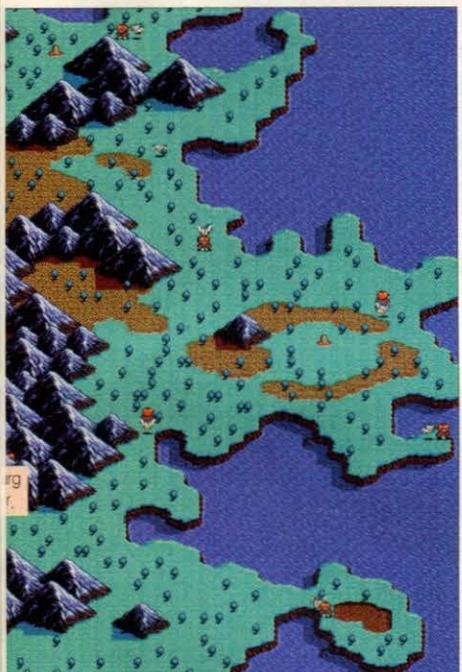


...die Mieslinge kontern mit einem Schlaf-Zauberspruch. Zum Glück bleiben einige Eurer Gefährten wach.

Alt-Modulen gelegt. Mit dem Mega CD kündigten sich neue und noch größere Abenteuer an - leider ist's den meisten Herstellern zu teuer, die Fantasy-Kolosse ins Englische oder gar ins Deutsche zu übertragen. In Zusammenarbeit mit Working Design machte sich jetzt Sega USA die Mühe, ein CD-Frühwerk von 1992 zu übersetzen - "Lunar: The Silvers Star" liegt seit Ende 1993 in den US-Geschäften und wird von deutschen Fachhändlern bereits verkauft.



**PRÄCHTIG** • 15 Jahre nach "Ultima" folgen japanische Designer noch immer dem Muster des amerikanischen Fantasy-Klassikers. Was "Silphheed"-Erfinder Game Arts hier zubereitet hat, ist eine der köstlichsten Interpretationen des Überland-Rollenspiels, das seinen Schwerpunkt weniger auf stupides Geprügel, als auf eine gehaltvolle Story mit überraschenden Wendungen und witzigen Begegnungen legt. Die Lunar-CD ist angefüllt mit märchenhaften Abenteuern, finstren Gefahren, Zauberei und Kämpfen. Obwohl Ihr Euch frei bewegen könnt, lenkt Euch das Spiel immer wieder zurück auf den rechten Pfad - in der ausladenden Welt mit seinen Städten und Dungeons gehen selbst Anfänger nicht verloren. Grafisch hält sich das Spiel zurück, zu besonderen Anlässen werden jedoch Zeichentricksequenzen und Sprachausgabe eingespielt - ein nahezu perfektes Vergnügen.



Althenas Tempel: Ist Lunar die Reinkarnation der Göttin?

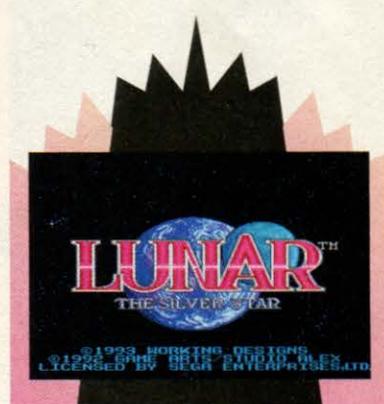


Lunar ist kein geradliniges Metzel-Abenteuer á la "Shining", sondern ein ausladender Fantasy-Epos auf zwei Kontinenten. Ihr spielt den jungen Alex, der mit zwei Kameraden das elterliche Dorf verläßt, um in die Fußstapfen eines legendären Drachenmeisters zu steigen. Euer Abenteuer beginnt mit kleinen Missionen in der näheren Umgebung Eurer Heimatstadt. Doch schon bald müßt Ihr Euren Kontinent verlassen und zur reichen Handelsstadt Merebia aufbrechen, die an der anderen Seite des Ozeans liegt. Hier verabschiedet sich die schöne Luna, Eure Gefährtin und große Liebe. Wird Sie Euch erwarten, wenn Ihr nach ungezählten Abenteuern über und unter der Erdoberfläche in Eure Heimatstadt zurückkehrt?

Während Ihr durch fremde Welten zieht, trefft Ihr auf aggressive Monster und friedlichen Bürger, aber auch auf mutige Gleichgesinnte, die Euch mit Ihren persönlichen Fähigkeiten im Kampf gegen Despoten, Verräter und andere Schurken unterstützen. Der tapfere Ramus stellt Euch anfangs seine Körperkräfte zur Verfügung, der selbstbewußte Nash lockt Euch auf den Pfad der Magie. Letzterer ist in Mia verschossen, eine Zauber-Adeptin, die Euch mehr als einmal aus der Patsche hilft. Auch die Heilerin Jessica und ein berühmter Fürst schließen sich Euch an. Bewegt Ihr Euch über Land oder durch eine Stadt, folgen Euch diese Gefährten. Kommt's zum Kampf, lenkt Ihr die Helden einzeln und könnt zaubern, heilen, zuschlagen oder einen Gegenstand einsetzen. Jeder besiegte Feind beschenkt Euch mit Punkten, die Eure Kraft, Ausdauer und Fähigkeiten verbessern.



Mit jedem besiegten Feind und jeder beendeten Mission verbessern sich Eure Fähigkeiten und Eigenschaften.



HERSTELLER	WORKING DESIGNS
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA USA

GRAFIK	73 %
SOUND	81 %

**86%**

Schwert & Zauberei auf zwei Kontinenten: Prächtiges Fantasy-Rollenspiel für alle Altersklassen.

**W**ährend die Europa-Veröffentlichung des CD-Rollenspiels noch unsicher ist, kündigt sich in Japan bereits "Lunar II: Eternal Blue" an. Auch hier dient eine romantische Liebesgeschichte als Hintergrund, wobei Grafik und Spielablauf dem grandiosen Erstling ähneln. Eine englischsprachige Version von "Eternal Blue" ist in den USA für Ende 1994 angekündigt.



Produzent: Greg Duddle • Design: Neil Thompson, Nik Wild • Programmierung: Team 15 • Grafik: Jim Bowers, Garvan Corbett, John Harris u.a. • Sound: Kevin Collier, Tim Wright, Mike Clarke u.a.

# Microc



Seit knapp drei Jahren geistern Bildschirmfotos von "Psychosis" ehrgeizigem "Microcosm"-Projekt durch die Fachpresse. Das CD-

Spiel, lose auf den Science-Fiction-Filmen "Fantastic Voyage" ("Die fantastische Reise") und dem Spielberg-Remake "Inner Space" ("Die Reise ins Ich"), basierend, war ursprünglich für Commodores CDTV angekündigt, wurde später als CD-I-Demo vorgeführt und schließlich für den japanischen FM Towns ausgeliefert. Nach dem Japan-only-Debüt liegt nun die Variante für Segas Mega CD vor.

Irgendwann in ferner Zukunft machen sich multinationale Mega-Konzerne an die Besiedlung ganzer Planeten. Dabei treffen auf der Welt Bodor die Erz-Konkurrenten Cybertech und Axiom aufeinander. Als Axiom beim folgenden Konkurrenzkampf ins Hintertreffen gerät, faßt der Präsident der Gesellschaft

**Das CDTV**

war ein Flop:

Commodores

Einstieg in die

Multimedia-Welt,

ein Amiga mit

CD-ROM, aber

ohne Tastatur,

wollte vor zwei

Jahren keiner

haben.



Die gegnerische Mini-Sonde hat überall im Körper Minenfelder vorbereitet, um unliebsame Besucher abzuschrecken.



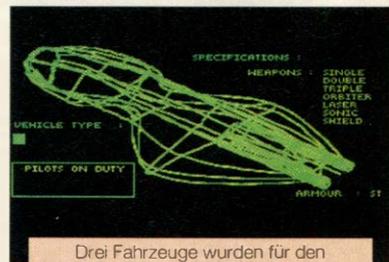
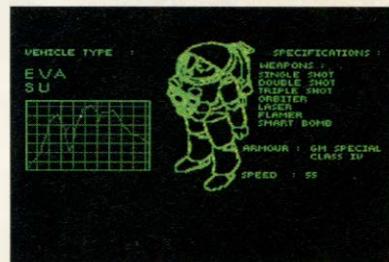
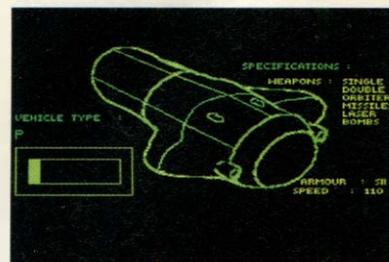
Eure Basis wird bereits von gegnerischen Mini-Jagdbooten und Minen bewacht.

einen teuflischen Plan: Er läßt einen Gehirn-Manipulator entwickeln, den er dem Cybertech-Chef Korsby bei einer Routine-Operation einspritzt. Ihr seid einer von Cybertechs besten Piloten und habt rechtzeitig Wind von der Aktion bekommen. In einem miniaturisierten U-Boot laßt Ihr Euch in Korsbys Blutbahn spritzen, um den Axiom-Plan zunichte zu machen. In Korsbys Körper wird außerdem eine winzige Einsatzzentrale eingepflanzt, in der Ihr zwischen den Levels auftankt und in andere Gefährte umsteigt.

Je nach Einsatzgebiet steuert Ihr eines von drei bewaffneten Schiffen: In den Venen und im Herz seid Ihr in der Rettungs-Sonde "4 Pod" unterwegs. Das Schiff ist relativ langsam, aber stabil gepanzert und mit Doppel-Laser und drei Smart-Bombs bewaffnet. Der "Hunter Killer" ist ein schnelles Jagdboot mit sieben verschiedenen Waffensystemen und Hochfrequenz-Kanonen. Im Gehirn steigt Ihr schließlich in einen mechanischen Tauchanzug um. Alle Schiffe können herumschwimmende Reservemunition aus der Blutbahn fischen, außerdem findet Ihr ab und an zusätzliche Energie für Eure Schilde.

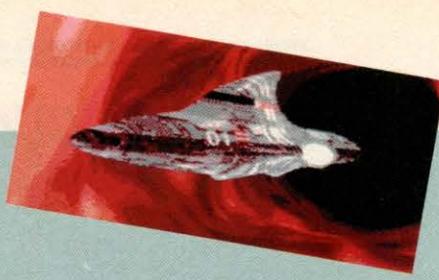
Die Axiom-Sonde im Gehirn registriert Eure Anwesenheit und schickt Euch ganze Geschwader von schwerbewaffneten Mini-Schiffen entgegen, die in verschiedenen Formationen angreifen. Außerdem müßt Ihr in zwei Levels mit dem "Hunter Killer" tödliche Selbstmordkapseln in halsbrecherischen Ver-

folgungsjagden durch die Blutbahn folgen und sie zerstören, bevor diese ihr Einsatzziel erreichen. Passiert dies, werdet Ihr im Krankenzimmer Zeuge, wie Korsbys Lebenserhaltungssysteme versagen und der Cybertech-Vorsitzende seinen letzten Atemzug aushaucht. Am Ende von Abschnitt eins, drei und fünf ballert Ihr gegen bildschirmfüllende



Drei Fahrzeuge wurden für den Einsatz im Körper auf mikroskopische Größe geschrumpft.

# OSM



Endgegner, die Euren Weg in die nächste Stufe versperren. Paßwörter lassen Euch im zuletzt gespielten Abschnitt wieder einsteigen.

Neben den kriegerischen Axiom-Booten machen Euch Antikörper, Blutkörperchen und die verwinkelten Blutbahnen in insgesamt fünf Levels zu schaffen. Ihr kämpft Euch durch Herz und Lunge, fahrt die Halsschlagader hinauf und



zen auf, später bauten Spezialisten diese Szenen in Silicon-Graphics-Workstations in computer-generierte Umgebungen eingebaut. Die millionenschweren Grafikcomputer wurden auch benutzt, um die fantastische Innenwelt des menschlichen Körpers zu schaffen. Alle Levels sind vorberechnet, auf der CD abgelegt und werden während des Spiels ständig

nachgeladen. Für die Musikbegleitung ist unter anderem der legendäre **Yes**-Keyboarder Rick Wakeman verantwortlich. Insgesamt benötigt "Microcosm" den gewaltigen Speicherplatz von 500 MByte, also ungefähr 4000 MBit. Versionen für andere CD-ROM-Systeme (CD-I, 3DO, PC) sind in Vorbereitung.

**Yes** hatte die größten Erfolge in den 70ern mit pompösem Art-Rock. Nach Umbesetzungen landeten sie Mitte der 80er mit "Owner of a lonely heart" noch einmal einen Weltbit.



Das U-Boot des "Spook Series 4 Pod"-Typs kann mit fünf Waffensystemen arbeiten.

stellt die feindliche Gehirn-Sonde im Kopf des narkotisierten Industriekapitäns. Für "Microcosm" wurde kein Aufwand gescheut: Ein Filmteam nahm Schauspieler für Intros und Zwischensequenzen



**FANTASTISCHE REISE** • Lange haben wir gewartet, bis das mit Vorschublerbeeren überhäufte Psychosis-Spektakel endlich spielbar war. Die Grafik hat bei der Umsetzung auf das Mega-CD merklich gelitten: Intro und Spiel sind blaß, die Bildauflösung reduziert. Trotzdem zieht Euch die surrealistische Darstellung während der schnellen Verfolgungsjagden in den Bann. "Microcosm" ist ein professionell gestaltetes 3-D-Ballerspiel, bei dem dramaturgische Tricks, gute Keyboard- und Rock-Musik und überraschende Endgegner für positiven Streß sorgen. Abgesehen von kleinen Ruckelpausen beim Nachladen spielt sich "Microcosm" flüssig und macht Spaß, ist aber mir fünf Levels etwas kurz. Actionfans sollten sich die ungewöhnliche CD unbedingt ansehen. Ich freue mich auf die 3-DO und CD-I-Versionen, die grafisch mit dem FM-Towns-Original gleichziehen dürften.



HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	76 %
SOUND	71 %

SPIELSPASS **75%**

Grafik-Workstations und CD-Speicherplatz machten dieses spektakuläre 3-D-Ballerspiel in phantastischer Kulisse möglich.



### Reise durch die Innenwelt

Mit Eurem Mini-U-Boot dringt Ihr durch eine Vene des linken Arms in den Körper ein. Euer Weg führt durch die linke Lunge. Danach rast Ihr durch eine weitere Blutbahn in das Herz, um den Weg zur Schlagader zu finden. Durch den Hals arbeitet Ihr Euch langsam in den Kopf vor, wo im Gehirn der feindliche Agent Grey M in seiner Killer-Sonde auf Euch wartet.



Entwickler: Digital Pictures • Produzent: Tom Zito • Regie: Dwight H. Little • Drehbuch: Alan B. McElroy • Design: Amanda Lathroum, Mark Klein, • Programmierung: Gene Kusmiak

# Ground Zero Texas



Sony präsentiert die bisher teuerste Spielproduktion: "Ground Zero Texas" wurde in Hollywood für umgerechnet 5 Millionen Mark gefilmt und von Digital Pictures in ein Videospiel verwandelt.

**Als Full-Motion-Video werden die Realfilmsequenzen eines CD-Spiels bezeichnet, die Ihr wegen des begrenzten Speicherplatzes auf einem Modul nur selten findet. Doch auch auf ein CD-ROM passen nur wenige Minuten in Fernsehqualität. Deshalb werden der Bildausschnitt verkleinert, sowie Auflösung und Farben verringert. Dadurch packen die Entwickler bis zu 40 Minuten Video auf eine Mega-CD.**



Erst wenn Ihr das Waffenarsenal der Aliens gefunden habt, könnt Ihr stärkere Geschütze auffahren.



Wird die Kampf-Kamera zu oft von feindlichem Feuer getroffen, verschlechtert sich das Bild zusehens.



Ballert Ihr nicht schnell genug, wird Euer Einsatzleiter von den Aliens verschleppt – Ende des Spiels...

wirksame Waffen gegen die fremden Lebensformen sind noch nicht bekannt. Außerdem sammelt Ihr Hinweise auf einen Alien-Code, der Euch später nützlich sein wird. Im zweiten Level dringt Ihr in die unterirdische Zentrale der

Weltraumwesen vor und öffnet mit dem – hoffentlich – vollständigen Code den Tresor. Gebt Ihr eine falsche Kombination ein, beendet eine Atomexplosion Eure Mission. In der Alien-Kammer findet Ihr neue Waffen, die tödlich wirksam gegen Außerirdische sind. Damit kämpft Ihr im spektakulären Showdown schließlich Horden von angreifenden Alien-Stuntruppen nieder. Die Kameras vertragen einige Treffer, liefern Euch aber mit zunehmender Beschädigung schlechtere Bilder. Bis zu drei defekte Kameras können im ersten Level repariert werden, die gesamte Handlung verfolgt Ihr als **Full-Motion-Video**.

**PACKEND** • Die Doppel-CD ist das bisher beste "Video"-Spiel und wird dem Anspruch "Interaktiver Film" gerecht. Spezialeffekte, Nebenhandlungen und Balleraction verschmelzen zu einer spannenden Mischung. Auch wenn die Actionszenen zu oft wiederholt werden – dank dramaturgischer Tricks und beeinflussbarer Handlung werdet Ihr in das Alien-Gemetzel förmlich hineingesaugt. Spielerisch ist "Ground Zero Texas" nicht mehr als eine Realfilm-Schießbude, im Gegensatz zu ähnlichen Video-Experimenten ("Sewer Shark", "Mad Dog McCree") ist die Story komplexer, die Regie raffinierter und der Ablauf unvorhersehbar – mit schnödem Auswendiglernen kommt Ihr nicht weiter. Durch kurze Ladezeiten und passable Schauspielereleistungen präsentiert sich das Spiel als ungewöhnliches Abenteuer, das sich von traditionellen Videospielen konsequent abwendet.



Undercover-FBI-Agenten werden nicht gerne bei ihren Geheimdienstaufträgen gestört.



HERSTELLER	SONY
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	77 %
SOUND	77 %

SPIELSPASS **76%**

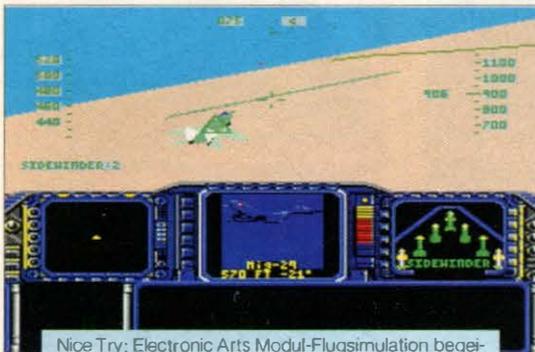
Dramaturgische Tricks machen das action-geladene Ballerspektakel zum spannenden Realfilm-Abenteuer.

Produzent: Paul Grace • Design: Michael Kosaka • Programmierung: Chris Ebert, Chuck Sommerville • Grafik: Michael Kosaka, Alyson Markell, Ivaylo Vakinov, Paul Watts • Sound & Musik: David Whittaker

# F-117 Night Storm

Ihr träumt von heißen Luftgefechten in realistischem Ambiente, habt statt dem 486er PC aber nur ein Mega Drive unter dem Weihnachtsbaum gefunden? Ihr habt die Wahl: Entweder vertraut Ihr auf die Modul-Variante des Computer-Klassikers "F 15 2" oder Ihr legt Euch "F-117" zu, 30 Stealth-Fighter-Missionen die von einem **erfahrenen Team** spe-

ziell für das Mega Drive entwickelt wurden. Die F-117 ist mit einer Gatling-Bordkanone, zielsuchenden Sidewindern und Waffensystemen ausgestattet. Zischt nach Kuba, Peru oder Bosnien, zerbombt Radarstationen und ballert Migs aus dem Himmel. Wer Zeit und Geduld hat, spielt die Campaign (mit Hintergrundstory), für zwischendurch tut's auch der vereinfachte Arcade-Modus.



Nice Try: Electronic Arts Modul-Flugsimulation begeistert weder den ernsthafte Piloten noch den Actionfan.



**16 MBIT**

<b>HERSTELLER</b>	<b>ELECTRONIC ARTS</b>
<b>SYSTEM</b>	<b>MEGA DRIVE</b>
<b>ZIRKA-PREIS</b>	<b>110 MARK</b>
<b>ANBIETER</b>	<b>ELECTRONIC ARTS</b>
<b>GRAFIK</b>	<b>34 %</b>
<b>SOUND</b>	<b>57 %</b>
<b>SPIELSPASS</b>	<b>51%</b>

Weder Simulation, noch Actionspiel: Spielerische Bruchlandung dank grober Grafik und realitätsfernem Flugverhalten.

*Michael Kosaka wurde als Grafiker von "Summer Games" & "Winter Games" bekannt. Chuck Sommerville entwickelte unter anderem den Lynx-Klassiker "Crip's Challenge". Musiker David Whittaker ist Rogers Whitakers Neffe und einer der bekanntesten Sound-Programmierer Englands.*

**KONSOLENFEINDLICH** • Ich bleibe dabei: Für Flugsimulationen sind Spielkonsolen nicht geeignet. F117 ist sauber inszeniert und dennoch weniger spannend als ein traditionelles Actionspiel. Grafisch hält die Polygonen-Ballerei mit der Bitmap-Konkurrenz nicht mit, wer darüber hinwegsieht wird auch vom Simulationsaspekt enttäuscht; Die Steuerung hat mit der Wirklichkeit nichts gemein, die möglichen Manöver sind haarsträubend unrealistisch. Zur militäristischen Handlung kein Kommentar.

# Gnadenlos billig !!

## 0921-51 34 01

### Super Nintendo

Franchise Partner gesucht! Händler erwünscht

- |                                |                                |                                   |                              |
|--------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|------------------------------|
| Actraiser 2 us. 99.95          | Equinox us. 119.95             | Pink Panther us. 119.95           | Turn and Burn us. 109.95     |
| Adv. of Dr. Franken us. 119.95 | Eye of The Behol. us. 139.95   | Plock us. 129.95                  | Ultimate Fighters us. 129.95 |
| Addams Family II dt. 79.95     | Family Fued us. 114.95         | P.T.O. us. 139.95                 | Utopia us. 117.95            |
| Aladin dt. 119.95              | Final Fight us. 114.95         | Rock n Roll Racing 119.95         | Wing Commander II 119.95     |
| Aladin us. 99.95               | First Samurai us. 99.95        | Romance III us. 139.95            | Winter Olympics us. Vorb.    |
| Alien vs Predator us. 99.95    | Flashback dt. 129.95           | Run Saber us. 125.95              | World Heroes us. 109.95      |
| Andre Agassi Tennis 119.95     | Goof Troop us. 99.95           | Secret of Mana us. 139.95         | WWF Royal Rumble dt. 109.95  |
| Art of Fighting us. 139.95     | J. Conners Tennis dt. 108.95   | Sensible Soccer dt. 129.95        | Young Merlin Vorb.           |
| Arcus Odyssey us. Vorb.        | J. Madden Footb. 94 us. 125.95 | Shadow Run us. 118.95             | Zombie ate my N. us. 124.95  |
| Asterix dt. 99.95              | Jungle Strike dt. 129.95       | Sim Ant us. 121.95                | Zool Vorb.                   |
| Barbie us. 129.95              | Jurassic Parc dt. 129.95       | Sky Blazer dt. 129.95             |                              |
| Battle Blatze us. 109.95       | Last Action Hero dt. 99.95     | Soldiers of Fortune us. 129.95    | <b>3 DO</b>                  |
| Battle Cars us. 119.95         | Lamborghini Chall. us. 109.95  | Starfox us. 99.95                 | <b>Grundgerät 1.489,-</b>    |
| Battle Tank 2 us. 124.95       | Lawn Mower Man us. 127.95      | Star Wars II us. 135.95           | Demolition Man Vorb.         |
| Bio Metal us. 124.95           | Lord of Rings us. 123.95       | Streetfighter II Turbo dt. 135.95 | Total Eclipse 135.95         |
| Blues Brothers dt. 113.95      | Mario All Stars dt. 95.95      | Striker dt. 119.95                | Mad Dog McCree 135.95        |
| Brct Hulk Hockey Vorb.         | Mario Time Machine 129.95      | Super Aquatic Games us. 99.95     | Out of This World 139.95     |
| Bugs Bunny us. Vorb.           | Mario & Wario us. Vorb.        | Super Bomberman incl. 139.95      | Dragons Lair 129.95          |
| Bulls vs Blazers us. 69.95     | Mechwarrior us. 119.95         | 4 Player Adapter 114.95           |                              |
| Choplifter III us. 99.95       | Mega Man X us. Vorb.           | Super James Pond II 119.95        | <b>Atari Jaguar Vorb.</b>    |
| Clay Fighter us. 134.95        | Mortal Combat dt. 109.95       | Super Nova us. 119.95             |                              |
| Clay Mates us. 119.95          | Mr. Nutz dt. Vorb.             | Super OffRoad II us. 119.95       |                              |
| Cliffhanger us. 119.95         | Mystic Quest dt. 99.95         | Super Turrican dt. 115.95         |                              |
| Daffy Duck us. 124.95          | NBA Tecmo Basketb. 119.95      | Super Widge us. 124.95            |                              |
| Dead Dance us. 129.95          | NHL 94 us. 125.95              | T-2 Judgement Day 99.95           |                              |
| Death Bread us. Vorb.          | NHL Stanley Cup us. Vorb.      | Top Gear II us. 129.95            |                              |
| Dennis the Menace dt. 119.95   | Obitus us. 139.95              | T-2 Arcade Game us. Vorb.         |                              |
| Dracula dt. 129.95             | Operation L. Bomb 127.95       | Tecmo Bowl us. 134.95             |                              |
| Dragon Ball Z II jp. 139.95    | Paladins Quest us. 135.95      | Turtles Tournament us. 129.95     |                              |
| Dungeon Master us. 129.95      | Pack Attack us. 105.95         | Troddlers us. 115.95              |                              |

Ruft an: 0921-513401  
Mo.-Fr.: 10-20 Uhr  
Sa.: 10-14 Uhr  
Vorb. = Vorbestellung möglich Lief. erbar ab Dez./Jan 94 An- und Verkauf von gebr. Modulen Dt. = deutsche, us. = amerikanische, jp. = japanische Version. Importspiele ohne dt. Anleitung. Umtausch ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unverbindlich. Preisempfehlung solange Vorrat reicht. Preise zzgl. UPS-NN Versand. Inhaber der Firma TRADELINK ist Alexander Sprung.

Copyright: All Characters & Pictures are Trademark of Their Respective Owners

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402

SPIELE-TESTS

Entwickler: Digital Pictures • Ausführer Produzent: Tom Zito • Produzenten: Paul A. Levin, James Riley, Dena Maheras • Regie: Mary Lambert • Drehbuch: Christian Williams, James Riley • Computer-Grafik: Cuyler Gee • Programmierung: Ken Soohoo • Musik: Thomas Dolby

# Double



Wer sich den US-Import "Night Trap" zugelegt hat (in Deutschland wurde die Doppel-CD wegen angeblicher Brutalität nicht veröffentlicht), durfte den

US-Entwickler Digital Pictures bereits kennen und schätzen lernen. Die Live-Video-Pioniere haben bislang sämtliche Spiele dieser Machart in Szene gesetzt und produzierten auch "Double Switch", den inoffiziellen "Night Trap"-Nachfolger. Die Handlung knüpft nicht an das Premieren-Werk an, sondern spielt in dem antiken Anwesen "Edward Arms", einer ehemals fürstlichen Residenz für Präsidenten und Industriegiganten. Obwohl man schon damals über einen obskuren Schatz munkelte, der in dem alten Gemäuer versteckt sei, gingen Jahrzehnte ins Land, ohne daß "Edward Arms" Aufmerksamkeit erregte. Die Vielzahl von Geheimgängen und versteckten Fallen geriet in Vergessenheit, Umbauten zu einem Apartment-Haus veränderten die Innenarchitektur – bis sich eines Tages Nachkomme Eddie ans Werk macht. Er renoviert das Anwesen, bringt die Sicherheitsvorkehrungen auf Trab – und erwartet die Bösewichte. Mittlerweile gilt es nämlich als sicher, daß in "Edward Arms" die Statue von Isix deponiert ist. Ein kostbare Beute für alle Schurken dieser Welt...

Das Interface zwischen Spieler und Handlung funktioniert ähnlich wie bei "Night Trap". Das Anwesen ist links auf dem Bildschirm als simple Strichzeich-



Optionen en masse: Im Gegensatz zu "Night Trap" dürft Ihr diesmal den Spielstand speichern.



Lebensnotwendig: Ohne diese Zahlenkombinationen habt Ihr keine Chance, Eure Aufgabe zu meistern.

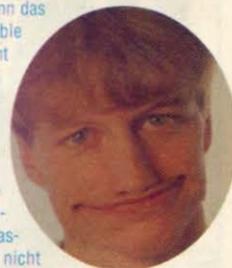
nung abgebildet. Es gibt sieben Schauplätze (sprich: Zimmer), zwischen denen Ihr hin- und herschaltet. Grüne, gelbe oder rote Punkte zeigen an, welche und wieviele Personen sich in den einzelnen Räumen aufhalten. Eure Aufgabe besteht darin, Bösewichte zu fangen sowie eine bestimmte Zahlenkombination zu erfahren. Um die Schurken auszuschalten, müßt Ihr **Fallen** aktivieren. Diesmal tummeln sich allerdings in jedem Zimmer mehrere Fallen-Mechanismen, die Ihr gezielt auslösen sollt. Dazu klickt Ihr via Knopf C ins Fallenmenü (rechts unten auf dem Bildschirm) und stellt die Fallen auf "Bereitschaft", indem Ihr drei Mal Knopf A

drückt. Erst beim vierten Knopfdruck schnappt sie zu. Ein Timer läuft nicht mit, so daß Ihr Euch bestenfalls durch das Zusammenzählen von geschnappten und entwischten Gangstern (links unten abzulesen) zeitlich orientieren könnt.

Wenn Ihr mal einen Feind verpaßt, geht davon die Welt nicht unter. Allerdings dürft Ihr bestimmte Aktionen nicht verurken. Sollte es jemandem gelingen, den Power-Schalter im Keller auf "Off" zu stellen, oder Ihr verpatzt eine spielerische Handlung (wie zum Beispiel die Vereitelung eines tödlichen Attentats), dann sucht sich Eddie einen kompetenteren Joypad-Partner.



**ÜBERLADEN** • Ich mag den Live-Video-Erstling "Night Trap", auch wenn das Spielkonzept nicht gerade auf totaler Interaktion beruht. Bei "Double Switch" haben die Entwickler versucht, die simple Grundidee von "Night Trap" mächtig aufzupeppen. Allerdings ging der Schuß nach hinten los. Alles wurde komplizierter und unübersichtlicher – und nicht interaktiver. Das neuartige Fallenstellen artet in nervende Arbeit aus, die verkürzten Reaktionszeiten kicken den nächsten Wutausbruch förmlich herbei. Ihr müßt nicht nur wissen, welche Falle im jeweiligen Zimmer auszulösen ist, sondern werdet zu einem viertfachen (!) Knopfdruck genötigt. Dabei verbreiten Atmosphäre und Ambiente eine dezente Spannung. Irgendwie finde ich die Realfilm-Spielchen immer noch faszinierend. Ich hoffe allerdings, daß die Macher beim nächsten Mal nicht "Interaktion" mit "mehr Aktion" und "komplexer" und "komplizierter" verwechseln.



## Die Darsteller



Jeff: Der Bandleader lebt im obersten Stock und nervt die Mitbewohner mit lauter Musik.



Elizabeth: Die Managerin von "Edward Arms" wird von Deborah Harry gespielt.



Lyle: Der Handyman ist ein zwielichtiger Charakter. Eddie mag ihn nicht.



Alex: Eine junge Journalistin. Sie bewohnt das linke Apartment im ersten Stock.



Laura: Eine begabte Architektin. Lebt mit ihrer Freundin Phoebe zusammen.



Phoebe: Die junge Archäologie-Studentin ist ein Kumpel von Laura und lebt im selben Apartment.



**Wenn Ihr einen Schurken erwischt, hat dieser nichts zu lachen. Zwar entschreiben die eingespielten Stunts nicht unbedingt ILM-Richtlinien, doch für den ein oder anderen Lacher sind sie allemal gut.**

# Switch

## DOUBLE SWITCH



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	68 %
SOUND	62 %

**SPIELSPASS** **53%**

Verkomplizierter "Spiel-Film" mit interessanten Darstellern: Technisch besser, aber spielerisch schlechter als "Night Trap".



Generalprobe: Die Sangesübungen der Hausband hält der stärkste Generator nicht aus: Schon beim ersten Song macht die Sicherung schlapp.

Als Schauspieler tummeln sich teils bekannte TV-Größen auf dem Bildschirm. So geben sich Teenie-Schwarm Corey Haim und Ex-Blondie-Sängerin **Debbie Harry** ein gepixeltes Stell-diehin. Die Musik wurde von Thomas Dolby komponiert, der sich in den 80er

Jahren durch recht ausgeflippte, aber sehr hörbare Poptracks ("She blinded me with Science") in den Charts plazierte. Wie seine Kollegen Gabriel und Rundgren schwört Dolby mittlerweile auf Multimedia und CD-ROM.

Erhältlich bei Galaxy, Tel: 089/7605151

Die "unebeliche Tochter von **Marilyn Monroe**" (Selbstauskunft), gehörte Ende der 70er Jahre zum engsten Kreis um **Andy Warhol**, wurde vom

**Alien-Schöpfer H.R. Giger** verewigt und trat in Filmen von **David Cronberg** und **John Waters** auf. "Double Switch" ist ihr CD-ROM-Debüt.



Alle Achtung: Wenn es einem Schurken gelingt, diesen Schalter umzulegen, seid Ihr geliefert.



Double white female: Die beiden Mädels haben gerade Post bekommen...



...und informieren sich via Computer über den Inhalt des Päckchens: Die Statue von Isix.

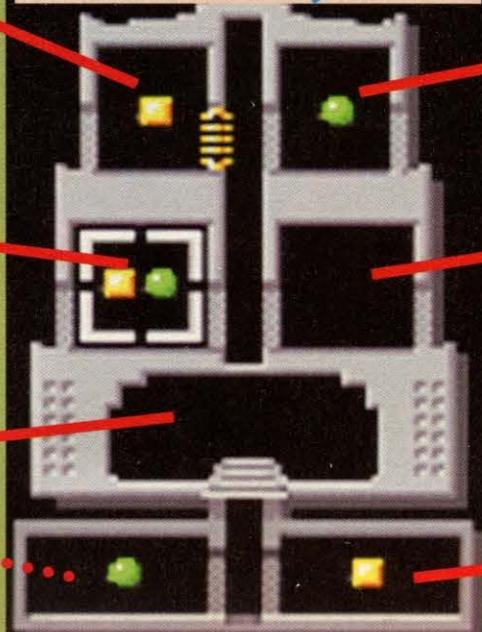
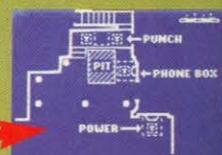
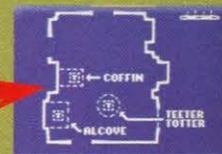
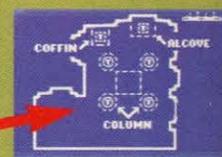
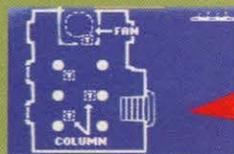
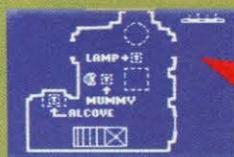


Brutus: Der Unterwelt-Boss wurde gerade aus dem Knast entlassen und muß um sein Leben fürchten.



Eddie: Mr. Security System (alias Corey Haim) ist im Keller eingeschlossen und braucht Eure Hilfe.

## Edward Arms



Entwicklung: Beam Software • Produzent: Chris Wilson (EA), Adam Lancman • Design: Creative Software Designs • Programmierung: Tim Mackey, Andrew Bailey • Grafik: Simon Hart, Ken Newman, Holger Liebnitz, Alan Djorksten, Mark Maynard • Sound: Marchall Parker, Ian Eccles Smith

# Blades of Vengeance



All zu oft findet man sie heutzutage nicht mehr, klassische Actionspiele in "Rastan Saga"-Tradition. Mit "Blades of Vengeance" hat Electronic

Arts ein Modul im Angebot, das muskelbepackte Helden alter Schule in die Schlacht gegen dämonische Monster und verwegene Zauberer schickt. Alleine oder im Duett beginnen die Protagonisten eine acht Levels lange Odyssee voller Gefahren und Fantasy-Faszination. Schon im ersten Abschnitt stellt sich heraus, daß dunkle Mächte eine Gegner-Armada aufbieten, die sich gewaschen hat. Die Feuerwelt offenbart brennende Kobolde, Lavaseen und Erdbeben – aber auch Extras. Neben der jeweiligen Standardwaffe setzen die Helden Zauber und Magie ein. Trefft Ihr auf eine Schatztruhe (oft in versteckten Bonuskammern verstaut), genügt ein freundlicher Schwertstreich, und die hölzerne Kiste verwandelt sich in edle Wässerchen und harte Währung. Während das Geld erst am Levelende zur Geltung kommt (im Extra-Shop



Im Zwei-Spieler-Modus trotz Ihr Seite an Seite den Schergen der dunkeln Streitmächte



Standesgemäß beendet ein mächtiges Flammenwesen die Feuerwelt, das Ihr allerdings bald in den Griff bekommt.



Als Belohnung winkt zum Beginn eines neuen Levels der Extra-Shop: Sammelt also unterwegs ordentlich Geld.

deckt Ihr Euch mit nützlichen Utensilien ein), solltet Ihr mit den Zaubertränken nicht sparen. Eine Energiespritze zur rechten Zeit verhindert den vorzeitigen Spieletod – zumal uns die Entwickler kein Standard-Continue gönnen. Weiter-

hin setzt Ihr Schutzschilde ein, preßt Euch in enge Rüstungen, macht Euch kurzzeitig unsichtbar und mutiert anwesende Feinde in harmlose Zombies. Mit der Umkleideaktion lernt Ihr gleichzeitig eine Spezialattacke, die sich von Kämpfer zu Kämpfer unterscheidet. Höhere Spielstufen unterscheiden sich konzeptionell nicht vom Hüpf- und Fight-Schema des Premierenniveaus, auch wenn frische Hintergrund-Landschaften und neu konzipierte Feinde für Abwechslung sorgen. Den Weg zum finalen Mega-Schurken könnt Ihr kaum verfehlen, Abzweigungen und Weggabelungen laden jedoch zum hemmungslosen Erkunden ein.

**Drei Hercules-Sprites stehen zur Wahl: Ein kräftiger Jüngling mit Axt, eine leicht beschürzte Schwert-Kämpferin und der weise Greis mit Zauberstab. Während die Twen-Generation zunächst nur Feinde im nahen Pixel-Umfeld attackieren kann, gibt der Oldie auf Entfernung Saurer: Sein Spazierstock entpuppt sich als Energiestoß-Katapult.**



**FRUST & LUST** • "Blades of Vengeance" hat mich daran erinnert, wie sehr ich Spiele dieser Machart früher genossen habe. So schiebe ich das Modul trotz nervender Design-Mängel immer wieder in mein Mega Drive, um drei Minuten später das aktuelle Flüche-Arsenal rauf und runter zu schreien. Warum dauert es wenige (oft aber entscheidende) Zehntelsekunden, bis manche Waffen ihre Wirkung entfalten? Warum wiederholen sich die Gegner so häufig? Wo zum Teufel sind die Continues? Tradition hin und her, aber einige Errungenschaften moderner Spielkultur hätte man schon einbauen können. Das Ganze führt dazu, daß sich "Blades of Vengeance" trotz technisch sauberer Inszenierung nicht ganz rund spielt – irgendwie hak't. Andererseits kommen Freunde des Genres an dem Programm nicht vorbei. Zumal der Simultan-Zwei-Spieler-Modus dem Spielspaß auf die Sprünge hilft.



"Blades of Vengeance" ist eine wohlthuende Abwechslung zum Standard-Jump'n'Run Marke "Oberputzig", auch wenn etliche Schnitzer den Spielspaß attackieren.

<b>MBIT</b>	8
<b>HERSTELLER</b>	ELECTRONIC ARTS
<b>SYSTEM</b>	MEGA DRIVE
<b>ZIRKA-PREIS</b>	120 MARK
<b>ANBIETER</b>	ELECTRONIC ARTS
<b>GRAFIK</b>	67 %
<b>SOUND</b>	52 %
<b>SPIELSPASS</b>	<b>68%</b>

Klassisches Hack'n'Jump mit drei furchtlosen Streitern: Nicht immer frustfrei, aber immer öfter im Modulschacht.

Entwicklung: Realtime, USA • Produzenten: Scott Berfield (EA), David Bean • Design: Keith Robinson, Dave Warhol, Ann Warhal • Programmierung: Michael Dimambro, Chris MacDonald, Rick Koenig • Grafik: Ellen Drucker, Connie Goldman • Sound: Eric Swanson

# Normy's Beach Babe-o-Rama



Normy greift auf unkonventionelle Waffen zurück: Augenblicklich verteidigt er sich mit dem "Box-Hammer".

Die lokalen Strandmädels wurden verschleppt: "Meine Chance", sagt sich Normy, der typisch verklemmte Boy von nebenan. Also macht sich unser Anti-Hero auf, in seitlich scrollenden Plattform-Levels weibliche Beach-Babes zu retten. Dabei greift Normy Jump'n Run-Traditionen auf: Er hüpfelt behende, nützt herumstehende Tiere als Trampolin, sammelt Bonusgegenstände ein und erweitert gelegentlich sein Waffenarsenal. Findet Normy unterwegs eine Sonnenbrille, steigt sein Coolness-Faktor ein paar Prozent und die Bösewichte drücken beide Augen zu. Im Lauf der Rettungsmission paddelt Big N im Kanu voran, schwingt elegant an Lianen, hält nach Problem-lösenden Schlüsseln Ausschau, traut sich sogar in Aufzüge und setzt zum "Sonic"-Sprint an.



**MANN O MANN** • Etwas seltsam mutet das Plattform-Epos schon an: Dusslig-coole Sprechblasen-Kommentare, größtenteils 08/15-Levels, verhaute Steuerung – und doch hielt sich meine Motivation tadellos auf "Einmal probier' ich's noch"-Niveau. So schlampig einige Details in Szene gesetzt wurden (beispielsweise die Kollisionsabfrage), reizt das grafisch und musikalisch veraltete Jump'n Run trotzdem zu abendlichen Joypad-Übungen. Bescheidener Design-Kompetenz zuwider beweist "Normy" Charakter: Mir ist's jedenfalls lieber als das Durchschnitts-Knuddel-Modul auf "Ottifants"-Niveau. Je später der Level, desto gefälliger das Ambiente. Ein schüchternes Probe-spiel kann bei "Normy" allerdings nicht schaden. Im Vergleich zu anderen Mainstream-EA-Titeln fällt "Normy" ganz schön aus der Reihe.

MBIT  
8

**HERSTELLER** ELECTRONIC ARTS  
**SYSTEM** MEGA DRIVE  
**ZIRKA-PREIS** 120 MARK  
**ANBIETER** ELECTRONIC ARTS

**GRAFIK** 52 %  
**SOUND** 40 %

**SPIELSPASS**

**59%**

Schräges Jump'n Run mit "Beavis & Butt-head"-Anklängen: Minimales Kult-Potential, dominante Durchschnitts-Komponenten.

**Gnadenlos GmbH**  
Tel.: 089-480 29 13

**Sega Mega Drive** 89,90  
Aladdin 99,90  
FIFA Soccer 89,90  
Sensible Soccer 89,90  
Sonic Spinball 39,90  
Talespin 99,90  
Zool

**Super Nintendo** 109,90  
Aladdin 59,90  
Chessmaster 99,90  
Flashback 69,90  
Kick Off 59,90  
King Arthur World 79,90  
Roadrunner 129,90  
Secret of Mana

**Game Gear** 49,90  
Alien 29,90  
Chessmaster 29,90  
Defender of Oasis

**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

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:  
**DYNATEX**

Anruf genügt  
ÜBER 1000 SPIELE  
Anruf genügt

Logisch - auch alle deutschen Spiele am Start!

**DIE SUPER FOXPOWER FÜR EURE SUPERGAMES, JETZT 2 x IM RUHRGEBIET!**

**POWER IN DORTMUND**

**NEU!**

**Jetzt AUCH IN ESSEN**  
Rüttscheiderstr. 59  
45130 ESSEN  
Tel.: 02 01/79 66 52

MEGA SPIELE

HAMMER-PREISE

BRÜCKSTR. 42-44 (BRÜCKCENTER)  
44135 DORTMUND

Raft an - wir haben Eure Traumgames!

Ständig über 1000 Spiele für ALLE Systeme am Lager!

Geöffnet: Mo-Fr: 9:30-18:30 + Do 9:30-20:30 + Sa 9:30-14:00  
**dynatex** TEL: 02 31 / 55 61 40 FAX: 02 31 / 52 15 53

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!

# Gebt Euch den WAHNSINN - jeden Monat

**K**lar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt

und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis auch noch über 10 Mark im Jahr.

Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens drei Wochen vor Ablauf) schriftlich Bescheid gebt.

## MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 69,90 Mark), damit spare ich mehr als 10 Mark gegenüber dem Einzelverkaufspreis (im Jahr).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe \_\_\_/94 erhalten!

Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die ich nach dem Eingang dieses Coupons beim Verlag erhalte.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

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

Datum/2. Unterschrift

(damit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen):

Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

gegen Rechnung

MANIAC 3/94



Als kleines **Geschenk** schicken wir Euch mit Beginn Eures Abos unsere Erstausgabe (11/93) mit den Unterschriften aller Redakteure. Wenn Ihr Glück habt, bekommt Ihr sogar einen der seltenen Fehldrucke!



Ihr wollt MAN!AC abonnieren? Schickt den Coupon oder eine Kopie davon an:

**Cybermedia Verlags GmbH**  
Aboservice  
Wallbergstr. 10  
86415 Mering

Programmierung: K. Minegishi, K. Enomoto • Grafik: K. Enomoto, S. Moizumi, K. Narisawa, Y. Tsukahara • Sound: O. Furukawa

# Spinmaster



Nach Sammy ("View-point") ist der renommierte Automatenhersteller Data East der zweite unabhängige Softwareentwickler für das Neo-Geo.

Ihr "Spinmaster" wurde als "Miracle Adventure" angekündigt und ist angetreten, das altersschwache "Blue's Journey" als bisher einziges Jump'n'Run für's Neo-Geo abzulösen. "Spinmaster" erinnert jedoch eher an Capcoms "Mega Twins", als an das bonbonfarbene Geschicklichkeitsspiel von 1991: Die beiden Spielfiguren machen sich alleine oder gemeinsam auf, ihre gekidnappte Freundin aus den Klauen eines großwahnwitzigen Professors zu befreien. Dazu treten die beiden Jump'n'Run-Cowboys mit Boxhandschuh, Streuschuß, Kanonenkugel und Flammenwerfer auf den Bildschirm. Auf Knopfdruck verwandelt Ihr die jeweilige Waffe in eine Smartbombe: Dreimal fegen riesige Boxhandschuhe über den Bildschirm, oder die Gegner werden von einer bildschirmgroßen Bombe weggesprengt. Verliert Ihr ein Leben,



Schon im ersten Level greift Euch der verwirnte Professor mit seinem Spielzeug-Flugzeug an



In der altägyptischen Pyramide steigen Mumien aus ihren goldenen Sarkophagen



Am Ende des Spieltreffs: Ihr auf den bösen Professor, der sich in verschiedene Monster verwandelt



Mit dem Kanu flüchtet Ihr in Richtung Wasserfall. Hinter Euch holt ein Gegner zum Schlag mit dem Paddel aus.

verteidigt Ihr Euch wieder mit Eurem bunten Jojo, das Ihr in alle Richtungen werfen könnt. Habt Ihr alle Gefahren eines Levels überlebt – Ihr fahrt Achterbahn, Kanu und kämpft Euch durch eine fallenreiche Pyramide – steht Ihr

einem gigantischen Obermottz gegenüber. Schlangen, Drachen und absurde Urzeitgestalten sind Eure Widersacher. Stellenweise dürft Ihr sogar Lastwagen und Flugzeuge zertrümmern.

Vertrieb in der Schweiz und Österreich über BELMAC Handels AG, Schweiz, Tel. (031) 819 7067

**GARANTIERT PRÜGELFREI** • Unglaublich, aber wahr: Nach unzähligen "Street Fighter 2"-Kopien erscheint ein neues Jump'n'Run auf den Neo-Geo-Markt. "Spinmaster" verbindet die technischen Vorzüge der Konsole – absolut ruckelfreies Parallax-Scrolling in knallbunten Farben – mit abwechslungsreichen Levels und vielen Gags. Einmal jagen Euch die Höhlenmenschen in Ihren Kanus hinterher, ein anderes Mal verbrennt Ihr Euch den Hosenboden an einem Lagerfeuer. Von allen Seiten stürzen Heerscharen von unterschiedlichsten Gegnern auf Euch ein ohne merklich auf die Tempobremse zu drücken. Dutzende Extrawaffen und komische Endgegner sorgen zudem für amüsante Abwechslung. "Spinmaster" birgt neben all den Vorzügen nur ein Manko: Das Spiel ist so kurz, das eifrige Naturen schon nach einer halben Stunde vor dem letzten Gegner stehen – und dafür über 300 Mark ausgeben?



Suchbild: Wieviele Sprites befinden sich hier gleichzeitig auf dem Spielfeld? Wenn Ihr wollt, könnt Ihr auch zu zweit an diesem Abenteuer teilnehmen.



HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	350 MARK
ANBIETER	M&B

GRAFIK	73 %
SOUND	61 %

SPIELSPASS **72%**

Endlich eine gelungene Abwechslung zum Prügel-Einerlei. Das knallbunte "Spin Master" macht Spaß, ist aber sehr kurz.

In der nächsten MAN!AC stellen wir Euch die Fortsetzung der zoomenden Prügellei "Art of Fighting" vor. Das Sequel lockt mit neuen Hintergründen, vier unbekanntem Spielfiguren und noch größeren Sprites. Außerdem sollen sich am Ende des Spiels mehrere Obermottze verstecken, die Euch mit mächtigen Spezialattacken angreifen. Um den Vorgänger Spiel grafisch zu übertrumpfen, ließ SNK ein 180 MBit-Modul springen!

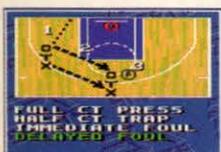
Produzent: Rob Martyn • Programmierung: Lisa Ching, Mark Phoenix, Paul Shaw, John Novak • Grafik: Paul Vernon, Jeff Stokel, Paul Watts, Leon Cannon, Maurine Starkey, Mark West, Muffy Vasale, Greg Williams, Lynne Gura, Will Noble • Sound: David Whittaker, Traz Damji

# NBA Showdown



Bei "NBA Showdown" stimmen die Größenverhältnisse zwischen Platz, Ball sowie großen und kleinen Spielern.

**E**in Playcall ist eine einstudierte taktische Variante, die in bestimmten Situationen in der Offensive oder in der Abwehr eingesetzt wird.



Basierend auf der Basketballserie, die mit "Lakers vs. Celtics" begann, programmierte Electronic Arts mit "NBA Showdown" eine komplett neugestaltete Fortsetzung der NBA-Reihe. Diemals sorgt eine Batterie dafür, daß Ihr nicht nur die Playoffs, sondern eine ganze Saison mit 82 Matches bestreiten könnt. Dabei wählt Ihr aus den 27 NBA-Teams, die mit ihrem aktuellen Personal vertreten sind, oder baut Euch eigene Mannschaften zusammen. Wer coachen will, kann nach Herzenslust Time-Outs fordern, auswechseln und **Playcalls** während des Spiels umstellen. Außerdem stehen Euch ausführliche Statistiken zu knapp 300 NBA-Spielern zur Verfügung. Damit die Sache zu Beginn

nicht zu kompliziert ist, lassen sich alle Regeln und Trainer-Features ausschalten. Zusätzlich wählt Ihr aus drei Schwierigkeitsgraden und Realitätsstufen. Bis zu vier Spieler (mit 4-Way-Play-Adapter) können auf dem Parkett antreten. Ihr wechselt auf Knopfdruck zwischen den Spielern und werft bzw. paßt in der Offensive. In der Abwehr könnt Ihr Würfe blocken oder dem dribbelnden Gegner den Ball abhutschen. Dabei kommt es auf Talente und Körpergröße der Akteure an, wie gut sie Dreier oder Dunks beherrschen und sich über das Feld bewegen. Einige Superstars warten zudem mit Spezialitäten auf: Shaq O'Neil macht den "Gorilla Slam", John Stockton narrt mit dem "Fake Pass Layup". Insgesamt gibt es 38 individuelle "Signature Moves". Trefft

Ihr mit einem Spieler drei Mal hintereinander den Korb, läuft er "heiß" und seine Trefferquote verbessert sich um 15 Prozent. Die Designer packten das komplette Regelwerk mit Fouls, "5-Sekunden"- und Rückpaßregel auf das Modul. Selbstverständlich hagelt es nach fünf Teamfouls Freiwürfe. Nach sechs Regelverstößen muß Euer Akteur dann vorzeitig in die Kabine.

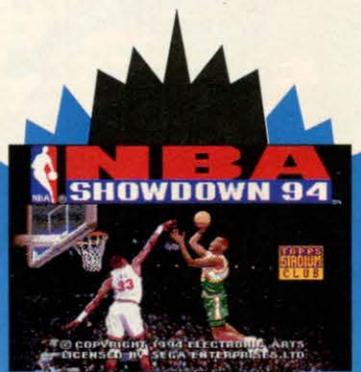
**DETAILVERLIEBT** • EA hat ein Monumentalwerk geschaffen: Hier stimmt wirklich jedes Detail mit der Realität überein. Alle Teams, alle Spieler, Coaching – nichts, was das Herz eines NBA-Fans begehrt, wurde vergessen. Mit allen Optionen artet das Spiel zur Wissenschaft aus: Kleine Spieler bewegen sich fixer als Center, Spieler ermüden und verletzen sich, was in der Saisonplanung berücksichtigt werden muß. Die Action auf dem Parkett spielt sich nicht so schnell und flüssig wie bei "NBA Jam", außerdem wird nicht jeder Angriff mit einem Dunk abgeschlossen – dafür ist die Befriedigung nach einem krachenden Jam gegen die harte Abwehr um so größer. Trotz dezentem Ruckeln und müder Grafik ist "NBA Showdown" der Superlativ für Komplexität und Realitätsnähe. Wer pure Unterhaltung sucht, liegt hier falsch, anspruchsvolle Fans kommen dafür monatelang auf Ihre Kosten.



Bei Freiwürfen schaltet das Spiel automatisch in eine 3-D-Perspektive

POINTS PER GAME		
1	ONEAL	ORL 38,1
2	WILKINS	ATL 28,7
3	SCHREMPF	SEA 28,2
4	EMING	NY 28,1
5	MULLIN	GS 27,5
6	L. JOHNSON	CBA 27,8
7	HANNING	LAC 24,8
8	DUMARS	DET 24,5
9	PIERCE	SEA 24,8
10	K. BELONE	UTA 23,8

Spielt Ihr eine Saison, werden alle Statistiken für jeden Spieltag aktualisiert und gespeichert.



16 BIT

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	42 %
SOUND	21 %

**SPIELSPASS 84%**

Ultrarealistische und gut spielbare Basketballsimulation für Fortgeschrittene und NBA-Profis.

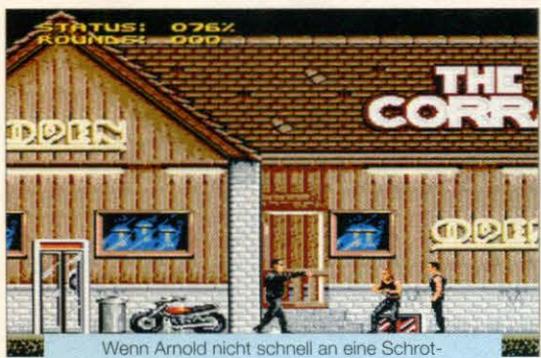
Entwickler: Bits

# Terminator 2



Heiliger Arnold, wann läßt man Deinen Terminator in Frieden ruhen? Die Videospelbranche kennt kein Erbarmen, wenn es um das Ausschlichten hochwertiger Filmlicenzen geht. Diesmal steuert Ihr Arnold durch acht Levels, das Geschehen wird von der Seite gezeigt, mickrig rucken die Sprites daher, unauffaltsam ist man am Ballern.

Kaum ist der Bildschirm von einer Horde Gegner gesäubert, rücken auch schon deren Zwillingbrüder nach. Wohl dem, der in diesem hektischen Wuselgeballer rechtzeitig seine Schrotflinte als Extrawaffe erbeutet hat. Um das bleihaltige Geknalle ein wenig als Action-Adventure zu tarnen, gibt es in jeder Runde eine Mission zu erfüllen, in der Ihr alle Räume erforschen müßt.



Wenn Arnold nicht schnell an eine Schrotflinte kommt, hat er nichts zu lachen.



**HASTA LA MISTA** • Stille Tage in Mering: "He, Terminator 2! Sieht gar nicht schlecht aus für Master System-Verhältnisse... wie bitte? Das ist ein Mega Drive-Spiel? - Umpf!". Da wird der netteste Tester zum Wertungs-Terminator. Für gut 100 Mark erwarde ich heutzutage ein bisschen mehr spielerischen Kitzel. Miese Technik, dümmlicher Levelaufbau, Spielwitz gleich Null und nervige Steuerung. Diese Umsetzung des wehrlosen Films gibt dem Adjektiv "grottig" eine ganz neue Dimension.

**mbit 8**

HERSTELLER	FLYING EDGE
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	29 %
SOUND	26 %

**SPIELSPASS 27%**

Ihr dachtet, "T2 - Arcade Game" sei schon schlimm gewesen? Das neue Modul zum Film ist noch eine Dimension schlechter.

*Hinter dem "Arcade Game" verbirgt sich die schon etwas ältere Umsetzung des T2-Spielautomaten. Ihr bewegt ein Fadenkreuz über den Bildschirm und schießt Bösewichte ab. Rudimentär-Action für schlichte Gemüter.*

## GAMECOURIER

WIR VERSENDEN IMPORT-GAMES. SCHNELL & TOPAKTUELL.

**Super Nintendo alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!**  
**US Konsole 2 Pads 1 Game RGB Kabel 349,-**

Art of Fighting 139,-	Daffy Duck 119,-	Mortal Kombat & Act.Rep. 189,-	Rock Rodent 119,-
Aladdin 119,-	Empire Strikes Back 134,-	Madden '94 119,-	Secret of Mana 129,-
Batman Returns 99,-	Eye of the Beholder 134,-	Megaman X 134,-	Sky Blazer 119,-
Blues Brothers 89,-	F1 Poie Position 129,-	Mystic Quest Legend 99,-	Soldiers of Fortune 129,-
Bubsy 89,-	Fatal Fury 99,-	NHL '94 119,-	Sunset Riders 119,-
Bomberman & 4 Player ADP 149,-	Flashback 129,-	NBA Showdown 119,-	Super Aquatic Games 99,-
Cool Spot 109,-	Jurassic Park 119,-	Ninja Boys 99,-	Super James Pond 99,-
Chester Cheetha 79,-	Letahl Enforcers W/G 159,-	Obitus 129,-	Super Widget 109,-
Cybernator 89,-	Lufia 129,-	Operation Logic Bomb 109,-	7th Saga 129,-
Clayfighters 129,-	Lord of the Rings 129,-	Pac Attack 109,-	Tuff E Nuff 129,-
Claymates 119,-	Super Scope & Yoshis Safari 189,-	Robocop vs Terminator 129,-	Young Merlin 129,-
Dracula 119,-	Mortal Kombat 99,-	Rock'n'Roll Racing 119,-	50/60Hz Umbausatz SNES 69,-

Alle neuen Rollenspiele auf Lager !!! Action Replay Sega & SNES 119,-, US Adapter 39,-

Sega Mega Drive alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!

Sega Pad 6 Button 49,-	F-1 Racing 109,-	Rocket Knight Adventures 89,-	SEGA CD 109,-
ASCII Pad 6 Button 59,-	Gauntlet 4 109,-	Shining Force 119,-	AH-3-Firehawk 109,-
4 Player ADP 65,-	Gengis Kahn 129,-	Sonic Spinball 119,-	Cool Spot 109,-
Aerobiz 129,-	Jungle Strike 109,-	Toe Jam & Earl 2 109,-	Dracula 119,-
Aero the Acrobat 109,-	Mazin Saga 109,-	Tecmo NBA Basketball 129,-	European Racers 109,-
Aladdin 109,-	Mortal Kombat 109,-	Bubsy 79,-	Final Fight 109,-
Awesome Possum 119,-	Madden '94 119,-	Super Battle Tank 69,-	Ground Zero Texas 129,-
Blaster Master 2 99,-	NHL Hockey '94 119,-	Pirates! Gold 119,-	Microcosm 119,-
Dragons Revenge 109,-	Nigel Mansell 119,-	Wiz'n'Liz 109,-	Monkey Island 109,-
Eternal Champions 139,-	Ranger X 99,-	Land Stalker 129,-	Night Trap 119,-
F-15 Strike Eagle 2 119,-	Ren & Stimpy 109,-	Winter Olympics 109,-	Lunar Silver Star 119,-
FIFA Soccer 119,-	Robocop vs Terminator 129,-	WWF Royal Rumble 119,-	Lethal Enforcers 139,-

**AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN • MD Converter 39,- alle Spiele laufen auf dt. MD-Konsole**  
 Angebot solange 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

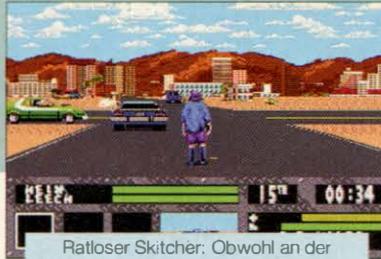
Design: Dave Warfield • Programmierung: Lance Wall, Dan Wensley, Lee Ingraham • Grafik: Tony Lee, Jack Snowden, Cindy Green • Sound: Jeff Dyck

# Skitchin'



Der öffentliche Nahverkehr in all seinen Schattierungen: Um von Punkt A nach Punkt B zu gelangen, fährt man mit dem Bus, bemüht das Fahrrad oder hängt sich an die Stoßstange eines vorbeifahrenden PKWs. "Skitchin'" nennt sich letztere Methode, um mit Rollschuhen möglichst schnell durch die Stadt zu kommen. Damit ja kein Wahnsinniger auf die Idee kommt, solche Videospiele-Inhalte nachzuahmen, läßt Electronic Arts eine dicke Warnung zu Beginn erscheinen.

Weil es im Videospiele schon mal etwas ruppiger zugehen darf als im wirklichen Leben, tragen die Skitcher eine kleine Meisterschaft aus. Nur wer unter die ersten fünf Plätze rollt, qualifiziert sich für die nächste Stadtautobahn. Um auf Rollschuhen Gas zu geben, drückt Ihr Feuerknopf B. Naht von hinten ein Auto (praktischerweise im Rückspiegel ersichtlich), könnt Ihr versuchen, Euch mit Knopf A an die Stoßstange zu klemmen. Aber obacht: Beginnt man dieses Manöver zu spät, erwischt man das



Ratloser Skitcher: Obwohl an der Kreuzung was los ist, kann sich der Anfänger keinen Wagen schnappen.



Dieser Skitcher hat nicht etwa die Promillegrenze überschritten – eine Öllache kostet ihn das Gleichgewicht.

Auto nicht mehr. Schert Ihr hingegen zu früh aus, gibt's einen saftigen Crash mit dem Kühler, der Eure Spielfigur spektakulär durch die Luft schleudert.

Die netten Konkurrenten kann man mit ein paar freundlichen Hieben aufhalten;



Im Shop um die Ecke kauft Ihr Eure Ausrüstung zusammen. Geld verdient Ihr mit einer guten Platzierung.

besonders innig wird der Schlagabtausch, wenn zwei Skitcher an derselben Stoßstange hängen. Vielleicht habt Ihr auch vorher eine Waffe (Elektroschocker, Baseballschläger etc.) vom Asphalt gepflückt, mit der der Gegner besonders leicht ausgeknockt wird. Spielablauf und Grafik erinnern stark an das Motorradrennen **Road Rash**. Der Spielstand wird durch ein Paßwort konserviert, und in einem Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr simultan mit einem Kumpel skitchen. Dank Bildschirm-Splitting sieht jeder die Strecke aus der Perspektive seiner Spielfigur. Drei bis acht Spieler können sogar ein spezielles Turnier mit KO-Modus austragen.

**Perspektivische Darstellung der Strecke, Zwei-Spieler-Modus, Qualitäts-Normen, Zweikampf-Komponente, Kauf besserer Ausrüstung im Shop – verblüffend viele Elemente von Skitchin' erinnern an Road Rash 2. Dieses Action-Motorradrennen von Electronic Arts bietet etwas mehr Tempo und gehört immer noch zu den besten Rennspielen der Kategorie "simpel und spaßig". Aus nabellegenden Gründen muß man bei Road Rash auf Stoßstangen-Artistik und Rampen-Akrobatik verzichten – ein Motorrad hat auch seine Nachteile...**

**REIZVOLLE ROLLER-RÜPEL** • Einen Mangel an abgefahrenen Ideen kann man Electronic Arts wirklich nicht vorwerfen. Halbstarke mit Extrawaffen rollern durch die Gegend, klemmen sich an Auto-Stoßstangen und häuen den Mitspielern eins auf die Birne. Doch Skitchin' nimmt sich nicht allzu ernst; die optische Aufmachung in den Menüs ist witzig, der Soundtrack knackig. Die Grafik wirkt etwas blockig und farbarm, doch dafür ist der perspektivische Effekt in Ordnung. Die Auswahl an Spielmodi, das Kaufen von Extras und der Motivationskitzel durch die Qualifikationsnorm wirken höchst professionell – echte EA-Qualität. Beim Ablauf gerät dann aber doch etwas Sand ins Getriebe. Das Zusammenspiel mit Autos, Gegnern und Streckenhindernissen ist nicht nur eine Frage des Könnens; bei vielen engen Passagen braucht's auch eine Prise Glück.



Wenn Ihr mit Euren Gegnern um ein Auto buhlt, könnt Ihr den Kampf mit einer der drei Waffen (links unten) entscheiden.



16 BIT

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	68 %
SOUND	74 %

SPIELSPASS **71%**

Bizarre Mix aus Action, Rennspiel und Mad Max. Kein Top-Modul, aber trotzdem sehr spaßig und motivierend.

Entwickler: Flying Edge nach einem Originalkonzept von Ocean

# Addams Family

Fast zeitgleich mit dem Start des neuen Addams-Kinofilms "Die Addams Family in verrückter Tradition" erscheint das Jump'n'Run "Addams Family" auf dem Mega Drive. Der böse Magier Abigail Craven hat sich nicht nur den Familienschatz unter den Nagel gerissen, um sicher zu gehen, nahm er gleich die ganze Familie mit. Nur Papa Gomez

blieb verschont. Ihm obliegt es nun Pugsley, Wednesday, Granny, Onkel Fester und Morticia in den weitläufigen Räumen des Addams-Anwesens zu finden. Neben typischen Jump'n'Run-Elementen wie Extrawaffen und Lebensenergie, schreitet Ihr durch Türen in neue Levels, legt Schalter um und tretet am Ende eines Abschnitts dem Obermonster entgegen.



Pech gehabt: Familienvater Gomez wurde vom Geschoß des grünen Wichts berührt.



**NACHZÜGLER** • "Addams Family" bietet alles, was zu einem guten Jump'n'Run gehört: Knifflige Situationen, witzige Einfälle (Gomez fliegt mit seinem Propellerhut) und solide technische Gestaltung. Die Grafik fiel zwar schlechter aus als bei der Super Nintendo-Version von 1992, trotzdem ging die gruselige Atmosphäre des Addams-Hauses nicht verloren. Verschiedene Szenarien, Hintergründe und Aufgaben versprechen Abwechslung – die knapp bemessene Energie hingegen Frust.

**MBIT**  
8

**HERSTELLER** FLYING EDGE

**SYSTEM** MEGA DRIVE

**ZIRKA-PREIS** 120 MARK

**ANBIETER** ACCLAIM

---

**GRAFIK** 65 %

**SOUND** 60 %

---

**SPIELSPASS** 69%

Kurzweiliger Gruselspaß im Haus der Addams. Spielerisch identisch mit der erfolgreichen Super-Nintendo-Version.

*Auf dem Super Nintendo gab die verrückte Familie vor fast zwei Jahren Ihren Einstand. Das englische Softwarehaus Ocean, fleißiger Sammler von Filmlizenzen, strickte ein spaßiges Jump'n'Run um die bekannten Charakteren.*

## ZAPP GAMES

ROCHUSSTRASSE 11  
55116 MAINZ  
Tel. 0 61 31/23 04 92  
Fax 0 61 31/23 04 93



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR

Laden und Versand

Die meisten Importspiele mit deutscher Anleitung  
Preise für Neuerscheinungen bitte erfragen!

SUPER NES:	MEGA DRIVE:	3DO:
ACTRAISER 2 139,-	GAUNTLET 4 129,-	KONSOLE US
ALADDIN DT. 139,-	JOHN MADDEN '94 119,-	LAUFFÄHIG AUF
BOMBERMAN OT. 129,-	FIFA SOCCER 119,-	MULTI-NORM-TV 1799,-
BOMBERMAN INCL.	SENSIBLE SOCCER 119,-	STELIAR 7 139,-
5-SPIELER-ADAPTER 169,-	SPLATTERHOUSE 3 129,-	BATTLECHESS 139,-
MEGA MAN X 149,-	SONIC SPINBALL 99,-	MAD DOG MC CREE 139,-
CLAY FIGHTER 149,-	TURTLES TOURNAMENT 129,-	LIGHT GUN 69,-
BRETT HULL HOCKEY 139,-	ETERNAL CHAMPIONS 149,-	SHOCK WAVE 139,-
EMPIRE STRIKES BACK 159,-		OUT OF THIS WORLD 139,-
JOHN MADDEN '94 139,-	<b>TURBO DUO:</b>	U.V.M.
NHL HOCKEY '94 139,-	CASTLEVANIA 149,-	
NBA SHOWDOWN 159,-	SUPER DARIUS 2 139,-	<b>SEGA CD:</b>
TURTLES TOURNAMENT 159,-		MONKEY ISLAND 129,-
EQUINOX 149,-	<b>MANGA-VIDEOS:</b>	THUNDER HAWK 129,-
SKYBLAZER 149,-	ALLE NEUHEITEN LIEFERBAR	LEATHAL ENFDRCERS 159,-
SECRET OF MAMA 149,-		RISE OF THE DRAGON 129,-
SEVENTH SAGA 149,-		U.V.M.

Preisänderungen und Tippfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität, machen Euch aber auf alle möglichen Probleme aufmerksam. Fragt uns nach unserer Meinung. Wenn ein Spiel nichts taugt, dann sagen wir das auch.

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

## GAME STORE

*Spielend durchs Leben!*

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181  
Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF

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

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

SEGA MD II + CD II Vermietung & Verkauf

Neuheiten-Service:  
Ihr sagt uns worauf  
Ihr wartet - wir rufen  
Euch bei Lieferbarkeit  
an! Unverbindlich!

# JAGUAR

JAGUAR RGB:	3DO RGB / NTSC:	MD II + CD II:
Miete 1 Woche: 69,-	Miete 1 Woche: 99,-	Miete 1 Woche: 75,-
Miete 10 Tage: 89,-	Miete 10 Tage: 139,-	Miete 10 Tage: 99,-
Jaguar RGB: <i>Supergünstig!</i> Dino Dudes, Checkered Flag 2, Alien vs. Predator, Raiden, Tiny Toon Ad- venture... <i>Tiefpreise!</i>	3DO RGB / NTSC: a.A. Nighttrap, Mad Dog Mc., Stellar 7, Total Eclipse, Out of this World... <i>Tiefpreise!</i>	MDII + CDII + Th.-Haw.: 799,- Silpheed, Thunderhawk, Time Gal, Ecco 1. Dol., Co- bra Command, Night Trap, O.o.L. World... <i>Tiefpreise!</i>

SUPER: Mietpreise inkl. 1 Spiel! Keine Kautions! Post-Transport zählt nicht zur Mietdauer! Weitere Spiele nur 1,90,- pro Tag! Teilanrechnung bei anschl. Neukauf! Preise in DM!

**RENT HIGHTECH** Vermietung & Verkauf

24h-Service!  
Adresse auf a Band  
sprechen -> Infos Kom-  
men kostenlos! Beratung  
tägl. 18-21 Uhr!

BECOSYS  
Wegscheide 1a, 56070 Koblenz  
**0261/ 84074**

Produzent: Scot Bayless • Design: Adam Sevilla, D. Eidsmore, Eric Quakenbush, Chris Shen • Programmierung: Gordon Haberfelde, Rob Lamb, Dave Marshall, Martin Power, Rex Sabio • Sound: David Javelosa, Barry Blum, Brian Coburn, Tom Miley, Spencer Nilsen

# Jurassic Park



Keine Spielsysteme ohne Dino-Invasion: Mit der CD-Version des **Mega-Blockbusters** "Jurassic Park" haben die Giganten der Vorzeit auch Segas Multimedia-Erweiterung aufgestöbert.

**Jurassic Park ist der erfolgreichste Kinofilm aller Zeiten: In den USA spielte der Dino-Streifen weit über 300 Millionen Dollar ein, in Deutschland sah die Rekordzahl von 9,1 Millionen Zuschauern Spielbergs technisches Meisterwerk. Fast alle Dinosaurier wurden in Silicon-Graphics-Computern animiert und erst nach Ende der Rebearbeiten eingebaut.**

Im Gegensatz zu den Modulvarianten steigt der Spieler erst nach dem Ende der Filmhandlung ein: Mit dem Hubschrauber kehrt Ihr zur Saurier-Insel zurück, um die drohende Vermehrung der Ungetüme aufzuhalten. Dazu müßt Ihr Eier von jeder Spezies einsammeln und in ein Labor bringen, bevor sie verderben. Beeilt Euch, denn Ihr habt nur 24 Stunden Zeit. Leider stürzt Euer Helikopter schon beim Anflug ab – Ihr seid mal wieder der einzige Überlebende. Da Eure Ausrüstung zerstört wurde, sucht Ihr die Teile des Parks nach nützlichen Gegenständen und Codekarten ab. Die Suche ist kein Sonntagsspaziergang, denn überall streunen prähistorische Tiere herum, die noch nicht gefrühstückt haben. Gegen kleine Saurier setzt Ihr eine Betäubungspistole ein, größere Echsen könnt Ihr mit anderen Mitteln vertreiben – erschreckt sie



Das Besucherzentrum liegt in der Mitte des Parks und beherbergt den Inkubator-Raum



Die Inventarliste mit allen gesammelten Gegenständen wird auf Knopfdruck aktiviert

mit einer Autohupe oder füttert einen Triceraptos mit saftigen Blättern. Außerdem findet Ihr mit etwas Glück größere Wümmen.

Die Reise verfolgt Ihr aus der Ich-Perspektive. Dabei könnt Ihr Euch um 360° drehen, um alle Flecken des Parks im Auge zu behalten. Bewegt Ihr Euch von einem Punkt zum anderen, wechselt die Optik in eine Realfilm-Sequenz. Per Anklicken sammelt Ihr gefundene Werkzeuge, Codekarten und Hilfsmittel ein und setzt sie beispielsweise zum Öffnen von Kisten ein. Außerdem sind kleine Rätsel zu lösen.

Auf Knopfdruck ruft Ihr eine Inventarliste ab. Der Spielstand kann jederzeit gespeichert werden.

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140

**ABENTEUERLICH** • Diese CD unterscheidet sich radikal von allen anderen "Jurassic Park"-Versionen. Sega überrascht Euch mit einer Mischung aus Adventure-Elementen, minimalen Action-Einlagen und imposanter Grafik. Um den Park und Eure Reise darzustellen, wurden Polygon-, Realfilm- und gezeichnete Bitmap-Optiken tollkühn gemischt. Spielerisch ist die Suche nach den Dino-Eiern eher schlicht: Schwierige Rätsel sind selten, meist geht es nur darum, die richtigen Gegenstände einzusetzen. Trotzdem zieht Euch das Spiel in seinen Bann, denn stimmungsvolle Landschaften und Musik zaubern ein spannendes Ambiente, in dem überraschend angreifende Saurier für wilde Adrenalin-Stöße sorgen. Wer genug von Jump'n Runs und Action-Spielen hat, oder eines der seltenen Adventures auf Konsolen sucht, sollte sich "Jurassic Park" nicht entgehen lassen.

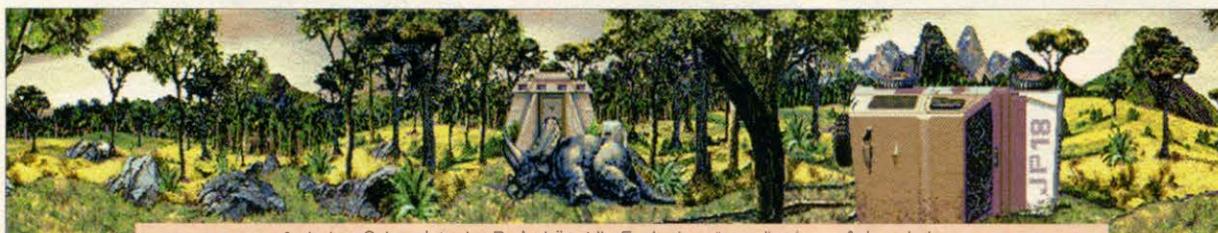
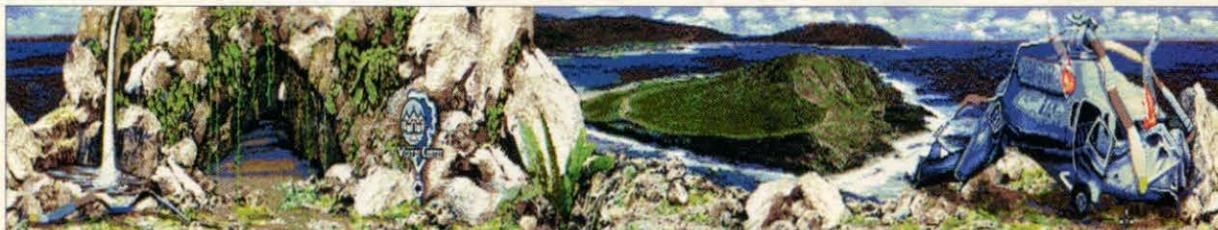


<b>HERSTELLER</b>	SEGA
<b>SYSTEM</b>	MEGA-CD
<b>ZIRKA-PREIS</b>	110 MARK
<b>ANBIETER</b>	SEGA

<b>GRAFIK</b>	73 %
<b>SOUND</b>	74 %

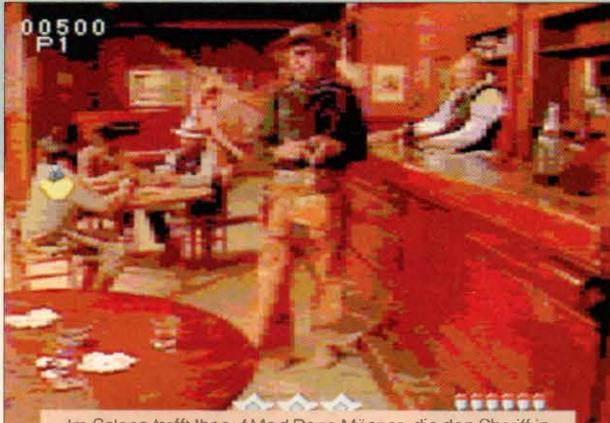
**SPIELSPASS** **70%**

Nicht besonders komplex, aber atmosphärisch beeindruckend: Grafik-Adventure für Saurier-Fans.



An jedem Schauplatz des Parks könnt Ihr Euch einmal um die eigene Achse drehen, um alle Details genau zu betrachten.

# Mad Dog McCree



Im Saloon trifft Ihr auf Mad Dogs Männer, die den Sheriff in sein eigenes Gefängnis gesperrt haben.

Zoff im Saloon, der Sheriff ist ratlos: Mad Dog McCree und seine Bande Revolverhelden sind da! Ihr spielt den geheimnisvollen Fremden, der wenig später in die Stadt kommt, um das Gesetz mit seinem Revolver zu verteidigen, dem Bürgermeister zu helfen und seine schnuckelige Tochter aus den Klauen der Outlaws zu befreien. Aus der Ich-Perspektive verfolgt Ihr einen digitalisierten Real-film, in den Ihr mit gezielten Schüssen auf plötzlich auftauchende Gunmen eingreift. Nur wenn Ihr jeden Bösewicht mit einem Schuß erlegt, geht der Film weiter. Nachdem Ihr die vier Stadt-Levels gesäubert habt, müßt Ihr Mad Dog in seinem Versteck aufstöbern. Das Spiel kann mit Joypad, Maus oder den Import-Lichtpistolen Menacer und Justifier (Konami) gesteuert werden.



**PIXELTREFFEN** • Ich mochte den Automaten, aber die Mega-CD-Version ist nicht mein Fall. Die Qualität der Realfilmgrafik ist so schlecht, daß man entfernte Gegner überhaupt nicht erkennen kann. Statt fernseh-gerechtem Film betrachtet Ihr einen verpixelten Alptraum. Zum Glück ist die Joypad-Steuerung halbwegs gelungen, als Eingabeinheit noch geeigneter ist natürlich die Lichtpistole. Wer ein zweites Spiel für seinen Justifier sucht, mag zugreifen, sollte aber nicht zuviel von der Umsetzung erwarten. Die Handlung und der Spielablauf sind mit dem Automaten identisch – schon der war spielerisch recht dürftig. Der einzig interessante Punkt – Filmgrafik mit typischem Westerncharme – wurde wegen technischer Mängel auf dem Mega-CD verfehlt.



<b>HERSTELLER</b>	ALG
<b>SYSTEM</b>	MEGA CD
<b>ZIRKA-PREIS</b>	130 MARK
<b>ANBIETER</b>	IMPORT

<b>GRAFIK</b>	27 %
<b>SOUND</b>	51 %

**SPIELSPASS** **36%**

Video-Western: Die grobkörnige Digi-Grafik vermiest den Spaß am bleihaltigen Actionfilm.

## ★ STARGAMES ★

VIDEOGAME - VERSAND

NEO-GEO	S.NINTENDO	MEGA DRIVE
Art of Fighting 349,-	Secret of Mana 149,-	Landstalker 129,-
Art of Fighting 2 399,-	S. Empire Strike Back 139,-	SuperShinobi 3 129,-
World Heroes 2 379,-	Godzilla 129,-	John Madden '94 129,-
3 Count Bout 379,-	Striker 129,-	Ranger X 109,-
Miracle Adventure 399,-	Actraiser 2 129,-	The Dill ants 109,-
Fatal Fury Special 379,-	Art of Fighting 139,-	Mortal Combat 129,-
Samurai Showdown 399,-	Pilot Wings 99,-	Street Fighter 2 CE 139,-
Magician Lord 199,-	Bomber Man (Deutschl) 119,-	Aladdin 119,-
Top Hunter 399,-	Aladdin 119,-	T.M.N.T. Fighter 129,-
Nam 1975 199,-	Mario Kart 89,-	F1 109,-
NEO - GEO 699,-	4 Player Adapter 69,-	Action Replay 119,-
Joypad 119,-	Super NES Joypad 37,-	RGB/AV Kabel 39,-

NEU!!! Demos von Neo Geo, S. Nintendo und Mega Drive auf Video!  
24 Std. Hotlineper Anrufbeantworter oder Fax !!!

An- und Verkauf von GEBRAUCHTMODULEN / KONSOLEN !!!

Postfach 22 03 29

42631 Solingen

Tel.: 0161 / 1220275

Tel. & Fax: 0212 / 202583

## fairplay

Hard- & Software Versand

Tel: 02154 / 427225

Atari Jaguar inkl. Spiel 699,-  
3DO inkl. Spiel 1599,-  
3DO inkl. Spiel RGB 1799,-  
MEGA CD2 o. Spiel 529,-  
MEGA CD2 m. Spiel 599,-

Jaguar: Crescent Galaxy 139,-  
Raiden 139,-  
u.a.  
3DO: Total Eclipse 139,-  
Stellar 7 129,-  
u.a.

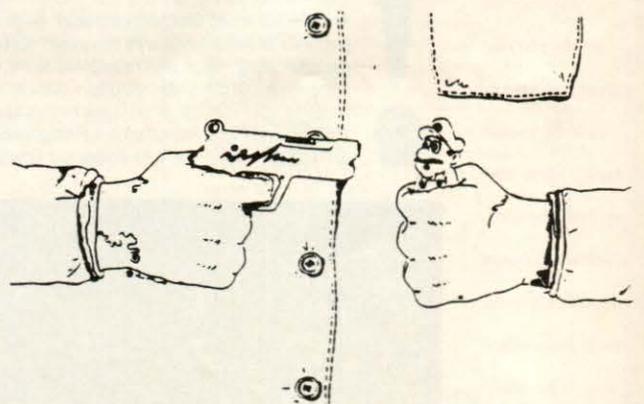
## MEGA Drive Super NINTENDO NEO GEO

!!! OLDIE Corner für MD und SNES !!!

An u. Verkauf von gebrauchter NEO GEO Hard- & Software !

Öffnungszeiten: Mo-Fr. 13-20 Uhr Sa. 11-15 Uhr

Wenn Sie jetzt noch einmal ein Videospiele woanders kaufen, müssen Unschuldige leiden !!!!



Super Nintendo

Mega Drive

Aladdin	119,90	Aladdin	119,90
Art of Fighting us	139,90	Bubsy	109,90
Battletoads	119,90	Cool Spot	109,90
Clayfighters us	134,90	NHL '94	119,90
S. of Fortune us	139,90	Puggsy	109,90
Zombies	126,90	Sonic Spinball	109,90

## FX Videogames

Neusserstraße 628 50737 Köln

Tel. 0221/740 52 03 Fax 0221/740 52 04

Entwickler: Beam, Australien

# Shadow Run



Die Zukunft ist düster, daran können auch die neuen Medien nichts ändern. Der Cyberspace, digitaler Zufluchtsort der Endzeit-

Generation ist nach der Jahrtausendwende ebenso von zwielichtigen Geschäftsleuten, mörderischen Staatsbeamten und gesetzlosen Technik-Anarchisten überlaufen, wie die schmutzigen Straßen der Großstädte. Nur die Shadow Runner fühlen sich in beiden Welten zu Hause und können mit der Schnellfeuerwaffe genauso gut umgehen, wie mit der Computertastatur.

Ursprünglich wurde **Shadow Run**, ein Rollenspiel-Gemisch aus Science Fiction-, Fantasy- und "Blade Runner"-Ambiente mit Bleistift und Würfel gespielt. Dank Data East wagen sich nun auch Joypad-Fans in die menschenfeindliche Techno-Welt. Zu Beginn des Spiels ist Euer Leben eigentlich schon beendet, denn Ihr erwacht als Opfer eines heimtückischen Anschlags in der Schublade des Pathologen. Doch Cyberpunks haben ein dickes Fell, und Eure



Schaff mir diesen Abschaum aus den Augen.

Mit gezogener Waffe steuert Ihr ein Fadenkreuz – vorausgesetzt Eure Kumfels lassen vom Feind noch etwas übrig.



Informationen sind die Ware der Zukunft: In zahlreichen Gesprächen arbeitet Ihr Euch langsam an die Wahrheit heran.



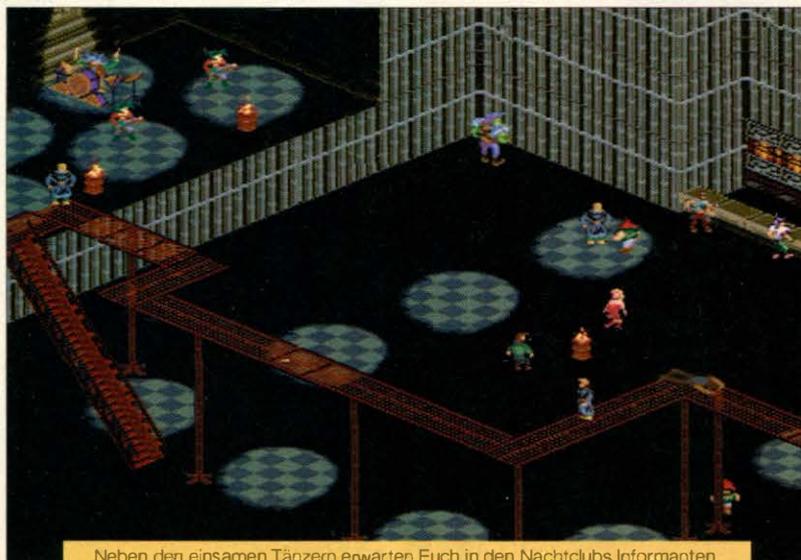
Die Klapperschlange läßt grüßen: Nur wer in der Arena siegt, darf das Territorium des despotischen "King" verlassen.

Geheimnisse und Intrigen.

Ihr besitzt nichts, was Euch das Überleben erleichtern würde, und müßt Euch deshalb durch Gespräche mit zwielichtigen Kontaktpersonen an Informationen, Waffen und Werkzeuge herantasten. Habt Ihr Euch genügend Geld erkämpft, werbt Ihr Söldner an, die sich auf Gebiete spezialisiert haben, in denen Ihr noch unkundig seid – die Kameraden folgen Euch dann und ballern, sobald sich irgendetwas rührt. Nur wenn Ihr genügend Karma-Punkte sammelt (gibt's für besiegte Feinde und für abgeschlossene Missionen), könnt auch Ihr es zum zauberkundigen Schamanen oder kaltblütigen Netzwerk-Räuber bringen.

Rachegelüste sind das stärkste Aufputschmittel. Von nun an durchstreift Ihr die Straßen, Nachtclubs und Untergrund-Labyrinth auf der Suche nach Eurem Gedächtnis und Eurem Mörder. Dabei geratet Ihr in einen Strudel der

**SCHÖNE NEUE ROLLENSPIELWELT** • Shadow Run ist eine erfrischende Neuerscheinung für das Super Nintendo: Nachdem Märchenwelten als Rollenspiel-Reiseziel kaum mehr Überraschungen bergen, kommt der Trip in die Zukunft gerade richtig. Die Entwickler hielten sich an die Elemente der bewährten Vorlage (Großstadt-Elfen und Schamanen, Karma- und Erfahrungspunkte) und konnten sich so auf Spielmechanik und Story konzentrieren. Beide Aspekte sind gelungen: Euer Bildschirmheld wird von einem düsteren Hinterhof in den nächsten gejagt, liefert sich Feuergefechte mit Cyberpunks und ringt mit ganzen Legionen von Untoten - dazwischen besucht Ihr Rockkonzerte oder schlürft einen Drink mit wortkargen Endzeitgestalten. Trotz der mickrigen Animation der Protagonisten kommt die Endzeit auch grafisch gut rüber - der Detailfreude der Entwickler sei's gedankt,



Neben den einsamen Tänzern erwarten Euch in den Nachtclubs Informanten, freischaffende Hacker und Söldner. Ihr müßt nur am Türsteher vorbeikommen.



HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	LAGUNA

GRAFIK	63 %
SOUND	77 %

SPIELSPASS **81 %**

Action, Grübeln und viel Kommunikation: Ungewöhnliches Cyberpunk-Rollenspiel mit komplexer Story und dichter Atmosphäre.

**Das Pen & Paper-Rollenspiel Shadow Run ist seit Mitte der 80er Jahre ein Renner im Programm des US-Herstellers FASA, der auch für "Battletech" und die gleichnamigen Luxus-Spielballen verantwortlich ist. Ein anderes Team von Spielpionieren besorgte die gelungene Konsolen-Umsetzung: Dem australische Entwicklungsbaus Beam entstammen Klassiker wie "The Hobbit", "Lord of the Rings" und "Mugsy", aber auch aktuelle Automatenumsetzungen wie "Super Smash TV".**

# SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



Eternal Champions (MD) 139,-



Landstalker (MD) 119,-



Monkey Island (Mega CD) 119,-

## Mega Drive

Mega Drive II ohne Spiel .....	199,-
<b>Mega Drive II Aladdin Set</b> .....	<b>289,-</b>
Mega Drive II Magnum Set .....	359,-
inkl. 3 Spiele + Sonic 2 + 2 Joypads	
Mega Drive II Sonic 2 Set .....	289,-
mit Sonic 2 und 2 Joypads	
Tiny Toon Plus Sets Aufpreis .....	80,-
(Mega Drive II Sets wie oben + Tiny Toon)	
<b>6 Button Controller</b> .....	<b>39,-</b>
6 Button Arcade Power Stick .....	89,-
<b>6 Button Infrarot (2 Pads)</b> .....	<b>89,-</b>
4-Spieler-Adapter Sega .....	59,-
Master System Converter II .....	89,-
4-Way-Play-Adapter EA .....	59,-
<b>Aladdin</b> .....	<b>119,-</b>
Addams Family .....	109,-
<b>Blades of Vengeance</b> .....	<b>109,-</b>
Brett Hull Hockey .....	89,-
<b>Champ. World Class Soccer (3/94)</b> .....	<b>109,-</b>
Chuck Rock II .....	109,-
<b>Dragons Revenge</b> .....	<b>119,-</b>
Eternal Champions (Feb.) .....	139,-
<b>F-15 Strike Eagle 2</b> .....	<b>129,-</b>
FIFA Soccer (Elec. Arts) .....	109,-
<b>Gauntlet IV (4 Spieler)</b> .....	<b>109,-</b>
James Pond III .....	119,-
<b>John Madden Football 94</b> .....	<b>119,-</b>
Landstalker dt. Texte .....	119,-
Mortal Kombat .....	119,-
Mutant League Hockey .....	109,-
<b>NHL Hockey '94</b> .....	<b>109,-</b>
Normy's Beach Babe (März) .....	119,-
<b>Pele Soccer</b> .....	<b>89,-</b>
<b>PGA Euro Tour (März)</b> .....	<b>119,-</b>
<b>Rocket Knight Adventures</b> .....	<b>94,-</b>
<b>Shining Force</b> .....	<b>124,-</b>
Skitchin (März) .....	119,-
<b>Sonic Spinball</b> .....	<b>109,-</b>
<b>Sonic 3 (3.3.94)</b> .....	<b>139,-</b>
Sprocket & Plug (März) .....	119,-
<b>Street Fighter II (24MB)</b> .....	<b>134,-</b>
<b>Toe Jam &amp; Earl 2</b> .....	<b>119,-</b>
<b>VR Racing</b> .....	<b>259,-</b>
Winter Olympics Lim. Edit. .....	119,-
<b>Young Indy</b> .....	<b>119,-</b>
Zool .....	109,-

## Master System

Master System Sonic Set .....	99,-
<b>Aladdin</b> .....	<b>94,-</b>
<b>Asterix 2</b> .....	<b>84,-</b>
Chuck Rock II .....	79,-
<b>Dizzy</b> .....	<b>84,-</b>
<b>Donald Duck 2</b> .....	<b>89,-</b>
Ecco the Dolphin .....	89,-
<b>Jungle Book Dschungelbuch</b> .....	<b>89,-</b>
Jurassic Park .....	89,-
<b>Mortal Kombat</b> .....	<b>109,-</b>
Robocop 3 .....	89,-
<b>Road Runner Speed Trap</b> .....	<b>89,-</b>
<b>Sonic Chaos</b> .....	<b>89,-</b>
Winter Olympics .....	84,-

## Game Gear

Game Gear TV-Set .....	289,-
<b>Aladdin</b> .....	<b>89,-</b>
<b>Donald Duck 2</b> .....	<b>89,-</b>
Ecco the Dolphin .....	84,-
<b>F-1</b> .....	<b>79,-</b>
<b>Jungle Book Das Dschungelbuch</b> .....	<b>84,-</b>
<b>NBA JAM</b> .....	<b>89,-</b>
<b>PGA Tour Golf</b> .....	<b>84,-</b>
<b>Road Runner Desert Speed Trap</b> .....	<b>84,-</b>
Sensible Soccer .....	59,-
<b>Star Wars Krieg der Sterne</b> .....	<b>89,-</b>
<b>Winter Olympics</b> .....	<b>84,-</b>

### In punkto Schnelligkeit:

#### Absolute Spitze

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

## Mega CD II

Mega CD II mit Road Avenger .....	589,-
1 Jahr Garantie	
Mega CD II ohne Spiel (Okt) .....	509,-
1 Jahr Garantie	
Bill Walsh Football (März) .....	109,-
<b>Ecco (CD)</b> .....	<b>89,-</b>
Ground Zero Texas .....	119,-
<b>Indiana Jones Fate of Atlantis</b> .....	<b>119,-</b>
Joe Montana Football CD .....	109,-
Jurassic Park CD .....	109,-
<b>Monkey Island</b> .....	<b>119,-</b>
Microcosm .....	119,-
<b>NHL 94 CD</b> .....	<b>119,-</b>
Powermonger (CD) .....	119,-
Puggsy .....	89,-
Robo Aleste .....	104,-
<b>Silpheed</b> .....	<b>89,-</b>
<b>Thunderhawk</b> .....	<b>109,-</b>
Wonderdog .....	109,-
<b>WWF (CD)</b> .....	<b>89,-</b>

## Neo-Geo

Spinmaster .....	389,-
------------------	-------

## Super Nintendo

Power Station SN .....	189,-
Super Nintendo + Mortal Kombat .....	309,-
Aladdin .....	119,-
Chuck Rock .....	99,-
Cool Spot .....	129,-
Daffy Duck .....	119,-
Equinox .....	139,-
Flashback .....	139,-
Goof Troop .....	124,-
Jurassic Park .....	139,-
Mech Warrior .....	139,-
Mickey's Challenge .....	139,-



ab 4. März

NBA Jam (SNES) 149,-

NBA Jam (MD) 129,-

Mystic Quest .....	94,-
<b>NBA JAM</b> .....	<b>129,-</b>
Nigel Mansells World Championship .....	129,-
Plok .....	94,-
Pocky & Rocky .....	139,-
Sensible Soccer .....	134,-
Shadow Run .....	139,-
Skyblazer .....	129,-
Street Fighter II Turbo .....	129,-
Sunset Riders .....	129,-
Super Bomberman .....	109,-
Super Hockey .....	109,-
Super Mario All Stars .....	89,-
Super Star Wars 2 E.S.B. (Feb.) .....	139,-
Terminator Judgement Day .....	129,-
Total Carnage .....	139,-
Turtles Tournament Fighters .....	139,-
Young Merlin .....	144,-

Theo  
**KRANZ**  
**VERSAND**  
& LADEN

Täglich Neuheiten

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Produzenten: Kent Russell (Sega), Ken Tarolla, David Marsh • Design: Tony Sherman, David Marsh, Karl Roelofs, Kathy Tootelian, Fred Allen, Matt Bezark • Programmierung: Joe Hellesen • Grafik: Kathy Tootelian • Regie: Mike Plant

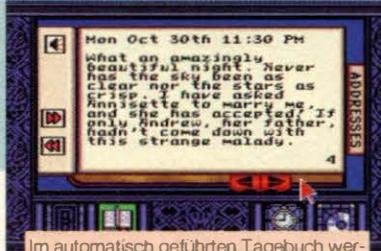
# Dracula Unleashed



Ein Dracula kommt selten allein: Den allesamt erschreckend schlechten Videospieldaptionen der aktuellen Dracula-Verfilmung zum Trotz, bietet **Viacom New**

**Media** eine exklusive CD-Variante des Grusel-Klassikers an. Spielerisch hat sie mit den Sony- bzw. Psygnosis-Titeln (wurden bereits in früheren Ausgaben getestet) nichts am Hut.

Abenteuer statt Action: "Dracula Unleashed" fordert nicht Knöpfchen, sondern Köpfchen. Der blutrünstige Vampir durchstreift die Straßen von London auf der Suche nach seinem nächsten Opfer. Als reicher Amerikaner Alexander Morris soll Ihr Dracula Einhalt gebieten. Ihr besucht gut ein Dutzend unterschiedliche Orte, an denen rund 140 Live-Video-Szenen ins Auge fallen. Diese Optiken sind nicht aus irgendeinem Film geklaut, sondern wurden eigens gedreht. Ihr führt Tagebuch, berätet Euch mit Freund van Helsing, sammelt wertvolle Gegenstände und setzt diese zielgenau in Aktion. Ein netter Kutscher



Im automatisch geführten Tagebuch werden wichtige Informationen festgehalten – leider nur in englischer Sprache.



Die normalen Computergrafiken erreichen lange nicht das Niveau der Live-Video-Optiken.

fährt Euch zu den verschiedenen Schauplätzen, das RAM im Mega-CD sichert den Spielstand.

Gesteuert wird "Dracula Unleashed" via Cursor. Ihr befehligt die beteiligten Personen nicht direkt mit dem Joypad, son-



Die Stadtkarte von London dient nur zur Orientierung: Der Kutscher reagiert lediglich auf Adressbuch-Eintragen.

dern klickt Euch Adventure-typisch durch die Menüs. Ein Beispiel: Um den Stadtteil Londoner Notting Hill zu erreichen, klickt Ihr zunächst die Kutsche an. Nach freundlicher Begrüßung erscheint automatisch Euer Adressbüchlein, in dem Ihr den Zielort anklickt. Wenige CD-Umdrehungen später seid Ihr angelangt und seht das entsprechende Film-Intermezzo.

Leider kommt Ihr ohne Englisch-Kenntnisse nicht sehr weit. Viel Text und natürlich die Sprachausgabe fordern ihren Tribut. Eine Übersetzung ins Deutsche ist momentan nicht vorgesehen.

Erhältlich bei Galaxy, München (Tel.: 089/7605151)

**VERFLUCHT NOCH MAL** • Obwohl ganz anders konzipiert als die Namensvetter im Action-Gewand, versauert Graf Dracula weiterhin im Spiel Spaß-Grab. Immerhin: "Dracula Unleashed" bietet hochwertiges Live-Video mit guten Schauspielern und einigen Spezialeffekten. Dafür nervt die unverständliche Benutzerführung, und wenig logische Rätsel treiben uns Mitleidstränen in die Augen. Ab und zu ist die "Try & Error"-Methode ganz witzig, doch zwei CDs voller "Mal schaun, was passiert!"-Rätsel sind eindeutig zu viel. Wer ein bißchen Erfahrung mit guten Abenteuerspielen gesammelt hat (u.a. in "Secret of Monkey Island"), kommt den Dracula-Schnitzern schnell auf die Schliche. Die Faszination Full-Motion-Video hält uns anfangs bei Laune, die Ernüchterung kommt jedoch bald. Hartgesottene Dracula-Fans schätzen das Ambiente, Otto-Normal-Spieler ziehen den Videofilm vor.



Gar nicht mal so übel: Schauspielersische Leistungen und Full-Motion-Video-Qualität können sich bei "Dracula Unleashed" durchaus sehen lassen.

## DRACULA™ UNLEASHED

Begin Adventure  
Game Options

© 1993 SEGA  
© 1993 VIACOM NEW MEDIA



HERSTELLER	VIACOM
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	64 %
SOUND	62 %

SPIELSPASS **46%**

Live-Video-Adventure mit prachtvollen Optiken und peinlichen Rätseln: Abenteurer, sei wachsam!



Sherlock Holmes auf Mega-CD

# Cliffhanger



Mit Verspätung kommt die CD-Version des gleichnamigen Kinohits in die Geschäfte. Ihr steuert Gabe Walker (alias Sylvester Stallone alias „Cliffhanger“) durch das eisige Gebirge, in dem notgelandete Gangster nach verlorenen Geldkoffern stöbern. Begegnet Ihr einem Bösewicht, prügelt Gabe mit Händen und Füßen um sein Leben, am Levelende wartet

der übliche Obergegner. Außerdem kraxelt Ihr an Steilwänden herum oder flüchtet vor Lawinen und wildgewordenen Fledermäusen. Speziell für die CD-Version spendierte Sony rasante Snowboard-Fahrten, musikalisch erklingt der Orchester-Soundtrack von CD. Auf die CD sind zudem zwanzig Minuten **Original-Filmszenen** gepackt, die erfolgreiche Spieler belohnen.



Die perfekt zoomenden Snowboard-Levels sind der Höhepunkt der CD-Umsetzung



**ON THE ROCKS** • Die Abenteuer im Schnee sind lieblos-professionell herunterprogrammiert und mit der Modulversion identisch, dafür dürfen sich Mega-CD-Fans auf perfekte 3-D-Levels im "Batman Returns CD"-Stil freuen. Der Orchestersoundtrack und die Filmszenen heben den Spielspaß gewaltig, können aber beim zweiten oder dritten Mal nicht über spielerische Mängel hinwegtäuschen. "Cliffhanger" in der CD-Version ist die beste Umsetzung, Wunderdinge sollte man aber nicht erwarten.



<b>HERSTELLER</b>	<b>SONY</b>
<b>SYSTEM</b>	<b>MEGA CD</b>
<b>ZIRKA-PREIS</b>	<b>130 MARK</b>
<b>ANBIETER</b>	<b>SONY</b>

<b>GRAFIK</b>	<b>63 %</b>
<b>SOUND</b>	<b>62 %</b>

**SPIELSPASS** **54%**

Lahmes Spiel, das von zusätzlichen 3-D-Sequenzen, CD-Soundtrack und Filmszenen aus dem Kinohit profitiert.

*Eine originelle Ergänzung zum Spiel: Gut digitalisierte Szenen aus dem Kinofilm.*



# PowerSoft Versand

Endlich günstigste Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)		Mega CD-2 (dt.)		Super NES (dt.)	
Addams Family	99	Micro Machines	82	Aladdin	108
Aladdin	99	Mortal Kombat	113	Alfred Chicken	124
Blades of Renegance	99	NFL Quarterback Club	116	Aliens vs. Predators	109
Brett Hull Hockey	83	NHLPA Hockey i94	104	Amazing Tennis	126
Champion League Soccer	99	<b>Pele Soccer</b>	<b>92</b>	Barbie	109
Cliffhanger	83	Pitfighter	99	Battleship	126
Cool Spot	98	Ranger X	99	Beethoven	109
Cosmic Spacehead	89	Robocop 3	99	Bubsy	104
Crash Dummies	99	Rocket Knight Adventure	94	California Games 2	106
Davis Cup	98	Shining Force	108	<b>Cool Spot</b>	<b>116</b>
F-15 Strike Eagle 2	116	Shinobi 3	98	Cosmo Gang	124
<b>Fantastic Dizzy</b>	<b>89</b>	<b>Streetfighter 2 Champion</b>	<b>122</b>	Equinox	124
Flashback	106	Team USA Basketball	99	F1 Poleposition	131
Gauntlet 4	99	Terminator 2(Judgment D.)	99	Goof Troop	108
Gunstar Heroes	98	Test Drive 2 (The Duell)	92	Jurassic Park	119
Hook	99	Tiny Toons	91	King of the Monsters	105
Jungle Strike	106	Turrican	99	Lagoon	124
Jurassic Park	104	Turtles Tournament Fight.	113	Lost Vikings	125
<b>Landstalker</b>	<b>108</b>	<b>WWF Royal Rumble</b>	<b>116</b>	Mano All Star	85
Lethal Enforces	177	Young Indy	106	Mano is Missing	124
LHX Attack Copper 2	99	Zombies	89	<b>Mechwarrior</b>	<b>144</b>
Lotus Turbo Challenge 2	99	Zool	98	Mega lo Mania	104
<b>New: Sonderzubehör für SNES und Mega Drive</b>				Mickey's Challenge	122
<b>MULTI GAME HUNTER</b> für nur DM 599,-				Mortal Kombat	125
mit z.B. REAL-TIME-SAVE, Slow-Motion, Game Finger				<b>Mystic Quest L.(dt. Text)</b>	<b>87</b>
				Nigel Mansell's World Ch.	114
				Operation Logic Bombs	112
				Ploc	87
				Pop n Twin Bee	114
				Thunderhawk	99
				Time Gal	84
				Wolfchild	98
				<b>Wonderdog</b>	<b>99</b>
				<b>WWF Rage In the Cage</b>	<b>99</b>
				Sensible Soccer	49
				Soccer Kid	59

**CD32**

Jurassic Park	59
Labyrinth of Time	59
<b>Microcosm</b>	<b>65</b>
Sensible Soccer	49
Soccer Kid	59

24 Std. Bestellservice Tel. 0 23 61/ 8 27 81; Fax: 0 23 61/ 89 12 64

**Wir führen auch Amiga, PC, Gameboy, Game Gear! Bitte Gratispreisliste anfordern!**

Versandkosten: Vorkasse 7 DM, Nachnahme 9,50 DM (+Zahlkartengebühr 3 DM)/ Ausland nur gegen VK 20 DM/ ab 300 DM versandkostenfrei/ Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

**PowerSoft Versand, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5**

# ASIAN CINEMA

## TRASH

Nachschub für Anime-Fans: Ein Trip entführt Euch in die Zukunft, der andere in ein fiktives Mittelalter.

### WICKED CITY

**Spannung oder Slapstick, Humor oder Gewalt? Welche Elemente Euch im Film erwarten, seht Ihr im Info-Kasten am Ende der Rezension. Ganz einfach: Je mehr Totenschädel, desto mehr Horror, jedes Herz eine Liebeszene.**

Die dunkle und die lichte Seite des Universum leben auf der Erde in friedlicher Koexistenz. Als ein Abkommen zwischen Dämonen und Menschen den Frieden auch für das nächste Jahrtausend sichern soll, mischen sich ehrgeizige Dämonen-Rebellen in die Verhandlungen ein und drohen den legendären Professor Maiyart zu entführen. Zwei „Dark Guards“, der Mann, ein Held der härteren Charles-Bronson-Schule, die Frau eine Dämonin mit Fingernägeln aus Laser, werden abkommandiert, um den Professor gegen Angriffe zu schützen. Ein spirituell gesichertes Hotel, das erste Versteck des Professors, wird überrannt und mitsamt des wehrhaften

Hotel-Managers in den Erdboden gestampft. Danach geht's weiter in eine Undercover-Klinik, die der männliche Guard verläßt, um seiner dämonischen Partnerin beizustehen. Die schmort inzwischen in den Händen ihrer böartigen Artgenossen, stirbt 2 1/2 Tode, kann vom Superhelden aber dennoch gerettet werden. In einer Kirche verkündigt Professor Mayiart den beiden, daß sie dazu bestimmt sind, miteinander Kinder zu zeugen – der aufmerksame Zuschauer hat das schon nach fünf

Minuten geahnt. Das letzte Duell findet auf dem Dach des Gotteshauses gegen ein Monster mit Tentakelarmen und Teer-Schatten statt. Der Film endet mit einem Blick in die Zukunft des Paares. „Wicked City“ ist trotz dämlicher Synchronisation ein sehenswerter Neuzugang im Programm des englischen Herstellers Manga Video. Die Mischung aus Horror-Thriller und Großstadt-Märchen (spielt in Hotels und Kliniken, auf Highways und Flughäfen) ist stimmungsvoll und verspielt, schockt aber durch derbe



Die härtesten Duelle seit der letzten Götterdämmerung: In „Wicked City“ treffen Dämonen und Superhelden aufeinander.



Action



Fantasy



Horror



Romance



Science Fiction



Sex



Slapstick



Special Effects



Splatter



Thriller



Blast it! Der Rückstoß der Heldenkanone ist sehenswert – das Einschubloch auch. Der Professor (zweites Bild v.r.) entpuppt sich als aggressiver Exzentriker. Erst beim letzten Gefecht beweist er seine Zauberkräfte. Ganz rechts seine dämonische Beschützerin.



Trotz Selbstzensur nicht jugendfrei: Obwohl die härtesten Szenen des Originals in der englischen Variante nicht mehr zu finden sind, ist „Wicked City“ für Kids nicht geeignet.



# VIDEO & COM

## von An

### AUTOMATEN

Wie war das, als das elektronische Spiel noch Traum egozentrischer Programmierer und Computer-Wissenschaftler war, und keiner den

### COMPUTER

Begriff Konsole, Joypad oder MBit kannte? Die Entstehung des Computer- und Videospiele hat in Deutschland noch keiner erforscht. **MAN!AC** bringt die ganze Geschichte.

ten war das Massachusetts Institute of Technology, ein Ort, an dem sich die AI- und VR-Visionäre die gewagten Theorien in die Hand geben. Der LISP-Programmierer Steve Russel gehörte dem "High Tech Model Railroad Club" der Universität an, als er Anfang der 60er Jahre auf die Idee kam, ein Science-fiction-Programm am Großrechner zu entwickeln. In **Space War** manövierten zwei Spieler je eine längliche Rakete und versuchten, sich mit Weltraum-Torpedos vom Display zu blasen. "Space Wars" hatte den ersten Explosions-Effekt: Traf ein Torpedo die Rakete des Gegenspielers, wurde diese vom Bildschirm entfernt und durch einen chaotischen Punktehaufen ersetzt. "Space War" wurde von begeisterten Studien-Kollegen weiterentwickelt und verbreitete sich binnen weniger Monate über die DEC-PDP-1-Mainframes des Landes.

### KONSOLEN

**W**ährend an den Unis "Space War" gezoekt wurde, konstruierte der deutschstämmige Fernseh- und Radio-Techniker Stephen Bear (Jahrgang 1922) primitive Golf- und Ballspiele für die Mattscheibe. Ende der 60er Jahre verkaufte er sein Patent an die Philips-Tochter Magnavox, die von allen folgenden Konsolenherstellern Lizenz-Gebühren kassiert.

passende Antwort vom sogenannten Parser hervorgekramt wurde. **Adventure** und alle Nachfolger verstanden nur bestimmte Begriffe ("Take Sword" oder "Kill Dragon") und reagierten auf alle anderen Eingaben mit einer frustrierenden Verneinung. Die Suche nach einem für das Spiel verständlichen Begriff schlug die **Adventure-Pans** teils Wochen in ihren Bann...



Deutschlands einzige Videospiel-Konsole: Das Interton VC 4000 war Anfang der 80er Jahre ein Renner.

## OUT OF ORDER

### MAGNAVOX ODYSSEE

**N**ach einer Reihe von Konsolen-Vorläufern mit eingebauten Pong-Varianten erschien 1978 das Odyssee (in Deutschland Philips G 7000), die erste Spielkonsole der Welt, bei der man die Spiele als Steckmodule austauschen konnte. Unter den gut 50 Titeln befand sich nur

eine Automatenumsetzung, Konami Frogger-Clone "Turtles" (1982). Das Gerät wurde vom technisch dezent verbesserten Odyssee 2 (Deutschland: G 7400) abgelöst.

### FAIRCHILD CHANNEL F

**O**bskure Spielkonsole, die nur in den USA erschien. Abgesehen von den geringen Grafikfähigkeiten ist über das Channel F noch das Veröffentlichungsjahr bekannt: 1976.

### RCA STUDIO 2

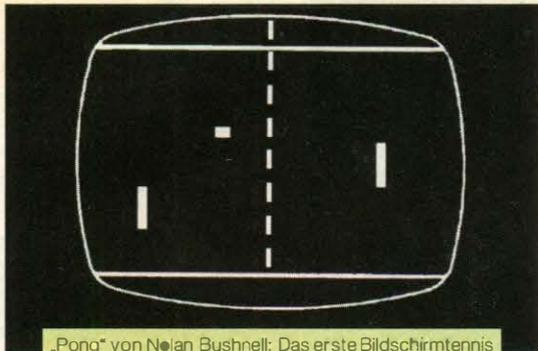
**S**chwarz-Weiß-Konsole, zirka 1976, ebenfalls USA-only. Weiß ein Leser etwas darüber?

### INTERTON VC 4000

**M**ade in Germany: Das VC 4000 erschien 1979 und war lange Zeit die verbreitetste Spielkonsole in Deutschland. Als Eingabeeinheit diente ein analoger Joystick mit Keypad. Das „Grundig Super Play Computer 4000“ war eine Variante mit Video-, statt Antennenausgang.

# PUTERSPIELE

## f a n g a n



„Pong“ von Nolan Bushnell: Das erste Bildschirmtennis verhalf dem Videospiel zum weltweiten Durchbruch.

**C**omputer- und Videospiele entwickelten sich schon damals in verschiedene Richtungen: Während am Mainframe-Rechner vorwiegend geübelt wurde, boten Automaten- oder Konsolenspiele Action. Bushnells zweiter Automatenversuch **Pong** war zum Münz-fressenden Super-Hit geworden und Bushnells Firma Atari beeilte sich, Nachfolger zu entwickeln. Pong war spielerisch primitiver als Computer Wars: Über ein Paddle steuerten zwei Spieler ihre weißen Schläger, zwischen ihnen flog als Mini-Viereck der Spielball. Doch der aus dem japanischen Go-Spiel entlehene Firmenname **Atari** wirkte auf Bastler in Fernost provozierend: Binnen kürzester Zeit nahmen mehrere japanische Firmen die Herausforderung an und konterten die ungezählten Pong-Varianten mit dem ersten Super-Hit Made in Japan: Toshihiro Nishikado, Software-Ingenieur der Firma Taito, wollte ein Spiel schaffen, bei dem der Spieler mit einem Geschütz auf hin- und herfahrende Panzer feuert. Ende der 70er Jahre war es jedoch zu aufwendig, ein Vehikel, das am anderen Bildschirmrand angelangt war, um 180 Grad zu drehen. Nishikado entschied sich, symmetrische Monster zu schaffen - die **Space Invaders** waren geboren.

**A**ls in den Spielhallen die Ballerspiele auftauchten, setzte auch das Adventure zum Sprung in den Massenmarkt an. Woods Original-„Adventure“ und die kommerzielle Variante von Scott Adams gerieten Roberta Williams, Frau des FORTRAN-Programmierers Ken Williams in die Hände. Die war begeistert und bat ihren Mann, ihr bei der Entwicklung eigener Adventure-Geschichten zu helfen, wobei sie die Beschreibungen durch einfarbige Computerzeichnungen illustrieren wollte. Ken hielt nichts von Spielen, wohl aber von der technischen Herausforderung, die Robertas Einfall ihm stellte. **Mysterious House** erschien 1980 als erstes Hi-Res-Adventure ihrer Firma OnLine Entertainment und gleichzeitig als erstes Grafik-Adventure der Welt. Doch eine Gruppe von M.I.T.-Programmierern hielt auch nach dieser Revolution am Text-Adventure fest und stattete die Abenteuerspiele ihrer

Firma Infocom mit den komplexesten Hintergrundgeschichten und dem besten Parser, der „Zork Interactive Language“, aus.

**N**och vor den ersten erschwinglichen Personalcomputern erschienen die Spielkonsolen. Geräte wie das Odyssey von Philips, Bushnell's Atari VCS und das deutsche Interton kosteten einen Bruchteil der damals populären Apple 2-, TRS 80 und Commodore Pet-Rechner, boten aber bereits Farbe und Sound. Dem VCS lag im Grundset die Heimvariante von Space Invaders bei, alle anderen erfolgreichen Spielautomaten wurden ebenfalls schnell umgesetzt.



Nach „Space Invaders“ die Invasion der Nachahmungen: „Galaxian“ (1979)

**D**ie amerikanischen Automatenhersteller lieferten sich derweilen kreative Gefechte mit der japanischen Konkurrenz. Wegweisende Spiele entstanden: Nachdem **Break-Out** vom japanischen Space Invaders verdrängt war, und Atari mit dem Vektor-Grafik-Spiel **Asteroids** zurückgeschlagen hatten, entwickelte Namco ein weiteres Weltraumgefecht: Die **Galaxians** waren im Gegensatz zu den einfarbigen Invaders bunt und verließen im Sturzflug die starre Angriffsformation. Ansonsten war das Spiel eine primitive Knallerei wie Space Invaders: Man durfte seine Kanone am unteren Bildschirmrand verschieben und dabei ständig den Feuerknopf bearbeiten. War **Galaxians** eine geschickte Kopie, kam die nächste neue Idee wieder aus den USA. **Defender** des Flipper-Herstellers Williams war der erste Spielautomat, der einen Speicher von 26 KByte und vier Feuerknöpfe nutzte.

### ATARI VCS 2600

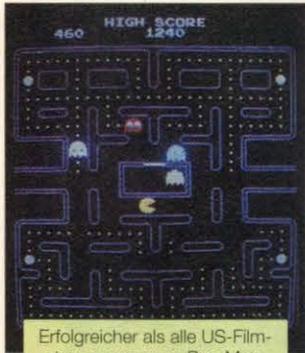
**D**er Klassiker: Das Atari VCS wurde 1977 als offenes System konzipiert, das sich in seiner Leistungsfähigkeit dem Markt anpassen konnte. Erste Spiele („Combat“, „Dodge 'em“, „Space Invaders“) wurde auf einem 2K-Modul ausgeliefert, später setzten sich Cartridges mit 4K Speicherplatz, schließlich sogar mit 8K (via Bank-Switching) durch. Das VCS konnte zwar Farben, aber keine hochauflösende Grafik darstellen. Der fehlende Bildschirmspeicher stellte die Programmierer ebenfalls vor harte Probleme. Frühe Spiel Designer wie der Alan Miller, die Brüder Dan und

Garry Kitchen und David „Pifall“ Crane vollbrachten auf der beschränkten Hardware jedoch Wunder. Optisch war das VCS im Plastik-Holz-Look der damaligen Zeit gehalten, um den Modulschacht fanden sich Kippschalter für Schwierigkeitsgrad, S/W- oder Farbdarstellung, ein Select- und ein Reset-Schalter, die von findigen Programmierern aber schon bald umbelegt wurden. Als 1983 eine äußerlich modifizierte VCS-Variante eingeführt wurde, hatte man den Schwierigkeitsschalter an die Konsolen-Rückseite verfrachtet. Spiele wie Imagics „Voyager“ oder Activisions „Space

### BALLY HOME ARCADE

**L**uxuriöse Spielkonsole des gleichnamigen Automatenherstellers, zirka 1978 veröffentlicht. Wie das VCS im damals schicken „Natur“-Holz-Design gehalten. Mit eingebauter Keypad-Tastatur und einem Rack an der Rückseite zur Aufbewahrung von 20 Modulen. Nach einer Handvoll offizieller Automatenumsetzungen (z.B. „Wizard of Wor“) hielten unabhängige Programmierfreaks das System noch bis 1982 am Leben.

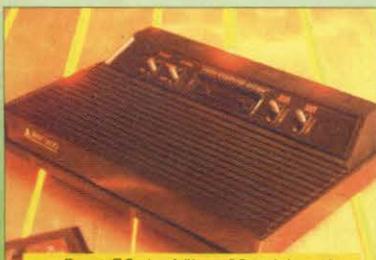
Zukunftsweisend war auch die "scrollende" Spielfläche von **Defender**: Der Spieler blickte seitlich auf das rasante Geschehen und konnte nicht nur auf der Stelle herumwirbeln, sondern seinen Flug auch nach oben und unten korrigieren und in bestimmten Spielsituationen eine Smart-Bomb aktivieren. Dabei



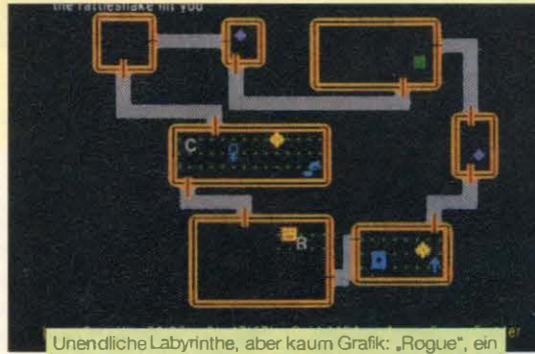
Erfolgreicher als alle US-Filmstars zusammen: Pac-Man.

**A**steroids, Pac-Man und andere originelle Geschicklichkeits- und Actionspiele aus der Spielhalle wurden umgehend für das Atari-Videospiel VCS umgesetzt und verhalfen der kleinen Wunderkiste zum internationalen Durchbruch. Gut die Hälfte aller Videospiele entwickelte Atari speziell für den Heimmarkt. Vor allem Sportspiele, wie Alan Millers grafisch komplexes **Realsports Basketball** kamen bei den spielenden Kids und Erwachsenen gut an. 1981 erreichten die Videospielekonsolen den Gipfelpunkt ihrer Popularität, wobei dem Marktführer Atari mit Mattels Intellivision und dem Colecovision von CBS zwei technisch überlegene Spielmaschinen entgegentraten. Bei Mattel werkten begabte Programmierer an komplexen Strategie-, Denk und Sportspielen, die im Gegensatz zu der Computerspiel-Konkurrenz ohne Text und Zahlen auskamen. Für das Colecovision wurden wiederum vorwiegend japanische Spielautomaten der zweiten Generation umgesetzt.

Shuttle" verloren damit ihren Wert. Neben den typischen Atari-Joysticks erschienen auch ein Key-Pad, Paddles (für vier Spieler gleichzeitig) und ein Trackball. Neben Atari fertigten andere Hersteller (u.a. eine damals noch unbekannt Firma namens Amiga) Joysticks, Tastaturen und sogar Kopiersysteme. Neue VCS-Spiele erschienen bis Ende der 80er Jahre.



Das NES der frühen 80er Jahre: Sowohl in den USA, als auch in Europa war Ataris VCS ein Millionenseller.



Unendliche Labyrinth, aber kaum Grafik: „Rogue“, ein direkter Nachfahre des Ur-Rollenspiels „Hack“.

war das Vehikel des Spielers dem physikalischen Gesetz der Trägheit unterworfen. Schließlich schickte der Galaxians-Hersteller Namco einen Spielhelden ins Rennen, der den Branchenumsatz vervielfachte: **Pac-Man**, eine Erfindung des Japaners Toru Iwatani, bestand nur aus einem riesigen Mund und war in ein Pillen-gefülltes Labyrinth eingeschlossen. Hatte er auch die letzte Bildschirnecke leergemampft, ging's weiter in den nächsten Level. Als computergesteuerte Bösewichte wachten vier Geister über den Pillenvorrat, liefen Pac-Man hinterher, versuchten ihn zu umzingeln, in die Ecke zu drängen oder ihm den Weg abzuschneiden. Dank einer Power-Pille (dem ersten Extra der Spielegeschichte) konnte Pac-Man den Speiß für eine begrenzte Zeit umdrehen und seinerseits den hektisch davoneilenden Geistern hinterherjagen.

des elektronischen Spiels nicht überlebte, sind viele Programmierer und Designer dieser Firma noch heute aktiv: So entwickelte z.B. Mark Turmell („Turmoil“, „Sneakers“ und „Freefall“) den neuen Bally/Midway-Automaten „NBA Jam“.

**I**n Japan schufen neben Namco und Taito auch die Firmen Nintendo und Sega beeindruckende Spieleknüller. Wegweisend war **Donkey Kong**, das erste Jump'n Run, und das Debüt des unscheinbaren Helden Mario. Donkey Kong bestand aus vier Plattform-gefüllten Bildschirmen. Mario begann ganz unten, mußte alle Bildschirme durchqueren und dabei rollende Fässer überspringen, Leitern erklimmen und mit einem Hammer schlagen. Ganz oben wartete Riesenaffe Donkey Kong, der Marios Freundin erst am Ende des vierten Levels aus seinen haarigen Klauen entließ.

**N**intendos **Donkey Kong**, Segas 3D-Rennspiel **Turbo** (eine Weiterentwicklung des amerikanischen **Night Driver**) und der Pac-Man-Verschnitt **Lady Bug** wurden ge-



Urvater des epischen Überland-Rollenspiels und Inspiration für Action-Adventures à la Zelda: Ultima 2 von 1983.

## ARCADIA 2001 (THE EMERSON ARCADIA)

**E**rschien in Deutschland als Hanimex HMG 2650. Trotz guter technischer Fähigkeiten und großem Speicher fand das Arcadia kaum Verbreitung. Es erschienen zirka 30 Spielmodule.

## MATTEL INTELLIVISION

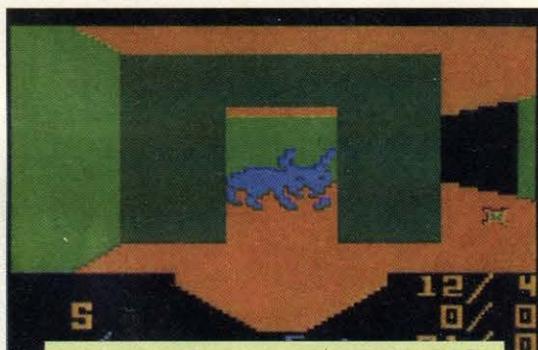
**M**it dem 16-Bit-Spielgerät des Barbie-Erfinders Mattel brach 1980 die zweite Konsolen-Generation an. Das Mattel Intellivision wurde als "Master Component" mit 8K Ram und zwei Keypads ausgeliefert und konnte durch verschie-

dene Zubehörteile zu einer Multimedia-Maschine ausgebaut werden. Gewöhnungbedürftig waren das genannte Keypad: Kontaktschalter-Tastatur und eine kleine Scheibe als Steuermittel. Die Controller konnten nicht abgenommen oder ausgetauscht werden. Erst das Intellivision 2 behob diesen Lapsus, besaß außerdem einen größeren Bildschirmspeicher und ein integriertes Sprach-Modul. Trotzdem setzte sich weder das Intellivision, noch der Nachfolger gegen das Atari VCS durch.

treu auf das ColecoVision-Videospiel übertragen und schlugen die grafisch bescheidenen Interpretationen von **Centipede**, **Berzerk** und **Missile Command** für das VCS. Kommerziell behielt der Oldie von Atari trotzdem die Nase vorn, zudem auch ein Dutzend Fremdhersteller Spiele für das VCS entwickelte. Atari selbst hatte seine besten Entwickler bereits verloren: Da Atari-Spiel-designer im Gegensatz zu den Kreativen der Film- und Musikbranche weder beim Namen genannt, noch am Erfolg ihrer Schöpfung beteiligt wurden, gründeten David Crane, Alan Miller und Carol Shaw den unabhängigen Hersteller Activision mit **Pitfall** und **StarMaster**, **Space Shuttle** und **Enduro** entstanden bei Activision die besten VCS-Spiele.

**D**ie Computer-Freaks zeigten sich von den Spielkonsolen unbeeindruckt und arbeiteten in eine andere Richtung. Beinahe zeitgleich hatten verschiedene Programmierer die Idee, das populäre "Dungeons & Dragons"-Rollenspiel auf den Monitor zu holen. Das BASIC-Programm **Temple of Apsal** des Automated-Simulations-Gründers Jon Freeman orientierte sich mit seiner primitiven Von-Oben-Grafik am Mainframe-Klassiker **Hack**, bei dem

es um Schätze, Monster und Verließe ging. Die Cornell-Studenten Andrew Greenberg und Robert Woodhead stellten ihre Welt der Krieger, Zauberer und Monster wiederum in 3D-Strichgrafik dar und schufen ein statistisches Kampfsystem für Schwertschläge, Pfeilschüsse und Zaubersprüche. Ihr **Wizardry: Proving Ground of the Mad Overlord** war in PASCAL geschrieben und mehr als 18 Monate lang die Nummer eins unter den amerikanischen Computerspielen. Eine andere Computer-Variante der Tolkien-inspirierten Fantasy-Thematik schuf Richard Gariott: Der Student mit dem Spitznamen Lord British erweiterte sein BASIC-Rollenspiel **Akalabeth** zu **Ultima**, einer ausladenden Fantasy-Umgebung, durch die eine Spielfigur aus der Von-Oben-Perspektive gesteuert wurde. Betrat der Held einen Dungeon, wurde auf eine 3D-Perspektive ähnlich der des Konkurrenzprodukts "Wizardry" umgeschaltet.



Von Computerrollenspielen inspiriert: Mattels „D & D“-Umsetzung „Tales of Tarrin“ (Katalogfoto).

kaum zu verwirklichen. Zumindest für Spielhistoriker sind die entsprechenden Versuche **Adventure** (vom späteren Virtual Reality-Forscher Warren Robinett bereits 1980 entwickelt) und die Mattel-Module **Dungeons und Dragons** und **Tales of Tarrin** interessant. Ersteres war eher ein Action-Adventure, letzteres gefiel als reinrassige 3D-Rollenspiele. Doch alle Anstrengungen, neben den Actiontiteln auch Denkspiele auf Modul-Basis ans Volk zu bringen, schlugen fehl. Videospiele ohne Action blieben in den Regalen liegen, "intelligente" Unterhaltung schien nur auf Heimcomputern eine Existenzberechtigung zu haben. Unter dem Druck des wachsenden Heimcomputermarkts brach die Videospiele-Industrie schließlich in sich zusammen. VCS & Co waren technisch ausgereizt und hatten den Grafik- und Sound-starken Heimcomputern Atari 800 und C 64 nichts entgegenzusetzen. Immer neue Varianten der Oldies "Space Invaders" und "Donkey Kong" ließen die Modul-Preise ins Bodenlose stürzen. Der Versuch, die Videospielekonsolen durch allerlei Zubehör (Tastatur, Sprach-Module und Spezial-Joysticks) auf den lukrativen Computermarkt zu retten, scheiterte kläglich. Nur weitsichtige Firmen wie der Monopoly-Erfinder Parker entkamen dem Videospiele-Fiasko durch einen frühzeitigen Rückzug aus dem Videospiele-Geschäft. Der Weg war frei für den Siegeszug der Heim- und Personalcomputer.

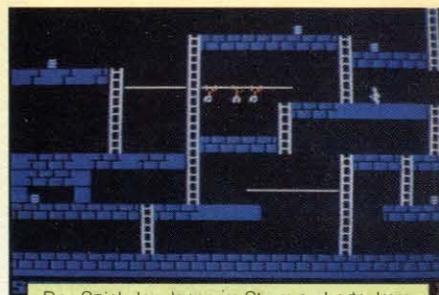
von gut zwölf Monaten beschieden. In diesem Zeitraum erschienen gut zwanzig Automatenumsetzungen und Original-Titel, unter anderem ein Programm mit primitiver Sprachausgabe ("Spike" vom späteren "Mechwarrior"- und "Aliens vs. Predator"-Produzenten Tom Stoper). Als Zubehörteile wurden 3D-Brille und Lichtgriffel angeboten.

## COLECOVISION

**D**ank hervorragender technischer Fähigkeiten (der Hauptprozessor war eine Z80-Variante) und den Umsetzungen japanischer Automatenknüller von Sega und Nintendo ("Zaxxon", "Donkey Kong") war das CBS Colecovision die Traumkon-

sole der Videospiele-Frühzeit. Knapp zwanzig Spiele wurden ausgeliefert, bevor der Hersteller ein neues Modulformat ankündigte, Mini-Cassetten mit 128 KByte und einer Ladezeit

von zirka 10 Sekunden pro Spiel. Obwohl die überarbeitete Variante des Coleco-Hits "Smurf" ("Super Smurf Rescue in Gargamel's Castle), ein komplettes Vier-Level "Donkey Kong" sowie "Super Donkey



Das Spiel, das Japan im Sturm eroberte: Irem veröffentlichte gleich drei „Loderunner“-Spielautomaten, Hudson Soft die NES-Version.

**D**ungeons & Dragons und die Computervarianten **Wizardry** und **Ultima** hinterließen bei den Videospiele-Designern von Mattel und Atari einen bleibenden Eindruck. Da für Adventures und Rollenspiele die Computertastatur verwendet wurde, waren ähnliche Spiele auf den Spielkonsolen



Konsolen-Traum anno 1982: Für das Colecovision erschienen Spiele von Nintendo und Sega.

## VECTREX

**D**ie Mischung aus Videospielekonsole, Handheld und Vektor-Grafik-Spielautomat (der "Asteroids"-Clone Mine Storm war bereits integriert) gilt bis heute als eines der besten Spielsysteme. Im Vergleich zum herkömmlichen Fernseher, wo ein Rasterstrahl den Bildschirm Zeile für Zeile abtastet, entstand die Grafik des Vectrex durch das Nachglühen eines Elektrodenstrahls, der zwischen Koordinaten hin- und herwandert. Leider war der innovativen Kombination aus Bildschirm und Mini-Joyboard nur eine Lebensdauer

**M**it Bruce Artwicks **Flight Simulator** war der letzte bedeutende Spielertyp erfunden. Dem Hersteller SubLogic folgte Microprose, die mit militärischen

und actionlastigen Flugsimulationen zu einem der wichtigsten Hersteller der Welt heranwuchs. Electronic Arts, die Firma des ehemaligen Apple-Angestellten Trip Hawkins, sollte gar noch mächtiger werden als die militärische Software-Schmiede von William "Wild Bill" Stealey und Sid Meier. Denn Electronic Arts hatte die wichtigsten Spieleentwickler unter Vertrag: Dan Bunten schrieb **M.U.L.E.** ein phantasievolles Stragiespektakel für bis zu vier Spieler, "A-shai"-Autor Jon Freeman erfand zusammen mit Paul Reiche und Ehefrau Anna Westfall **Archon**, ein Fantasy-Schach mit Actionsequenzen. Außerdem im Electronic Arts-Programm von 1983: Der Bildschirm-Flipper **David's Midnight Magic** und John Fields **Am's Assassin**, das vom Vektor-Automaten **Tempest** inspiriert war.

Auch die ehemaligen Modul-Entwickler beschäftigten sich mittlerweile mit den Heimcomputern: Alan Miller und Robert Whitehead, David Crane und Gary Kitchen hatten ihre Firma Activision verlassen. Miller und Whitehead gründeten den Computerspielehersteller Accolade, Crane und die Kitchen-Brüder trafen sich unter dem Absolute-Entertainment-Logo um später als einer der ersten US-Hersteller für das Nintendo Entertainment System erfolgreich zu sein.

Kong Jr." bereits auf "Super Game Module" vorlagen, wurden sie zugunsten des CBS Heimcomputers "Adam" nicht mehr ausgeliefert.

## RDI HALCYON

**E**in Laser-Disk-Heimsystem, das seiner Zeit um Jahre voraus war. Die Kombination aus Laserdisk-Spieler, Computertastatur und Spracherkennungsmodul erschien 1984 zum Hammerpreis von umgerechnet 4000 Mark und arbeitete mit der in Dragon's Lair verwendeten Spieltechnik. Der Multiple-Choice-Zeichentrick-Film "Thayer's



Das bedeutendste Rennspiel: Namcos „Pole Position“ verdrängte Ataris „Nightdriver“ und Segas „Turbo“.

Munde. Da Zeichentrick-Abenteuer wie **Dragon's Lair** und Weltraum-Ballerien wie **Astron Belt** (Sega) dem Spieler aber nur wenig Einfluß auf das Geschehen gestatteten, starb die Film/Spiel-Mixtur. Zwei geplante Laser-Spielkonsolen fürs Wohnzimmer kamen über das Entwicklungsstadium nicht hinaus.

**P**arallel zur Stagnation in den Spielhallen blühte die Computerspielindustrie: Auf dem Fundament aus "Ultima", "Flight Simulator", "King's Quest", komplexen Sport- und Stragiesimulationen sowie den Action-Automaten von Atari, entwickelte sich in den USA eine stabile Industrie. Die Europäer hatten es schwerer: In Deutschland, England und Frankreich tummelten sich Dutzende von teils exotischen Spielmaschinen und Computern aus Fernost, den USA und Europa. Neben den amerikanischen Marktführern Atari, Apple und Commodore waren die Firmen Acorn, BBC und Sinclair in England erfolgreich. Außerdem wurden von den meist britischen Spieleentwicklern Computer von Dragon und Oric sowie der japanische MSX-Standard unterstützt. Das Systemchaos spiegelte sich in der Spielentwicklung wieder, wo seltsame Genre-Mixturen aufblühten. In England war Action auch nach dem Ende der Videospielekonsolen ein gefragter Spielertyp - selbst die in Europa seltenen Strategie- und Rollenspiele wurden mit Actionelementen verknüpft. Da es für englische Volkscomputer wie den Sinclair Spectrum keine amerikanische Software und somit kaum Einflüsse gab, gingen die englischen Spieldesigner unkonventionell vor. Es entstanden schnelle Action-Adventures wie **Atic Atac** (ein Frühwerk der "RC Pro Am"- und "Battleloads"-Erfinder Rare), **Strategiespektakel** mit Rollenspielelementen (**Lords of Midnight**) und - in Form des BASIC-Spiels **Valhalla**- erstmals ein

Quest" lag dem Paket bei, das einzige andere Spiel für das Halcyon war die Live-Video-Football-Simulation "Raiders vs. Chargers". Vier weitere Spiele ("Shadow of the Stars", Orpheus", "Voyage to the New World" und "The Spirit of the Whittier Mansion") wurden beworben, schafften es aber nicht mehr bis zum RDI-Konkurs im Jahre 1985.

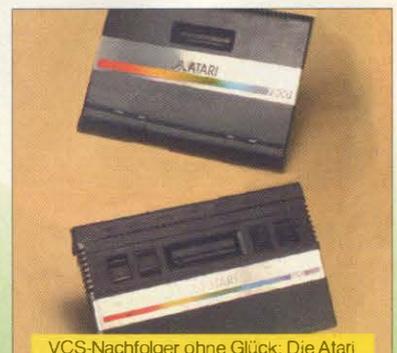
## ATARI 5200

**D**er glücklose Nachfolger zum Atari VCS, mit den Heimcomputern der XL-Baureihe technisch identisch. Erschien 1983 und wurde vom technisch verbesserten Atari 7800 ersetzt. Neben den kompatiblen-VCS-Spielen erschienen sowohl

**D**ie Spielautomatenindustrie bot ab Mitte der 80er Jahre kaum Weltbewegendes. Mit **Pole Position** war das 3D-Rennspiel erfunden, mit Data East's **Karate Champ** auch das Beat 'em Up. Als den Herstellern die Spielideen ausgingen, setzten sie auf überlegene Hardware: hydraulische Gehäuse und Pilotenkanzeln. Kurzfristig waren Laser-Disk-Spiele in aller



Klassisches Action-Adventure: Atic Atac, das erste 40KByte-Spiel des englischen Entwicklers Rare (RC Pro Am, Battleloads).



VCS-Nachfolger ohne Glück: Die Atari Konsolen 5200 und 7800 wurden von C-64 & Co. vom Markt gespült.

für das 5200, als auch für 7800 eine Handvoll speziell entwickelter Automatenumsetzungen. Gelingen ist unter anderem die 7800-Vertikal-Ballerie "Xevious", die sogar den zweiten Feuerknopf des Joypads unterstützte.

"Interactive Movie". Stellvertretend für die unkonventionellen Meisterwerke englischer Programmierer sei auch **Elite** genannt, eine radikale Mischung aus 3D-Simulation, Welt-raum-Handel und Rollenspiel. Selten gelang es so unterschiedliche Genres harmonisch zusammenzufassen.

Die amerikanischen Computerspieleentwickler hatten seit dem Konsolen-Fiasko 1984 nahezu alle Actionelemente aus ihren Spielen verbannt und IBM-kompatible PCs verdrängten die Heimcomputer von Commodore und Atari als Spielmaschinen. Während C 64 und Atari 800 spezielle Chips für Grafik, Sprite-Manipulation und Sound besaßen und damit für Action-spiele besonders geeignet waren, konnte der PC nur rechnen. Auch deshalb entstanden in Amerika fast ausschließlich Simulationen, Abenteuer- und Rollenspiele.

**I**n Japan lief zu dieser Zeit die zweite Videospieldeneration an. Das traditionsreiche Unternehmen Nintendo veröffentlichte 1983 sein Famicom (in Deutschland: NES), eine Konsole mit fantastischen Grafik- und Soundfähigkeiten, der Konkurrent Sega hatte sein SG-1000 im Programm. Neben Spielautomaten, Spielen für NEC-PCs und MSX-Heimcomputer entstanden also ab Mitte der 80er wieder Videospiele – hauptsächlich Action- und Geschicklichkeitstitel, die sich zuvor in der Spielhalle bewährt hatten. Die wichtigsten Automatenhersteller (Konami, SNK, Tai'to, und Namco) unterstützten das NES, das sich innerhalb weniger Monate zum Bestseller entwickelte. Nintendo war nicht zu schlagen und betrat nach zig Millionen verkauften NES-Einheiten den amerikanischen Markt. Bis zur Wende des Jahrzehnts stand in jedem dritten US-Haushalt ein NES.

**ULTRAVISION**

**D**ie ultimative Spielkonsole, nach unserem Wissen aber niemals ausgeliefert: Z 80-Hauptprozessor, 64K Speicher, integrierter Farbmonitor und Kopfhörer.

**CREATIVISION**

**K**urzlebige Spielkonsolen/Heimcomputer-Mixtur. 16K Speicher, erweiterbar auf 64K, 16 Farben bei einer Auflösung 256x192 Punkten. Wahrscheinlich ein „Made in Hongkong“-Produkt.

**D**ie Wende des Jahrzehnts war die Hochzeit der Computerspiele. Der erfolgreiche C 64 wurde durch den Commodore Amiga abgelöst, der ähnlich einer Spielkonsole mit Spezial-Chips vollgestopft war. In den USA bot der Amiga dem PC und dem neuen Nintendo Entertainment System nur kurzzeitig Paroli, dafür war er in Europa erfolgreich. Dort entstanden Hunderte von Action-Adventures, Baller- und Geschicklichkeitsspielen. Die Franzosen, für ihre exzentrischen Computer-Vorlieben bekannt, schätzten den Amiga wegen seiner Grafik. Die französischen Spiele waren ungewöhnliche, optisch einfallreiche Action- und Adventure-Experimente, die spielerisch aber nur wenig Spaß machten. Deutsche Programmierer hatten technisch mehr auf der Pfanne, aber keine Phantasie: Nicht ein einziges innovatives Spiel wurde je in Deutschland entwickelt.



Auf dem Sprung ins 16-Bit-Zeitalter: Die japanische PC-Engine wurde in Europa nicht angeboten.

**N**achdem das NES sowohl in den USA als auch Japan alle anderen Spielmaschinen überflügelt hatte, entfachte der Halbleiterhersteller NEC 1987 die nächste Spielerevolution. Die PC-Engine wurde mit Scheckkarten-großen Hu-Cards als Speichermedium versorgt - ein Jahr später gab's dann das erste CD-ROM-Laufwerk als Massenspeicher. Für NEC arbeitete der japanische Hersteller Hudson an Hard- und Software, außerdem versorgten so gut wie alle NES-Lizenznehmer die PC-Engine mit neuen Spielen. Die Maschine kam zu spät nach Amerika und nie nach Deutschland - ein internationaler Erfolg blieb NEC und Hudson somit ver-sagt. Die Idee mit der CD machte in Amerika aber Eindruck und große Hersteller wie Electronic Arts und Cinemaware begannen mit dem Aufbau spezieller CD-Entwicklungsabteilungen. Nachdem Philipps seine 1989 angekündigte CD-I-Multimedia-Konsole auch Anfang der 90er Jahre nicht ausgeliefert hatte, sprangen die meisten Hersteller wieder ab. Zudem es andere interessante Plattformen gab: Sega hatte mit seiner 16-Bit-Konsole Mega Drive in Amerika einen Erfolg erzielt, an dem Nintendo mit dem Konkurrenz-System Super Nintendo bis heute hart zu beißen hat. Der Millionenseller Game Boy war eine weitere Einnahmequelle für die internationale Herstellerschar - und für Nintendo, die an jedem produzierten Modul mitverdienen. Das Systemwirrwarr aus Sega und Nintendo, MS-DOS und CD-ROM-Laufwerken hat sich bis heute nicht geklärt.

**HASBRO ISIX**

**E**ine Spielkonsole mit VHS-Bändern als Massenspeicher? Diese Idee ent-stammt entweder dem Gehirn eines Geisteskranken oder dem eines Genies. Gehen wir von letzterem aus, denn das Hasbro Isix ist das geistige Kind des Pong-Programmierers und Atari-Gründers Nolan Bushnell und des späteren Digital Pictures-Chefs Tom Zito. Deren Firma Axlon entwickelte Mitte der 80er Jahre im Auftrag des amerikanischen Spielzeuggiganten Hasbro die Isix, Codename Nemo (griechisch für "Niemand", außerdem ein Akronym für Never Ever Mention Outside), später auch als Hologram und ControlVi-

sion angekündigt. Die Hardware gelangte nie zur Marktreife, wohl aber die millionenschweren Video-Spiele "Night Trap" und "Sewer Shark", eine Gemeinschaftsproduktion von Filmprofis und Videospieldesignern (u.a. Rob "Demon Attack" Fulop). Beide Spiele-Oldies finden sich heute im Softwarekatalog des Mega CDs und 3DOs.

**KONIX MULTI-SYSTEM**

**R**ISC-Konsole des Zubehörherstellers Konix, für 1990 angekündigt, jedoch (noch?) nicht ausgeliefert. Die englische Exzentrik schlug sich in

**Sieben Seiten**  
*Oldies sind genug – deshalb haben wir sowohl die 8-Bit-, als auch die Hero-Rubrik dieser Ausgabe unter den Tisch fallen lassen. 8-Bit-Fans und Videospield-Sammler dürfen sich freuen: In der nächsten MAN!AC hat eine neue Oldie-Ecke Premiere, in der wir Euch sowohl die Neuerscheinungen für Master System und NES, als auch antike Konsolen mit zugehörigem Spiele-Sortiment vorstellen.*

## KLASSIKER UND WEGBEREITER DES ELEKTRONISCHEN SPIELS

Titel	Hersteller	Designer	Jahr	Beschreibung	Nachzieher
Space War	M.I.T.	Steve Russel	1962	Raumschiffkampf für Zwei: Das erste Computerspiel	alle Action- und Ballerspiele
Colossal Cave	M.I.T.	William Crowther	Mid-60s	Eine Welt aus Text: Das erste Adventure.	alle Text- und Grafik-Adventures
Pong	Atari	Nolan Bushnell	1972	Abstraktes Tennis für Zwei: Bushnell's zweiter Spielautomat	"Break Out" (Atari, 1977), "Tennis", Sport- und Actionspiele
Space Invaders	Taito	Toshiro Nishikado	1978	Monochromer Ur-Vater des Ballerspiels. Durch eine auf den Bildschirm aufgelegte Folie wurde eine Farbedruck erzeugt.	unzählige Kopien von Konami, Sega, IPM/Irem und Universal, "Galaxians", "Phoenix", alle Ballerspiele, Vertikal-Scroller
Flight Simulator	SubLogic	Bruce Artwick	1978	Erste 3D-Flugsimulation. Monochrome Strich-Grafik.	alle Flugsimulationen, 3D- und Vektor-Spiele
Adventure	Adventure International	Scott Adams	1979	Heim-Variante des Colossal-Cave-Adventures	alle Text- und Grafik-Adventures
Galaxian	Namco	nicht bekannt	1979	Aliens im Sturzflug: Bunte Space-Invaders-Variante	„Galaga“, Vertikal-Scroller
Star Hawk	Cinematronics	nicht bekannt	1979	Pseudo-3D durch Vektor-Grafik	
Adventure	Atari	Warren Robinett	1980	Abenteuer mit dem Joystick: Grafische "Adventure"-Aufarbeitung	
Realsports Basketball	Atari	Alan Miller	1980	Revolutionäres Sportspiel in perspektivischer Darstellung	nahezu alle Mannschafts-Sportspiele
M.U.D.	—	Richard Bartle	1980	Netzwerk-Adventure, an der Universität von Essex entwickelt	alle Netzwerk- & Modern-Spiele
Mystery House	OnLine	Roberta und Ken Williams	1980	Illustrierter Text: Das erste Grafik-Adventure der Welt	"Blade of Blackpool", "The Hobbit", alle Grafikadventures
Asteroids	Atari	Ed Logg	1980	Space Wars-Nachfahre: Ein bis zwei Spieler im Asteroidenhagel. Hyperraum-Jump!	
Defender	Williams	Eugene Jarvis	1980	Erstes scrollendes Actionspiel. Höllisch schnell und recht komplex (Radar, Smart-Bomb...).	alle Horizontal-Scroller, "Attack of the Mutant Camela", "Chopper"
Pac-Man	Namco	Toru Iwatani	1980	Geschicklichkeits-Klassiker mit "intelligenten" Gegnern und Extra.	"Lady Bug", „Lock 'n Chase“
Night Driver	Atari	nicht bekannt	1980	Primitive 3D-Rennspiel in Schwarz-Weiß. Erster Automat mit Lenkrad und Gaspedal.	alle 3D-Rennspiele, "Pole Position", "Checkered Flag", "Pit Stop", "Lotus" bis "Virtua Racing"
Zork	Infocom	Marc Blank u.a.	1981	"Adventure"-Nachziehers mit starkem Parser	komplexe Textadventures
Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord	Sir-Tech	Robert Woodhead und Andrew Greenberg	1981	kampfstufiges 3D-Rollenspiel mit „Dungeons & Dragons“-ähnlichem Regelwerk	alle perspektivischen Rollenspiele, "Bard's Tale", "Might & Magic", "Eye of the Beholder"
Ultima	Origin	Richard Garriott	1981	Fantasy-Rollenspiel: Grundstein zur umfangreichsten Spielserie der Welt	alle Überland-Rollenspiele, alle Action-Adventures, "Legend of Zelda", "Lunar the Silver Star"
Scramble	Konami	nicht bekannt	1981	Kampfflug über horizontal scrollende Gebirgs- und Großstadt-Levels. Der Spieler hatte zwei Waffen.	unzählige Horizontal-Scroller, "Vanguard", "Gradus"-Serie, "R-Type"
Star Raiders	Atari	Doug Neubauer	1981	Technischer Meilenstein: Weltraum-Action in 3D	alle 3D-Actionspiele, „Star Wars“
Donkey Kong	Nintendo	Shigeru Miyamoto	1982	Mario debütiert im ersten Jump'n Run der Welt. 4 Bildschirme	"Miner 2049er", "Manic Miner", alle Plattformspiele und Jump'n Run
Qix	Taito	1982	1982	Ur-Vater des abstrakten Denk-Geschicklichkeitsspiels	alle abstrakten Denk/Geschicklichkeitsspiele
Zaxxon	Sega	1982	1982	Atemberaubendes Actionspiel in perspektivischer Grafik	"Viewpoint"
Astron Belt	Sega	nicht bekannt	1982/83	Das erste Spiel mit Grafik von Laserdisk.	"Dragon's Lair", "Firefox", "Sewer Shark"
Karate Champ	Osta East	nicht bekannt	1983	Roter Karateka gegen weißer Karateka, mit Sprüngen, Tritten und Handkanten schlägen: Das erste Beat 'em Up	alle statischen (nicht scrollenden) Prügelspiele, "Way of the Exploding Flat", "International Karate", "Street Fighter"
King's Quest	Sierra OnLine	Roberta & Ken Williams	1984	Das erste Grafik-Adventure mit animierten Spielfiguren	"Space Quest", "Maniac Mansion", "Monkey Island", "Legend of Kyrandia"
Decathlon	Activision	David Crane	1983	Joystick-zentrierender Multidisziplinen-Sportspiel-Pionier	"Track and Field", "Summer Games", alle Sport-Actionspiele
F-15 Strike Eagle	Microprose	Sid Meier	1984	Die erste Kampfugsimulation	

den aufwendigen Eingabeinheiten (Lenkrad, Gaspedal etc), Disketten als Speichermedium und in einer ungewöhnlichen Systemarchitektur (8086-Hauptprozessor, Blitter und einem DSP-Chip für Sound und 3D-Grafik) nieder. U.a. entwickelten Jeff Minter und Jez San Spiele für das Konix.

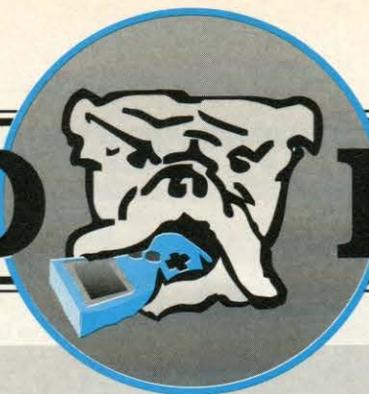


Kommt das Konix doch noch? Die bombastische Steuereinheit kann verschiedene Formen annehmen.

### AMSTRAD GX 4000

**G**lücklose Konsolenvariante der CPC-Heimcomputer-Serie. Nur in England erhältlich. Eine Umsetzung des „Wec Le Mans“-inspirierten „Burnin' Rubber“ war das einzige, speziell für das GX 4000 entwickelte Spielmodul.

# HAND HELD



## Viva Vegas

**Las Vegas, mg** – Der Game Boy ist nicht unterzukriegen: Während das Lynx in den Jaguar-Wirren auf Tauchstation geht und das Game Gear in die Spielspaß-Flaute segelt, hält sich Nintendo's Kleinster tapfer in den Verkaufscharts - in den USA und in Deutschland. Zwar haben viele kleinere Software-Produzenten die Game-Boy-Entwicklung eingestellt, namhafte Spielehersteller halten ihm jedoch die Stange. Allen voran Nintendo: Neben "Super Mario Land 3" und "Tetris 2" steht das Revival von "Donkey Kong" an. In seinem 94er-Abenteuer erwarten ihn zunächst die vier Original-Levels aus dem Jahr 1982, bevor hundert frische Spielstufen anstehen. Übrigens: In diesem Spiel feierte Mario seinen Videospiele-Einstand. Als tapferer Retter seiner Geliebten jagt unser Klemptner den Affen Donkey Kong von einem Level zum nächsten. Angesichts des mächtigen Jump'n'Run-Umfangs speichert eine Batterie Eure Fortschritte.

Konami erweitert mit "Hyperdunk" nicht nur die Sportpalette fürs Schwarz-Weiß-Handheld, Action-Freaks freuen sich auf eine weitere Episode der "Probotector"-Saga. In der nächsten Ausgabe sprechen wir mit den Entwicklern: Sie sitzen in Deutschland und haben schon etliche Videospiele auf dem Kerbholz. Laßt Euch überraschen. Weiterhin bereitet Konami den Unterwegs-Auftritt von Sparkster vor: Der "Rocket Knight" soll Ende des Jahres auch Game-Boy-Abenteuer bestehen.

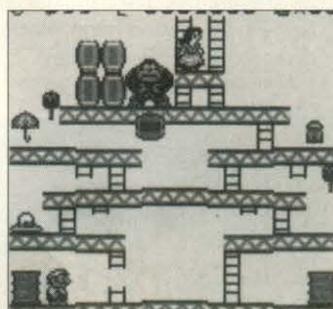
"Um was ist mit den Toons?". Nur keine Panik, Sunsoft springt in die Bresche und läßt 1994 "Taz-Mania" und "Duffy Duck" los. Wenn's etwas herberer Zeichentrick sein darf, hält Acclaim das passende Modul parat. Welche Gemeinhei-

## USA-NEUHEITEN 94

<u>Titel</u>	<u>Hersteller</u>
4 in 1 Fun-Pak 3 & 4	interplay
Adventures of Lolo	Imagineer
Alien vs Predator	Activision
Andre Agassi Tennis	Tecmagik
Beethoven	Hi-Tech
Black Bass Lure Fishing	Hot-B
Daffy Duck	Sunsoft
Donkey Kong 94	Nintendo
Ducktales 2	Capcom
Harley Davidson	Matchbox
Home Alone 2	THQ
Hyperdunk	Konami
Itchy & Scratchy	Acclaim
John Madden Football	Ubi Soft
Lawnmower Man	THQ
Mega Man 4	Capcom
Metal Masters	Electrobrain
Monster Trucks	Acclaim
Ms. Pac-Man	Namo
Probotector 2	Konami
Riddick Bowe Boxing	Extreme
Super Battletank	Absolute
Super Chase HQ	Taito
Super Mario Land 3	Nintendo
Taz-Mania	Sunsoft
Tetris 2	Nintendo
Tip Off	Ubi Soft
Total Carnage	Malibu
Ultima: Runes of Vurtue 2	FCI
WCW: The Main Event	FCI
Winter Olympics	U.S. Gold
World Cup Soccer	U.S. Gold

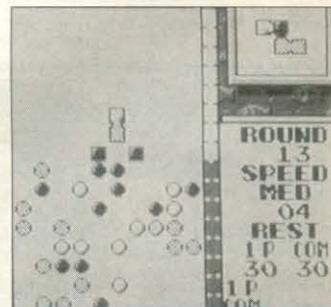
ten die Simpson-Anarchos "Itchy & Scratchy" auf der Pfanne haben, können sich eifrige TV-Konsumenten bereits heute ausmalen.

Ganz rechts seht Ihr ein Foto von "Super Mario Land 3" (untertitelt "Wario Land"), daneben einen Schnappschuß aus den Original-Levels von "Donkey Kong".

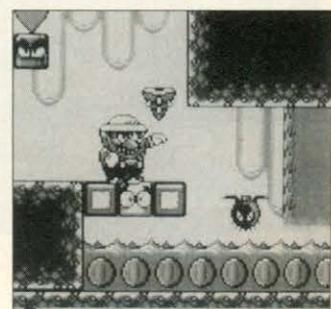


## Tetris strikes back

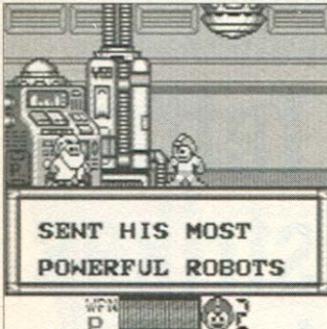
**Mering, mg** – Nach unzähligen Versionen und Adaptionen, Clones und Verschnitten präsentiert Nintendo im Frühjahr den offiziellen Nachfolger: "Tetris 2" wirft das bewährte Spielkonzept zwar nicht über Bord, fügt aber etliche neue Elemente hinzu. In dem Nachfolger müßt Ihr keine Linien abbauen, sondern eine bestimmte Anzahl von identischen Bausteinen zusammenführen. Das klingt zwar vertraut ("Dr. Mario"-Spieler erinnern sich), wird aber durch etliche Variationen und Bonuskonzepte aufgemöbelt. Erwartet einen Test in der nächsten MAN!AC.



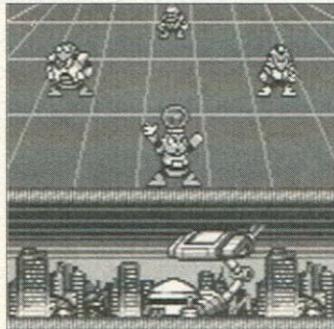
Game-Boy-Spiele



# Mega Man 4



Mega Man wird verbal auf seine neueste Herausforderung vorbereitet



Zu Spielbeginn dürft Ihr vier Roboter (sprich: Levels) anwählen

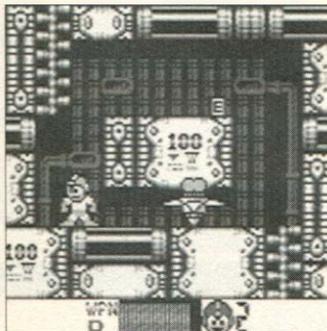
Capcom setzt auf Tradition: Während in den USA gerade der sechste "Mega Man"-Streich für das NES auf den Markt kommt und "Mega Man X" in den 16-Bit-Startlöchern scharft (siehe Preview auf Seite 23), spielen sich Game-Boy-Fans an "Mega Man 4" die Finger wund. Daß sie mehr als ein paar Tage benötigen, um die acht Roboter-Vasallen von Oberschurke Dr. Wily zu vernichten, daran lassen Capcom und 4 MBit Speicherkapazität keinen Zweifel. Zumal die Entwickler alte Tugenden bevorzugen: Wer keine Lust auf pixelgenaue Sprünge hat, darf abwinken. Konsequentes Auswendiglernen von Level-Szenarien ist ebenso angesagt wie ein ver-

dammt schnelles Reaktionsvermögen. Action-Greenhorns werden schon nach wenigen Bildschirm-Todesfällen zu Toons & Tetris zurückkehren – trotz einem Paßwort, das zum späteren Weiterspielen auffordert.

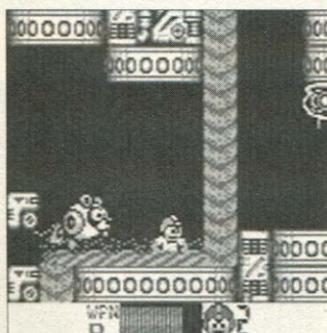
Habt Ihr Euch mit den Voraussetzungen abgefunden, steht spannenden Spielstunden nichts mehr im Weg. Grafik und Sound sind zweckmäßig und werden dem Game Boy vollauf gerecht. Die Sprites könnten zwar einen Tick größer sein, doch die geschickte Farbwahl läßt keine Sichtprobleme aufkommen. Zu Beginn startet Ihr mit einer recht harmlosen Waffe, was das Programm mit (noch) zahmen Feinden honoriert. Je weiter Ihr in das Level-Innere vordringt, desto ungemütlicher die Bösewicht-Palette. Habt Ihr schließlich einen Mega-Roboter im finalen Showdown besiegt, gibt's zur Belohnung eine Zusatzwaffe.

Das Spielfeld scrollt anstandslos in alle Richtungen, gelegentlich schleicht sich jedoch heftiges Ruckeln ein. Angesichts fehlender Sprite-Inflation ein durchaus vermeidbarer Technik-Lapsus (frag' nach bei Konami). Davon abgesehen, protzt "Mega Man 4" mit bekannten Tugenden: motivierend, spannend, fordernd. Das rechte Game-Boy-Modul für den überzeugten Action-Freak. Ein traditioneller Capcom-Hit getreu dem Motto: "Never change a winning team!"

Erhältlich bei Galaxy, München (Tel.: 089/7605151)



The same procedure as every year: Jeder Raum erfordert eine spezielle Taktik.



Wird Mega Man von einem Feind berührt, winkt (lediglich) Energieverlust.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	CAPCOM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	73%

## IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wj),  
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt

Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)

Gastautor: Heinrich Lenhardt (hl)

Die Redaktion erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-0  
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf,  
Ingo Zaborowski

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Titelartwork: "NBA Jam", © Acclaim

Fotografie: Joe Schloz

Illustration: Roger Horvath

Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12  
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,  
Leserservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG,  
Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Litographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16,  
86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1994 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH  
Wallbergstraße 10  
86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

## INSERENTEN

Acclaim	2
aRJay Games	34
Computec Verlag	81-85
Chronoservice	33
Dynatex	53
Fairplay	61
Flashpoint	41
Freak Shop	43
FX Videogames	61
Game Courier	57
Game Express	17
Game Syndicate	29
Gamestore	59
Gnadenlos	53
GT-Elektronik	25
Konami	100
Megatrade	77
Play Me	21
Power Soft	65
Rent High Tech	59
Stargames	61
Theo Kranz Versand	63
Tradelink	49
Zapp	59



# Don't PANIC!

## Teil 2

**Keine Lust, Euch mit mickrigen Joypads herumzuärgern? Profis schwören auf High-Tech-Joyboards und Multifunktions-Sticks mit Mikroschaltern. Wir verraten, was sie taugen.**

**Die drei Kriterien Ergonomie, Technik und Gesamt haben wir in Punkten bewertet:**

- 1** mies
- 2** mäßig
- 3** solide
- 4** gut
- 5** super

**N**ach unserem verlustreichen Joypad-Test in der letzten MAN!AC haben wir uns für diese Ausgabe die Joysticks und -boards vorgenommen. Vom 2-Meter-Crashsturz über den Joystick-Frontalzusammenstoß bis zur gnadenlosen Zerreißprobe im Action-Marathon mußten die Probanden unserem Testprogramm standhalten. Mit von der Partie sind sowohl offizielle Joypad-Alternativen von Sega und Nintendo, als auch die Produkte renommierter Fremdhersteller. Wie schon beim Joypad-Vergleich haben wir die Ergonomie (wie leicht sind die Bedienelemente zu erreichen) und die technische Verfassung (Steuerung, Verarbeitung, Mikroschalter) bewertet und jeweils ein Gesamturteil

abgegeben. Die Spanne reicht von einem Punkt (Schrott) bis zur First-Class-5-Punkte-Auszeichnung. Außerdem verraten wir Euch alle zusätzlichen Funktionen und die Kabellänge jedes Teilnehmers. Am Schluß des Tests mußten sich die Sticks in der Praxis beweisen. Um die Tauglichkeit der Steuerpulte zu testen, haben wir sie auf verschiedene Spiele losgelassen. Die Ergebnisse könnt Ihr der Testtabelle auf der übernächsten Seite entnehmen. ak

## SCORE MASTER



Im schicken Mini-Super-Nintendo-Design macht der "Score Master" auf sich aufmerksam. Die vergleichsweise riesigen Feuerknöpfe sind gut erreichbar und können individuell und zweistufig auf Dauerfeuer geschaltet werden. Slow Motion bietet Nintendos Alternative zum konventionellen Joypad ebenfalls. Nachteilig fällt die mangelhafte Rutschfestigkeit des ansonsten gut verarbeiteten Boards auf: Je nach Beschaffenheit des Untergrunds macht sich das Pult selbständig und geht auf Entdeckungs-



Der linke Teil des Score Master ist eine Miniaturausführung des Super-Nintendo-Grundgeräts. Leider ist der Stick nicht mit Mikroschaltern bestückt.

tour. Außerdem vermissen wir am Stick die Mikroschalter. Wenn Nintendo an dieser Stelle nicht gespart hätte, könnten wir Euch den Score Master ohne Einschränkung empfehlen. So solltet Ihr Euch überlegen, ob Ihr mit dem Mikroschalter-bewährten und zudem programmierbaren SN Programmable nicht besser bedient seid.

### NINTENDO SCORE MASTER

Anbieter:	Fachhandel	
Actionknöpfe:	6	
Kabellänge:	2m	
Features:	einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion	
Zirka-Preis:	100 DM	
Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
<b>4</b>	<b>2</b>	<b>3</b>

Keine Mikroschalter, aber schickes Design und große Feuerknöpfe



Im Gegensatz zum Vorgänger ist der Power Stick II mit sechs Buttons bestückt. Außerdem rüstete Sega den Stick mit einstellbarem Dauerfeuer auf.



Schickes Design und ein durchsichtiger Acryl-Einsatz machen das SN Programmable zu einem Schmuckstück dieses Vergleichs

## ARCADE POWER STICK II



1990 erschien in Japan die Ur-Version des Arcade Power Sticks. Die ersten Modelle wiesen zwar leichte Verarbeitungsmängel wie klemmende Feuerknöpfe auf, trotzdem etablierte sich der Stick als effektive Alternative zum Pad. Das lag nicht zuletzt an den vier Spielautomaten-bewährten Mikroschaltern.

Für die deutsche Version hat Sega die Mikroschalter wegrationalisiert und durch vier lasche Kontaktplättchen ersetzt. Mit klemmenden Feuerknöpfen müßt Ihr nicht mehr leben, dafür versinken die Buttons bis unter die Gehäusekante, was beim Spielen störend auffällt. An der Dauerfeuerfunktion ist wie beim Urahn nichts auszusetzen, immerhin läßt sich die Feuerrate stufenlos über einen Schieberegler an der Oberkante des Gehäuses einstellen. Das Gehäuse selbst macht einen sehr stabilen Eindruck und bringt dank der Bodenplatte aus Metall ein Gewicht auf die Waage, was deutlich zur Rutschfestigkeit des Arcade Power Stick II beiträgt. Dennoch schrammt der Stick weit an einer Empfehlung vorbei.

### SEGA ARCADE POWER STICK II

Anbieter:	Fachhandel	
Actionknöpfe:	6	
Kabellänge:	2m	
Features:	einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion	
Zirka-Preis:	90 DM	
Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
2	2	2

Ohne Mikroschalter macht das Handling des Power Sticks keinen Spaß

### SN PROGRAMMABLE

Anbieter:	Fachhandel	
Actionknöpfe:	4+2+2+3	
Kabellänge:	2,40m	
Features:	einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion, programmierbare Feuerknöpfe, LC-Display, deutsche Anleitung	
Zirka-Preis:	100 DM	
Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
3	4	4

Der beste Stick im Test! Nur die winzigen Feuerknöpfe stören beim entspannten Spielen.

## SN PROGRAMMABLE



Quickjoys transparente Joypad-Serie "Programpad" wurde jetzt durch ein entsprechendes Joypad ergänzt. Das Gehäuse ist in schlichtem Nintendo-grau gehalten, doch das Herz des Boards bildet ein transparenter Plastikkasten, der Elektronik und Technik sichtbar macht. Über das eingebaute LC-Display und die schwammigen Tasten an der Oberseite des Bedienpults könnt Ihr den Stick programmieren und nach eigenen Wünschen konfigurieren. Neben Bewegungsabläufen lassen sich über das Menü auch die Knöpfe neu belegen. Die vier farbigen Action-Buttons sind zusammen mit den drei frei programmierbaren länglichen Tastern auf einer drehbaren Scheibe angebracht. Die Knöpfe L und R befinden sich sowohl auf dem Joystick, als auch an den Seiten des Gehäuses. Dank Mikroschaltern läßt sich der Stick gut bedienen, nur die kleinen Feuerknöpfe stören.

## TOP FIGHTER



In Japan bieten Dutzende kleiner Hersteller Joyboards feil, die mit original Arcade-Bauteilen arbeiten. Nun hat sich auch der deutsche Vertrieb des Fernost-Herstellers Quickjoy dazu entschlossen, das entsprechende Gerät dieses Herstellers bei uns anzubieten. Besonders schick ist

*Beim Joypad-Vergleich in der letzten Ausgabe haben sich leider zwei falsche*



Spielhallentechnik für's Wohnzimmer verspricht der Top Fighter. Metallgehäuse und Mikroschalter halten auch der härtesten Beanspruchung stand.

### TOP FIGHTER

Anbieter:	Fachhandel	
Actionknöpfe:	6+3	
Kabellänge:	2,40m	
Features:	einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion, programmierbare Feuerknöpfe, LC-Display, deutsche Anleitung	
Zirka-Preis:	150 DM	
Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
3	4	4

Aus der Spielhalle ins Wohnzimmer. Lediglich der stark zurückfedernde Joystick nervt den Profi-Zocker.

*Preise eingeschlichen. Die Programmpads für Super Nintendo und Mega Drive kosten nicht 35 sondern 70 Mark, dafür liegt der Preis des SG Propad 2 bei 40 statt 70 Mark.*

der Top Fighter den Designern nicht gelungen, dafür wurden nur hochwertige Teile benutzt: Neben dem standhaften Knüppel werden den Arcade-cracks auch die farbigen Mikroschalterknöpfe bekannt vorkommen: Viele Hersteller von Automatengehäusen arbeiten mit der gleichen Technik. Zusätzlich hat Quickjoy das Programmiermodul des SN Programmpad eingebaut. So bekam der technisch hochwertige Top Fighter die modernsten Features mit auf den Weg.



Der Master Blaster ist das Gegenstück zum Fly-Wing und läßt sich an Super Nintendo und Mega Drive anschließen.



Einer für alle: Dank des beigelegten Kabelsets läßt sich der Fly-Wing-Stick an das Mega Drive und die PC-Engine, sowie an die Oldies Master System und NES anschließen.

Teilnehmer. Das zerbrechliche Plastik hielt diesem Test leider nicht stand. Das Design des modisch eingefärbten Fly Wing ist mit dem des nebenan vorgestellten Master

## MASTER BLASTER

Ein Joyboard für zwei Konsolen: Der Master Blaster läßt sich dank der mitgelieferten Kabel spielend an Super Nintendo oder Mega Drive anschließen – an letzterem funktionieren jedoch nur drei der insgesamt sechs Knöpfe. Slow Motion sowie doppelt vorhandene L- und R-Tasten gehören genauso zu der Ausstattungsliste wie ein stufenlos regelbares Dauerfeuer. Über das Design des Master Blaster läßt sich streiten, über die Qualität jedoch nicht: Die Konstrukteure des Fernost-Herstellers gönnten ihrer Plastikbombe weder Mikroschalter noch leichtgängige Feuerknöpfe. Schon nach der ersten Beanspruchung in unserem Test "Joystick verbiegen" neigte sich der Knüppel zur Seite. Das Design ist zumindest ergonomisch wertvoll: Die Hände liegen entspannt auf den beiden großen "Ohren" des Plastikmonsters, der Stick ist griffig und liegt gut zwischen den Fingern.

## FLY-WING

Der Fly-Wing macht seinem Namen alle Ehre: Beim Flug aus dem Fenster hielt er sich angesichts seines geringen Gewichts und allen physikalischen Gesetzen zum Trotz länger in der Luft, als die anderen

Blaster identisch. Auch Slow Motion und regelbares Dauerfeuer entsprechen dem baugleichen Blaster-Board. Demnach haben die Designer auch hier auf Mikroschalter verzichtet, dafür wurde das Handling des Knüppels durch einen kürzeren Schaft verbessert. Von dem auf der Verpackung propagierten "real arcade-feeling" kann trotzdem keine Rede sein: Ein "Automatenknüppel" mit so laschem Stick und billigen Plastikknöpfen hält auch bei Gelegenheitsspielern nicht lange. Interessant ist der Fly Wing für die Besitzer eines großen Konsolen-Parks: Die mitgelieferten Kabel erlauben den Anschluß an Mega Drive, PC-Engine, Turbo GrafX, Super GrafX, NES und das japanische Famicom. Außerdem ist eine Interface-Karte erhältlich, mit dem das Board auch an IBM-kompatiblen PCs betrieben werden kann.

### MASTER BLASTER

<b>Anbieter:</b>	Importhandel	
<b>Actionknöpfe:</b>	6+2	
<b>Kabellänge:</b>	1,40m	
<b>Features:</b>	stufenlos einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion	
<b>Zirka-Preis:</b>	70 DM	
<b>Ergonomie:</b>	<b>Technik:</b>	<b>Gesamt:</b>
<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>Stufenloses Dauerfeuer und günstiger Preis, aber magere Qualität.</b>		

### FLY-WING

<b>Anbieter:</b>	Importhandel	
<b>Actionknöpfe:</b>	3	
<b>Kabellänge:</b>	1,40m	
<b>Features:</b>	stufenlos einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion	
<b>Zirka-Preis:</b>	70 DM	
<b>Ergonomie:</b>	<b>Technik:</b>	<b>Gesamt:</b>
<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>Leicht genug, um wegzufiegen - die Verarbeitung hat das Nachsehen.</b>		

## ALLE TEILNEHMER IM PRAXISTEST

Je mehr Sterne ein Joypad bekommt, desto besser läßt sich das genannte Spiel spielen.

	SCORE MASTER	POWER STICK	SN PROGRAM	FLY WING	TOP FIGHTER	MASTER BLASTER
<b>Street Fighter 2</b>	★★★	-	★★★★★	-	★★★★★	-
<b>Street Fighter 2</b>	-	★	-	★★	-	★★
<b>Aladdin</b>	★★★	-	★★★★★	-	★★★★★	-
<b>Aladdin</b>	-	★★	-	★★	-	★★
<b>Parodius</b>	★★	-	★★★★★	-	★★★★★	-
<b>Thunder Force 4</b>	-	★★	-	★★	-	★★
<b>Gesamtwertung</b>	★★★	★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★

Belgien bfr 123,- Dänemark dkr 23,- Frankreich FF 20,- Griechenland Dr 820,- Luxemburg Lfr 123,- Niederlande hfl 6,70 Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90 Spanien ptas 460,- Italien Lit 5,500

**DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN**

# PLAY TIME

**DM 5,90**

EVT 9.2.1994 J11426E

3/94

**COMPUTEC**  
VERLAG

Sonntags, RTL2, die Show  
**PLAYTIME TV**

**LESEPROBE**

**Kai Nürnberger**  
im Interview

**NBA JAM**

Angst am Monitor  
**DOOM**

**SEGA rüstet auf**  
**VIRTUA**  
**RACING**

Was ist...

# VIRTUAL REALITY?

Die neuesten Trends aus den U.S.A.

**JETZT WIEDER MIT ALLEN SYSTEMEN!**





**F**ür die Amis ist Deutschland in Sachen Basketball bestenfalls ein Entwicklungsland, denn neben Football und Baseball gehört der schnelle Sport in Übersee seit Jahren mit zu den großen Drei. Mit Larry Bird, Magic Johnson und Air Jordan sind zwar gleich drei Superstars der NBA innerhalb kurzer Zeit aus den verschiedensten Grün-



den abgetreten, doch im Land der unbegrenzten Möglichkeiten wächst praktisch an jeder Straßenecke ein neuer Wunderspieler auf, so daß selbst ein augenscheinlich tödlicher Aderlaß an herausragenden Figuren

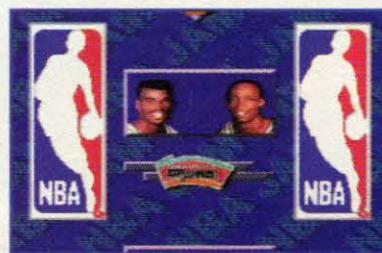
### Sportspiel

# NBA JAM

■ Hersteller: Acclaim . Preis ca.: DM 130.- ■

**Satte 4.000.000 Mortal Kombat-Module sind bisher weltweit über die Ladentische gewandert und mit NBA Jam hat Acclaim schon den nächsten dicken Fisch an der Angel.**

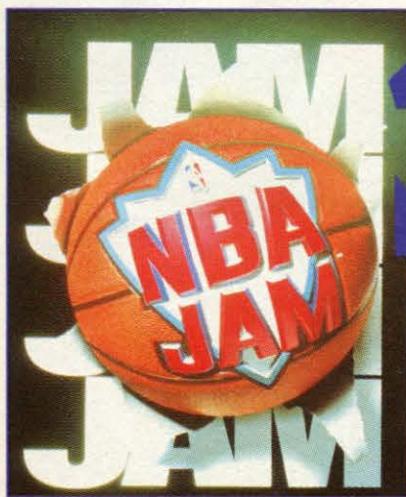
nur wenig Auswirkungen hat. Wen wundert's da, daß Midways Coin-Up-Automat NBA Jam über Monate in Amerika die Charts anführte. Acclaim beweist also erneut seine Spürnase für potentielle Hits und ergattert sich nach Mortal Kombat die nächste erfolgversprechende Lizenz des Automaten-



● Robinson und Elliot sind die Vertreter der SPURS.



PLAY TIME LESE PROBI



## 4. MÄRZ 1994 - MAKE MY JAM DAY

**Zwei Events, die in der Basketballszenen für Aufmerksamkeit sorgen, nehmen wir zum Anlaß für eine Stippvisite in eine der deutschen Basketballhochburgen. Im oberfränkischen Bamberg ließen wir Acclaims nächsten Hammer NBA JAM mit dem gerade gekürten Basketballer des Jahres Kai Nürnberger zusammentreffen.**

**I**m Gepäck hatten wir zudem noch all jene SuperNES-Module, die in Sachen Basketball Rang und Namen haben, um die Meinung des Experten abzurufen. Im Zuhause des Spielers der deutschen Nationalmannschaft angekommen, erwartete uns die erste, faustdicke Überraschung. Inmitten des multimedialen TV-Racks thronte eine Nintendo-Konsole. "Während meiner Zeit

drüben ging das mit den Videospielen so richtig ab. Jeder mußte so ein Ding haben." Kai Nürnberger konnte den kometenhaften Aufstieg der Videospiele während seines Aufenthalts im Mutterland des Konsums miterleben. Der heute

27-jährige war von 1984 bis 1989 Student an der Southern Illinois University und lernte dort neben dem richtigen Umgang mit Mario & Co. natürlich in erster Linie das große Einmal-eins des amerikanischen Basketballs. Wie erfolgreich, beweist

sein Beitrag zum sensationellen Gewinn der Europameisterschaft ebenso wie die eingangs erwähnte Auszeichnung. Das Faible für Videospiele zieht sich durch die ganze Familie Nürnberger. Als Kais jüngerer Bruder sich des öfteren die Konsole

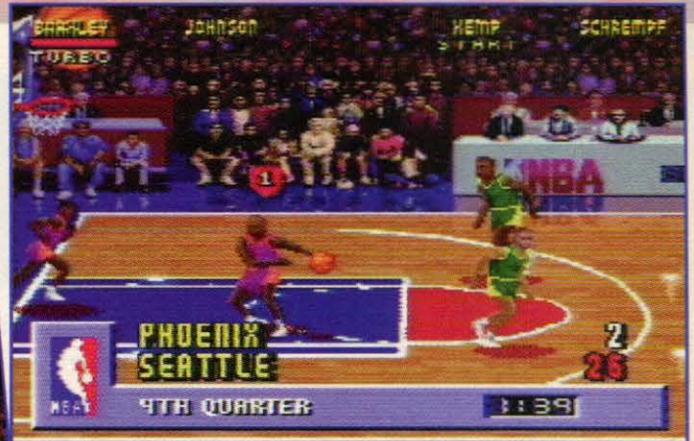


● "Sir" Charles Barkley und Scottie Pippen sind schon "on fire", bald werdet es Ihr auch sein.

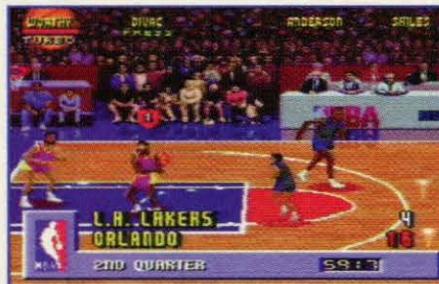
Giganten. Zu Anfang runzelt man erstmal leicht die Stirn, denn die 27 NBA-Teams treten nicht wie gewohnt mit fünf Akteuren an, sondern schicken nur jeweils ihre zwei stärksten Spieler aufs Parkett. Nette Digi-Bildchen helfen bei der Qual der Wahl, zudem werden die Fähigkeiten der Spieler, wie z.B. Abwehrverhalten oder Treffsicherheit, anhand kleiner Grafiken aufgezeigt. Solo, gegeneinander oder miteinander startet Ihr dann das Match. Schnell wird klar, daß es sich hier um keine Simulation han-



delt, sondern ein actionlostiges Fun-Game höchster Güte in den SNES-Modulschacht gewandert ist. Weniger Taktik als unaufhörliches Bestürmen des gegnerischen Korbes ist gefragt, ob fair oder unfair, ist vollkommen egal, da die Regeln in den Umkleidekabinen gelassen wurden. Neben normalen Würfeln und einfa-



chem Blocken können mittels der Turbo-Taste Super-Moves gestartet werden. Sobald Ihr den zuständigen Feuerknopf drückt, wuselt Euer Spieler mit grell leuchtenden Schuhen wie



auslieh, dauerte es nicht lange, bis auch er in ihren Bann gezogen wurde. Er jedoch schwört inzwischen auf Segas Mega Drive.

Selbst heute noch, als einer der Superstars im deutschen Basketball, findet Kai Zeit und Muße, sich wöchentlich ein paar Stunden mit dem Pad in der Hand zu entspannen. Interessant ist, daß in seiner Sammlung kaum Spartspiele zu finden sind. Aber wen wundert's, spielt der Spart bei täglich zweimaligem Bundesliga-Training mit dem TTL Bamberg ohnehin die Hauptrolle. Nachdem die verschiedenen Mario Bros.-Versionen für ihn keine Herausforderungen mehr darstellen, entspannt sich

Kai zumeist bei einigen Runden des All-Time-Favourite Tetris. "Damals in Illinois hatte ich oft ein taubes Gefühl im Daumen von der ganzen Spielerei. Besonders 'Mike Tyson's Punch Out' hatte es mir angetan, obwohl meist kurz vor dem letzten Fight gegen den Champ für mich das Spiel vorbei war", erinnert sich der mit 1,83 m nicht eben Gardemaß besitzende Basketballspieler gerne zurück. Mit Geschicklichkeit, Übersicht und Spielwitz jedoch ließe sich so etwas leicht wettmachen, was er auch wöchentlich eindrucksvoll unter Beweis stellt. Genug des Vorgeplänkels und wir bemerken, wie sich Kais Augenpaar mehr und mehr den Spiele-Packungen mit dem großen NBA-Logo widmet.

### NBA All Star Challenge

Den Anfang macht eines der ersten interessanten Spiele für das SuperNES: 'NBA All Star

Challenge' von Nintendo. Zu Beginn 1992 veröffentlicht, soll es den Beginn unserer kleinen Zeitreise durch die Basketball-Videospielgeschichte darstellen. Markant an diesem Modul ist, daß nicht der Mannschaftsspart im Mittelpunkt steht. Im Eins-gegen-Eins-Spiel wird hier der Sieger ermittelt. Dafür stehen dem Spieler jeweils die herausragenden Mitglieder der einzelnen NBA-Teams zur Verfügung. Und sofort sind wir in der Rolle von Charles Barkley in ein heißes Duell mit "Kai Michael Air Jordan" verwickelt, daß der Bamberger kurzerhand für sich entscheidet. "Die Spielfiguren sind zwar leicht zu steuern und es ist sehr übersichtlich, doch so



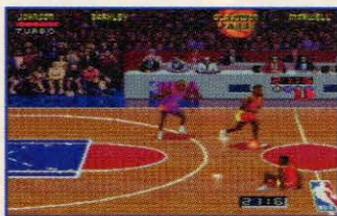
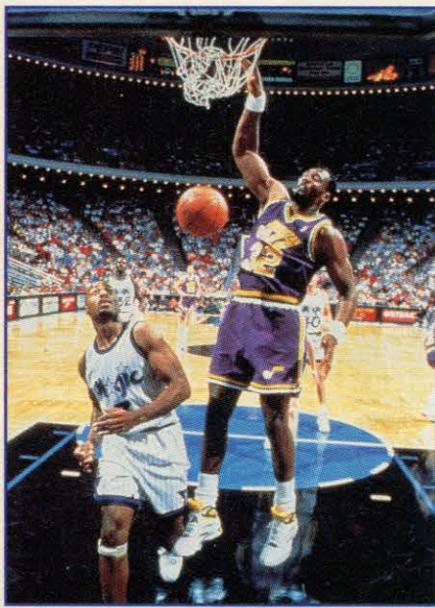
ein echtes Basketball-Feeling mit allen Finessen kommt nicht so recht auf. Erinnert mich eher an Streetball im Kampf Mann gegen Mann." Nun gut, jetzt also...

### Bulls vs. Blazers and the NBA Finals

Die Finalisten der 92er Saison standen Pate für dieses Spiel



von EA Sports. Darüberhinaus jedoch stehen auch alle anderen Mannschaften der damaligen NBA-Finalrunde auf dem Tableau. Das Ereignis auf dem heimischen Bildschirm wird wie eine Fernseh-Liveübertragung präsentiert und auch die Darstellung nimmt die Sicht einer



von der Tarantel gestochen los, um dann mit einem Irrsinnstempo zu einem Super-Dunk anzusetzen. Jeder der insgesamt 54 Ball-Artisten hat so seine eigene Art, die riesige Kugel in den Korb zu donnern, abgefahren sind sie alle. Äußerst hilfreich erweist sich der Turbo auch in

● Der "Mailman" Carl Malone in Aktion (oben). Verblüffend realistisch die SNES-Version von NBA JAM.

der Abwehr, sei es, um den Ball im letzten Moment noch aus dem Korb zu fischen oder den Gegner durch massiven Körpereinsatz am Wurf zu hindern. Man ist zwar versucht, ständig mit High Speed seine

Aktionen zu forcieren, doch ein Energiebalken schiebt dem einen Riegel vor. Wer zu Anfang nur mit Vollgas spielt, dem wird mit der Zeit die Luft ausgehen, da die Regenerationszeit proportional zur Einsatzzeit mitwächst. Wer mit einem Spieler dreimal hintereinander trifft, steht "Under Fire",

**VIEWPOINT**



Jeder einigermaßen Sportbegeisterte wird dieses Spiel ebenso lieben wie ich, da dieses Teil nur noch abgefahren ist. Die Figuren sind schön animiert, so daß schon das Zuschauen enormen Spaß macht. Der Kommentator heizt die Atmosphäre mit coolen Sprüchen zusätzlich an, in Verbindung mit der kinderleichten Steuerung wird so FUN pur geboten. Weniger ist eben manchmal doch mehr!

**Christian Müller**

dem Spielverlauf folgenden Kamera aus der Seitenansicht auf. Erstmals übernimmt der Spieler hier auch die Aufgaben eines Head-Coaches, was sowohl die strategische Seite wie das Auswechseln der Spieler betrifft. Der Spielspaß aber scheint etwas zu Lasten der Optionsfülle und der Darstellung des Spielgeschehens zu gehen. So bezeichnet auch Kai Bulls vs. Blazers eher als Basketballsimulation denn als Sportspiel. "Oh, hier hat man wohl nicht gerade schnelle Erfolgserlebnisse. Auch finde ich die Action auf dem Spielfeld etwas träge. Von der Dynamik dieses schnellen Spiels ist kaum etwas auszumachen, obwohl alles sehr übersichtlich scheint." Doch mit zunehmender Spieldauer entwickelte sich ein flottes Match, das der sympathische 27jährige knapp verliert. Schon suchen seine Augen das nächste Spielmodul...

### World League Basketball

Ebenfalls 1992 erschienen und auch als NCAA Basketball bekannt, wartet dieses Spiel mit einer echten Innovation auf. Der Spieler verfolgt das Geschehen aus der Sicht des ballführenden Spielers. Auf eindrucksvolle Weise wird hier die Fähigkeit des 3D-Chips im Super Ninten-



do genutzt. Bei Richtungswechseln wird damit das gesamte Spielfeld in die richtige Perspektive gedreht und gezoomt. "Ja, obwohl die großen Namen aus der NBA fehlen, ist das schon besser. Hier wird zumindest so etwas wie ein echtes Spielgefühl vermittelt. Durch die perspektivische Darstellung erhält man

auch einen Eindruck von den Räumen des Spielfeldes", läßt Kai verlauten, während er inzwischen einen "Dreier" nach dem anderen versenkt. "Allerdings kann es auch auf den ersten Blick sehr verwirrend wirken." Also kommen wir endlich zum eigentlichen Grund unseres Besuches...

### NBA Jam

Die Umsetzung der Automatenversion von Midway ist noch nicht in Modulform zu haben, und so weiten sich erstmals Kais Augen, als die EPROM-Platine in den SuperNES-Schacht wandert. Das zweite Aha-Erlebnis stellt sich ein, als wir die Teams aussuchen. "Lauter alte Bekannte, da ist ja sogar Detlef!" Detlef Schrempf, der deutsche Ausnahmespieler, hatte die Ehre, als einer der beiden Vertreter seines neuen Teams, den Seattle Supersonics, am NBA Jam teilzunehmen. Und das zu Recht, sorgt der Leverkusener zur Zeit

doch mit seinem Team für Furore in der NBA. Im ersten Spiel sehen sich die Supersonics den Phoenix Suns gegenüber, die Ende letzten Jahres in München ihr phantastisches Deutschlanddebüt gaben und dort die McDonalds Open gewannen. Doch Kai ist schon fasziniert von dem Auftritt dieses Spiels auf seinem heimischen Fernseher. "Wow, die springen ja wie Eiskunstläufer. Da, ein dreifacher Rittberger...!" Wir hetzen über das Spielfeld, blocken, passen und stopfen die rote Lederkugel ein ums andere Mal in des anderen Korb. Schon bald ist nicht nur Kais Team "on fire". "Die Schnelligkeit und das Sprungverhalten ist schon beeindruckend, obwohl das ganze ja nicht besonders realistisch ist, macht es einfach Spaß. Genau so wollen die Amerikaner Basketball sehen, eben spektakulär." Nicht nur die Amerikaner. Nach mehreren Matches und einigen



was zur Folge hat, daß bei jedem weiteren Korberfolg das Netz verbrennt. Sehr benutzerfreundliche Paßwörter speichern lobenswerterweise bis zu vier Ligazwischenstände ab.

**Christian Müller**



**BASKETBALLER DES JAHRES!**

Im Eifer all der Slamdunks und Blockshots ist es uns trotzdem gelungen, Kai einige Autogrammkarten zu entlocken. Wer also von Euch eine der zehn Originalunterschriften des jungen Europameisters ergattern möchte, schickt uns kurz eine Postkarte. In Fastbreak-Manier werden die ersten zehn Einsendungen die Punkte machen.



**PLAY TIME LESE PROBE**

**Computec Verlag**  
**Play Time, Kennwort "KAI"**  
**Isarstraße 32-34 90451 Nürnberg**



Wahnsinnsaktionen auf dem Monitor holt uns leider der Basketballalltag schon wieder aus dem Traumland der Super Jumps und Mega Dunks zurück. Kai Nürnberger erinnert sich, daß er nicht nur am Joypad trainieren muß. Wir wünschen ihm dabei jedenfalls viel Erfolg, sieht man der großen

Herausforderung der Teilnahme an der Weltmeisterschaft im August entgegen. Was bleibt, ist der Eindruck eines tollen Nachmittags mit dem sympathischen Basketballer des Jahres Kai Nürnberger und seine Empfehlung, sich die Faszination der NBA-Stars nach Hause zu holen. And Kai knows!

**Christian Müller**



*Viel Spaß mit  
 NBA Jam  
 Euer Kai Nürnberger*

**Damit bist Du unschlagbar!**



**MEGA FUN** - das heißt jeden Monat die neusten Spiele, die neusten Tips & Tricks, die neusten Gerüchte rund um die spannende Welt der Videospiele. **MEGA FUN** ist das Konsolenmagazin mit neuen Ideen und Super-Service für alle Leser, wie z.B.: einer monatlichen Hot-Line, ständig die neusten Schummelcodes für die Module direkt aus Japan sowie Hardwaretests der aktuellen Peripheriegeräte. Nicht zu vergessen: Mega Mail, die Help-Line, das Poster, und, und, und...  
**für konkurrenzlose DM 4,90**

**MEGA FUN TESTEN!**  
 Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

**Ja, ich will MEGA FUN testen!** Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich MEGA FUN im Abonnement für nur DM 52,-/Jahr!

**COMPUTEC**  
 NINTENDO, SEGA & MEHR  
**MEGA FUN**  
 DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
 Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_  
 PLZ, Ort \_\_\_\_\_  
 Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) \_\_\_\_\_

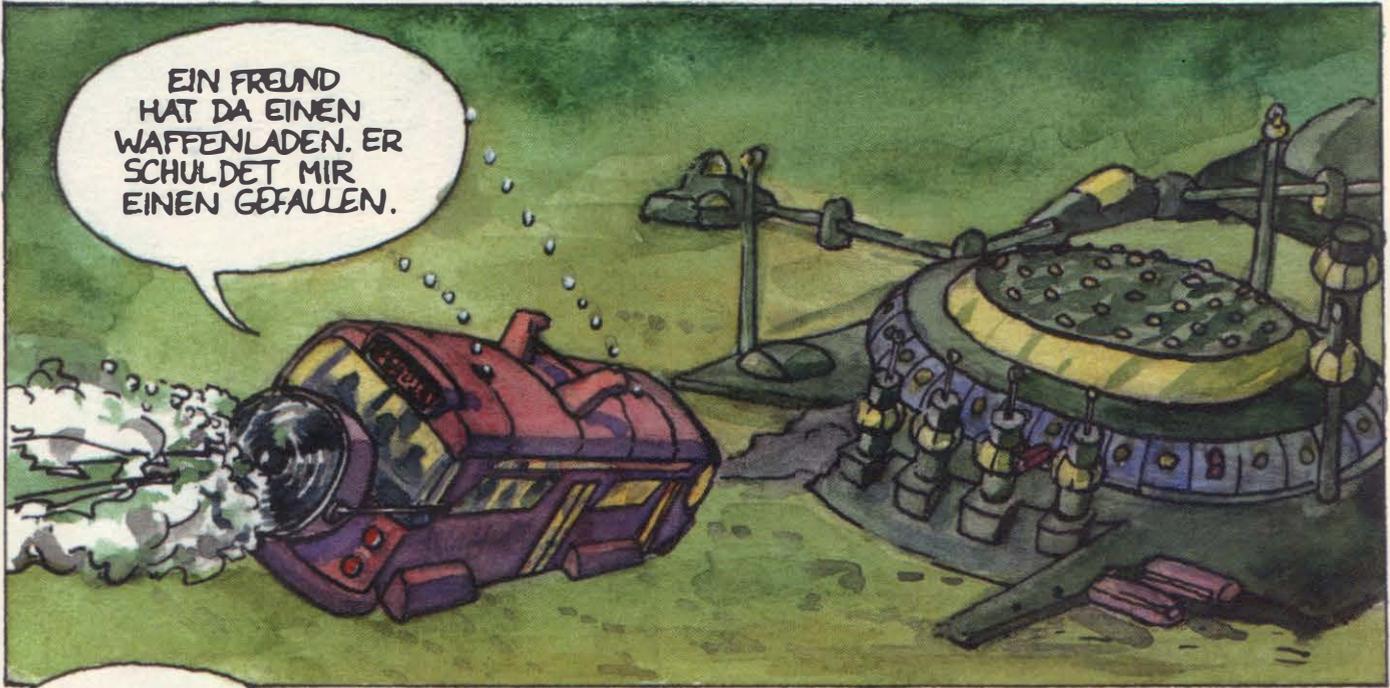
Datum \_\_\_\_\_

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) \_\_\_\_\_

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**

Datum \_\_\_\_\_ 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) \_\_\_\_\_





ALARMIERT  
AQUA-CITY !! BILL  
CUTTER BEFINDET SICH  
IN DER VERNE-STREET!



DIE BULLEN  
HABEN EUCH  
SCHON ENTDECKT!

TUT  
TUT  
TUT



BEEILT EUCH!  
IHR MÜSST NACH UNTEN  
UND DANN DURCH DIE  
RÖHRE IN KUPPEL B!

DU  
WIRST ÄRGER  
KRIEGEN

HAB  
ICH SCHON



HALT! STEHEN-  
BLEIBEN! POLIZEI !!



**BADOWI!**



**BOAMM**



Zeichnung: Armin Mührsam • Story: Andreas von Leipzig

to be continued...

# Quantum Gate

**Ein Interactive Movie ohne Wartezeiten: CD-ROM-Regisseur Greg Roach lädt alle PC-Besitzer in sein digitales Kino ein.**

**Kein Wunder, daß Euch in jedem "Interactive Movie" mindestens eine multimediale Datenbank erwartet – diese Spiele sind selbst nichts anderes als eine Sammlung von Bildern und Tönen, Animationen und Samples. Auf die Eingaben des Spielers (nach rechts geben, in den Aufzug steigen) reagiert das Programm mit der Einspielung der Video-Animation, ausgereicherter Grafik oder Musik. Da nur für bestimmte Handlungen Szenen auf der CD abgelegt sind, ist Euer Aktionsradius begrenzt.**

Schöne neue Welt: Während sich zu besinnlicher Soundblaster-Musik die Erdkugel dreht, und der Sonneneinfall einen neuen Tag anbrechen läßt, tackern die Hiobshotschaften über Euren Bildschirm: Keine Luft mehr, der Mensch dreht ab, und Ihr befindet Euch auf einem militärischen Scoutschiff Richtung Nirgendwo – hat Euch die Army also doch noch gekriegt. Ihr blinzelt durch das Halbdunkel und wißt noch nicht wie Euch geschieht, als Euch eine Stimme aufklärt: Die vier Wände gehören zu Eurem Zimmer. Ihr reagiert mit einer sofortigen Inspektion und findet die Zukunft plötzlich gar nicht mehr so schlecht: Edler Marmor, ungewöhnliche Architektur und ein repräsentatives Bücherbord mit zwei verlockenden Wälzern in dunklem Leder. An der Wand prangt Eure Kommunikationseinheit, eine Radio-Bild-



phon-Fernseher-Datenbank-Kombination, auf der sich je nach Euren Wünschen elektronische Briefe, musikalische Speisekarten oder der Tagesplan zeigen. Apropos: Irgendwo stand auch, daß sich Neuankömmlinge frühmorgens zum Gruppentreffen zusammenfinden – leider habt Ihr an dieser Stelle reflexartig weitergezappelt. Ihr hättet garantiert vergessen, wo Ihr wann hättet sein sollen, wäre nicht eine Frauenstimme akustisch zur Stelle. Sie weist Euch den Weg, und Ihr klickt nach links und marschierst in die Quicktime-Animation einer heranscrollenden Halle.

Gäbe es nicht einen strengen Zeitplan einzuhalten, könntet Ihr die drei Stockwerke der UN-Zentrale frei durchwandern und Euch in jedes der herumstehenden **Info-Terminals** einloggen. Da die Apparate neben Unterhaltung auch

Informationen einspielen, habt Ihr schnell gecheckt, worum es in "Quantum Gate" geht: Um die Menschen der untergehenden Erde zu retten, muß ein UN-Eingreiftrupp den Kopf hinhalten. Auf dem Planeten AJ3905 lagert ein rares Mineral, das den blauen Planeten aus der Öko-Katastrophe retten könnte. Tagtäglich riskiert Ihr und Eure Kameraden das Leben, um den aggressiven Insekten-Bewohnern von AJ3905 das Mineral zu entreißen.

Am Begriff Multimedia haben drei Generationen von Computerfreaks und egozentrischen Elektroniküfflern hart gearbeitet. Jetzt sind ihre Computer und Tools so ausgereift (wenn auch in keiner Weise störungsfrei), daß sich selbst langhaarige Künstler in die digitale Welt begeben können. Greg Roach ist einer von diesen Kreativen vor der Mattscheibe – seine Kollegen heißen Seanz, Moreno oder Spark und kommen aus den Sparten Musik, Film und Comic. Sie sind seit Macintosh, 3D-Studio und MPEG dem "Interactive Movie" verfallen. Ihre Fortschritte an der "Electronic Frontier" sind erstaunlich: Binnen weniger Monate entstanden Höllenfahrten durch New York, einsame Wanderungen durch computergenerierte Ruinenlandschaften und Besuche in der Freakshow: Liebe, Leben, elektronischer Totschlag und



Während der Besprechungen und Diskussionen werden Fenster mit Close-Up-Portraits der bei eifligten Personen eingeblendet. Die "Quantum Gate"-Protagonisten sprechen nur englisch; das aber glasklar.



Im "Militern"-Netzwerk tummeln sich Nachrichten, Unterhaltung und elektronische Post. Loggt Euch, ein um einen Video-Brief zu empfangen (ganz links), Euch über die Fauna des Gastplaneten zu informieren (z.B. über das rotierende 3D-Insekt auf dem mittleren Bild) oder einen Blick in den "Spectrastone" zu werfen. Letzterer ist eine Art Kristallball des Weltraum-Zeitalters – leider funktioniert das Ding nicht.



Drei Tage verbringt Ihr auf dem Planeten AJ 3905

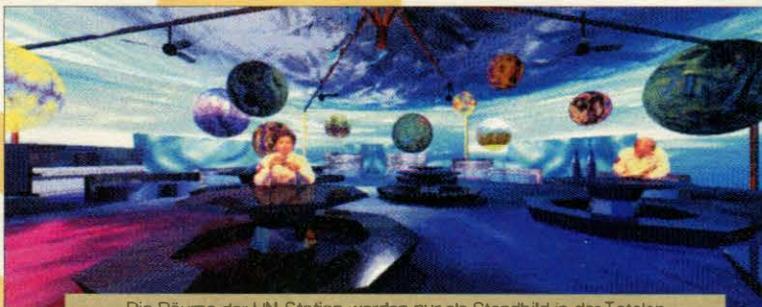
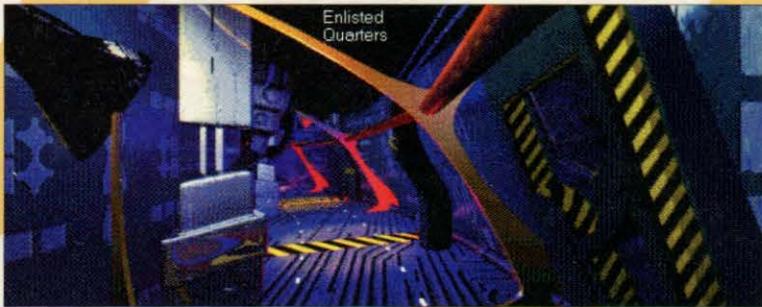
digitale Pornographie. Im Gegensatz zu anderen CD-ROM-Künstlern betrachtet sich Greg Roach nicht als Spieldesigner, sondern als Filmmacher. So bietet Euch sein Quantum Gate zwar die Möglichkeit, selbstständig herum zu experimentieren, zwingt Euch aber trotzdem in einen vorbestimmten Handlungsrahmen mit Anfang, Höhepunkt und Ende. Solltet



Ihr nicht in der Lage oder gewillt sein, der Story zu folgen, übernimmt einfach das Programm die Kontrolle. Auch in Gesprächen werdet

Ihr nur ab und an nach Eurer Meinung gefragt und dürft im Multiple-Choice-Verfahren antworten. Quantum Gate ist überraschend kompakt und kommt nahezu ohne Wartezeiten aus. Inhaltlich ist es das intellektuelle Gegenstück zu den kruden Trash- und Aliens-saugen-Teenagem-das-Gehirn-aus-dem-Schädel-Themen einiger Mega-CD-Entwickler. Es ist nicht besser als ein CD-Spiel von Sega oder Sony, sondern anders – probiert es aus.

Quantum Gate existiert nur in einer CD-Variante mit englischen Texten und stammt von Software-Neuling Media-vision. Als Hardwarevoraussetzung wird ein 486er mit DOS 5.0 und Windows 3.1 angegeben.



Die Räume der UN-Station werden nur als Standbild in der Totalen eingeblendet. Setzt Ihr Euch in Bewegung, läuft die Animation in einem quadratischen Bildausschnitt ab.

**Gregs** Roachs Hyperbole Studios wuchs innerhalb eines Jahres von einer dreiköpfigen Mini-Agentur zu einer Produktionsfirma mit fünfzehn fest angestellten Mitarbeitern. Sein CD-ROM-Roman "The Madness of Roland" sabote auf diversen Multi-media-Festivals gehörig ab und wird vom amerikanischen Lexikon-Spezialisten Comptom landesweit vertrieben.



Militermental: Leider ist auch der Fernsehempfang (links) gestört. Folgt dem Ratschlag und lest ein Buch oder beschäftigt Euch mit Eurer Ausrüstung und Bewaffnung (mitte). Außerdem könnt Ihr Nachrichten aus verschiedenen Gebieten abrufen oder eine elektronische Jukebox aktivieren (rechts). Doch egal, ob Rock, Pop, Klassik oder Jazz – irgendwie klingt alles nach Eurer Soundkarte...



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH  
 REDAKTION MANIAC • WALLBERGSTR. 10  
 86415 MERING

**Wir wollten Kritik und haben sie bekommen. Das Hurra-Geschrei zur Startausgabe wurde um den Jahreswechsel von Verbesserungsvorschlägen, dezentem Tadel und bundfesten Protest abgelöst. Vor allem an unserem Bewertungsstandard entzweiten sich Eure Gelster: "Ungerecht & viel zu hart" behaupten die einen, "Bleibt kritisch!" forderten die anderen. Leider können wir nur Auszüge aus den teils seitenlangen Essays abdrucken – aufmerksam gelesen haben wir natürlich jeden Brief.**

## HARTE WERTUNG

**N**ach Eurer dritten Ausgabe habe ich endlich kapiert, daß Ihr zur oberen Schicht der Videospieldmagazine gehört. Trotzdem müßt Ihr noch Einiges verbessern. Zum Beispiel Eure Bewertungen: Selbst für Super-Spiele gibt's nur Wertungen im Bereich 70 bis 80%. Außerdem solltet Ihr die Leserbriefseite vergrößern. Sonst seid Ihr einzigartig: Euer Design ist wirklich Spitze, ebenso das Cover. Mit Eurem Titel-Maskottchen schlägt Ihr alle anderen Zeitschriften – aber wie heißt der Typ überhaupt? Themawechsel: Wißt Ihr vielleicht, warum man beim Mega CD kein Verlängerungskabel benutzen soll? Darf man die drei Netzstecker von Mega Drive, Mega CD und TV in eine Verteilersteckdose stöpseln?

Big T.N.

Unser Bewertungsstandard ist nur im Vergleich zu anderen Magazinen hart, die jedem mittelprächtigen Titeln mehr als 70% verpassen. Für uns gilt ein 50%-Spiel als glatter Durchschnitt, während jeder 70er eine Kaufempfehlung ist. Denn für den Leser macht's keinen Sinn, wenn sich alle Neuerscheinungen im oberen Wertungsdrittel tummeln. Das "H" auf dem T-Shirt unseres Maskottchen hat nicht nur Dich verwirrt. Hier also die offizielle Vorstellung: Der kleine Joypad-Cowboy war schon unterwegs, als die MANIAC noch unter dem Arbeitstitel "Hardcore" lief – folgerichtig hört er auf den Namen "Hardguy". Leider vergaß der Knirps sein T-Shirt zu wechseln, als wir uns für den Titel MANIAC entschieden. Zu Deiner technischen Frage: Nach unserem Wissen gibt's keine Probleme, wenn Du alle Videospieldkomponenten über den gleichen Verteilerstecker mit Strom versorgst.

**E**s ist an der Zeit, daß Euer Magazin mal kritisiert wird: Eure Bewertungen sind zu hart, und oft (z.B. bei "Sonic" und "Aladdin" für das Mega Drive) ist die Kritik unberechtigt. Außerdem fehlen in Euren Bewertungskästen die Angaben zu Spielgenre, Schwierig-

keitsgrad und Anzahl der Levels, sowie die Bezugsquelle des Musters und die Angabe, ob eine Umsetzung geplant ist. Spart Euch die Bilder-Seite des Inhaltsverzeichnisses und laßt die Leseprobe weg – dafür könnt Ihr die Mail-Seite erweitern.

Etienne Garde

Zu unserem "harten" Bewertungsstandard findest Du in der Antwort zum vorangegangenen Leserbrief ein paar Sätze. Auch am Wertungskasten selbst wollten wir eigentlich nichts ändern: Das Spielgenre ist aus der Beschreibung und den Bildern besser ersichtlich als aus einem schwammigen Begriff: Ist "Shining Force" ein Strategie-Rollenspiel-Abenteurer, "Super Mario Kart" ein Renn- oder ein Actionspiel, "Virtual Pinball" Action, Geschicklichkeit oder gar Simulation? Der Schwierigkeitsgrad läßt sich noch schwerer in ein einziges Wort fassen: Dem einen fällt's leicht, einen digitaler Jimmy Connors über den Rasen zu dirigieren, der andere kommt mit Rollenspiel-Helden besser klar. Sollte ein Spiel vom Durchschnitt abweichen, viel zu einfach oder unverschämt schwer sein, warnen wir Euch im Meinungskasten.

**D**och kann Euch gar nicht sagen wie froh ich war, als ich Eure bekannten Gesichter in der MANIAC erblickte. Wo andere mit naiven Sprüchen und "gesponserten" Tests ankommen, könnt Ihr mit der Kompetenz aufwarten, das erste reine Videospieldmagazin gegründet zu haben. Tja und somit ist Eure MANIAC für mich das beste Blatt in Deutschland. Aber etwas hat mich dennoch nachdenklich gestimmt: Da wäre zum einen die Wertung zu "Super Turrican", das meiner Meinung nach unterbewertet wurde. Für ein Spiel, das dort anknüpft, wo die Turrican-Serie auf dem Homecomputer aufhörte (tolle Grafik, exzellenter Sound und hervorragende Spielbarkeit), wären 80% doch wohl 'dringwesen? Bei "Super Mario Allstars" hätte ich mir statt dem Mario-Fanatiker Martin einen unvoreingenommen Tester gewünscht, denn die Wertung war viel zu hoch.

Zum angesprochenen "Sponsoring": Die Hersteller nützen die Beeinflußbarkeit der jüngeren Spieler radikal aus. Sie bezahlen Fachzeitschriften, diese werten mit astronomisch hohen Noten. Die "freundliche" Unterstützung eines Magazins durch einen Hersteller spiegelt sich in den Bewertungen: Ein Durchschnittsspiel bekommt 80%, ein Spitzentitel 97, 98 oder gar 99%. Ein Spiel mit 70% ist als schlecht anzusehen. Ich hoffe, daß Ihr Euch diesem System nicht anschließt: Stay Clean!

Matthias Sauermann, Kirchhundem

## SIR ARTHUR

**E**in großes Lob für Euer geniales Magazin. Besonders gefallen hat mir, daß Ihr meinen Lieblingshelden, Sir Arthur aus Capcoms "Ghost"-Spielen, zum Hero der Ausgabe 1/94 gemacht habt – dem Verfasser bau ich einen Tempel.

In Bezug darauf würde mich interessieren, was es mit dem PC-Engine-Nachfolger "Super GrafX" auf sich hat. Gibt es einen Unterschied zur Turbo GrafX? Kann man die Super-GrafX-Titel auf der Duo abspielen? Wie bekomme ich ein Super GrafX mit "Ghouls'n'Ghosts", und wie teuer sind Hard- und Software?

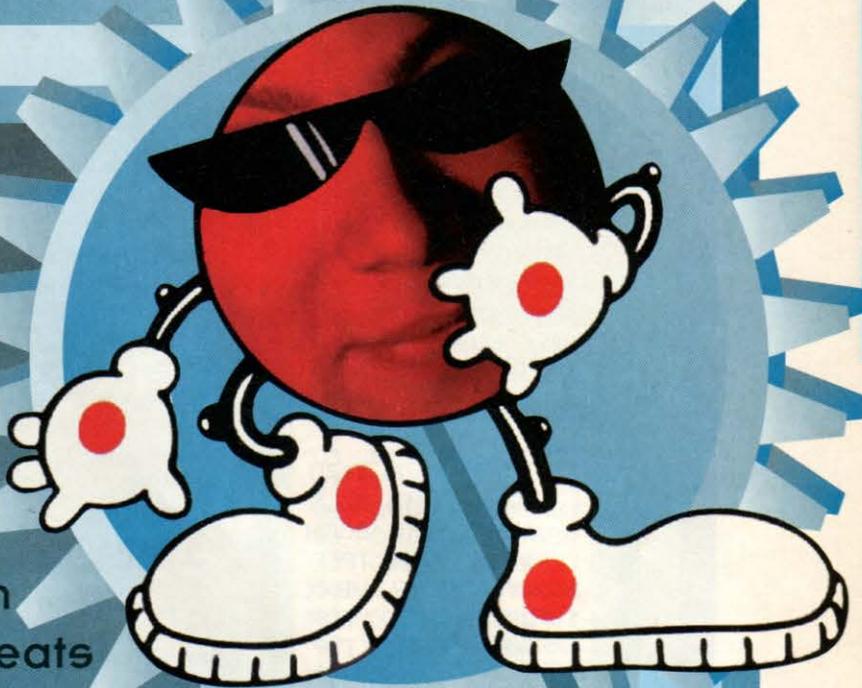
Macht weiter so...ich bin stolz auf Euch

Alex Schütz, Hürth

Die Super GrafX war eine kurzlebige Variante zur PC-Engine/Turbo GrafX, die zu deutlich höherem Preis ein paar neue technische Features bot. Erinnerung ich mich recht, konnte die Super GrafX mehr Farben darstellen und mehr Sprites flackerfrei bewegen. Mit "Super Ghouls'n'Ghosts" und "1941" erschienen außerdem die ersten 8MBit-HuCards exklusiv für die Super GrafX. Die Super GrafX konnte neben den fünf speziell für diese Hardware entwickelten Spielen auch alle PC-Engine-Titel abspielen – umgekehrt sind Super GrafX und PC-Engine/Turbo GrafX aber nicht kompatibel. Falls Du Dir den Konsolen-Exoten zulegen möchtest, bist Du auf den guten Willen eines Fachhändlers angewiesen. Mach' Dich aber auf einen Preis weit über der 500 Mark-Grenze (ohne Spiel!) gefaßt.

# LAST RESORT

Wer wird denn da gleich rot werden? Cool Andy, der rote Fleck im modernen Outfit, ist auf der Suche nach seinen Verwandten, den Tips & Tricks. Helft ihm dabei, die besten Cheats zu finden und schickt uns Eure brandheiße Tips zu taufrischen Spielen!



## WER MACHT MIT?

Seitenweise Tips & Tricks und einen großen Players Guide haben wir diesmal zusammengestellt. Wenn auch Ihr brandheiße Cheats ausgetüftelt habt, winken bei Abdruck bis zu 500 Mark Belohnung. Bitte schickt uns nur Eure eigenen Tips – aus amerikanischen Magazinen abschreiben können wir auch. In diesem Fall gibt's natürlich kein Honorar – genauso bei Tricks, die wir bereits selbst herausgefunden haben.

## DIE REGELN

1. Karten (auch farbig) nur auf unliniertes Papier zeichnen.
2. Kontonummer, Kreditinstitut und Bankleitzahl nicht vergessen.
3. Nur eigenhändig ausgeknobelte Tips zu 16-Bit-Spielen einschicken.

**Tips & Co. gehen an:**  
**Cybermedia Verlags GmbH**  
**Redaktion MAN!AC**  
**Tips & Tricks**  
**Wallbergstraße 10**  
**86415 Mering**

## THE OTTIFANTS

Auf der nächsten Seite findet Ihr alle Paßwörter zu Segas "The Ottifants", nebenan verraten wir Euch die Lolli-Kombinationen, die wir herausgefunden haben (Schwierigkeitsgrad "Normal"). Ein kleiner Tip für Anfänger: Spielt "Ottifants" nicht mit deutscher Sprache, denn dann ist das Spiel geringfügig schwieriger als wenn Ihr zum Beispiel "Englisch" anwählt.

- schneller laufen für 15 Sekunden
- Monster für 15 Sekunden anhalten
- Superfant (15 Sekunden fliegen)
- 15 Sekunden lang unbesiegbar
- 15 Sekunden größere Reichweite
- alle Monster explodieren
- Springen in der Luft möglich
- Ein Extra-Continue
- 500 Extra-Punkte
- 15 Sekunden doppelte Punkte

## ACTRAISER 2



Wer die offizielle Veröffentlichung des Grafikepos nicht abwarten konnte und sich den Import gekauft hat, sollte diese Paßwörter für den Schwierigkeitsgrad "Easy" ausprobieren. Wenn Ihr allerdings das Ende des Spiels sehen wollt, müßt Ihr auf "Normal" spielen.

## Stage Code "Easy"

1-2	XZKC	XBZM	XXZD
2-1	JCLD	XYTX	SLCS
2-2	MWMX	YJKP	BCCH
3-1	MFLT	CMSP	TPTF
3-2	JYWT	TJTP	MBXX
4-1	JSLY	MSDD	HFDP
4-2	MFLH	MFDS	LTYP
5-1	MFMJ	TWSY	YYJP
5-2	MFMJ	TTLK	WSFP
6-1	MFMJ	TWSY	FYPX
6-2	MFXT	SHJT	BDLY
7-1	MFCL	YXKY	CJDP

## Stage Code "Normal"

1-2	JCLD	XYTX	TMCT
2-1	MWMX	YJKP	CDCJ
2-2	MFLT	CMSP	XWFZ
3-1	JYWT	TJTP	PYJJ
3-2	JSLY	MSDD	JKMT
4-1	MFLH	MFDS	MXPS
4-2	MFMJ	PLBW	LPCX
5-1	MFMJ	TTLK	FPTP
5-2	MFMJ	TWSY	GMTF
6-1	MFXT	SHJT	CYTP
6-2	MFCY	SYMC	MSXF
7-1	MFCL	YXKY	CJDP
8-1	MFCL	SYMX	WKTD

## THE OTTIFANTS



Die Ottifants sorgen für witzige Action auf dem Mega Drive. Wir kennen alle fünf Paßwörter...

Im Keller	JHRE
Im Garten	GFDE
Auf der Baustelle	ZYAP
Im Büro	HMXT
Im Dschungel	WTYU

## FATAL FURY



Beliebig viele Continues verdient Ihr Euch dazu, wenn Ihr am Ende des Spiels, sobald Ihr zwischen "Continue" und "Game Over" wählen könnt, alle drei Buttons gedrückt haltet und nach oben drückt (pro Bewegung ein Continue).

A + B + C, ▲

Unendlich Zeit beschert Euch das Spiel, wenn Ihr im Option Mode "Time: 00" einstellt (A und links gedrückt halten)

## STREET FIGHTER 2 SPECIAL



Eine interessante Alternative zum normalen Kampf ist die Beschränkung nur auf Spezialgriffe. Wenn das Capcom-Logo erscheint, drückt Ihr auf dem 6-Button-Joyypad ◀, Z, ▶, X, A, Y, B, C. Ihr hört Chun-Lis Kampfschrei und könnt beim Duell nur noch mit den Specials attackieren.

◀ Z ▶ X A Y B C

## SONIC CD



Um den Level oder eine Zwischensequenz anzuwählen, drückt Ihr im Titelbild die folgende Kombination:

▲ ▶ ◀ ◀ ◀ B

## SPIDERMAN VS. THE KINGPIN



Wenn Ihr trotz der übermenschlichen Spiderman-Kräfte Probleme habt, Kingpin zu besiegen, verwendet Ihr die Codes, die wir ausgetüfelt haben.

Level 2	ELECTRO
Level 3	WALLABY
Level 4	GALLON66
Level 5	FALCON499
Level 6	HELPHAND
Level 7	PUBLIC45
Level 8	KIDNEY2
Level 9	PENCIL 6

## Action Replay



## Blues Brothers

7F000000 unendlich Leben

## Daffy Duck

7E1F1002 unendlich Leben  
7E1F0E0C unendlich Energie  
7E1F8205 unendlich Continues  
7E1F4455 unendlich Jetpack  
7E1F1601 unendlich "Nutty Attack"

## Dennis

7E004205 unendlich Leben  
7E000B0A unendlich Zeit

## Mech Warrior

7ED98BFF unendlich Geld

## Rock'n'Roll Racing

7E0E9505 unendlich Plasma  
7E0E9905 unendlich Minen  
7E0EAD05 unendlich "Jump Jets"

## Super Empire Strikes Back

7E0CF620 unendlich Energie  
7E01AC03 unendlich Leben  
7E0BA401 unendlich Bomben  
7E0F183F Energie Falcon  
7E0CF820 Energie Snow Speeder



## Blades of Vengeance

FFF46E0002 unendlich Leben (1)  
FFF4CC0002 unendlich Leben (2)

## Jurassic Park

FF003F00FF unendlich Granaten  
FF004000FF unendlich Raketen  
FF00550020 unendlich Energie  
FF005300FF unendlich Leben

## Jurassic Park

FF3B37003C unendlich Energie

## Sonic Spinball

FF579E0003 unendlich Bälle

## Zool

FFDEDE0006,  
FFEA670005 unendlich Leben

## ROCK 'N' ROLL RACING

 Um mit Olaf, der hartigen Vikerfigur aus Interplays "The Lost Vikings", zu spielen, schaltet Ihr die Konsole ein und haltet bei "Select Hero" L, R und SELECT gleichzeitig gedruck. Wahrend Ihr die Buttons festhaltet, scrollt Ihr durch die Heldenleiste.

## SUPER BOMBERMAN

 Wenn das Spiel beginnt, seid Ihr fur kurze Zeit unverwundbar (Euer Sprite blinkt). Legt eine Bombe und druckt schnell auf Button A, sobald die Bombe detoniert. Solange Ihr blinkt, konnt Ihr durch die Hindernisse laufen und alle zerstoren. Verdruckt Euch kurz bevor, die Unverwundbarkeit erlischt.

## FLASHBACK

 Fur alle tapferen Reisenden durch gefahrlche Parallelwelten haben wir die drei Schwierigkeitsgrade des Super-Nintendo-"Flashback" geknackt.

### Easy

Level 1	B S C K T
Level 2	J W L Y X
Level 3	R S V P
Level 4	D X C P T
Level 5	S L M N
Level 6	Z T H R K
Level 7	C R L Q X Z

### Normal

Level 1	D L R G S
Level 2	B G S F M
Level 3	P R H Q
Level 4	W N P Q V X
Level 5	N M R Y L
Level 6	S N T H N
Level 7	K L Z H T

### Expert

Level 1	Z B V D S
Level 2	J N G L Q
Level 3	H N Y T M
Level 4	K V N F
Level 5	D W N G H
Level 6	S T B R M
Level 7	R D B Q L R

## ROCKET KNIGHT ADVENTURES

 Wenn Ihr Euer eigenes Spiel "aufzeichnen" und als Demo ablaufen lassen wollt, spielt Ihr mindestens eine Minute lang und druckt START. Jetzt bewegt Ihr das Steuerkreuz siebenmal nach  $\blacklozenge$ , einmal nach  $\blacktriangleright$ , dreimal nach  $\blacklozenge$  und einmal nach  $\blacktriangleright$ . Sobald "PAUSE" spiegelverkehrt erscheint, hat's geklappt. Druckt jetzt auf Reset und wartet, bis "Eure" Demo beginnt.

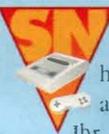
7 x  $\blacklozenge$ , 1 x  $\blacktriangleright$ , 3 x  $\blacklozenge$ , 1 x  $\blacktriangleright$

## ALADDIN

 Um einen Level zu uberspringen, druckt Ihr wahrend des Spiels Pause und betatigt die Buttons A, B, B, A, A, B, B, A. Ihr hort ein Gerausch, das den nachsten Level einlautet.

"START" A B B A A B B A "START"

## TAZ-MANIA

 Fur dieses witzige Rennspiel mit Sympathietrager Taz, haben wir interessante Cheats ausgegraben. Jedesmal druckt Ihr im Titelbild "Select", damit Ihr in das Optionmenu kommt. Druckt hier:

10 Continues:

B A Y A X A

20 Continues:

Y X B X A X L R B A Y A X A

Levelwahl:

A Y A Y X Y B A R L

## ROCKY RODENT

 Die Importversion von Irens "Rocky Rodent" enthalt einen geheimen "Extra Mode". Wenn das Titelbild erscheint, druckt Ihr Start. Sobald Rocky uber den Bildschirm lauft, mut Ihr schnellstmoglich uber die Buttons Y, A, R, A, B und A fegen. Wenn Ihr schnell genug geschaltet habt, erscheint ein neuer Optionscreen. Das Timing ist sehr schwierig – verzagt nicht, wenn das Trick nicht beim erstenmal klappt.

Y A R A B A

## MEGA-LO-MANIA

 Wahlt als Spielfigur Scarlett und lat Euch von den Pawortern unten in alle Levels dieses kniffligen Strategiespiels fuhren...

02	BVQBCNPBLWBBM
03	BJPCFVNBPYXBW
04	DG2DNT1BNMYBB
05	RKNCWNZBBGRBC
06	MFYDPGRBD3BBM
07	V3FBS3WBFWYBD
08	GKDDFPVBZNRBW
09	CHZBTXZBBHRB5
10	CJVFBNJB5TKBX
11	N4QC5XVBHNKBF
12	5MZBFSDBBHRB1
13	MGFFLVBB5VKBB
14	VMQCTWNBJNKBM
15	KLKBC5SBQ GKHB
16	T1RD X5JB4WKBJ
17	XLDCTH3BFRRBK
18	HRKBYB1BQ GKBC
19	1JRD25JBRYRBX
20	2Q5B531BXM CBW
21	FQ2BT23BSFKBC
22	WZMFZZMBVV RBZ
23	5FMCPYVBCCCB3
24	GXSBYMXB5XJBW
25	LWVDJSCB4MRB4
26	SRSFYKDBKQJBH
27	RYJBTWTBXHXBW
28	RYJBD S M B D J R B S

## ZOMBIES

 In MANIAC 1/94 haben wir Euch alle Paworters der Super-Nintendo-Variante verraten, diesmal bekommen auch die Mega-Drive-Jager die rechten Codes an die Hand, um die Zombies aus den Spielstufen zu vertreiben.

Level 05	CYZQ
Level 09	GBRS
Level 13	DCFK
Level 17	BMLK
Level 21	PQBR
Level 25	LLNN
Level 29	QNKR
Level 33	SDHM
Level 37	BKVR
Level 41	BZPM
Level 45	BNYZ
Credits	QSDZ

# KNOW HOW!



**Zum Thema 3DO mit RGB-Anschluß haben wir viele Anfragen aus Euren Reihen erhalten. Neusten Erkenntnissen zufolge, werden auch die europäischen Konsolen vermutlich nicht mit RGB-Anschluß ausgerüstet sein. Je nach Länderversion wird das Gerät nur mit PAL- oder SECAM-Anschluß ausgeliefert. Unsere Hoffnung: Sanyo wird im zweiten Quartal '94 ihre 3DO-Version in Japan veröffentlichen. Laut offiziellen Angaben soll dieses Gerät mit RGB-Anschluß ausgerüstet sein.**

**K**now How ist die Rubrik für alle, die sich auch für die technische Seite ihres Hobbys interessieren oder problemgebeutelt einen Rat suchen. Wir erklären Euch, warum Eure Konsole beim Einschalten kleine Rauchwölkchen ausstößt oder das Monitor pfeift, sobald Ihr Euch mit einem neuen Modul nähert. Know How ist die Seite der Adapter, Kabel und schmorenden Netzgeräte. Wenn wir Euch eine Frage beantworten können, von der die Zukunft Eurer Videospielsammlung abhängt, genügt ein Brief, in dem Ihr Euer Problem kurz und möglichst präzise formuliert. Schreibt an:

**Cybermedia Verlags GmbH  
Redaktion MANIAC  
KnowHow  
Wallbergstraße 10  
86415 Mering**

## 3DO MIT RGB

**I**n der letzten MANIAC haben wir angemerkt, daß diverse Versandhändler einen RGB-Umbau des 3DO anbieten. Die Firma GT-Elektronik aus Oberwil in der Schweiz (Tel. 0041-61/401 41 71) war so freundlich, uns ein Gerät zur Verfügung zu stellen. Dank einer aufwendige Elektronik bestehend aus Farbverstärker, Digital-Analog-Wandler und Impedanz-Anpassungsbau-teilen könnt Ihr dem 3DO jetzt ein RGB-Signal entlocken. Statt einer Umwandlung des S-Video-Signals in RGB (Qualitätsverlust), nimmt die Technik von GT-Elektronik das RGB-Signal direkt von den entsprechenden Leiterbahnen des Geräts. Die Bildqualität ist exzellent und besser als bei den üblichen Umbauten mit S-Video-Wandlern. Soweit wir wissen, ist GT zur Zeit der einzige Händler, der diesen optimalen Umbau anbietet. Trotzdem ist der Preis nicht überteuert: Mit zirka 300 Mark seid Ihr dabei, bestellt Ihr ein bereits umgebautes 3DO (mit eingebautem 220V-Netzteil), müßt Ihr etwa 190 Mark anlegen. Für Bastelfreunde bietet GT-Elektronik außerdem einen Umbau-Kit an, das Ihr für etwa 200 Mark bestellen könnt. Lötkenntnisse vorausgesetzt, könnt Ihr Euch Euer 3DO in etwa einer Stunde selber umbauen.

## ACTION REPLAY 2

**S**eit kurzem könnt Ihr die neueste Action-Replay-Generation für das Super Nintendo über Dataflash beziehen: Im Gegensatz zu den alten Modellen wurden die Trainer-Routinen überarbeitet, außerdem zeichnet sich das Action Replay Pro MK 2 mit einer brauchbaren Slow-Motion-Funktion aus: Ihr reguliert das Tempo jedes Spiels in drei Stufen. Anders als bei den Slow-Motion-Funktionen verschiedener Joypads und -boards, leuchten Euch dabei nicht andauernd die "Pause"-Laternen entgegen – die Verlangsamung des Spielablaufs wird elektronisch geregelt.

## WACKELKONTAKT

**I**ch besitze ein Action Replay Pro für das Mega Drive, das leider einen Fehler aufweist: Manchmal bricht es mitten im Spiel ab oder die Farben verändern sich. Ein anderes Mal wird der Speicher gelöscht. Auch bei der kleinsten Berührung, wenn ich z.B. mit der Hand an das Modul komme, stürzt das Spiel ab. Ein Freund riet mir, das Action Replay auseinanderzunehmen und zu überprüfen, ob es vielleicht verstaubt ist. Aus Spaß habe ich dann nur die Platine zusammen mit einem Modul in die Konsole gesteckt – und siehe da, das Spiel funktionierte einwandfrei. Doch als ich die Platine wieder einbaute, traten die gleichen Fehler auf wie vorher. Selbst der Hersteller Dataflash wußte keinen Rat.

Lukas Oldenburg

Warum Dein Action Replays versagt, können wir Dir leider nicht definitiv sagen. Ich vermute, daß die Kontakte nicht richtig in der Steckerleiste sitzen – vielleicht weicht das Modulgehäuse ja von Segas Normgröße ab. So erklärt sich auch, daß das Action Replay ohne Gehäuse funktioniert. Du solltest aber trotzdem versuchen, sowohl die Kontakte des Action Replays als auch die Steckerleiste im Mega Drive mit Kontaktflüssigkeit (im Elektronikhandel erhältlich) und einem fusselfreien Tuch zu reinigen.

## FARBBOOSTER

**I**n einer Kleinanzeige habe ich von einem japanisches Super Nintendo mit "Farbbooster" gelesen. Meine

Fragen:

1. Was bewirkt ein Farbbooster?
2. Wie groß ist der Unterschied zur Konsole ohne Farbbooster?
3. Wo bekommt man so etwas?
4. Wie teuer ist ein Farbbooster?

Außerdem möchte ich gerne wissen, ob es sich eher lohnt einen Atari Jaguar oder ein 3DO zu kaufen.

Matin Daneschdar, Wieda

1. Der Farbbooster verbessert die Bildqualität des Super Nintendo, indem die Signale der drei Grundfarben Rot, Grün und Blau (RGB) verstärkt werden. Dadurch wird das Bild heller und gleichzeitig kontrastreicher. Durch die Verstärkerbausteine, die meist im Scart-Stecker eingebaut sind, kommen die Farben besser zur Geltung.

2. Wie groß der Unterschied zum normalen Gerät ist, hängt von der Qualität der verwendeten Bausteine ab. Bei der ersten Generation von japanischen Super Nintendos beispielsweise konntest Du über den RGB-Anschluß kaum etwas erkennen, selbst wenn Du Kontrast und Helligkeit am Fernseher auf das Maximum eingestellt hast. Erst durch das Erhöhen der Signalstärke durch Verstärkerbauteile wurde das Problem gelöst.

3. Die Super Nintendos der neuen Generation haben keinen Booster mehr nötig. Die Unterschiede zu un-geboosteten Geräten sind nur minimal. Wenn Du trotzdem nicht darauf verzichten magst, solltest Du Dir den Booster selber bauen. Der Elektronikhändler Deines Vertrauens weiß bestimmt, welche Bauteile von Nöten sind und wie Du sie einbauen mußt, um das erwünschte Resultat zu erzielen. Voraussetzung sind Lötkenntnisse und das entsprechende Werkzeug.

4. Der Materialpreis für einen Eigenbau-Booster dürfte die 10-Mark-Grenze nicht überschreiten.

Deine letzte Frage haben wir Dir in MANIAC 2/94 beantwortet. Dort findest Du einen großen Sonderteil zur neuen Konsolengeneration. Für 6 Mark in Briefmarken kannst Du das Heft bei uns nachbestellen.

# PLAYERS GUIDE



**S**hadow Run ist eine ungewöhnliche Mischung aus Abenteuer- und Rollenspiel. Scharfschützen, Straßengangs und Untote haben es auf Euch, einen gerade dem Tode entronnenen Elite-Hacker abgesehen. Doch die Rache ist auf Eurer Seite, und mit zunehmenden Fähigkeiten geht Ihr von der Verteidigung in den Angriff über. Damit Ihr Euch in der Großstadt und im Cyberspace nicht verläuft, haben wir für Euch die erste Folge einer zweiteiligen "Shadow Run"-Lösung vorbereitet.



Der Sensenmann-Club ist Euer erstes Ziel nach der Wiederauferstehung. Spendiert dem Clubgast am Tisch ganz links einen Eistee und Ihr erhaltet von ihm wichtige Informationen.



Auf dem Friedhof erwartet ein Schamane Eure Hilfe. Knackt das Schloß zum Mausoleum ganz links mit dem Skalpell und verarztet den Sterbenden. Ihr erhaltet ein Amulet.

## Einmal Klinik & zurück

Aus dem Leichenschauhaus auszubrechen, ist kein Problem. Vergeßt aber nicht Skalpell und Pflaster, sowie die Notiz in Eurem Leichenfach mitzunehmen. Auf die Straße zurückgekehrt, solltet Ihr mit allen Leuten reden, die Euren Weg kreuzen. Besonders gesprächig sind die Typen im "Sensenmann"-Club, und bald dämmt es Euch, daß Ihr zurück in die Klinik müßt. Zuerst stattet Ihr jedoch dem Büro, nahe der Bahnstation, einen Besuch ab und nehmt Eurem toten Alter Ego den Wohnungsschlüssel aus der Tasche. In Eurem Apartment findet Ihr auch eine Sonnenbrille, die Ihr aufsetzt, um die Mediziner in der Klinik nicht zu erschrecken. Damit sie Euch an den Aktenschrank lassen, braucht Ihr noch ein Polizei (Lone Star)-Abzeichen, das Euch ein Waffenhändler nahe des Clubs für 150 Nuyen (Ny) verkauft. Mit Sonnenbrille, Abzeichen und dem Stichwort "Grinder" habt Ihr Zugang zu Grinders Hinterlassenschaften.

## Weg in den Cyberspace

Nach Eurer Rückkehr von den Toten, seid Ihr nicht mehr in der Lage, in den Cyberspace einzudringen. Redet mit den Leuten in der Bar und Ihr erfahrt, daß einige Kollegen nur darauf warten Euch, den Job gegen gute Bezahlung abzunehmen. Habt Ihr genügend Kleingeld, könnt Ihr den Ork-Söldner anwerben, um in den Computer im Eckgebäude der 10. Straße einzubrechen. Sparsame und geduldige Naturen wenden die DIY-Methode an, schnappen sich das Cyberdeck aus dem Büro im Eckgebäude und versuchen Ihr Datajacket wieder in Ordnung zu bringen. Dazu reist Ihr in die Altstadt (siehe nächsten Absatz) und laßt Euch vom Straßendoktor operieren. Leider aktiviert der Gute eine Kortex-Bombe, so daß Ihr einen anderen Arzt im Daley-Distrikt aufsuchen müßt. Für 2000 Nuyen entschärft er den tödlichen Mechanismus und, Ihr seid wieder fit für einen Beutezug in den Cyberspace.

## Ab in die Altstadt

Um die Zehnte Straße zu verlassen und über die Altstadt in den Daley-Distrikt zu gelangen, müßt Ihr Euch Zutritt zum Maria Mercurial Konzert verschaffen. Nach Eurem zweiten Besuch in der Klinik habt Ihr die Eintrittskarten und einen Kreditstick, den Schlüssel zum örtlichen Telefonnetz. Ruft Sassie, Eure (Ex-)Freundin, an und wählt dann die Nummer die sie Euch gibt. Glutmanns Sekretärin verrät Euch, daß Ihr Boß ebenfalls das Konzert besucht. Zeigt dem brummigen Türsteher Eure Karten und fragt die Bedienung nach Glutman. Dieser erkennt Euch und versteckt Euch auf dem Schrottplatz.



Der Schrottplatz steht unter dem Regime des "King" und darf von keinem ohne seine Zustimmung verlassen werden. Nur gegen eine Spende von 4000 Ny gibt er den Weg frei.



Nachdem der erste Arzt eine Zeitbombe in Eurem Hirn aktiviert hat, hilft Euch der Doc im Daley-Distrikt. Er kassiert dafür 2000 Nuyen - für seine Cyber-Waren bleibt Euch kaum Geld.

## Shadow Runner

Neben Euch tummeln sich weitere Shadow Run-Söldner in den Bars und Clubs. Ihr Preis und ihre Fähigkeiten sind unterschiedlich und hängen von Euren Führungseigenschaften ab. Untenstehend eine kleine Auswahl der interessantesten Magier, Kämpfer und Hacker.



Eisenfaust ist der erste Hacker, dem Ihr über den Weg lauft. Er besitzt einen Datenknacker und ist bewaffnet. Sein Preis: 500 Ny - dafür bekommt Ihr kaum Hilm.



Nibert, der Besitzer des Waffen-geschäfts in Oldtown, ist ein loyler Kämpfer mit einem Faible für schwere Artillerie. Ihr findet ihn im Wasteland-Club. Preis: 2000 Ny



Die Magierin Kitsune hat Euch von den Toten errettet. Sie tanzt nun in der "Krummen Kralle" und gibt Euch erstklassige Informationen. Ihr Preis: 3000 Ny.

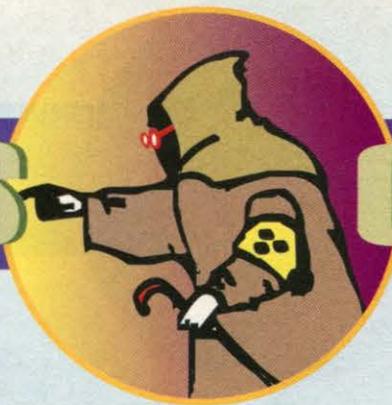


Spatter ist ein Magier, der im "Jagged Nails"-Club nach einem Auftraggeber sucht. Traut ihm nicht, der er wird Euch verraten! Sein Preis beträgt: 2000 Ny



Jetboy ist wie Ihr ein Fan der Rocksängerin Maria Mercurial. Er ist ein guter Hacker und hat eine vortreffliche Nase für versteckte Reichtümer. Preis: 1000 Ny

# PLAYERS GUIDE



Den Unterschlupf der Rostigen Stilette-Bande solltet Ihr nur mit Begleitschutz (am besten mit Jetboy und einem guten Kämpfer) besuchen. Die Tür zum letzten Raum öffnet sich automatisch, wenn Ihr alle Ork-Wächter erledigt habt. Der Gangleader erwartet Euch ganz hinten links - ballert, was das Zeug hält. Im Sterben läßt er das Stichwort "Drake" fallen.

Im Wastelands-Club lungern gleich vier Söldner herum: Der Mittelklasse-Kämpfer Anders, der Hacker Jetboy (beide 1000 Ny), ein brutaler Ork für 1500 Ny und Norbert der Waffenfetischist. "Eis" gibt's in diesem Laden jedoch erst wieder, wenn Ihr Vladimir getötet habt...

## Der Dailey-Distrikt

In der Krumpfen Krallen erwartet Euch Kitsune. Die Türsteher sind jedoch mal wieder schlecht gelaunt und lassen Euch erst passiern, wenn Ihr den Unterschlupf der rostigen Stilette ausgeräuchert habt.

Zwanzig Nuyen die Übernachtung - diese Absteige ist für Euch genau das Richtige.

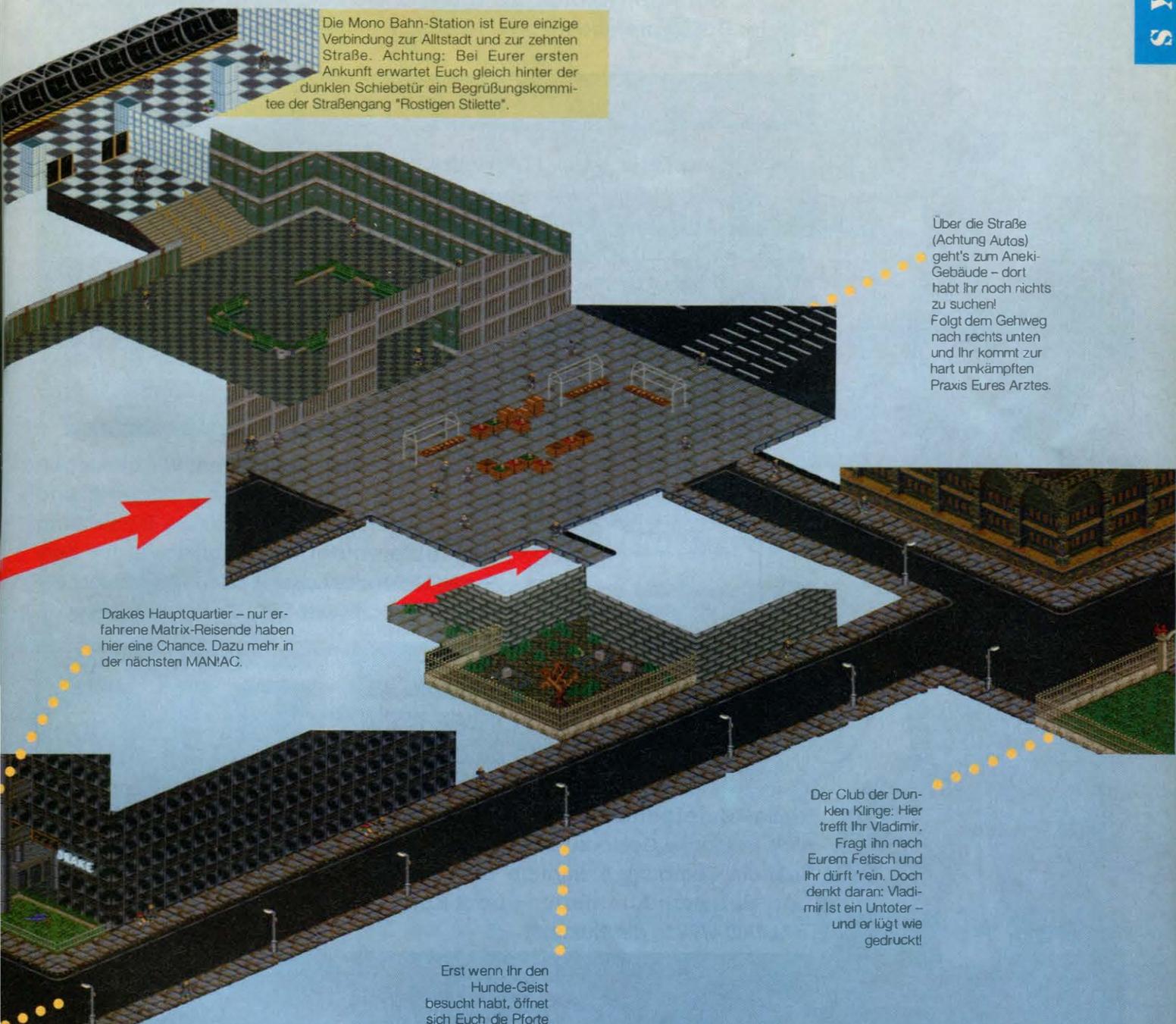
Den Weg zum Hafen werdet Ihr mehr als einmal gehen: In einer Lagerhalle erwartet Euch der Hunde-Geist (Blätter, Knochen und Hundehalsband mitnehmen!), in einer anderen das Terminal zum Matrix-System. Sobald die Meerjungfrauen aus dem Küstengebiet vertrieben sind, schippert Euch das Wassertaxi nach Bremerton.

# Shadow Run Erster Teil

**H**inter jedem Fenster ein Scharfschütze, auf der Straße fliegen Euch die Molotow-Cocktails um die Ohren. Schafft Euch schleunigst ein

paar zuverlässige Kumpane an, sucht erst Kitsune, dann den Hundegeist auf. Da Ihr nun zum Magier werdet, zahlen sich gesparte Karma-Punkte aus. Wenn Ihr dem Rattenschamanen mit der richti-

gen Bewaffnung oder einem guttrainierten Gefährten aufsucht, macht Euch der Bursche keine Probleme. Wie's weiter geht erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.



Die Mono-Bahn-Station ist Eure einzige Verbindung zur Altstadt und zur zehnten Straße. Achtung: Bei Eurer ersten Ankunft erwartet Euch gleich hinter der dunklen Schiebetür ein Begrüßungskomitee der Straßengang "Rostigen Stilette".

Über die Straße (Achtung Autos) geht's zum Aneki-Gebäude - dort habt Ihr noch nichts zu suchen! Folgt dem Gehweg nach rechts unten und Ihr kommt zur hart umkämpften Praxis Eures Arztes.

Drakes Hauptquartier - nur erfahrene Matrix-Reisende haben hier eine Chance. Dazu mehr in der nächsten MAN!AC.

Der Club der Dunklen Klinge: Hier trifft Ihr Vladimir. Fragt ihn nach Eurem Fetisch und Ihr dürft 'rein. Doch denkt daran: Vladimir ist ein Untoter - und er lügt wie gedruckt!

Erst wenn Ihr den Hunde-Geist besucht habt, öffnet sich Euch die Pforte zum Friedhof. Der kleine Durchgang führt Euch direkt zum Ratten-Schamanen - geht immer schön geradeaus.

MAN!AC NO. 4 ERSCHEINT AM 9.3.94

## MESSE MAL ZWEI: MAN!AC ON THE ROAD AGAIN

**Z**wei bedeutende Messen locken die Spieler: Andreas läßt sich auf der IMA von neuen Spielautomaten und Hydraulik-Knüllern der Kopf verdrehen, während sich die restliche MAN!AC-Crew auf der Spielwarenmesse in Nürnberg tummelt – News en masse.

## Was bringt Digital Video?

**K**inohits auf CD, Full-Motion-Video-Spiele in Fernsehqualität: Eine 500 Mark teure Zusatz-Cartridge verbessert das CD-I (und bald auch das 3DO) zur multimedialen Power-Kiste. Wir sichten erste Filmknüller und "Video"-Spiele.

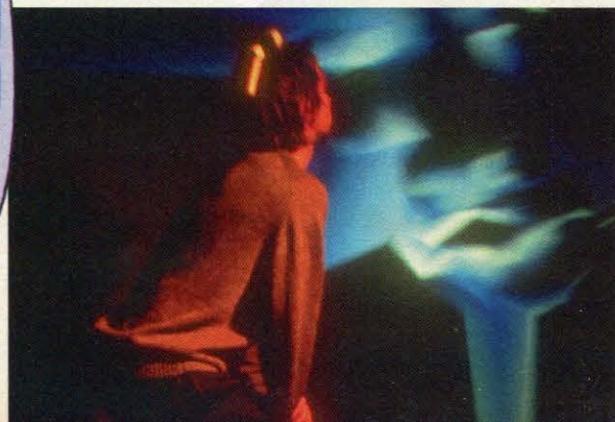


## ACHTUNG: ACTION-OVERKILL!

**T**urrican 2 läßt bitten: Wir besuchen das Entwicklerteam Factor 5 und berichten live über die Entstehung des rabiaten Roboter-Showdown auf dem Super Nintendo. Außerdem im "Wie entsteht ein Spiel?"-Report: Alles über Computer-Musiker.

## MAGIC MOMENTS

**W**as haben Disney und Namco, ILM-Techniker, japanische Computerwissenschaftler und MAN!AC-Redakteure gemeinsam? Sie alle treffen sich in Monte Carlo zu einem dreitägigen Fest um Computer-Animation, Interactive TV und Netzwerk-Abenteuer – Lest Euch mit MAN!AC 4/94 in die Zukunft!



## BIG MOUTH

Capcoms Debüt für die Sony-PSX-Konsole könnte eine "Street Fighter Legends"-Compilation sein – alle Varianten des Prügelklassikers auf einer CD \*\*\* Die Kinofilme zu "Mortal Kombat" und "Street Fighter 2" werden im Sommer ihre US-Premiere feiern \*\*\* Disney kooperiert weiter mit Virgin: Das nächste Zeichentrick-Epos "Lion King" (ab Sommer in den USA) wird von Virgin für die meisten Konsolen umgesetzt \*\*\* Wie gewöhnlich gutunterrichtete Quellen schamlos ausplauderten, hatte Michael Jackson bei der Musik zu "Sonic 3" seine Hände im Spiel – mittlerweile will kein Sega-Angestellter den Namen jemals gehört haben...

# ZOMBIES

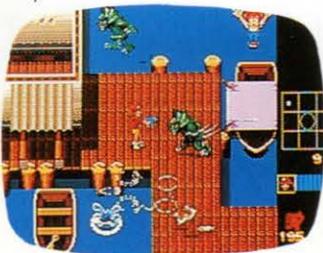


## Neu! Zombies. Der clevere, witzige Gruselschocker

Satte 55 Level verscheuchen jede Langeweile. Alles, was Spaß macht, ist erlaubt. Alles geht, wenn Du mit Geschick und Cleverness Deine Nachbarschaft vor den nicht endenden Schurkereien der Zombies, Feuerteufel, Mumien, Vampire, Schleimblobs, Aliens, Werwölfe, Riesenbabies und verrückten Holzfäller schützt. Excellentes Scrolling. Gänsehautstarke Animation. Ein Sound der Gruselklasse.

Spieler nie allein, wenn es sich vermeiden läßt! Uuiihaaa! Zu zweit macht dieses Abenteuer-Game doppelt Spaß. Hol' Dir Zombies - das witzig-gruselstarke Videogame.

Das renommierteste US-Videogame-Magazin Gamepro 8/93 schreibt: "...Die Grafiken sind wie Dynamit. Du bekommst den echten Kick von den schön detaillierten Zeichentrickcharakteren, die aus nahezu jedem Science-Fiction-, Grusel- und Horrorfilm stammen, der jemals über die Leinwand flimmerte."



Screens: Sega Mega Drive



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 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77  
 Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designed as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. Zombies™ and © 1993 Lucas Arts Entertainment Company. Lucas Arts is a trademark of Lucas Arts Entertainment Company.

**KONAMI**

Superstarker Videospiele Spaß



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

## Endlich sind sie da!

Die neuesten Abenteuer sind zugleich das Beste von den Tiny Toons für Deinen Game Boy. Tiny Toon Adventures sind die Renner auf den meistgekauften Videospielsystemen der Welt.

**Montana's Movie Madness:** Große Figuren. Excellente Steuerung. Jede Menge irrwitzige Gags. Herrliche Bonusspiele wie Fußball, Tauziehen oder Basketball. Neueste Spieltechniken: zum Beispiel Superspur.

**Buster** übersteht alle Tricks und Intrigen von Montana Max. Im 5. Level geht's richtig stark ab. Buster...der mit dem Max tanzt. Hol's Dir!

Power Play 3/93 schreibt:

"...Super...Technische Perfektion ist bei KONAMI-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Maßlatte noch in die Höhe."



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System

**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.



**KONAMI**

**Superstarker Videospiele Spaß**

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibts für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77  
TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993  
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.  
Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.