

GAMBLER

**SEGA
SPECIAL**

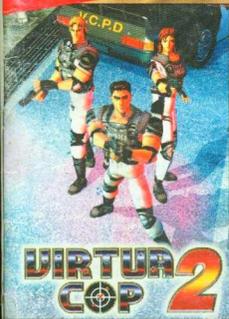
SATURN • MEGA DRIVE • MEGA-CD • MD 32X • GAME GEAR



**Intern. Superstar
Soccer Deluxe –
Das beste
Fußballspiel
aller Zeiten?**



Poster



Alle Hits für Sega-Konsolen im Test

TESTS ■ **INFOS AKTIONEN** ■ **TIPS & TRICKS**



0931/5716-01 ODER 06



SEIT JAHREN IHR SEGA-SPEZIALIST

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

Theo Ver

SEGA SATURN

- JETZT ZUM KNALLERPREIS:
SEGA SATURN GRUNDGERÄT .. 599.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie!)
- 6-PLAYER ADAPTER 59.-
 - BACKUP MEMORY CARD (8MB) 109.-
 - MEMORY CARD (SEGA) 99.-
 - MPEG-KARTE 329.-
 - VIDEOFILME AUF ANFRAGE
 - PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM ... 59.-
 - JOYPAD (SEGA) 44.-
 - LENKRAD 119.-
 - VIRTUA STICK 89.-
 - ACTION REPLAY SAT. 99.-
 - UNIVERSAL ADAPTER 44.-
 - ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 59.-
 - 3-D PITFALL (APRIL) 89.-
 - AFTERMATH 99.-
 - ALIEN TRILOGY (JUNI) 99.-
 - BAKU BAKU ANIMAL 89.-
 - BLACKFIRE (MARZ/APRIL) 99.-
 - BUG 99.-
 - CASPER (MAI) 94.-
 - CLOCKWORK KNIGHT II 99.-
 - CONGO (APRIL) 109.-
 - CYBERIA (MARZ) 89.-
 - CYBER SPEEDWAY 99.-
 - DAYTONA USA 109.-
 - DEADLY SKIES 94.-
 - DESCENT 99.-
 - DESTRUCTION DERBY (MARZ) .. 89.-
 - DIGITAL PINBALL 99.-
 - DISCWORLD (MARZ) 89.-
 - D'S DINNING 89.-
 - ENDORFUN (MARZ) 89.-
 - EURO 96 SOCCER (APRIL/MAI) .. 99.-
 - FIFA SOCCER 96 89.-
 - F1 CHAMPIONSHIP (MARZ) 109.-
 - GALACTIC ATTACK 89.-
 - GALAXY FIGHT 99.-
 - GEX 99.-
 - GOLDSWAYS THE DUEL (MARZ) 99.-
 - GUARDIAN HEROES (MARZ) 109.-
 - HANG ON GP 89.-
 - HEBEREKE'S POPOLITO 89.-
 - HIGH OCTANE 99.-
 - HYPERBLADE (APRIL) 99.-
 - JEWELS OF THE ORACLE (MARZ) 99.-
 - JONNY BAZOKATOONE 84.-
 - LEMMINGS 3D (MARZ) 89.-
 - MAGIC CARPET (MARZ) 89.-
 - MYST (KPL. DEUTSCH) 99.-
 - MYSTERY MANSION (KPL. DT.) 119.-
 - MYSTARIA REALMS OF LORE .. 109.-
 - NBA ACT. BASKETBALL (MARZ) 99.-
 - NFL QUARTERBACK CLUB 96 ... 89.-
 - NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA) 94.-
 - PANZER DRAGON 89.-
 - PANZER DRAGON 2 (MAI/JUNI) 89.-
 - PANZER GENERAL (JULI) 89.-
 - PARODIUS DELUXE 79.-
 - PEBBLE BEACH GOLF 89.-
 - PRIMAL RAGE (MARZ) 89.-
 - PRO-PINBALL THE WEB (APRIL) 89.-
 - RAYMAN 79.-



F1-CHAMPIONSHIP



GOLDEN AXE-THE DUEL



HANG ON GP



MAGIC CARPET



SHELL SHOCK



STREET FIGHTER ALPHA



VIRTUA FIGHTER 2

- RAVEN PROJECT 89.-
- RETURN TO ZORK 99.-
- REVOLUTION X 89.-
- RISE 2: THE RES. (MARZ) 89.-
- ROAD RASH (MAI) 99.-
- ROBOTICA 99.-
- ROCK'N ROLL RACING 2 99.-
- SEGA RALLY 2 SPIELER 99.-
- SEGA TENNIS 99.-
- SHELL SHOCK 104.-
- SHINOBI X 99.-
- SHOCKWAVE ASSAULT (APRIL) 99.-
- SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99.-
- SLAM'N JAM (MARZ) 99.-
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD ... 114.-
- SPYCRAFT (APRIL) 99.-
- STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 99.-
- STREET RACER 89.-
- THE HORDE (MARZ) 109.-
- THEME PARK 89.-
- TITAN WARS (MARZ) 99.-
- TO SHIN DEN REMIX (MARZ) ... 99.-
- THUNDERHAWK 2 104.-
- TRUE PINBALL 99.-
- VICTORY BOXING 94.-
- VIRTUA GP MIT PISTOLE 144.-
- VIRTUA FIGHTER 2 99.-
- VIRTUA FIGHTER REMIX 69.-
- VIRTUA RACING 99.-
- VIRTUA SNOOKER 99.-
- VIRTUA SOCCER 109.-
- VR BASEBALL 99.-
- WATERWORLD ACTION 94.-
- WING ARMS 94.-
- WIPE OUT (MARZ) 89.-
- WORLD CUP GOLF 99.-
- WORLD SERIES BASEBALL 89.-
- WORMS 94.-
- WWF WRESTLEMANIA ARC. (JUNI) 99.-
- X-MEN 99.-
- ZORK NEMESIS 99.-

PLAYSTATION

- GRUNDGERÄT 549.-
- ALIEN TRILOGY 99.-
- MAGIC CARPET 99.-
- MICKEY'S WILD ADV 89.-
- RIDGE RACER REV. 99.-
- SHELL SHOCK 99.-
- TOSHINDEN 2 99.-
- WING COMMANDER III 99.-

MPEG-Karte

Dank MPEG-Karte können Sie Kinofilme in Top-Qualität auf Ihren Sega Saturn erleben

Star Trek Generations 44.-

Kranz sand

TEL. 0931/5716-01
ODER 06
BTX # KRANZ

Laden
 94032 Passau:
 Bahnhofstraße 28



SEGA SATURN

MEGA DRIVE 32 X	189,-
BLACKHAWK	99,-
FIFA SOCCER 96	109,-
KOLIBRI	119,-
NBA ACTION (MARZ)	109,-
PRIMAL RAGE	99,-
VIRTUA FIGHTER	119,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	119,-
OUTPOST	109,-
SONIC THE MOVIE (APRIL)	109,-
SPIDERMAN (MARZ)	109,-
SPOT G. TO HOLLYWOOD	114,-
X-MAN (MARZ)	109,-



SIM CITY 2000

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II	189,-
MEGA DRIVE II TOY STORY SET	239,-
MEGA DRIVE 1 SET	149,-
(Sonic 162 Pads) nur solange Vorrat reicht!!	
6-BUTTON CONTROLLER	39,-
ACTION PLAY PRD 2	89,-
JOYSTICK TP 135	29,-
ADDAMS FAMILY VAL.	109,-
ALADDIN	89,-
ALIEN SOLDIER	99,-
BUGS BUNNY	109,-
DONALD DUCK MAUI MALL.	109,-
EARTH WORM JIM II	114,-
FIFA SOCCER 96	99,-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104,-
FOREMAN FOR REAL BOXING ..	109,-
GARFIELD	109,-
INT. S. SOCCER DEL. (APRIL) ..	84,-
JOHN MADDEN 96	109,-
LANDSTALKER	94,-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT) ..	109,-
MAXIMUM CARNAGE 2	114,-
MARSUPIAMI	99,-
MICKEY & MINNIE	109,-
MICRO MACHINES 96	119,-
MISSION IMPOSSIBLE (MARZ) ..	114,-
MR. NUTZ 2	109,-
NBA LIVE 96	109,-
NHL HOCKEY 96	109,-

PAC PANIC	69,-
PGA TOUR GOLF 96	109,-
PHANTASY STAR IV	109,-
POCAHONTAS (MARZ)	109,-
POWER RANGERS 2	109,-
PUNISHER	109,-
REVOLUTION X	114,-
SCHLUMPFE	89,-
SONIC COMPILATION (3 SPIELE)	99,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114,-
STAR TREK - DEEP 5. NINE	109,-
STORY OF THOR	119,-
STRIKER 2 (MARZ)	109,-
THEME PARK	109,-
TOTAL FOOTBALL	119,-
TOY STORY	99,-
VECTOR MAN	89,-
VIRTUA RACING	99,-
VR-TROOPERS	109,-
WATERWORLD	109,-
WEAPON LORD	114,-
WWF WRESTLEMANIA Arc.	114,-
WORMS (MARZ)	109,-
X-PERTS (MARZ)	109,-

MEGA CD

DUNGEON EXPLORER II	99,-
FATAL FURY SPECIAL	84,-
SCHLUMPFE	99,-
SPACE ADV.	79,-
STARBLADE	99,-

KNALLERPREISE!

Nur solange Vorrat reicht.

SEGA SATURN

6 PLAYER ADAPTER	59,-
PANZER DRAGOON	89,-

MEGA DRIVE

AERO THE ACROBAT 2	39,-
BUSSY 2	89,-
COMIX ZONE	89,-
F.T. BIG HURT BASEBALL	89,-
JUSTICE LEAGUE	49,-
KICK OFF 3	49,-
MEGA MAN WILY WARS	49,-
MIGHTY MAX	69,-
NBA ACTION '95	39,-
NBA JAM TOURN. EDIT.	49,-
PAWS OF FURY	49,-
SATURDAY NIGHT SLAM M.	49,-
SECOND SAMURAI	59,-
SHAQ-FU MIT AUDIO CD	69,-
STARGATE	69,-
TINY TOON ADV.	29,-
ZERO THE KAMIKAZE SQ.	39,-

32X

MEGA DRIVE 32 X	189,-
-----------------------	-------

MEGA CD

ECCO THE DOLPHIN 2	49,-
SPIDERMAN	39,-
TIME GAL	19,-
SOULSTAR	59,-
NHL 94	29,-

GAME GEAR

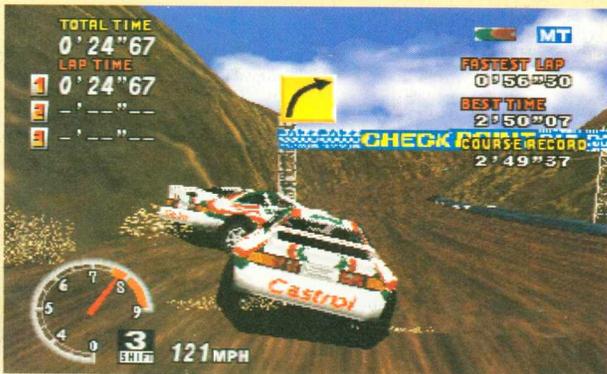
VIELE GAME GEAR SPIELE IM ANGEBOT

GAME GEAR

GAME GEAR	189,-
ARENA	74,-
BUGS BUNNY (MARZ)	79,-
EARTHWORM JIM	89,-
FIFA SOCCER 96	79,-
JUNGLE STRIKE	79,-
NHL HOCKEY '96	79,-
PGA TOUR 96	79,-
PRIMAL RAGE	79,-
SPIROU (APRIL)	79,-
SUPER RETURN OF THE JEDI ..	79,-
URBAN STRIKE	79,-
VR TROOPERS	79,-

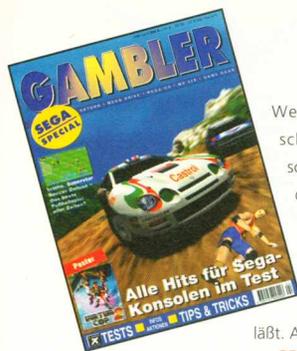
Schnell, schneller, Theo Kranz Versand

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (Bei Paketen bis 16.30) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit Frankentem (3,- DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.



SEGA RALLY

Wir wünschen den neXt Level-Team mit dem neuen Magazin viel Erfolg



TITELTHEMA

Wer schon immer mal Rallye-Luft schnupfern und mit halsbrecherischem Tempo auf rutschigen Pisten durch die Botanik brettern wollte, der sollte sich „Sega Rally Championship“ auf keinen Fall entgehen lassen. Die Zauberkünstler von AM3 haben ein Saturn-Rennspiel vorgelegt, das auch das Automatenvorbild recht blaß aussehen läßt. Anschlappen, Motor starten und mit Vollgas **ab nach Seite 14!**



TOY STORY

Nun ist es endlich da, das Spiel mit den wohl schönsten Mega-Drive-Grafiken seit Menschengedenken.

*Einziger Wermutstropfen dabei: Vielleicht werdet Ihr es hierzulande nur unter erheblichen Schwierigkeiten käuflich erwerben können! Den Grund dafür verraten wir Euch **ab Seite 40***



WORMS

Welch ein Wandel: Vom Fischfutter hin zum Kanonenfutter – die Verwendungsmöglichkeiten für Würmer sind wahrhaftig vielseitig. Team 17 lädt auf Mega Drive und Saturn bis zu vier Spieler zur gandenlosen Wurmkur ein. Der abgefahrene Krieg der Kriechtiere startet auf **Seite 20**.



GARGOYLES

Wieder einmal zieht es Cartoonhelden von der Glotze auf die Konsole. Wem die Zeichentrickserie auf RTL nicht reicht, der kann die Gargoyles jetzt zu jeder Nacht- und Tages(!)zeit aktiv werden lassen. Wie sich die beschwingten Helden auf dem neuen Medium machen, lest Ihr auf **Seite 48**.



DARIUS GAIDEN

Nein, die ‚Fische‘ und anderen Wasserwesen dieses Spiels eignen sich nur bedingt für die Haltung im heimischen Aquarium! Als Endbosse in einem ziemlich abgedrehten Ballerspiel machen sie aber eine tierisch gute Figur. Genaueres über die ballernenden Fischstäbchen erfahrt Ihr **ab Seite 64**.



MYSTARIA

Von Genrefans wurde das Spiel schon sehnsüchtigst erwartet, jetzt ist es endlich da. Die Kombination des Spielprinzips von Shining Force mit den 3D-Fähigkeiten des Saturn liefert ein völlig neues Abenteuergefühl. Überzeugt Euch selbst davon, und zwar **ab Seite 46**.



Wettbewerbe

- 45Competition Worms
83Competition X-Men

Previews

- 1
4Int. Superstar Soccer Deluxe (MD)

Tests: Mega Drive

- 83The Adv. of Batman & Robin (MCD)
73DarXide (32X)
58Donald in Maui Mallard
54Earthworm Jim 2
53ExoSquad
78FIFA Soccer '96
48Gargoyles
62Spot goes to Hollywood
68Sonic Compilation
40Toy Story
32WeaponLord
22Worms
69Zoop

Tests: Saturn

- 77Cyberia
64Darius Gaiden
80F-1. Live Information
79FIFA Soccer '96
71Galactic Attack
74Galaxy Fight
81Hang-On GP
72In the Hunt
46Mystaria
76Mystery Mansion
16Sega Rally Championship
66Sim City 2000
34Street Fighter Alpha
70Thunderhawk 2
28To Shin Den Remix
75Victory Boxing
44Virtua Cop
24Virtua Fighter 2
20Worms
38X-Men - Children of the Atom

Tests: Game Gear

- 82Arena
82Garfield

Tips & Tricks

- 84Worms: Tips & Tricks
86X-Men - Children of the Atom
90Primal Rage: Die Special-Moves
92Shorties

Rubriken

- 6Editorial
8News: Neu und wichtig
49Poster: Virtua Fighter
50Poster: Virtua Cop
98Vorschau/Impressum

GROSSES SPECIAL: 18 SEITEN PRÜGELSPIELE

Wo starke Fäuste fleißig fliegen, kann man ein blaues Auge kriegen. Keine Panik, wirklich schwere Verletzungen durch Prügelspiele sind uns noch nicht zu Ohren gekommen – dafür aber jede Menge brandheißer Beat 'em Ups unter die Finger. Grund genug, sie Euch genauer vorzustellen.

Während Saturn-Besitzer sich an „Virtua Fighter 2“, „To Shin Den Remix“, „Street Fighter Alpha“, „X-Men - Children of the Atom“ und „Galaxy Fight“ erfreuen dürfen, steht Mega Drivern mit „WeaponLord“ eine beeindruckende Prügelorgie ins Haus.

Unser Themenschwerpunkt beginnt **ab Seite 24**.

Ach ja, Stichwort Verletzungsgefahr: Das größte Problem in diesem Genre dürfte wohl ein angekratztes Ego sein, wenn man mal wieder von seinem Kumpel, flawless' oder 'perfect' besiegt wurde. Das muß nicht sein, denn wir laden Euch ins Trainingslager ein: Mit unseren Tips, Tricks und Special-Moves zu „X-Men - Children of the Atom“, und „Primal Rage“ solltet Ihr eigentlich schnell zu unschlagbaren Champions aufsteigen.

Nachhilfeunterricht für Prügelnaben gibt es **ab Seite 86**.



DIESMAL IN DEN T & T SHORTIES

Zwar liegt einer der Schwerpunkte dieses Heftes auf den Prügelspielen, allerdings lassen wir die Freunde anderer Genres auch nicht im Stich. Allen Wurmfetischisten geben wir auf unserer ‚Worms - How to Win‘-Seite praktische Spielhilfen. Weiterhin versorgen wir Euch wie immer in den Shorties mit einer geballten Ladung Tips: Jede Menge praktischer Cheats

und Hints für Eure Konsolen findet Ihr **ab der Seite 92**.



Liebe Leserinnen und Leser,

vier Jahre ist es her, seit wir (die ehemalige GAMERS-Redaktionscrew) Euch mit den Worten „HALLO GAMERS, hier habt Ihr das erste unabhängige deutsche Magazin in der Hand, das sich nur mit den Videospiele von Sega beschäftigt“ begrüßten. Zunächst zweimonatlich, seit September 1994 monatlich, berichteten wir für Euch über Sega Soft- und Hardware, über Master System, Mega Drive, Game Gear, Mega-CD, 32X und Segas 32-Bit-Flaggschiff, den Saturn – bis heute! „Warum nun plötzlich dieses jähe Ende?“ werdet Ihr Euch zurecht fragen!

Um die Antwort auf diese Frage nachvollziehen zu können, bedarf es zunächst einiger klärender Worte: Nach der Zwangspause durch den Konkurs unseres ehemaligen Verlages stellten wir zu Beginn dieses Jahres die Februar/März-Ausgabe der GAMERS fertig. Unmittelbar nachdem die ersten Hefte dieser Ausgabe im Handel erschienen sind, wurde es uns mittels einer ‚Einstweiligen Verfügung‘ untersagt, die restliche Auflage an die Kioske auszuliefern. Initiator dieses Gerichtsbeschlusses ist der Geschäftsführer unseres ehemaligen Verlages, der uns, schon seit der Gründung des X-plain Verlages, Steine bzw. Felsbrocken in den Weg legt. Zwar wurden die GAMERS-Rechte vor einiger Zeit per Vertrag an uns abgetreten, später bestritt der ehemalige MVL-Geschäftsführer jedoch, diesen Vertrag unterschrieben zu haben. Vor Gericht wurde bisher die Richtigkeit des Dokumentes nicht anerkannt – folglich haben wir zur Zeit nicht das Recht, weiterhin ein Magazin unter dem Namen GAMERS zu veröffentlichen. Da wir Euch die Inhalte der Ausgabe 2/3 sowie die April-Ausgabe (welche wir in der Zwischenzeit auch schon erstellt hatten) nicht vorenthalten wollen, haben wir uns entschlossen, diese Beiträge in Form des Magazins GAMBLER auf den Markt zu bringen.

Welche Folgen ein Einspruch gegen das gefällte Gerichtsurteil nach sich zieht, dürfte klar sein: Ein Rechtsstreit kann sich über viele Wochen und Monate, im Zweifelsfalle sogar über Jahre erstrecken und in dieser Zeit bliebe es uns selbstverständlich untersagt, weitere GAMERS-Ausgaben zu veröffentlichen. Der Punkt, daß diese Prozedur mit immensen Kosten verbunden sein würde, ist ebenso wenig von der Hand zu weisen wie die Tatsache, daß es unserem, sich in der Gründungsphase befindlichen, Verlag nicht möglich ist, diese Kosten zu decken. Daß dies der Gegenpartei möglich ist, obwohl sie gerade einen, im Prinzip lukrativen, Verlag in den Ruin getrieben hat, spricht unserer Ansicht nach Bände ...

Doch da Resignieren und vor allem Jammern bekanntlich nicht weiterhilft und für uns das Thema Videospiele nach wie vor die schönste Nebensache der Welt ist, gilt es einen Schlußstrich zu ziehen und sich auf neue Dinge, in unserem Fall auf ein neues Magazin zu konzentrieren.

Wie viele von Euch sicherlich schon gelesen bzw. gehört haben, arbeiten wir seit einiger Zeit mit Hochdruck an einem Multiformat-Videospielmagazin: neXt Level!

Um es ganz deutlich zu sagen: neXt Level kann und soll kein GAMERS/GAMBLER Ersatz sein! Nichtsdestotrotz sind wir sicher, daß wir mit diesem Magazin Euren Geschmack treffen werden, da wir unser Anliegen, Euch auch in Zukunft ein Heft voll mit News, Facts und reichlich Spieletests aus der Sega-Welt präsentieren zu können, somit einhalten werden. Kommenden Monat, um genau zu sein am 10. April, erscheint die erste neXt Level-Ausgabe, in der wir Euch alle Infos rund um Saturn, Mega Drive & Co. bieten werden. Darüber hinaus findet Ihr dort News, Tests, Tips&Tricks zu allen anderen gängigen Konsolen.

Abschließend möchten wir uns bei allen Leserinnen und Lesern recht herzlich bedanken, besonders bei denen, die uns in all den Jahren Monat für Monat die Treue gehalten haben. Wir würden uns mächtig freuen, wenn Ihr auch weiterhin Eurer ehemaligen GAMERS-Redaktionscrew Vertrauen schenken würdet.

In diesem Sinne und hoffentlich bis bald,

*Eure
Gambler-Crew*



GAMBLER
IMPRESSUM

Redaktionelle Leitung:
Klaus-Dieter Hartwig (kch), Michael Koczy (mik)

Redaktionelle Mitarbeit:
Reza Abdolali (rz)

Redaktion:
Michael Anton (man), Thomas Hellwig (th),
Christian Henning (ch), Klaus Kock (kk)

ViSdP für den redaktionellen Inhalt:
Thomas Schulz

Grafikleitung: Christoph Poetis

Grafik: Albertine v. Barsewisch (freie Mitarbeiterin)

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Gremliza (ViSdP)
Tel.: 040 - 39 90 03 37 Fax: 040 - 39 50 43

Verlag: X-plain Verlag GmbH,
Friedensallee 41, 22765 Hamburg

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Titelseite: © 1996 Sega

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

089/546 0 300
Play.com

MEGA DRIVE

Adams Family Values	dt 109,00
Animations 2	dt 109,00
City Fighter	dt 79,00
Conix Zone	dt 109,00
Cut Throat Island	dt 79,00
Donald Duck Meet Me.	dt 109,00

Earth Worm Jim 2 dt 109,00

File Soccer 96	dt 89,00
----------------	----------

Generation Xt dt 69,00

Int. S.Soccer Deluxe	dt 79,00
----------------------	----------

Izy's Quest dt 99,00

J. Madden Football 96	dt 109,00
Light Crusader	dt 109,00
Lion King	dt 99,00
Lothar	dt 114,00
Mario Baseball	dt 114,00
Mr. Nutz	dt 69,00
Mr. Nutz 2	dt 99,00
NBA Live 96	dt 89,00

NHL Hockey 96 dt 99,00

Samurai Tennis 96	dt 99,00
PGA Tour Golf 96	dt 89,00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center

Theaterstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89 52 27 87
Grillplatzstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89 47 0 21 22

Jurassic Park Ramp	dt 59,00
Jurassic Park	dt 39,00
Justice League	dt 39,00
Master's Magic Football	dt 49,00

Mega Man Wily Wars dt 49,00

Highly Active	dt 49,00
NBA Basketball	dt 49,00
NBA Jam Tournament	dt 49,00
NFL Quarterback '96	dt 49,00
NHL Hockey '95	dt 49,00
Oni	dt 39,00
Onimusha	dt 39,00

Power Master dt 29,00

Power of Fury-Brawl	dt 39,00
Phantom 2040	dt 59,00
Pilot	dt 39,00
Psycho Football	dt 39,00
Puppy	dt 29,00
Rampage	dt 49,00
Rise of the Robots	dt 29,00
Shogun Fu & Musak CD	dt 39,00
Slam Masters	dt 39,00
Sonic Rattle & Roll	dt 49,00
Sonic & Knuckles	dt 49,00
Splitter	dt 49,00
Swirl of Wonders	dt 49,00
Tales of the Wizard	dt 39,00
Talisman Adventure	dt 29,00
Tarzan	dt 29,00
Tiger Hunt	dt 29,00
Tiny Toon 2	dt 39,00
Tron Evolution	dt 49,00
Tron Legacy	dt 39,00
Ultimate Fighting	dt 49,00
Wings of Fury	dt 49,00
Yogi Berra	dt 49,00
Zoo de Kaniokaze	dt 49,00

Mega Drive-Zuhehör

16 Spieler Adapter	dt 65,00
16 Spieler Adapter	dt 59,00
Action Reaction Fly 2	dt 79,00
Amnemannweid M 2	dt 39,00
ASCI 1 & 2 Joypad	dt 79,00
Check Kabin M 1	dt 15,00
Infinito JoyPad 8 &	dt 39,00
Master System Converter	dt 39,00
MD Trackballs Bauch	dt 9,95

Mega Drive o.Spiel dt 159,00

Mega JoyPad TP514	dt 29,00
Pro Pad 6, S, S1429	dt 39,00
Program Pad 1443	dt 59,00
Soft Kabin M 1	dt 19,00
Soft Kabin M 2	dt 19,00
Universal JoyPad	dt 15,00

MEGA-CD

Beat 2	dt 69,00
Chuck Rock	dt 89,00
Dragon Lore	dt 89,00
Dragon's Lair kt. dt	dt 79,00
Duress: Wicentment	dt 89,00
Ecco the Dolphin	dt 59,00
Flora of Fury-Brawl	dt 89,00
Ghost CD	dt 89,00
Theme Park	dt 79,00

Mega-CD-Sonderangebote

Battle Fantasy	dt 19,00
Bill Walsh Football	dt 24,00

Chuck Rally-B.C.Roc. dt 49,00

Carpus Killer	dt 39,00
Earth Worm Jim	dt 29,00
Kids on Site	dt 19,00
Master's Magic Football	dt 49,00
NBA Jam	dt 49,00
NHL Hockey 94	dt 29,00
Powermover	dt 29,00
Road Avenger	dt 19,00
Rocky	dt 19,00
Sol Star (comp. dt)	dt 49,00
Spider-Man vs. Goliath	dt 24,00
Supreme Warrior (CD)	dt 19,00
Wings of Fury	dt 29,00

Mega-CD-Zuhehör

Mega CD - Buch	dt 9,95
Mega CD 2 & Road Av.	dt 229,00

Sega 32X

File Soccer 96	dt 99,00
----------------	----------

File Soccer 96 dt 99,00

Golf: Best 38 Holes	dt 99,00
Kalibri	dt 109,00
Melodis	dt 109,00
Primal Rage	dt 99,00
Space Harrier	dt 79,00

Virtual Fighter dt 119,00

Virtual Racing Deluxe	dt 129,00
-----------------------	-----------

Sega 32X-Sonderangebote

Carpus Killer (CD)	dt 39,00
--------------------	----------

NBA Jam Tournament	dt 19,00
NFL Quarterback Club	dt 19,00
Right Trip (CD)	dt 19,00
Slam City (CD)	dt 49,00
Solar Wars Arcade	dt 49,00
Supreme Warrior (CD)	dt 19,00
WWF Raw	dt 19,00

Sega 32X-Zuhehör

Mega Drive 32X	dt 189,00
----------------	-----------

Sega 32X-Zuhehör

B.A. Toshinden Remix dt 94,00

Big	dt 89,00
Clay Gun	dt 84,00
City Speedway	dt 89,00
Cyberia	dt 84,00
DV's Stone Table	dt 84,00
Darius Golden	dt 84,00
Dynowar USA	dt 109,00
Deadly Sins	dt 84,00
Descent	dt 84,00
Digital Proball	dt 89,00
F16 Sector 9	dt 89,00
Frank Thomas Baseball	dt 84,00
Galactic Attack	dt 84,00
Golden Fight	dt 89,00
Heberke's Popolito	dt 89,00
Hot Shots (CD)	dt 89,00
Johnny Basekaton	dt 84,00

Magic Carpet dt 89,00

Mylt (komp. dt)	dt 99,00
Mystery Mansion	dt 99,00
NBA Jam Tournament	dt 69,00
NFL Quarterback '96	dt 84,00
Off Road Intersect	dt 89,00
Primal Rage	dt 99,00
Primal Rage 2	dt 89,00
Primal Rage 3	dt 89,00
Rayman	dt 89,00
Road Yummies (Kp. dt)	dt 119,00
RoboCop	dt 89,00
Revolution X	dt 84,00
Road of the Robots 2	dt 84,00
Rock Rally	dt 84,00
Shack Shoot	dt 99,00
Shinobu Assault	dt 84,00

Sweetfighter Alpha	dt 89,00
Sweetfighter Movie	dt 79,00

Theme Park (Kp. dt.) dt 89,00

Thunderhawk 2	dt 89,00
Tony Edgren	dt 84,00
Van Pelt	dt 84,00
Virtual Boxing	dt 84,00
Virtual Golf	dt 109,00

Saturn

Virtual Cop 2-Pistole	dt 139,00
Virtual Fighter 2	dt 99,00
Virtual Fighter Remix	dt 65,00
Virtual Hero	dt 89,00
Virtual Racing	dt 89,00
Virtual Hydrate	dt 99,00
Virtual Soccer	dt 89,00
Waterworld	dt 89,00
World Cup Golf Prof.	dt 89,00
Worms	dt 79,00
WWF Wrestlingmania	dt 84,00
X-Men:Children o.t.A.	dt 84,00

Saturn-Zuhehör

6 Button Joypad	dt 39,00
6 Spieler Adapter	dt 69,00
8 Mega Memory Card	dt 109,00
Action Replay Saturn	dt 89,00
Antennemast Saturn	dt 39,00
Antennemast	dt 79,00
Arctus Rider Lenkrod	dt 119,00
Backup Memory Saturn	dt 99,00
JoyPad Saturn	dt 39,00
JoyPad SV 440	dt 54,00
Photo CD System	dt 54,00
Photo CD System	dt 54,00
RGB-Scart Kabel	dt 69,00
Saturn-VF 8 Clockw.	dt 69,00
Video CD MPEG-Karte	dt 649,00
Virtual Hero	dt 89,00
Virtual JoyPad Saturn	dt 89,00
Virtual JoyPad	dt 19,00

Sega 32X-Zuhehör

Beat 2	dt 69,00
Chuck Rock	dt 89,00
Dragon Lore	dt 89,00
Dragon's Lair kt. dt	dt 79,00
Duress: Wicentment	dt 89,00
Ecco the Dolphin	dt 59,00
Flora of Fury-Brawl	dt 89,00
Ghost CD	dt 89,00
Theme Park	dt 79,00

Sega 32X-Sonderangebote

Carpus Killer (CD)	dt 39,00
--------------------	----------

Saturn-Zuhehör

6 Button Joypad	dt 39,00
6 Spieler Adapter	dt 69,00
8 Mega Memory Card	dt 109,00
Action Replay Saturn	dt 89,00
Antennemast Saturn	dt 39,00
Antennemast	dt 79,00
Arctus Rider Lenkrod	dt 119,00
Backup Memory Saturn	dt 99,00
JoyPad Saturn	dt 39,00
JoyPad SV 440	dt 54,00
Photo CD System	dt 54,00
Photo CD System	dt 54,00
RGB-Scart Kabel	dt 69,00
Saturn-VF 8 Clockw.	dt 69,00
Video CD MPEG-Karte	dt 649,00
Virtual Hero	dt 89,00
Virtual JoyPad Saturn	dt 89,00
Virtual JoyPad	dt 19,00

Versand: Theaterstr. 30, 80686 München, Tel. 089/546 0 300 Fax 089/546 0 319

Kostenlose Preisliste anfordern

MEGA DRIVE

Adams Family Values	dt 99,00
Animations 2	dt 109,00
City Fighter	dt 79,00
Conix Zone	dt 109,00
Cut Throat Island	dt 79,00
Donald Duck Meet Me.	dt 109,00
Earth Worm Jim 2	dt 109,00
File Soccer 96	dt 89,00
Generation Xt	dt 69,00
Int. S.Soccer Deluxe	dt 79,00
Izy's Quest	dt 99,00
J. Madden Football 96	dt 109,00
Light Crusader	dt 109,00
Lion King	dt 99,00
Lothar	dt 114,00
Mario Baseball	dt 114,00
Mr. Nutz	dt 69,00
Mr. Nutz 2	dt 99,00
NBA Live 96	dt 89,00
NHL Hockey 96	dt 99,00
Samurai Tennis 96	dt 99,00
PGA Tour Golf 96	dt 89,00

MEGA CD

Jurassic Park Ramp	dt 59,00
Jurassic Park	dt 39,00
Justice League	dt 39,00
Master's Magic Football	dt 49,00

Mega Man Wily Wars dt 49,00

Highly Active	dt 49,00
NBA Basketball	dt 49,00
NBA Jam Tournament	dt 49,00
NFL Quarterback '96	dt 49,00
NHL Hockey '95	dt 49,00
Oni	dt 39,00
Onimusha	dt 39,00

Power Master dt 29,00

Power of Fury-Brawl	dt 39,00
Phantom 2040	dt 59,00
Pilot	dt 39,00
Psycho Football	dt 39,00
Puppy	dt 29,00
Rampage	dt 49,00
Rise of the Robots	dt 29,00
Shogun Fu & Musak CD	dt 39,00
Slam Masters	dt 39,00
Sonic Rattle & Roll	dt 49,00
Sonic & Knuckles	dt 49,00
Splitter	dt 49,00
Swirl of Wonders	dt 49,00
Tales of the Wizard	dt 39,00
Talisman Adventure	dt 29,00
Tarzan	dt 29,00
Tiger Hunt	dt 29,00
Tiny Toon 2	dt 39,00
Tron Evolution	dt 49,00
Tron Legacy	dt 39,00
Ultimate Fighting	dt 49,00
Wings of Fury	dt 49,00
Yogi Berra	dt 49,00
Zoo de Kaniokaze	dt 49,00

MEGA CD

Jurassic Park Ramp	dt 59,00
Jurassic Park	dt 39,00
Justice League	dt 39,00
Master's Magic Football	dt 49,00

Mega Man Wily Wars dt 49,00

Highly Active	dt 49,00
NBA Basketball	dt 49,00
NBA Jam Tournament	dt 49,00
NFL Quarterback '96	dt 49,00
NHL Hockey '95	dt 49,00
Oni	dt 39,00
Onimusha	dt 39,00

Power Master dt 29,00

Power of Fury-Brawl	dt 39,00
Phantom 2040	dt 59,00
Pilot	dt 39,00
Psycho Football	dt 39,00
Puppy	dt 29,00
Rampage	dt 49,00
Rise of the Robots	dt 29,00
Shogun Fu & Musak CD	dt 39,00
Slam Masters	dt 39,00
Sonic Rattle & Roll	dt 49,00
Sonic & Knuckles	dt 49,00
Splitter	dt 49,00
Swirl of Wonders	dt 49,00
Tales of the Wizard	dt 39,00
Talisman Adventure	dt 29,00
Tarzan	dt 29,00
Tiger Hunt	dt 29,00
Tiny Toon 2	dt 39,00
Tron Evolution	dt 49,00
Tron Legacy	dt 39,00
Ultimate Fighting	dt 49,00
Wings of Fury	dt 49,00
Yogi Berra	dt 49,00
Zoo de Kaniokaze	dt 49,00

MEGA CD

Jurassic Park Ramp	dt 59,00
Jurassic Park	dt 39,00
Justice League	dt 39,00
Master's Magic Football	dt 49,00

Mega Man Wily Wars dt 49,00

Highly Active	dt 49,00
NBA Basketball	dt 49,00
NBA Jam Tournament	dt 49,00
NFL Quarterback '96	dt 49,00
NHL Hockey '95	dt 49,00
Oni	dt 39,00
Onimusha	dt 39,00

Power Master dt 29,00

Power of Fury-Brawl	dt 39,00
Phantom 2040	dt 59,00
Pilot	dt 39,00
Psycho Football	dt 39,00
Puppy	dt 29,00
Rampage	dt 49,00
Rise of the Robots	dt 29,00
Shogun Fu & Musak CD	dt 39,00
Slam Masters	dt 39,00
Sonic Rattle & Roll	dt 49,00
Sonic & Knuckles	dt 49,00
Splitter	dt 49,00
Swirl of Wonders	dt 49,00
Tales of the Wizard	dt 39,00
Talisman Adventure	dt 29,00
Tarzan	dt 29,00
Tiger Hunt	dt 29,00
Tiny Toon 2	dt 39,00
Tron Evolution	dt 49,00
Tron Legacy	dt 39,00
Ultimate Fighting	dt 49,00
Wings of Fury	dt 49,00
Yogi Berra	dt 49,00
Zoo de Kaniokaze	dt 49,00

MEGA CD

Jurassic Park Ramp	dt 59,00
Jurassic Park	dt 39,00
Justice League	dt 39,00
Master's Magic Football	dt 49,00

Mega Man Wily Wars dt 49,00

Highly Active	dt 49,00
NBA Basketball	dt 49,00
NBA Jam Tournament	dt 49,00
NFL Quarterback '96	dt 49,00
NHL Hockey '95	dt 49,00
Oni	dt 39,00
Onimusha	dt 39,00

Power Master dt 29,00

Power of Fury-Brawl	dt 39,00
Phantom 2040	dt 59,00
Pilot	dt 39,00
Psycho Football	dt 39,00
Puppy	dt 29,00
Rampage	dt 49,00
Rise of the Robots	dt 29,00
Shogun Fu & Musak CD	dt 39,00
Slam Masters	dt 39,00
Sonic Rattle & Roll	dt

BLAM! MACHINEHEAD (SATURN)

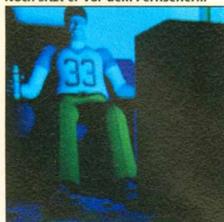
Als eines Tages der tödliche ‚Machinehead‘-Virus ausbricht, kommen nur wenige Menschen mit dem Leben davon. Darunter eine kleine Gruppe von Wissenschaftlern, die fortan von einer unterirdischen Basis aus versucht, den tödlichen Virus unter Kontrolle zu kriegen.

„Blam! Machinehead“ ist ein actionlastiges 3D-Game mit strategischen Elementen und bizarrer B-Movie-Atmosphäre. Eure Aufgabe ist es, das Zentrum des Virus ausfindig zu machen und zu zerstören. Zu diesem Zweck steht Euch eine Cruise Missile zur Verfügung, die Ihr durch 15 explosive Level manövrieren müßt. Core Design plant, diesen vielversprechenden Saturn-Titel im zweiten Quartal dieses Jahres zu veröffentlichen.



Angriff der Riesenspinne

Noch sitzt er vor dem Fernseher...



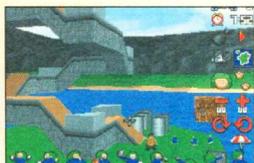
PLAYSTATION-HITS BALD AUF DEM SATURN



Saturn-User brauchen bald nicht mehr neidisch auf die PlayStation-Fangemeinde zu schauen. Das futuristische Rennspektakel ‚wipEUT‘, die Chaos-Raserei ‚Destruction Derby‘, ‚3D-Lemmings‘, sowie das Adventure ‚Discworld‘ sollen gegen Ende des ersten Quartals für Segas 32-Bit-er erscheinen. Die Umsetzung weiterer PSX-Titel ist im Gespräch. Tom Kalinske, seines Zeichens Präsident von Sega of America, hat verlauten lassen, das Sega momentan mit zahlreichen Herstellern in Verhandlungen steht, die bislang nur für Sonys Konsole Spiele entwickelt haben. Wenn es nach Sega gehen würde, kämen 90% der Titel, die in diesem Jahr für die PlayStation erscheinen, auch für den Saturn auf den Markt.



Rennsport auf die etwas andere Art



Dreidimensionale Knokeleien

FIGHTING SONIC (ARCADE)

Kaum zu glauben, aber wahr! AM 2 entwickelt zur Zeit ein Arcade-Prügel-spiel rund um das Sega-Maskottchen Sonic. Nachdem uns die Virtua-Fighter-2-Macher das Spielhallen-Spektakel ‚Fighting Vipers‘ beschert haben, arbeiten sie nun an ‚Fighting Sonic‘, einem 3D-Beat-em-Up mit dem blauen Igel in der Hauptrolle. Neben zahlreichen neuen Charakteren dürfen wir uns auf ein Wiedersehen mit alten Freunden – und Feinden – aus den erfolgreichen Jump&Run-Games freuen. Unter anderem sind Sonics Freundin Amy Rose und der Fuchs Tails mit von der Partie, und auch der Bösewicht Dr. Robotnik gibt sich die Ehre. Wie bereits der Virtua-Fighter-2-Automat arbeitet das Game mit Segas Model-2-Hardware. Auf dem Saturn wird Sonic voraussichtlich gegen Ende des Jahres in den virtuellen Ring steigen.

Eine Audio-Maxi-CD mit dem Titel „they call me Sonic“, kommt sehr viel früher auf den Markt. Kurz darauf folgt ein Album, daß diverse Dancefloor-Stücke sowie einen CD-ROM-Track enthält. Sonic-Fans die einen PC ihr Eigen nennen, kommen ab März also doppelt auf ihre Kosten.



Abt.: Tiere machen Karriere



PANZER DRAGON ZWEI

(SATURN)

Der erste Teil des Fantasy-Shoot-‘em-Ups war einer der erfolgreichsten Saturn-Titel des vergangenen Jahres. Zur Zeit arbeitet Sega of Japan mit Hochdruck an der Fortsetzung des grandiosen Drachenreiter-Epos. Das Sequel wartet nicht nur mit einer verbesserten 3D-Engine auf, auch spielerisch bietet ‚Panzer Dragoon Zwei‘ eine Menge Neues. Zu Beginn des Spieles ist Euer Drachen noch sehr jung und kann nicht fliegen. So findet der erste Spielabschnitt auf dem Boden statt, später steigt Ihr auf dem Rücken des Fabeltieres in den Himmel auf, wo Euch Scharen von Gegnern nach dem Leben trachten. Im Gegensatz zum Vorgänger könnt Ihr Panzer Dragoon Zwei auf mehreren verschiedenen Wegen durchspielen. In Japan wird der 32-Bit-Dragoon gegen Ende des ersten Quartals abgeben, deutsche Saturn-Fans müssen sich voraussichtlich noch bis August gedulden.

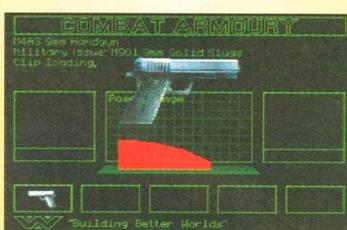
ALIEN TRILOGY (SATURN)

Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, mit einem Squad rauhbekiger Colonial Marines auf Alien-Hatz zu gehen. Acclaim läßt diesen Traum Wirklichkeit werden. Als Lieutenant Ellen Ripley, die in den mittlerweile zum Kultstatus erhobenen Science-Fiction-Streifen

der Kolonie hat begonnen, Ihr übernehmt dabei jedoch die Rolle des gehetzten Nagers. Um Euch der Aliens zu erwehren, die sich parasitär in den Gebäudekomplexen eingenistet haben, stehen Euch diverse Waffen zur Verfügung. Ihr könnt Euch in der Kolonie völlig frei



von Sigourney Weaver verkörpert wird, bebt Ihr Euch auf den Planeten LV 426. Hier wurde eine ganze Siedlung von Kolonisten auf mysteriöse Art und Weise ausgelöscht. Ihr macht Euch auf, den Grund für diese Katastrophe ausfindig zu machen. Dabei trifft Ihr auf die aggressiven Aliens, die Eure Anwesenheit ganz und gar nicht schätzen. Die Situation eskaliert und Euch bleibt nur der Griff nach den Waffen. Das Katz-und-Maus-Spiel in der Ruinen



bewegen, ständig auf der Flucht vor den hungrigen Außerirdischen.

Optisch macht „Alien Trilogy“ einen blendenden Eindruck. Beispielsweise bediente sich Acclaim der ‚Motion-Capturing‘-Technik, um möglichst realistische Animationen der Akteure zu erzielen.

Alien Trilogy erscheint gegen Ende April und ist einer der vielversprechendsten Saturn-Titel, den sich nicht nur Fans der Film-Trilogie vormerken sollten.

LINK-KABEL (SATURN)

Für die PlayStation gibt es die interessante Peripherie schon seit einiger Zeit, und auch an Link-tauglicher Software fehlt es Sonys 32-Bit-Konsole nicht. Demnächst dürfen sich auch Saturn-Besitzer vernetzen. In Japan kommt dieser Tage ein entsprechendes Kabel auf den Markt, zusammen mit „Gebockers“, einem Titel der speziell für das Netzspiel konzipiert wurde. Bei diesem Game sucht sich jeder der beiden Teilnehmer einen von acht verschiedenen Charakteren aus, jeder verfügt über eigene Waffen und spezielle Fähigkeiten. Habt Ihr zwei Saturns und zwei TV-Geräte, dürft Ihr auf verschiedenen Kampfschauplätzen

gegeneinander antreten. Ein genauer Termin für die Markteinführung des Link-Kabels in Deutschland steht noch in den Sternen.



SPACE HULK (SATURN)

Basierend auf einem Brettspiel der englischen Firma Games Workshop, sorgte der futuristische Action-Titel schon im vergangenen Jahr auf dem 3DO für Furore. Electronic Arts werkt momentan an der Saturn-Umsetzung des Science-Fiction-Spektakels.

Als Anführer einer Einheit von rauhbekigen ‚Space Marines‘ ist es an Euch, riesige Raumschiffe, sogenannte Space Hulks, von außerirdischen Genestealern zu befreien. Diese äußerst aggressive Spezies hat es sich zum Ziel gemacht, der Menschheit des 40. Jahrhunderts das Lebenslicht auszublauen. „Space Hulk“ ist ein vollständig in 3D-Optik gehaltenes Action-Spiel mit strategischen Elementen. Saturn-Fans mit starken Nerven dürfen sich auf ein atmosphärisches Abenteuer freuen, ein genaues Release-Date steht jedoch noch nicht fest.



Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Ankauf & Verkauf
von Videospiele
und Geräten

Andreas Bender



MEGA DRIVE

Mega Drive	dt 119,-	Duffy D. Hollywood	dt 79,-*	Jungle Strike	dt 99,-*	Rise of the Robots	dt 69,-*	Tiny Toon	dt 69,-*
Adapter dt/us/jp	dt 39,-	David Rob. S. Court	dt 69,-*	Jurassic Park I	dt 69,-*	Risiko	us 119,-	Toe Jam & Earl	dt 69,-*
Batmans Family	dt 59,-	Decap Attack	dt 49,-*	Jurassic Park II	dt 99,-*	Risky Woods	dt 69,-*	Toki	dt 59,-*
Aero the Acrobat	dt 89,-	Deep Space Nine	dt 109,-*	Justice League	dt 99,-*	Ristar	dt 99,-*	Toughman Contest	dt 49,-*
Aero the Acrobat II	dt 99,-	Deser's Strike	dt 89,-*	Kick Off 3	dt 99,-*	Robocop III	dt 69,-*	True Lies	dt 99,-*
Aerobiz	us 99,-*	Donald D. I. Mau M. dt 109,-	dt 59,-*	King of the Monster	dt 59,-*	Roboc. vs. Terminator	dt 69,-*	Turrican	dt 39,-*
Aladdin	dt 69,-*	Double Clutch	dt 59,-*	Kings Bounty	us 89,-*	Rolling Thunder II	dt 59,-*	Turtles I, Fighter	us 59,-*
Alien Storm	dt 59,-*	Double Dragon III	dt 59,-*	Klax	us 59,-*	Rolo to the Rescue	us 49,-*	Two Crude Dudes	dt 69,-*
Alesia Dragon	dt 49,-*	Dracula	dt 49,-*	König der Löwen	dt 109,-*	Romance II	us 99,-*	Uncharted Waters	us 79,-*
Altered Beast	dt 49,-*	Dragon Bruce Lee	dt 79,-*	Last Battle	dt 59,-*	Rugby W. Cup'95	dt 99,-*	Vectorman	dt 89,-*
Another World	dt 49,-*	Dschungelbuch	dt 79,-*	Lawnmower Man	dt 59,-*	Samurai Shodown	dt 89,-*	Verityx	jp 39,-*
Arch Rivals	dt 59,-*	Dungeons & Dragons	dt 99,-*	Limings I	us 59,-*	Shad. of the Beast I	dt 29,-*	Virtual Bart	dt 99,-*
Ariel	dt 59,-*	Dynamite Headdy	dt 79,-*	Limings II	dt 69,-*	Shadowrun	us 89,-*	Warlock	dt 59,-*
Arrow Flash	jp 39,-*	EA Hockey	dt 59,-*	Liberty or Death	us 99,-*	Shaq Fu	dt 69,-*	Warrior of Rome II	us 99,-*
Art of Fighting	dt 99,-*	Earthworm Jim	dt 89,-*	Light Crusader	dt 119,-*	Sketchin	dt 99,-*	Warsong	us 129,-*
Assault Suit Lynos	jp 39,-*	Earthworm Jim II	dt 109,-*	Markos Magic Footb.	dt 59,-*	Snake Rat'n Roll	dt 89,-*	Weapon Lord	dt 109,-*
Asterix-The Power	dt 39,-*	Ecco I	dt 69,-*	Marsupilami	dt 109,-*	Sonic I	dt 29,-*	Where in W. is C.S.?	dt 49,-*
Atomic Runner	dt 59,-*	Ecco II Tides of Time	dt 69,-*	Maxim Carnage	dt 109,-*	Sonic Spinball	dt 49,-*	Whip Rush	jp 39,-*
Back to the Future III	dt 59,-*	Empire of Steel	dt 59,-*	Mazin Wars	dt 39,-*	Sonic vs. Knuckles dt 99,-*	Wiz'n Liz	dt 39,-*	
Back to the Future III	us 49,-*	Eternal Champions	dt 59,-*	MC Donald's	dt 59,-*	Space Harrier II	dt 33,-*	Wolfenstein	dt 89,-*
Ball Jacks	dt 39,-*	European Club Soccer	dt 39,-*	Mega Bomberman	dt 69,-*	Speedball II	dt 59,-*	Wonder Boy III	dt 39,-*
Balz	dt 39,-*	Evander H. Boxing	dt 69,-*	Mega Lo Mania	dt 69,-*	Spiderman	dt 49,-*	Wonder Boy V	dt 39,-*
Barkley S. Up & Jam!	dt 59,-*	Ex Mutants	dt 69,-*	Mega Turrican	dt 69,-*	Spiderman X-Men	dt 59,-*	World Cup Italia'90	dt 39,-*
Batman Forever	dt 89,-*	F-22 Interch.	dt 69,-*	Mickey Mania	dt 69,-*	Spirou	dt 109,-*	World Cup Teemo	us 19,-*
Batman Returns	dt 59,-*	Fatal Laboratory	us 59,-*	Micro Machines'96	dt 99,-*	Struxton	dt 109,-*	World of Illusion	dt 69,-*
Battle Goffer	jp 19,-*	Fatal Rewind	dt 49,-*	Mighty Max	dt 99,-*	Star Trek	dt 59,-*	Wrestle War	dt 69,-*
Battle Toads	dt 69,-*	Fifa Int. Soccer	dt 69,-*	Mr. Nutz I	dt 69,-*	Stargate	dt 89,-*	WWF Raw	us 89,-*
Bill Wals C. Football	dt 59,-*	Fifa '96	dt 69,-*	Mr. Nutz II	dt 69,-*	Street Fighter II	dt 59,-*	WWF Raw Arcade	dt 109,-*
Bio Hazard Battle	us 69,-*	Flink	dt 59,-*	Mutant League Footb.	dt 79,-*	Subterrania	dt 79,-*	Yogi Bear	dt 59,-*
Blades of Vengeance	dt 59,-*	Flinstones	dt 69,-*	NBA Basketball	dt 79,-*	Sunset Riders	dt 59,-*	Zero the Kamikaze	dt 79,-*
Block Out	jp 49,-*	Foreman for Real	dt 109,-*	NBA Jam	dt 69,-*	Super Hydite	dt 69,-*	Zero Wing	dt 59,-*
Bomberman	dt 49,-*	Forgotten Worlds	dt 49,-*	NBA Jam T.E.	dt 99,-*	Super Kick Off	dt 69,-*	Zool	dt 59,-*
Bubba'n Six	dt 69,-*	Fun	dt 49,-*	NBA Jam 95	dt 99,-*	Super League	dt 69,-*		
Bubsy I	dt 59,-*	Galaxy Force II	dt 49,-*	NFL Quarterback Club	dt 99,-*	Super Off Road	dt 69,-*		
Burning Force	jp 49,-*	Garfield	dt 109,-*	NHL Hockey 94	dt 59,-*	Super Real Basketball	dt 49,-*		
Captain Planet	dt 59,-*	Gauntlet IV	us 99,-*	NHL Hockey 95	dt 99,-*	Super Real Blade	dt 69,-*		
Carmen Sandiego	us 9,-*	Genghis Khan II	us 99,-*	NHL PA Hockey'93	us 29,-*	Superman	dt 69,-*		
Castlevania	dt 69,-*	Ghouls'n Ghosts	dt 39,-*	NHL PA Hockey'93	dt 39,-*	Superman D. & Return	dt 99,-*		
Centurion	dt 69,-*	Global Gladiators	dt 39,-*	Niger M. Indy Car	dt 89,-*	Sword of Sodan	jp 29,-*		
Champ. W.Class Socc. dt 49,-*		Gods	dt 59,-*	Niger M. Indy Car	dt 89,-*	Talespin	dt 59,-*		
Chiki Chiki Boys	dt 39,-*	Grandslam Tennis	dt 59,-*	Night's Ambition	us 59,-*	Talmut's Adventure	dt 49,-*		
Chuck Rock I	dt 59,-*	Hard Ball III	dt 69,-*	Ottifants	us 59,-*	Taz Mania	dt 59,-*		
Clayfighter	dt 99,-*	Hard Drivin	jp 29,-*	P.T.O.	us 59,-*	Team USA Basketball	us 59,-*		
Comic Zone	dt 99,-*	Haunting	dt 59,-*	Pac Mania	dt 59,-*	Techno Clash	dt 59,-*		
Cool Spot	dt 59,-*	Havoc	dt 59,-*	Paws of Fury	dt 59,-*	Terminator I	dt 39,-*		
Corporation	dt 39,-*	Heffire	dt 49,-*	Phantasy Star IV	us 109,-*	Terminator II Arcade	dt 49,-*		
Crackdown	dt 59,-*	Hulk	dt 79,-*	Phantasy Star IV	us 109,-*	The Legend of Gaihalad	dt 59,-*		
Crash Dummies	dt 29,-*	Imc Inter. Tennis	dt 99,-*	Phellos	dt 29,-*	The Legend of Gaihalad	dt 59,-*		
Crue Ball	dt 69,-*	Indiana Jones (NEU) dt 109,-	dt 59,-*	Pink Panther	dt 59,-*	The Pagemaster	dt 99,-*		
Cyberball	dt 49,-*	Ishido	us 59,-*	Pitfall	dt 69,-*	The Punisher	dt 99,-*		
Cyborg Justice	dt 49,-*	James Bond 007	dt 59,-*	Power Monger	dt 59,-*	The Simpsons	dt 59,-*		
Cynoug	dt 49,-*	James Bond II	dt 59,-*	Probotector (Contra)	dt 69,-*	The Story of Thor	dt 99,-*		
		James Bond III	dt 59,-*	Puckshot	dt 59,-*				
		Jewel Master	dt 49,-*	Radical Rex	dt 59,-*				
		Joe Montana II	dt 39,-*	Rampart	us 69,-*				
		John Madd. Football	us 49,-*	Ranger X	dt 69,-*				
		John Madd. Footb.'92us	us 29,-*	Red Zone	dt 69,-*				
		John Madd. Footb.'195dt	89,-*	Ren & Stimpy Show	dt 49,-*				
		John Madd. NFL 94	dt 79,-*						

32 x

Golf Best 36 Holes	dt 89,-*
Motorcross	dt 69,-*
NBA Jam T.E.	dt 69,-*
NFL Quarterback C.	dt 69,-*
Slam City CD	dt 89,-*
Star Wars Arcade	dt 69,-*
Super Space Harrier II	dt 69,-*
Supreme Warrior CD	dt 89,-*
WWF Raw	dt 89,-*
WWF Raw	dt 89,-*

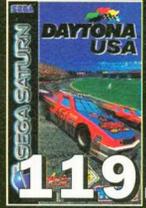
MEGA CD

Batman Returns	dt 59,-*
Battlecours	dt 79,-*
Super Space Harrier II	dt 69,-*
Black Hole Assault	dt 79,-*
Chuck Rock I	dt 59,-*
Chuck Rock II	dt 79,-*
Corpse Killer	dt 99,-*
Dragons Lair	us 49,-*



89,-

99,-



129,-

119,-

119,-

139,-

Speichererweiterung

Adapter, damit auch Import-Spiele auf Deinem Saturn laufen

SATURN

- | | | | | |
|-------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|------------------------------|-------------------------------|
| Dune der Wuestenpl. dt 79,-* | Spiderman dt 89,-* | Cyberia (Maerz) dt 99,- | Rayman us 89,- | Victory Boxing dt 99,- |
| Earthworm Jim dt 99,-* | Spiderman vs. Kingpin dt 59,-* | Darius Gaiden jp 129,- | Rayman us 89,- | Victory Goal dt 79,- |
| Eco the Dolphin dt 69,-* | Star Wars Chess dt 89,- | Dark Stalker (Maerz) jp 139,-* | Revolution X (Maerz) dt 89,- | Virtua Fighter dt 99,- |
| Eternal Champions us 139,-* | Starblade dt 89,- | Dessent (Maerz) dt 99,- | Romance IV dt 89,- | Virtua Fighter 2 us 119,- |
| Eye of the Beholder dt 109,-* | Supreme Warrior dt 99,- | Digital Pinball dt 109,- | Sega Rally dt 99,- | Virtua Fighter 2 dt 99,- |
| Fatal Fury Special dt 99,-* | Thunderhawk dt 89,-* | F-1 Live Information jp 129,- | Shellschock dt 99,- | Virtua Fighter 3 dt 99,- |
| FIFA Soccer dt 69,-* | Time Gal dt 49,- | FIFA Soccer '96 dt 89,- | Shin. Wisdom us 129,- | Virtua Fighter Remix dt 68,- |
| Final Fight dt 69,-* | Tomcat Alley dt 89,-* | Galactic Attack us 119,- | Shinobi X us 89,- | Virtua Fighter Remix jp 49,- |
| Ground Zero Texas dt 79,-* | Wolfchild dt 79,- | Galactic Attack dt 99,- | Shinobi X us 89,- | Virt. Hang On (Maerz) dt 99,- |
| Hook dt 69,-* | Wunderdog dt 69,-* | Galaxy Fight jp 129,- | Shinobi X us 89,- | Virt. Racing dt 99,- |
| INXS dt 39,-* | World Cup USA'94 dt 69,-* | Gunbird jp 129,- | Shinobi X us 89,- | Virt. Snooker (Maerz) dt 99,- |
| Jurassic Park dt 69,-* | | Hi-Octane dt 99,- | Shinobi X us 89,- | Virt. Soccer (Maerz) dt 109,- |
| Kids of Side dt 89,-* | | In the Hunt jp 129,- | Shinobi X us 89,- | Wing Arms dt 99,- |
| Lunar II us 119,-* | SATURN | King of the Spirits jp 99,- | Shinobi X us 89,- | World Adv. Mil.Com. jp 169,- |
| Lunar II Hintbook us 49,-* | Saturn-X1 Pad dt 589,- | King of Fighters'95 jp 139,-* | Shinobi X us 89,- | World Cup Golf us 109,- |
| Marky Mark us 19,-* | Action Replay dt 99,- | Magic Carpet (April) dt 99,- | Shinobi X us 89,- | W. Cup Golf (Maerz) dt 99,- |
| Microcosm dt 39,-* | Adapter us/dt/jp dt 59,- | Minnesota Fats us 119,- | Shinobi X us 89,- | World Series Baseball dt 99,- |
| Mystery Mansion us 39,-* | Antennenkabel dt 59,- | Mr. Bones Adv (Maerz) us 89,- | Shinobi X us 89,- | Worms (Maerz) dt 89,- |
| NBA Jam dt 99,-* | Backup Memory dt 59,- | Myst us 89,- | Shinobi X us 89,- | X-Men (Maerz) dt 99,- |
| NHL Hockey dt 89,-* | Control Pad dt 39,- | Myst dt 99,- | Shinobi X us 89,- | |
| Paws of Fury dt 59,-* | Demo CD jp 59,- | Mystaria us 139,- | Shinobi X us 89,- | |
| Prince of Persia dt 69,-* | Lenrak dt 129,-* | NBA Basketball (Maerz) dt 99,- | Shinobi X us 89,- | |
| Prize Fighter dt 89,-* | Photo-CD-System dt 59,- | NBA Jam T.E. dt 99,- | Shinobi X us 89,- | |
| Rebel Assault us 79,-* | Pistole dt 59,- | NFL Quarterb. '96 (Maerz) dt 89,- | Shinobi X us 89,- | |
| Robo Aleste dt 69,-* | Video CD-Karts dt 324,-* | NHL All Star Hockey us 99,- | Shinobi X us 89,- | |
| Samurai Showdown dt 89,-* | Aftermath (Maerz) dt 99,- | NHL All Star Hockey dt 99,- | Shinobi X us 89,- | |
| Sensible Soccer dt 89,-* | Alien Trilogy (Maerz) dt 99,- | Off World Interceptor us 99,- | Shinobi X us 89,- | |
| Sherlock Holmes dt 59,-* | Blackfire (Maerz) dt 99,- | Panzer Dragon dt 99,- | Shinobi X us 89,- | |
| Shining Force I dt 109,-* | Bug! dt 99,- | Pan.Dragon 2 (Maerz) dt 139,-* | Shinobi X us 89,- | |
| Sliphead dt 59,-* | Casper (Maerz) dt 99,- | Panzer General (Maerz) dt 89,- | Shinobi X us 89,- | |
| Soulstar dt 89,-* | Castlevania (Maerz) us 139,- | Parodius dt 89,- | Shinobi X us 89,- | |
| | Clockwork Knight dt 119,-* | Pesbie Beach Golf dt 89,- | Shinobi X us 89,- | |
| | Congo (Maerz) dt 89,-* | Primal Rage (Maerz) dt 99,- | Shinobi X us 89,- | |
| | Cyber Speedway dt 89,-* | | Shinobi X us 89,- | |

Spiele mit * sind Gebrauchtspiele • Andere Systeme auf Anfrage

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-.
 Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,- + NN
04521-4873 oder 71497

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin • Nur Versand

Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Händler willkommen! Fax: 04521-1025

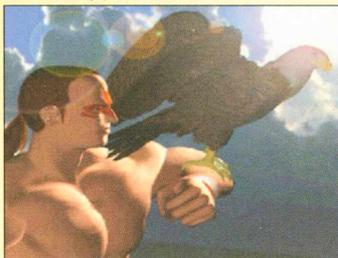
Sega-NOMAD 399,-
 • Das Beste von Sega!
 • Mega-Drive Handheld mit Farb-LCD - auch an TV anschließbar !!

VIRTUA FIGHTER 2 -

PORTRAIT SERIES (SATURN)

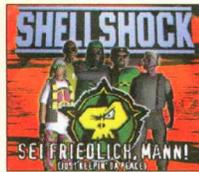
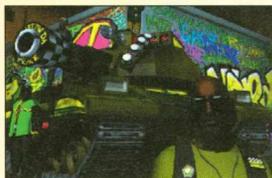
Um kaum einen anderen Saturn-Titel wurde in Japan soviel Rummel gemacht wie um „Virtua Fighter 2“. Rechtzeitig zum Launch Ende vergangenen Jahres, kamen im Land der aufgehenden Sonne die ersten Exemplare der ‚Portrait Series‘ auf den Markt. Mittlerweile ist zu jedem der zehn Charaktere aus Segas Polygon-Rauferei eine CD dieser Serie erhältlich. Neben einer kleinen Episode aus dem Leben des jeweiligen Charakters, befinden sich hochauflösende Artworks auf der Disc. Hartgesottene Virtua-Fighter-Fans erfreuen sich an der Karaoke-Option, die leider nur durch japanische On-Screen-Texte unterstützt wird. Da die ‚Portrait Series‘ hierzulande wohl niemals offiziell erscheinen wird, bleibt interessierten Saturn-Usern nichts anderes übrig, als auf die Import-Version zurückzugreifen.

Muster:
ECS, Hamburg,
Tel.: 040 - 33 03 60



SHELLSHOCK (SATURN)

Wir schreiben das Jahr 1997. Unter dem Namen ‚Da Wardenz‘ haben sich fünf Söldner in New York City zu einer Friedenstruppe formiert, um fortan in Krisengebieten auf der ganzen Welt für Recht und Ordnung zu sorgen. Um Euch in den 20 Missionen zu behaupten, steht Euch ein feuerkräftiger M-13-Predator-Panzer zur Verfügung. Die verschiedenen Einsätze verlangen Euch das Letzte ab. Die Level sind sehr vielseitig, unter anderem müßt Ihr Convoys eskortieren und Geiseln befreien. „Shellshock“ wurde mit einer verbesserten Version der Grafik-Engine in Szene gesetzt, die schon bei ‚Thunderhawk 2‘ für schnelle 3D-Optik sorgte. Diverse Hip-Hop-Tracks bilden eine angemessene musikalische Untermauerung. Freizeit-Söldner unter den Saturn-Usern können schon einmal ihren Panzer warmlaufen lassen, denn Shellshock kommt voraussichtlich im April auf den Markt.

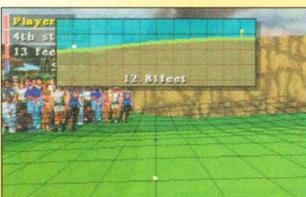


Eine Shellshock-Audio-CD
kommt auch auf den Markt



VALORA VALLEY GOLF (SATURN)

Golf einmal anders. In „Valora Valley Golf“ für den Saturn geht es zwar auch darum, den kleinen, weißen Ball mit möglichst wenig Schlägen in weit entfernte Löcher zu befördern, viel mehr hat das Game mit konventionellen Golfspiel-Simulationen jedoch nicht gemeinsam. Anstatt normaler Golf-Parcours machen Euch in diesem außergewöhnlichen Sportspiel Ruinen, feuerspeiende Vulkane und andere Handicaps das Leben schwer. Euer Schlagrepertoire ist dabei mindestens genauso seltsam wie die 18 verschiedenen Löcher, die es zu bewältigen gilt. Neben den Standard-Schlägen beherrschen die Sportler einige Spezial-Schläge. Diese erlauben es Euch, beispielsweise den Ball während des Fluges zu lenken. Valora Valley Golf ist eine willkommene Abwechslung zu anderen Golf-Games und wird voraussichtlich noch im März erscheinen.



X-PERTS

(MEGA DRIVE)

Schon eine halbe Ewigkeit ist es her, seit „X-Perts“ als kommende grafische und spielerische Sensation für Mega Drive zum ersten Mal angekündigt wurde. In den vergangenen Monaten war es recht still um den Action-Titel. Nun taucht er plötzlich wieder aus der Versenkung auf. Als Termin wird von Sega derzeit der Juni angepeilt. Mal sehen, was draus wird ...



CREATURE SHOCK (SATURN)

„Creature Shock“ versetzt Euch in die ferne Zukunft, genauer gesagt in das 22. Jahrhundert. Die Erde ist hoffnungslos überbevölkert und



es werden Sonden ins Weltall ausgesandt, um nach bewohnbaren Planeten Ausschau zu halten. Einer dieser Aufklärungsatelliten ist auf mysteriöse Art und Weise verschwunden, und ausgerechnet Ihr werdet mit der Bergung betraut. Dabei trefft ihr auf Unmengen schleimiger Aliens, die Euch ans Leder wollen.

Creature Shock ist ein Full-Motion-Shooter, der bereits auf dem PC Aufsehen erregte. Die Grafik ist größtenteils vorberechnet, nur an bestimmten Stellen könnt Ihr auf den Spielablauf Einfluß nehmen.

Ihr dirigiert ein Fadenkreuz über den Screen und müßt Euch in zahllosen Sequenzen der widerwärtigen Aliens erwehren. Die gelungene grafische Präsentation und die durchgehend beklemmende Atmosphäre sorgen dafür, daß Saturn-Besitzer, die interaktiven Spielen nicht abgeneigt sind, auf ihre Kosten kommen. Creature Shock wird in Deutschland über Virgin vertrieben und erscheint voraussichtlich im zweiten Quartal dieses Jahres.

Muster: A. B. Games, Eutin,
Telefon: 045 21 - 48 73

MAGIC CARPET (SATURN)

Bullfrog hebt ab! Der erfolgreiche PC-Titel „Magic Carpet“ kommt für den Saturn. Ausgestattet mit einem fliegenden Teppich und geballter Feuerkraft müßt Ihr Euch durch 50 Level kämpfen. Aufgrund des interessanten Spielkonzeptes und flotter 3D-Grafik, sollten sich Saturn-User mit Hang zu actionlastigen 3D-Games diesen Titel schon einmal vormerken. Magic Carpet erscheint voraussichtlich Ende März.



SOUND & VISION SPIELEVERSAND

0 4 6 1 / 3 6 2 8 0

SUPER NINTENDO GAMEBOY NES SONY PLAYSTATION SEGA MEGA DR'VE SEGA SATURN



SUPER NINTENDO

ACME ANIMATION FACTORY	49,95
ACTION REPLAY MK3	94,95
ASTERIX & OBELIX	119,00
BATMAN FOREVER	89,00
BOOGERMAN	109,00
BUBSY 2	124,95
CASPER	119,00
CHRONO TRIGGER	159,95
DIDDY'S: KONG QUEST DKC 2	129,00
DK SPIELEBERATER	24,95
DONALD IN MAUI MALLARD	129,00
DONKEY KONG COUNTRY	99,00
EARTH WORM JIM 2	99,95
FIFA SOCCER 96	99,00
FOREMAN FOR REAL BOXING	99,00
HEBEREKE'S POPOON	59,95
ILLUSION OF TIME	99,00
INDIANA JONES	49,95
INTERN. SUPERSTAR SOCCER 2.	118,00
JUNGLE STRIKE	69,95
JUSTICE LEAGUE	59,00
L.T. ROAD RUNNER	49,95
LOST VIKINGS II	109,00
MADDEN NFL 96	109,95
MARIO BASLER FEVER PITCH S.	79,95
MARIO KART	59,95
MARIO PAINT	59,00
MECHWARRIOR 3050	109,00
MEGA MAN X	89,00
MEGAMAN 7	99,00

SUPER NINTENDO

MEGAMAN X2	99,00
MICKEY'S GREAT CIRCUS (A)	119,95
MIGHTY M. POWER RANGERS	119,95
NBA GIVEN' GO	79,00
NBA JAM T.E.	109,00
NBA LIVE 96	119,95
NFL QUARTERBACK CLUB 96	109,95
NHL HOCKEY 96	119,95
PGA TOUR GOLF 96	59,95
PHANTOM 2040	139,95
PINOCHIO	69,00
ROBOCOP vs TERM.	109,00
SECRET OF EVERMORE	99,00
SECRET OF MANA	89,95
SIM CITY	119,95
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	109,95
SUPER BOMBERMAN 3	59,00
SUPER MARIO ALLSTARS	59,00
SUPER MARIO KART	109,00
SUPER MARIO WORLD YOSHIE 2	109,00
TETRIS II	99,00
THEME PARK	119,00
TIM & STRUPPI IN TIBET	109,00
TIME COP	99,95
URBAN STRIKE	109,00
WATERWORLD	49,95
WWF RAW	99,00
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	Hardware
Power Station	189,00
Super Game Boy Adapt.	49,95
MORE FUN SET	279,00

GAMEBOY

ACCU SET HAIDY POWER	69,95
ALLEWAY	49,95
ASTEROIDS & MISSILE COMM.	59,95
AUTC. ADAPTER	9,95
BC KID 2	29,95
DIE SCHLÜMPFE	59,95
EARTH WORM JIM	54,95
FIFA SOCCER 96	59,95
GALAGA ARCADE	59,95
JOHN MADDEN 96	59,95
MARIO & YOSHI	39,95
MARIOS PICROSS	59,95
MICKEY MOUSE 5	59,95
MILONS SECRET CASTLE	29,95
MS PACMAN	49,95
NBA LIVE 96	59,95
PGA TOUR GOLF	59,95
PINOCCIO	59,95
POWER RANGERS	59,95
PRIMAL RAGE	59,95
SPACE INVADERS	29,95
STAR TREK	59,95
SUPER MARIO LAND 2	49,95
SUPER MARIO LAND 3	49,95
SUPER RETURN OF THE JEDI	59,95
TETRIS 2	59,95
TIM IN TIBET	59,95
TRUE LIES	29,95
WARIO BLAST	29,95

weiteres Zubehör auf Anfrage

Versandkosten : 7,- DM zzgl. Nachnahmegebühr Ausland: 18,- DM - Händleranfragen erwünscht
SOUND & VISION Mürwiker Straße 196 24944 Flensburg Tel: 0461/36280 Fax: 0461/36290
FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN !!!

PREVIEW

MEGA DRIVE • KONAMI • 1-8 Spieler
Kommt im April

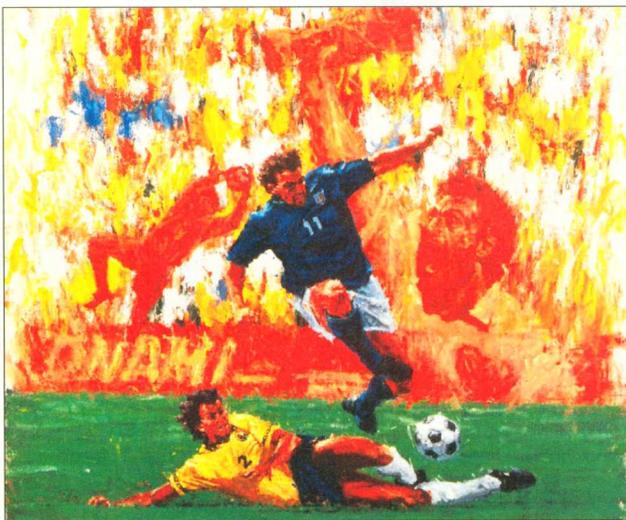
Mit der japanischen Firma Konami verbindet man eigentlich eher abgedehnte Ballerspiele à la ‚Parodius‘. Doch nicht nur im Shoot-‘em-Up-Sektor stellt Konami Ihr Können unter Beweis. Neben Ausflügen ins Jump&Run-Reich besannen sich die Entwickler auf eine fast vergessene Disziplin: dem Sportgenre. Nach Tiny-Toon-Eskapaden wurden die Werke realistischer, sodaß im Frühjahr '95 ‚International Superstar Soccer‘ für das SuperNES erschien. Mittlerweile ist der zweite Teil zu haben, und endlich wird auch Segas Mega Drive bedacht.

INTERNATIONAL SUPER

Unangefochtene Highlights gibt es nahezu in allen Genren. Igel Sonic führt die Jump&Run-Hitlisten an, Ryu und Co. liegen im Beat-‘em-Up-Sektor weit vorn und ‚Sega Rally‘ definierte jüngst das 3D-Fahrgefühl neu. Wo es allerdings immer schon ein wenig haperte, ist der Bereich Fußballsimulationen. Zwar steht Electronic Arts mit ‚FIFA Soccer ‘96‘ bisher auf dem Mega Drive an der Spitze, doch spieltechnisch wurde die Rasensportart noch nicht optimal ausgereizt. Kenner der SuperNintendo-Szene wird Konamis ‚International Superstar Soccer Deluxe‘ sicherlich ein Begriff sein. Auf dem SNES stellt es den Zenit der Fußballspiele dar, und ist systemübergreifend betrachtet sogar eines der besten Soccer-Games

DAS BESTE SOCCER ENDLICH AUF DEM MD

überhaupt. Denn dank überragender Spielbarkeit, hervorragender Grafik und packendem Sound sowie etlichen Features ist ISSD momentan unübertroffen. Doch die Zeit, die SuperNintendo-User neidisch zu beäugen, scheint vorüber zu sein, denn Konami beauftragte Deutschlands Vorzeige-Programmerteam Factor 5 mit einer Mega-Drive-Umsetzung. Für die Actionprofis



(‚Mega Turrican‘ und das leider nie erscheinende ‚Indiana Jones Greatest Adventures‘) auf den ersten Blick kein leichtes Unterfangen, denn in Sachen Sportspiele hatten die Kölner bisher kaum Erfahrungen sammeln können. Die Arbeit an der MD-Variante be-

gann im August vorigen Jahres. Und um nicht nur eine 1:1-Umsetzung abzuliefern, wollte Factor 5 dem Ganzen ein i-Tüpfelchen verpassen: einen Achtspieler-Modus (auf dem SuperNES können maximal vier Freunde gleichzeitig zum Pad greifen).

Erstes großes Problem schien die Darstellung der Fußballer zu sein. Aus bis zu neun Sprites ist ein einzelner SNES-Kicker zusammengesetzt (Körper, Haare, Schatten, Trikot-Nummer, etc.). Technisch würde dies für Mega-Drive-Verhältnisse bedeuten, daß sich nur maximal sieben Spieler gleichzeitig auf dem Screen tummeln könnten. So mußte folglich in die Trickkiste gegriffen und an der Darstellung der Kicker gefeilt werden, bis für einen Fußballer nur noch sechs Sprites benötigt wurden.

Nächstes Problem war der Sound. Während das SuperNintendo mit besseren Klangfähigkeiten für ordentliche Sprachausgabe und viel Publikumsgehele sorgt, ist Segas Mega Drive mit nur einer Digi-Mega etwas gehandicapt. Doch auch hier half ein Griff in die Trickkiste: Über einen technischen Kniff werden zwei Digi-Stimmen simuliert, und Chris Hülsbeck, Deutschlands Musikspezialist im Videospieldbereich, mischte letztlich alle Sound- und Sprachsamples so geschickt, daß echte Stadionatmosphäre aus den Lautsprechern tönt.

Die größte Herausforderung stellte jedoch die Konvertierung der Spielbarkeit dar. Das momentane (Zwischen-) Ergebnis ist eine 70%-Version, die erahnen läßt, daß es ab Ende April eine Ablösung auf



Wie baue ich mir einen Fußballspieler?



Hier werden die Animationen gecheckt

Selbstverständlich läßt sich das bundesdeutsche Team anwählen, ...



... allerdings scheinen Bertis Mannen heute nicht ganz fit zu sein ...

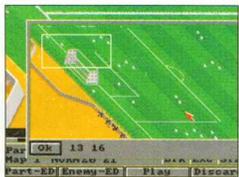


... Da gilt es, Taktik überdenken und die Aufstellung ändern





Aus diversen Grafikelementen werden die Hintergründe „zusammengebastelt“



So entstehen am Computer beispielsweise die verschiedenen Spielfelder



Auch der Stadionhintergrund mit den Zuschauertribünen besteht aus Bausteinen



Nach mühevoller Puzzlearbeit sind dann endlich alle Hintergrundelemente fertig

STAR SOCCER DELUXE

dem Fußballthron geben wird. Grafisch sieht International Superstar Soccer – bis auf die etwas beschränktere Farpalette – nahezu genauso aus wie auf dem SuperNintendo. Die Spieler sind unglaublich detailliert animiert und auch die Stadionumgebung wurde perfekt ge-



verstecken braucht. Einzig die „Intelligenz“ der weiteren Feldspieler ist zur Zeit im niedrigen IQ-Bereich angesiedelt, doch daran soll sich bis zum Release noch einiges ändern. (Das erklärt auch, warum die CPU-Spieler auf unseren Screenshots recht teilnahmslos dreinschauen.)



zeichnet. Zudem ist die Menügestaltung sehr übersichtlich, und sogar kleine optische Mängel der SuperNintendo-Version wurden radikal ausgemerzt.

SOUND UND GRAFIK VOM ALLERFEINSTEN

Wer bisher an den Soundfähigkeiten des Mega Drive zweifelte, wird bei International Superstar Soccer Deluxe eines Besseren belehrt. Fast glasklare Kommentator-Sprüche mischen sich vor einer äußerst stimmungsvollen Stadionkulisse, sodaß beinahe der Eindruck entsteht, ein Länderspiel im Fernsehen zu schauen.

Auch in punkto Steuerung und läßt sich bereits po-



International Superstar Soccer Deluxe bietet alles, was das Fußballherz begehrt. Der ballführende Euren Joypad-Kommandos, und man

merkt schon jetzt, daß sich dieses Spiel in Sachen Playability nicht vor seinem Nintendo-Vorbild zu



Das wirkungsvollste Mittel, um den Gegner vom Ball zu trennen: die Beigrätsche

So arbeitet Factor 5 momentan mit Hochdruck am allerletzten Feinschliff, um Euch ab Ende April ein Kicker-Spektakel präsentieren zu können, welches Fußballvergügen auf Segas 16-Bitter neu definieren wird. Freuen wir uns also auf einen fußballreichen Frühling, der den Kampf um die Bundesliga perfekt einläutet.



Da greifen die Holländer bereits im gegnerischen Strafraum an ...



... und gelangen sogar in Ballbesitz – gefährlich!!!

Übrigens, laut Konami soll das Modul für nur ca. 90 Mark in den Handel kommen. So bleibt dann noch ein bißchen Geld für beispielsweise einen Mehrspieler-Adapter übrig.

Michael Koczy

Auch Anfänger haben dank einstellbarem Handicap eine Chance



Per Münzwurf wird über Anstoß und Seitenwahl entschieden



Nach einem Tor erscheint eine Jubelsequenz auf der Anzeigetafel





SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

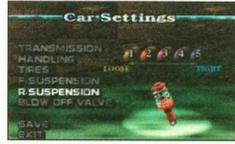
Um kaum ein anderes Spiel wurde in der letzten Zeit soviel Rummel gemacht wie um „Sega Rally Championship 1995“. Und was selbst Optimisten nicht zu



650 PSI! Der Lancia Stratos ist am schnellsten



Tuning: Mehrere Reifensätze stehen zur Auswahl



Hier könnt Ihr eure Stoßdämpfer einstellen

Kurz nachdem der Automat Anfang letzten Jahres in die Spielhallen kam, hieß es, ein Spiel in dieser Form wäre nie und nimmer auf Segas, zu der Zeit noch brandneuer, 32-Bit-Hardware zu realisieren. „Daytona USA“ kam kurz darauf in Japan auf den Markt, und man hielt die Saturn-Fassung der NASCAR-Raserei für das absolute Nonplusultra. Nach-

DREI WAGEN, VIER HALS-BRECHERISCHE TRACKS

dem sich das Game in Japan über Nacht zum absoluten Hit entwickelt hatte, schlug Daytona USA auch hierzulande, zeitgleich zum Launch des deutschen Saturns, wie eine Bombe ein. Nun schickt sich „Sega Rally“ an, diesen Erfolg noch zu übertreffen, was angesichts der Qualität des neuesten Sega-Rennspiels auch kein Problem sein dürfte. Die Entwickler



Der Lancia Delta beschleunigt gut, hat allerdings keine hohe Endgeschwindigkeit



Delta'. Wohnt Ihr ab und zu zu Rallyesport-Veranstaltungen via TV bei, so dürften Euch diese beiden Flitzer bekannt sein. Alle Wagen stehen wahlweise mit Automatikgetriebe oder mit Handschaltung bereit. Für fortgeschrittene Rennfahrer hält Sega Rally eine Überraschung parat: Geht Ihr bei mittlerem Schwierigkeitsgrad

Malerisch: Die Bergstrecke im Replay-Modus



sten gescheucht zu werden.

Dieser Oldtimer unter den Rallye-cars hat 650 PS unter der Haube und zu seiner Zeit wiederholt die ‚Rallye Monte Carlo‘ gewonnen. Zusätzlich zu den genannten Wagen bietet Euch Sega Rally die Möglichkeit, eigene Automobile zu entwerfen. Zwar könnt Ihr nicht das Outfit der Karosserien verän-

haben die Arcade-Version bis ins kleinste Detail übernommen, es aber nicht dabei bewenden lassen, sondern der Saturn-Fassung exklusive Features spendiert. Wie das Arcade-Original bietet die Saturn-Rallye zwei fahrbare Untersätze: Ein ‚Toyota Celica‘ und ein ‚Lancia



POSTINI!

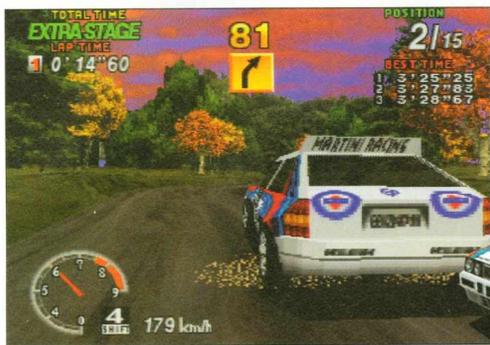
Phantastische Grafik, äußerst präzise Steuerung, Langzeitmotivation ist garantiert

ENTWERFT EURE EIGENEN RENNWAGEN

dern, wohl aber die Fahreigenschaften der Renner beeinflussen. Ihr könnt die Härte der vorderen und hinteren Stoßdämpfer verstellen, zwischen verschiedenen Sätzen Reifen wählen, und die Lenkung Eures Bolden verändern. Alle diese Feineinstellungen ge-

GA MPIONSHIP 95

hoffen gewagt haben, ist eingetreten: Das „Amusement Research & Development Team No. 3“ hat den Arcade-Hit fast pixelgenau auf Segas Saturn umgesetzt.



Auf dem Bonus-Track kann man seinen Wagen nur schwer unter Kontrolle halten



Im Replay-Mode könnt Ihr Euer Rennen aus verschiedenen Perspektiven beobachten



ben Euch die Möglichkeit, direkt in das Fahrverhalten Eures Flitzers einzugreifen.

Sega Rally Championship bietet drei Strecken, auf denen Ihr Euren Bleifuß freien Lauf lassen könnt. Anders als bei herkömmlichen Rennspielen geht es bei Sega Rally über Stock und Stein, durch Matschgruben, über staubige Sandpisten und durch enge Tunneln. Der erste Track führt Euch durch eine Wüste. Der sandige Kurs liegt zwischen zerklüfteten Felsen, und am Streckenrand tummeln sich Zebras und Elefanten. Die zweite Etappe führt durch ein Waldgebiet, in dem Euch rutschiger Boden und schar-

fe Kurven zu schaffen machen. Der letzte Teil der Rally findet in den Bergen statt. Auf einem halsbrecherischen Bergpaß rast Ihr



durch kleine Bergdörfer, vorbei an Dutzenden von Zuschauern. Beendet Ihr den Mountain-Track im ‚Arcade-Mode‘ als Erster, dürft Ihr eine Bonus-Strecke befahren, die in einer herbstlichen Seenlandschaft gelegen ist. Diese Piste ist zwar schön anzusehen, jedoch

umso schlechter zu befahren. Aquaplaning und Unmengen von Matsch machen diese Strecke zu einer Herausforderung für jeden Rallye-Piloten. Habt Ihr des Rennen beendet, könnt Ihr Euch die gesamte Rallye noch einmal aus verschiedenen Perspektiven im



Replay-Modus ansehen. Habt Ihr den Arcade-Mode bewältigt, könnt Ihr versuchen im ‚Time-Attack‘-Modus Eure eigenen Bestzeiten zu unterbieten. Nachdem Ihr ein Rennen gegen die Zeit gefahren habt, könnt Ihr in



Praktisch: Euer Beifahrer informiert Euch stets über den aktuellen Streckenverlauf



Scharfe Kurven und enge Streckenpassagen sind auf der dritten Etappe keine Seltenheit



Geschafft! Im Ziel könnt Ihr Eurer Rally-Car von allen Seiten betrachten

Ihr tretet quasi gegen Euren eigenen Schatten an. Zuguterletzt bietet Sega Rally einen ‚Two-Player-Battle-Mode‘, bei dem Ihr einen Freund herausfordern könnt. Via Split-Screen könnt Ihr Euch mit allen Autos – sogar mit den getunten – auf allen Tracks heiße Verfolgungsjagden liefern.



Spiegelverkehrt: Zusätzlich zu den normalen Tracks bietet Sega Rally einen Mirror-Mode



Die langgezogene Linkskurve eignet sich hervorragend für gewagte Überholmanöver

den Optionen sogar einen ‚Ghost Type‘ anwählen. Das Programm präsentiert Euch dann keinesfalls einen lebensmüden Geisterfahrer, sondern einen Mitschnitt Eures Wagens aus dem vorigen Rennen,

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995



Manx TT

Dieser Tage kommt der neueste Arcade-Automat von AM 3 in die hiesigen Spielhallen. Es handelt sich bei „Manx TT“ um ein Motorrad-Rennspiel, dank des sogenannten CRX-A-Model-2-Boards neue Maßstäbe in Sachen Realismus setzten soll. Zu diesem Zweck hat Segas AM-4-Team eine Automaten-Hydraulik entwickelt, die das Gefühl vermittelt, als säße man auf einem „echten“ Rennmotorrad.



Innovative Ideen wie der ‚Slower Car Boost‘, der dem jeweiligen Hintermann einen Geschwindigkeitsschub verleiht, und der ‚Delayed Start‘, der ungeübten Fahrern erlaubt, kurze Zeit vor Ihrem Kontrahenten zu starten, tragen dazu bei, das sich der Zweispieler-Modus von Sega Rally zum Stimmungsmacher entwickelt. AM 3 neuestes Werk weiß jedoch

EINE PERFEKTE ARCADE-UMSETZUNG

ern erlaubt, kurze Zeit vor Ihrem Kontrahenten zu starten, tragen dazu bei, das sich der Zweispieler-Modus von Sega Rally zum Stimmungsmacher entwickelt. AM 3 neuestes Werk weiß jedoch



nicht nur aufgrund seiner Optionsvielfalt und den vielen Spielmodi zu begeistern. Auch technisch ist die Rauhbein-Raserei brilliant. Bei der Arcade-Version sorgte Segas

EINE HERAUSFORDERUNG FÜR HOBBY-RENNFAHRER

‚Model-2-Board‘ für die nötige Rechenpower, die zwei Prozessoren des Saturns vermögen jedoch anscheinend Gleiches zu leisten. Zwar mußten in punkto grafischer Auflösung Kompromisse gemacht werden, von der Detailfülle her sind beide Versionen jedoch absolut identisch.

NEGATIV!

Es hätten ruhig mehr als drei anwählbare Rennwagen sein dürfen

Auch die Spielbarkeit der Saturn-Version ist dem Arcade-Original keineswegs unterlegen. Im Gegenteil: Die vielen Optionen und



die Tatsache, daß man in direkt auf das Handling der Wagen Einfluß nehmen kann, lassen den Automaten ganz schön blaß aussehen. Auch Hinsichtlich der Akustik ist die Saturn-

Variante überlegen. Die Audio-Tracks kommen direkt von der CD, und die zahlreichen Soundeffekte sind Samples in glasklarer Tonqualität. Der neueste Titel aus dem Hause Sega übertrifft die in ihn gelegten Erwartungen bei weitem. Die technische Brillanz mit der Sega Rally in Szene gesetzt wurde, sowie die phänomenale Spielbarkeit machen diesen Titel zu einem absoluten Muß für jeden Saturn-User. Selbst Rennspiel-Muffel sollten ein Probespielwagen, nach ein paar Run-



den auf den wilden Rennstrecken werden sie mit Sicherheit wissen, warum. Sega hat mit diesem Titel ein Meisterwerk abgeliefert, daß Skeptikern die Worte der Kritik im Halse stecken läßt, und das in seinem Genre neue Maßstäbe setzt.

Klaus Kock

SATURN

GAMEPLAY	DAUERSPASS
1	1
GRAFIK	SOUND
1-	2+

NOTE 1

Genre: Rennspiel
 Spieler: 1-2 Spieler
 Hersteller: Sega
 Preis: ca. DM 100
 Level: 4 Strecken
 Schwierigkeit: 3 Stufen
 Continues: -
 Speicher: 1 CD
 Erhältlich: im Handel

JETZT AUCH FÜR SATURN UND PLAYSTATION

ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

"SEGA" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.

ACTION REPLAY - 3 MODULE IN EINEM!

* CHEAT-MODUL * IMPORT-SPIELE-ADAPTER * SPIELSTAND-BACKUP

Einfache Wahl aus einer ganzen Reihe von eingebauten Cheats für die neuesten Spiele. Durch die neueste Flashrom-Technologie kann man weitere Cheats (z.B. für neue Spiele) einfach in die eingebaute Cheattaste hinzufügen.

MIT MEMORY BACKUP

Der SPIELSTAND BACKUP bietet die Möglichkeit, den ganzen Saturn-Speicher aufzubewahren, um beim nächsten Mal ab dem abgesicherten Punkt weiterzuspielen!
1 MEG KAPAZITÄT! DAS BEDEUTET EINEN 5 MAL !! GRÖßEREN SPEICHER ALS DER SATURN SELBST.

ACTION REPLAY bietet die Möglichkeit, **IMPORTIERTE SPIELE** auf den Saturn einzusetzen. Jetzt kann man sofort die neuesten Spiele auf jeden SATURN spielen.

ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen **PC-LINK**-Paket kann man den Saturn an einem PC anschließen, Cheats selbst herausfinden und weitere Untersuchungen vornehmen.



SPIELE MIT DEM UNIVERSAL-ADAPTER IMPORT-GAMES AUF DEM SATURN.

Dieses steckere Module ermöglicht den Einsatz von allen möglichen CD- und Konsolen-Kombinationen. Kein langes Warten mehr auf die für jedes spezifische Versionen. Mit diesem Adapter sofort die neuesten Games spielen. **DM 69,-**



ACTION REPLAY™ FÜR SEGA™ SATURN™



DM 119,-

DEUTSCHE VERSION!!
Deutsche Menü-Führung, Anleitung und Registerkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB.



NEU !!
Jetzt erhältlich



8 MEG Backup Cartridge für SEGA SATURN DM 99,-

ACTION REPLAY™ FÜR SONY™ PLAYSTATION™

ECHT UNGLAUBLICH ! UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, EXTRA LEVELS, VERBORGENE LEVELS UND VIELES MEHR

ACTION REPLAY™ PROFESSIONAL VERSION

Das Gamefreak-Modul

✓ Action Replay Professional ist funktionsgleich mit der Standardversion für Playstation
DM 129,-

plus:
✓ Hunderte von eingebauten Cheats, welche direkt aus der Action-Replay-Cheattaste einsetzbar sind.

✓ Action Replay ist zukunftsorientiert; bei neu erschienenen Spielen kann man weitere Cheats einfach in die eingebaute Cheattaste hinzufügen.

✓ ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen PC-LINK-Paket kann man die Playstation an einem PC anschließen, um selbst fantastische Cheats zu finden und Untersuchungen vorzunehmen. Das PC-Link ist ein echtes 'HACKING TOOL' !



DEUTSCHE VERSION!!
Deutsche Menü-Führung, Anleitung und Registerkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB.

ACTION REPLAY™ STANDARD VERSION

Jedes ACTION-REPLAY-Modul enthält Cheat-Sätze für die TOP-PLAYSTATION-GAMES. Es werden mehrere Standard-Versionen vom ACTION REPLAY erscheinen.

Einfach vom Menü aus den **Mogel-Cheat** für das betreffende Spiel wählen. Siehe die Games-Auflistung für Ausgabe 2 (nur für die PAL-Ausführung). **NUR DM 79,-**

- | | | |
|---|--|--|
| Riding Racer™
Fahre alle Strecken vorwärts und rückwärts. Zusammen mit ALLEN Rennwagen inklusive dem gelbenen Black Griffin CAR und unendliche Power. | VOLUME 2 | Tekken™
Wähle alle versteckten Fokiers! |
| Klunk™
Aktiviere alle Waffen plus unendliche Power. | Air Combat™
Wähle jede Mission und jedes Flugzeug. | Winout™
Räuber-Modus auf allen Strecken. |
| Distraction Derby™
Der Wagen nimmt keinen Schaden. | Lennington 3D™
Wähle jedes Level. | Rayman™
250 Leben. |
| Humping Fish™
Wähle jede Welt plus Super-Hochsprung. | PLUS ANDERE NEUE ERWEITERUNGEN | |

GAME SAVE CARTRIDGE

Mit diesem "Game save"-Modul kann man das Spiel an einem selbst gewählten Punkt abspeichern, um es später wieder ab diesem Punkt weiterzuspielen. Speicherfähigkeit für 15 verschiedenen Spielstände. **DM 49,-**

ACTION REPLAY IST ZUFÜHR OFFIZIELLES SONY-PRODUKT.

ACTION REPLAY CLUB

Dies von uns gelieferten ACTION REPLAY werden mit einer Registerkarte für den ACTION-REPLAY CLUB ausgeliefert, für Tips & Tricks, Computer-Hotline, Angebote, usw. ACHTEN SIE AUF DAS EUROSYSTEMS-GARANTIE-SIEGEL!

BESTELL HOTLINE
02822 / 68545

SCHRIFTLICHE BESTELLUNGEN: SIEHE ADRESSE

DATA Flash
24-STD.-BESTELLSERVICE
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547
24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)
DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

Die Würmer proben den Aufstand: „Heute der Komposthaufen, morgen die ganze Welt“ ist ihre Devise. Und auch wenn es mit der Weltherrschaft nicht ganz klappen sollte: Die Spielwelt haben sie jedenfalls schon fest im Griff ...

Es kommt eigentlich nur selten vor, daß ein Spiel unseren ganz normalen Redaktionsalltag wirklich nachhaltig lahmlegt. Bislang waren dafür normalerweise kleine bombenwerfende Männchen oder auf Schreibtischen herumflitzende Spielzeugautos verantwortlich, die letzten Arbeitstage standen jedoch voll und ganz im Zeichen der Würmer. Bestes Indiz für die Begeisterung ist übrigens die Anzahl der freiwilligen Mitspieler, die ihre wertvolle Arbeitszeit für die Erstellung von Bildschirmfotos



Ein beruhigendes Gefühl: Wenigstens stirbt man nicht ganz alleine ...



Ein Sprung in die heiße Lava ist nicht unbedingt gesund für den Wurm



WORMS

im Mehrspieler-Modus opfern: Normalerweise sind ja alle immer furchtbar beschäftigt, in diesem Falle wurde der Tester jedoch von freundlichen Angeboten geradezu überschüttet. (In diesem Zusammenhang übrigens ein herzliches

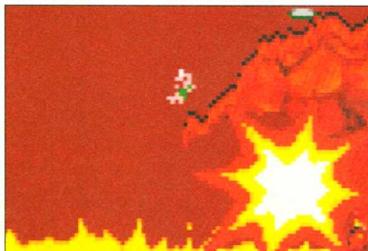
KRIECHTIERE AUF DEM KRIEGSPFAD

Dankeschön an Michi-Das-schreit-nach-Clusterbomben, Christian-Homing-Missiles-muß-ich-wohl-noch-üben, Klaus-Dieter-Kuck-mal-wo-da-schubst und Sven-Einen-habe-ich-aber-noch. Ach ja: Irigendwann kriege ich

Euch doch!) Aber was ist das eigentlich nun für ein Spiel, das tiefste Abgründe in Redakteurseelen schonungslos offenlegt und das termingerechte Erscheinen dieses Heftes beinahe verhindert hätte?

POSTN!
 Geniales Mehrspieler-Game, originale Idee, hoher Suchtfaktor

Das lest am besten selbst ... Mit „Worms“ eröffnet Team 17 ein neues Kapitel in der Geschichte der Würmer, die die Welt bewegen. Daß diese unscheinbaren



Weicheier eigentlich knallharte Typen sind und so einiges auf dem Kasten haben, weiß die Welt spätestens seit den Abenteuern von Earthworm Jim. Diesmal sind die Kriechtiere auf dem Kriegspfad – und sie sind bis an die Zähne bewaffnet! Das Spielprinzip ist eigentlich recht einfach: In einem per Zufallsgenerator kreierten und in der Seitenansicht dargestellten Gelände tummeln sich bis zu vier



MEHRSPIELER-KULTSPIEL

Teams aus jeweils vier Kampfwürmern, die nur ein Ziel haben: den Gegner vernichtend zu schlagen und als Sieger des Matches dazustehen. Und um dies zu bewerkstelligen, können sie auf ein breites Angebot an Aktionsmöglichkeiten zurückgreifen. Da wäre



Vor dem Kampf gibt es köstlich-amüsante Wurmvideos zu sehen ...



Ein Teleport auf eine Waffenkiste ist manchmal riskant! Was wird Karl wohl in der nächsten Runde unternehmen?

Ein auf den ersten Blick ganz normales Schaf kann manchmal ziemlich schmerzhaft Nebenwirkungen haben ...



zunächst einmal ein gut sortiertes Waffenarsenal, das von der Schrotflinte über Handgranaten und Bazookas bis hin zu Homing Missiles alles bietet, was Herz begehrt und dem Wurm so richtig weh tut. Dieser Vorrat an Argumentationshilfen kann zu Beginn des Spiels



Am Ende eines Matches wird in der Beurteilung gadenlos abgerechnet ...

eingestellt werden, Nachschub gibt es während des Spiels durch gelegentlich vom Himmel fallende

Waffenkisten. Diese enthalten neben Standard-equipment auch begehrte Extrawaffen wie die schmerzhaften Bananbomben oder gar die hinterhältig-explozierenden Schafe.

Der geschickte und effektive Einsatz dieser Waffen ist jedoch nur ein Aspekt, denn die kleinen Kriecher können noch wesentlich mehr: Ein freundlicher Schubser zur rechten Zeit beispielsweise



Brücken sind ein ziemlich gefährlicher Aufenthaltsort für Würmer



kann den Gegner auf eine Mine oder ins Wasser befördern, strategische Bewegungen per Teleport oder Schwingschiff können ebenfalls spielentscheidend sein. Kluge Würmer können sich auch zunächst einmal einbuddeln, sollten sich aber nicht zu sehr in Sicherheit wiegen, denn auch dagegen gibt es diverse Rezepte. Und für den Fall der Fälle gibt es auch noch die Kamikaze-Option, bei der



der auserwählte Wurm unter Aufopferung seines Lebens alle im Wege stehenden Gegner vom Bildschirm fegt. Ist die Schlacht dann vorüber,



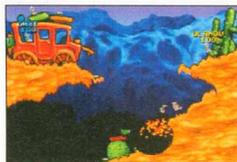
Böse Falle: Tödlich verletzte Würmer sprengen sich selbst in die Luft und verletzen dabei mit etwas Glück auch noch Gegner



werden die effektivsten und überflüssigsten Kämpfer gekürt, die Statistiken können dauerhaft im Saturn-Speicher abgelegt werden. Die geniale Mischung aus hinterhältiger Strategie und gemeiner Reiz ist es, die den besonderen Reiz des Spiels ausmacht. Allerdings wird es erst ab zwei, besser noch drei menschlichen Mitspielern so richtig interessant und lustig, der Einspieler-Modus sollte eigentlich nur zum Trainieren der



eigenen ballistischen Talente verwendet werden. In Sachen Technik geben sich die in bester Lemmings-Manier nur pixelgroßen Kampf-würmer eher bescheiden, die liebevollen Animationen und putzigen Sprachausgaben können jedoch ebenso überzeugen wie die ab-



So gut war Karls Idee mit dem Einbunkern wohl doch nicht, oder?

gefahrener Videosequenzen aus dem Wurmleben, die vor jedem Kampf gezeigt werden. Alles in allem dürfte Worms wohl das absolute Mehrspieler-Kultspiel auf dem Saturn werden – also schaut auf alle Fälle mal rein und ladet Eure Freunde ein. (Solange Ihr noch welche habt ...)

Michael Anton

Muster: ECS, Hamburg



SATURN

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre: Strategie Spieler: 1-4 (simultan) Hersteller: Team 17/Iguana Preis: ca. DM 110 Level: - Schwierigkeit: einstellbar Continues: - Speicher: 1 CD Erhältlich: im Handel
1-	1-	
GRAFIK	SOUND	NOTE 1-
2	2-	

WORMS

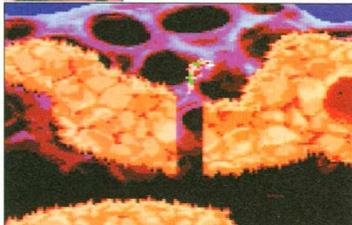


Eine Cluster Bomb in Ehren kann niemand verwehren. Wenn die Würmer so dicht auf einem Haufen stehen, bietet sich das an

Am eigentlichen Gameplay hat sich im Vergleich zum großen Vorbild nicht allzuviel geändert: Bis zu vier Viererteams dieser rabiaten Regenwürmer tummeln sich auf dem Spielfeld der Ehre und versuchen, sich gegenseitig ordentlich wehzutun. Leider hat man ihnen jedoch ganz offen-

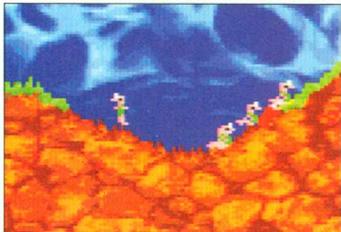
BOMBENSTIMMUNG IM KOMPOSTHAUFEN

sichtlich die heimische Waffenkammer ausgeraubt, denn das Angebot an verfügbaren ‚Schmerzmitteln‘ wurde leicht beschränkt. Ohne die etwas nervigen Minen kann man zwar durchaus noch leben, das Fehlen der einstellbaren Zeitzünden von



Kuck mal, wer da aus der Versenkung auftaucht! Eine gelungene Überraschung

Kleine Geschenke wie eine Stange Dynamit erhalten die Freundschaft – oder so ...



Auch auf dem Mega Drive treiben die eiskalten Kriecher und Krieger ihre munteren Späße. Ob sie wohl auch in halber Länge in 16 Bit eine gute Figur machen?



Granaten oder der Homing Missiles für Überraschungsschläge dagegen steckt man nicht so leicht weg. (Außer vielleicht unser Christian, aber das ist wieder eine andere Geschichte ...) Auch in Sachen

▲ POSITIV! ▲

Nettes Spielprinzip, hoher Suchtfaktor im Mehrspieler-Modus

Handlungs- und Fortbewegungsmöglichkeiten zeigen die Mega-Drive-Würmer bedauerlich wenig

Talent, so daß waghalsige Kletteraktionen mit Ninja- und Bungeeseil ebenso wegfallen wie riskante Brückenbau-maßnahmen. Wenn man diese fiesigen Tricks nicht aus der Saturn-Version kennt, wird man sie vielleicht gar nicht so sehr vermissen, schade ist ihre Abwesenheit aber dennoch, da mit ihnen doch so man-

che reizvolle Gemeinheit unter den Tisch fällt.

Aber auch bei Übersichtlichkeit und Komfort sieht es in der Umsetzung etwas trübe aus. Da die Namen der Würmer eines Teams farblich nicht hervorgehoben werden, ist es oftmals schwer, zw-

▼ NEGATIV! ▼

Eingeschränkte Aktionsmöglichkeiten, Mängel in der Bedienung, keine Batterie



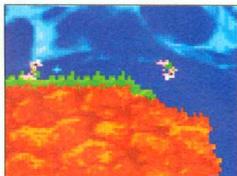
sehen Freund und Feind zu unterscheiden. Zwar lassen sich die Namen der gegnerischen Teams auf Wunsch ausblenden, dennoch sollte man genau im Kopf behalten, welcher Wurm auf welcher

Seite steht. Die Vergabe individueller Namen hilft dabei zwar etwas, allerdings muß die etwas mühselige Benennungsarbeit zu Beginn eines jeden Spiels wiederholt werden, da mangels Batterie weder die Namen

der Würmer noch die Resultate dauerhaft gespeichert werden.



Berücksichtigt man dann auch noch das etwas seltsame ballistische Verhalten mancher Geschosse, leichte Mängel in Sachen Bedienung und das Scrolling, das nicht immer mit dem wirklich interessanten Geschehen auf dem Spielfeld mitzieht, kommt doch ein wenig Frust auf. Zugegeben, die



Vielleicht hätte der arme Flugwurm vorher noch Schwimmunterricht nehmen sollen?



Wurmetzelei hat trotz dieser Schwächen immer noch ihre Reize, allerdings wirkt die Konvertierung doch eher etwas lieblos und oberflächlich. Der absolute Knaller ist „Worms“ auf dem Mega Drive also leider nicht geworden, Wurmfreunde sollten die Eskapaden der Kriechtiere erst einmal probespieren. Und vielleicht kommen sie dabei ja schließlich doch noch auf den Geschmack ...

Michael Anton



MEGA DRIVE

GAMEPLAY 2-

DAUERSPASS 2-

Genre: Strategie
Spieler: 1-4 (simultan)

GRAFIK 2-

SOUND 2-

Hersteller: Team17/Konami
Preis: ca. DM 120

NOTE
2-

Level: -
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: -
Speicher: 16 MBit
Erhältlich: im Handel



GEBRAUCHTE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	ANFAHR	VERKAUF
3 NER KONSOL 1 + 1 PAD	50,00	129,00
YOSHIS ISLAND	30,00	79,00
F ZER	10,00	14,90
KING ARTHUR (LIS)	5,00	19,90
SPECTRE	5,00	14,90
FINAL FANTASY 5	30,00	79,00
TONY & JERRY	30,00	59,00
DESERT STRIKE	30,00	59,00
DONKEY KONG	40,00	69,00
LUFIA	40,00	69,00
ROBOTER	20,00	44,90
SUPER SOCCER	10,00	29,90
NHL 92	20,00	44,90
STARWING	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	10,00	29,90
FIFA SOCCER 94	10,00	29,90
INDIANA JONES	20,00	44,90
STAR WARS	20,00	44,90
TINY TOONS	20,00	44,90
MARIOKART	30,00	59,00
ZELDA	20,00	44,90
GHOULS & GHOSTS	10,00	29,90
CAROLENA IV	10,00	29,90
ZOMBIES	10,00	29,90
TURBICAN 2	10,00	29,90
CHRONO TRIGGER	50,00	79,00
BATMAN FOREVER	10,00	29,90
MICRO MACHINES	20,00	44,90
BOMBERMAN	30,00	59,00
TROCK LIES	20,00	44,90
SECRET STRETFIGHTER 2	20,00	44,90

Sega Mega Drive 16 Bit

ANFAHR	VERKAUF	
SEGA DRIVE 16+PAD	60,00	69,00
SEGA DRIVE 16+PAD	40,00	49,00
ALICIA	10,00	29,90
NBA LIVE 95	10,00	29,90
WORLD OF ILLUSION	10,00	29,90
CHUCK ROCK	10,00	29,90
MIB GAMES	10,00	29,90
DRAGONS FURY	10,00	29,90
ZELDA THE SPIRE	10,00	29,90
NHL 96	40,00	69,00
CONAN THE BARBARIAN	20,00	44,90
SUPER STRETFIGHTER 2	20,00	44,90
SONIC THE HEDGEHOG	30,00	59,00
STORY OF THOR	30,00	59,00

Sega Mega CD2 16 Bit

ANFAHR	VERKAUF	
MEGA CD2 SPIEL	5,00	14,90
WING RAGE IN CAGE	5,00	14,90
SONIC CD	30,00	59,00
EMPIRISM JIM	30,00	59,00
SURGICAL STRIKE	20,00	44,90
SOULISTS	40,00	69,00
THE SILVERSTEIN	40,00	69,00

Neo Geo CD 16 Bit

ANFAHR	VERKAUF	
Neo Geo CD (ohne Spiel)	30,00	59,00
Samurai Shodown 2	40,00	69,00
King of Fighters 95	40,00	69,00
3 COUNT BOUT	30,00	59,00
ULTIMATE FIGHTER 2	30,00	59,00
VIEWPOINT	30,00	59,00
3 KING OF FIGHTERS 94	40,00	69,00
FATAL FURY 3	30,00	59,00
BLUES JOUBILEE	30,00	59,00

3 DO 32 Bit

ANFAHR	VERKAUF	
JDO PAD MIT SPIEL	20,00	44,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,00
NEED FOR SPEED	30,00	59,00
NELING TIME	30,00	59,00
SPACE HULK	20,00	44,90
JOHN MADDEN	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
RETURN FIRE	30,00	59,00
FLYING NINJAMES	30,00	59,00
SURFING WARRIOR	30,00	59,00
STARBLADE	30,00	59,00
SECRET RASH	30,00	59,00

SONY PLAYSTATION AB 1.3.96.

ANFAHR	VERKAUF	
PSX IMPORT	325,00	449,00
DELTA X	25,00	44,90
TOSHINDEN	20,00	44,90
WORMS	5,00	14,90
PGA GOLF	20,00	44,90
AIR COMBAT	20,00	44,90
WING	20,00	44,90
HERKEN	20,00	44,90
PIRISTANE	20,00	44,90
TOKUON REISUDEN (JAP)	40,00	69,00
RAPID ROAD	10,00	29,90
TWISTED METAL	40,00	69,00
SECRET RASH	20,00	44,90
STREET FIGHTER THE MOVIE	15,00	29,90
SECRET WRESTLE ARCADE	40,00	69,00
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,00
SECRET RASH	20,00	44,90

Sega Saturn AB 1.3.96.

ANFAHR	VERKAUF	
SEGASATURN IMPORT	325,00	449,00
SEGASATURN DEUTSCH	285,00	399,00
CD2 KARTEN	5,00	14,90
VIRTUA RACING	30,00	59,00
WING COMMANDER 4	30,00	59,00
MANSSION OF HIDDEN SOLS	20,00	44,90
PANZER DRAGON	20,00	44,90
INTERNATIONAL VICTORY GOALS	20,00	44,90
WING COMMANDER 4	30,00	59,00
KING OF SPIRITS (JAP)	30,00	59,00
WING ON OF (JAP)	30,00	59,00
RAYMOND	30,00	59,00
SHINOBINO DEN (JAP)	30,00	59,00
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
GEN WAR (US)	20,00	44,90
GEN WAR (US)	20,00	44,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

SONY PLAYSTATION DT 32 Bit	VERKAUF	
PSX GRUNDGERAT	575,00	575,00
SHELL SHOCK	89,00	89,00
THUNDERHAWK 2	59,00	59,00
HARWARK	89,00	89,00
RAPID ROAD	89,00	89,00
NOVASTORM	89,00	89,00
WORMS	89,00	89,00
STARBLADE	89,00	89,00
PHILIPS GIMA	99,00	99,00
WWF WRESTLEMANIA	99,00	99,00
LOAD	99,00	99,00
TWISTED METAL	99,00	99,00
JURING DASH	99,00	99,00
FIFA 96	99,00	99,00
LEUNG SOLDIER	99,00	99,00
STREETFIGHTER THE MOVIE	99,00	99,00
PANZER GENERAL	99,00	99,00
RGB CABLE	49,00	49,00
CLYDE CARD	49,00	49,00
JOYBOARD	119,00	119,00
MOUSE	29,00	29,00
CONTROL PAD	29,00	29,00

WEITERE IMPORT IM CD2

VERKAUF		
TOSHINDEN 2 JP	179,00	179,00
TWO TORNAKI JP	159,00	159,00
THE FIREMEN JP	149,00	149,00
NANOPO MULEMAN JP	149,00	149,00
RIDGE RACER REVOLUTION JP	119,00	119,00
PGA-GOLF 96 JP	119,00	119,00

Sega Saturn 32 Bit

VERKAUF		
SEGASATURN OHNE SPIEL	99,00	99,00
SHELL SHOCK	89,00	89,00
THUNDERHAWK 2	59,00	59,00
THEM PARK	69,00	69,00
ALICIA	29,90	29,90
FIFA SOCCER 94	30,00	59,00
ALICIA	29,90	29,90
VICTORY BOXING	319,00	319,00
ALICIA THE KING KNIGHT 2	119,00	119,00
MEPE KART	119,00	119,00
CLYDE PICK UP TO HOLLYWOOD	109,00	109,00
VIRTUA FIGHTER 2	149,00	149,00
VIRTUA GOLF	149,00	149,00
VIRTUA GOES TO HOLLYWOOD	149,00	149,00
SECRET RASH	149,00	149,00
ROBOTIKA	99,00	99,00
SHINGO 1	99,00	99,00
SIM CITY 2000	99,00	99,00
VIRTUA FIGHTER 2	99,00	99,00
CHAOS CONTROL	99,00	99,00
JOHNNY BAZOOKATONE	99,00	99,00

Sega Saturn 32 Bit

VERKAUF		
SEGASATURN 32 BIT	80,00	80,00
SHINOBINO DEN (JAP)	129,00	129,00
SIDE POCKET (JP)	129,00	129,00
IN THE HUNT (JP)	119,00	119,00
PARODIUS (JP)	119,00	119,00
DR. ROBOTNIK (JP)	119,00	119,00
PRETTY FIGHTER (JP)	119,00	119,00
VIRTUA FIGHTER 2 (JP)	119,00	119,00
ALICIA	29,90	29,90
GALAXY FIGHT (JP)	129,00	129,00
VIRTUA VOLLEYBALL (JP)	119,00	119,00
VALORA VALLEY GOLF (US)	119,00	119,00
CORSE KILLER (US)	119,00	119,00

Sega Mega Drive & 32 X

VERKAUF		
LIGHT CRUSADER	119,00	119,00
VIRTUA FIGHTER 2	109,00	109,00
COMIC ZONE	119,00	119,00
SONIC SPEED RATION	119,00	119,00
BATMAN FOREVER	119,00	119,00
SHINING FORCE IV	119,00	119,00
VIRTUA FIGHTER RMX 32X	119,00	119,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	119,00	119,00
VIRTUA FIGHTER 2	119,00	119,00
DEMOLITION MAN	99,00	99,00
FEVER PITCH SOCCER	99,00	99,00
BLOODHUNT	99,00	99,00
SKELETON CREW	99,00	99,00
SECRET WRESTLE ARCADE	99,00	99,00
NBA JAM 32X	99,00	99,00
SECRET WARRIOR	99,00	99,00
FIFA 96	99,00	99,00
SECRET RASH	99,00	99,00
NEL 96	99,00	99,00

3 DO 32 Bit

VERKAUF		
HUNT	119,00	119,00
CASPER	99,00	99,00
SAD	119,00	119,00
SILKINGWAY 2	99,00	99,00
BUST A MOVIE	99,00	99,00
SECRET WARRIOR	99,00	99,00
KINGDOM FAR REACHES	99,00	99,00
SECRET WARRIOR	99,00	99,00
RETURN FIRE 2	99,00	99,00

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	VERKAUF	
MARIO WORLD 2	119,00	119,00
DONKEY KONG 2	119,00	119,00
SECRET OF EVERMORE	109,00	109,00
WILKAY	99,00	99,00
TIM IN TIBET	99,00	99,00
CHUCKIN BIGGER	99,00	99,00
WILKAY	99,00	99,00
OBITU	99,00	99,00
INTE SUPERSTAR SOCCER 2	139,00	139,00
BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN)	129,00	129,00
THEM PARK	119,00	119,00
BOMBERMAN 3	109,00	109,00
CASPER	99,00	99,00
FRIMAL RAGE	99,00	99,00
PUNITY SQUAD	129,00	129,00
FOREIGN FOR REAL	119,00	119,00
BATMAN MASTER	119,00	119,00
WING COMMANDER 3	119,00	119,00
PACMAN 2	129,00	129,00
POCKY N ROCKY 2	129,00	129,00
CASTELVANIA	129,00	129,00
DEMOSNIPREST	129,00	129,00

Nintendo Gameboy

VERKAUF		
NELIE GAMBOY IN FARBE LOOK	99,00	99,00
STAR TREK	69,00	69,00
ARCADE CLASSIC 3	69,00	69,00
STAR TREK BEYOND NEXUS	69,00	69,00
BOMBERMAN	69,00	69,00
SECRET FIGHTER 2	69,00	69,00
MICKEYMOUSE 2	69,00	69,00
KURTAL OBERLAND 2	69,00	69,00

Sega Game Gear

VERKAUF		
ET THE EXTRA TERRITORY	69,00	69,00
KAWASAKI SUPERBIKES	69,00	69,00
TOMIE & JERRY	69,00	69,00
STARGAT	69,00	69,00
WIZARD PINBALL	69,00	69,00
MICKEY MOUSE 3	69,00	69,00
FATAL FURY SPECIAL	69,00	69,00
SLIPPER BOY	69,00	69,00
SONIC DRIFT RACING	69,00	69,00

SNK NEO GEO CD 16 Bit

VERKAUF		
SAMURAI SHODOWN 2	129,00	129,00
GLOBAL GUNFIGHT	79,00	79,00
BASBALL STARS	79,00	79,00
SOCCER BEAVIL	79,00	79,00
WORLD HERCHES 3	89,00	89,00
BASBALL 2001	89,00	89,00
GENGOKU	89,00	89,00
FATAL FURY 1	129,00	129,00
ULTRA FIGHTERS 95	129,00	129,00
PANIC BOMBERMAN	129,00	129,00
SIDEBICKS 3	129,00	129,00

Jaguar & Jaguar CD 64 Bit

VERKAUF		
AE BEAN	129,00	129,00
FEVER PITCH SOCCER	129,00	129,00
MISSILE COMMAND 3D	129,00	129,00
NELIE JAGUAR	129,00	129,00
MAST (CD)	129,00	129,00
BATTLEWORTH (CD)	129,00	129,00
KEVIN	129,00	129,00

Philips CD-I 32 Bit

VERKAUF		
PHILIPS 550 + SPIEL 4: IMPEG	999,00	999,00
PHILIPS 450 + SPIEL 3: IMPEG	499,00	499,00
FOREST GUMP	49,00	49,00
FLIGHT	79,00	79,00
BURN CYCLE	89,00	89,00
SECRET RASH	89,00	89,00
HOTEL MARIO	119,00	119,00
SECRET RASH	119,00	119,00
STAR TREK NEXT GENERATION	49,00	49,00
ROCK LEGENDS	49,00	49,00
BERTSISMAN LEXICON	279,00	279,00

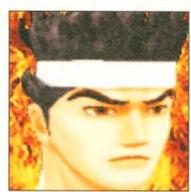
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

INFORMATION

Wir kaufen Ihre Spiele an!
Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache gekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr unbedingt beifügen.
Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BIC bitte angeben), oder senden Ihnen einen Vorkauf (abzug 7,- DM. Beibeh. ungeändert).

Bestellungen

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis liefert für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.



VIRTUA FIGHTER 2



Das AM-2-Team um Yu Suzuki hat mit der langerwarteten Saturn-Umsetzung des Arcade-Mega-Hits „Virtua Fighter 2“ ein Meisterwerk abgeliefert. Neue Kämpfer, neue Moves und phänomenale Grafik gepaart mit phantastischer Spielbarkeit erwarten Euch im zweiten Teil der Polygon-Prügel-Saga.

Im Land der aufgehenden Sonne war es einer der Tage, an dem die Kids nicht zur Schule gingen, um sich in riesigen Warteschlangen vor den Kaufhäusern die Beine in den Bauch zu stehen. Andere schlugen ihre Zelte am Straßenrand auf, um am nächsten Morgen zu den Ersten zu gehören, wenn es darum geht den nächsten Software-Shop zu stürmen. Warum der ganze Trubel? Virtua Fighter 2 ist da! Rechtzeitig zum Launch des hitverdächtigen Beat 'em Ups wurden in Japan Turniere veranstaltet, in denen mehrere hundert

Prügelspiel-Freaks um den Sieg wetteiferten. Zusätzlich zu diesen Events konnte man „Playing-Guides“ und „Teaching-Videos“ käuflich

EINE PERFEKTE ARCADE-UMSETZUNG

erwerben. Doch damit nicht genug: Speziell für nimmersatte Saturn-Fans wird in Japan eine exklusive „Portrait-Disc“-Serie angeboten, auf denen sich ausschließlich Artworks rund um die virtuellen Prügelhelden befinden. Der im japanischen TV wöchentlich ausgestrahlte Virtua-Fighter-Anime setzt diesem großangelegten

Marketing-Spektakel die Krone auf. Zwar mag einem Mitteleuropäer dieser ganze Trubel übertrieben erscheinen, eines steht jedoch fest: Das Sequel des allerersten Saturn-Games bietet eine Menge Neues und hat eindeutig das Zeug zum besten Beat 'em Up überhaupt. Die acht Kämpfer, die sich bereits in VF 1 die Ehre gaben, sind erneut mit von der Partie. Zusätzlich bereichern zwei Newcomer die Palette der Fighter. Zum einen wäre da ein französischer Jüngling mit dem bezeichnenden Namen Lion, der seinen Gegnern mit dem geheimen „Tourou-ken“- Kampfstil

das Fürchten lehren will. Der zweite Neuling ist ein chinesischer Greis namens Shun-di, der offensichtlich des öfteren etwas zu tief ins Glas schaut, was sich in seiner nicht



gerade stabilen Gangart niederschlägt. Die Kämpfer, die schon beim ersten Teil dabei waren,





haben offensichtlich dazugelernt: Jeder hat massenhafte neue Special-Moves auf dem Kasten, und auch die beiden neuen Teilnehmer sind, was die Zahl ihrer Spezialattacken angeht, großzügig be-

rücken. Unter anderem lassen sich die berühmt-berüchtigten ‚Air-Juggle-Combos‘ viel leichter ausführen als beim Vorgänger, und auch die Kollisionsabfrage der Kämpfer wurde verbessert. Neben dem normalen Arcade-Opti-

modus, in dem zwei Teams mit jeweils bis zu zehn Kämpfern gegeneinander antreten können. Für Fortgeschrittene ist der ‚Expert-Mode‘ interessant. Wählt Ihr diesen an, studiert der Computergegner Euren Kampfstil und versucht, Eure Schwächen zu fin-

stecken, bevor sie auf die Bretter gehen. Diese Änderungen wurden vorgenommen, um die Charaktere in ihrer Spielstärke noch mehr aneinander anzugleichen.

Technisch hat Virtua Fighter 2 ge-



Der Rennfahrer Jacky (oben) und Sarah (unten) sind zweifellos die schlagkräftigsten Geschwister der Beat-'em-Up-Geschichte



Die Stage der Endgegnerin Dural ist unter Wasser gelegen. Hier geht alles ein wenig langsamer, sogar die Zeit



achtet worden. Dural, die Mutter vom Ninja Kage, fungiert wie schon im ersten Teil als Endgegner. Im spielerischen Bereich hat sich

ZWEI NEWCOMER SIND MIT VON DER PARTEI

gegenüber dem Vorgänger der virtuellen Prügelei einiges getan. Unter anderem ist es nun möglich, Wurfattacken des Gegners mit einem Wurf Eurerseits zu kontern. Zusätzlich findet Ihr in VF 2 ein ausgebautenes Combo-System vor. Gab es im ersten Teil schon eine Vielzahl effektiver Schlagkombinationen, so könnt Ihr nun Euren Kontrahenten mit noch viel gefährlicheren Combos zu Leibe

on, findet sich nach einmaligem Durchspielen auch der bekannte ‚Ranking-Mode‘, bei dem Eure kämpferischen Leistungen nach verschiedenen Gesichtspunkten beurteilt werden. Neu ist auch der ‚Team-Battle‘-



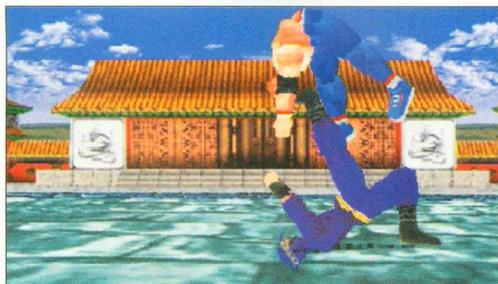
Jeffrey versus Jeffrey. Im Zweispieler-Modus trägt der schwergewichtige Jamaikaner Safeties an seinen Schienbeinen

den, um Euch mit Euren eigenen Waffen zu schlagen. Zusätzlich zu all diesen Spielmodi könnt Ihr in den Options auch die ‚Virtua-Fighter-2.1‘-Version anwählen. Dieses Update kam in limitierter Stückzahl in die japanischen Arcades und unterscheidet sich nur in spielerischen Nuancen vom Original. Beispielsweise können die Fighter mehr Schläge ein-



gegenüber seinem Vorgänger Quantensprünge zurückgelegt. Bei VF 1 bestanden alle Kämpfer und Umgebung noch aus ‚reiner‘ Polygon-

Grafik. Bei der ‚Remix‘-Version des Erstlings wurde alle Kämpfer mit Texturen überarbeitet, einige Polygonecken und -Kanten blieben dennoch erhalten. Bei VF 2 ist dies nicht mehr der Fall. Nach ‚Digital Pinball‘ bedienen sich die Programmierer zum





zweiten Mal der höchsten grafischen Auflösung, die der Saturn darstellen kann. Zusammen mit

VIRTUA FIGHTER 2



den aufwendig gestalteten Textur-gemappten Polygonen ergibt sich eine Optik, die dem auf Segas ‚Model-2‘-Hardware basierenden Arcade-Original in nichts nach-

▲ POSITIV! ▲

Geniale Grafik, phantastisches Gameplay, abwechslungsreiche Kämpfer, viele Spiemodi

steht, und die im 32-Bit-Bereich ihresgleichen sucht. Zwar hat man die 3D-animierten Hintergründe der Automaten-Fassung gegen



zung von Virtua Fighter 2, Software-Geschichte geschrieben. Kein Beat 'em Up, egal auf welchem System, bietet eine derart ausge-

FIGHTING VIPERS

Bei AM 2s neuestem Arcade-3D-Beat-'em-Up prügeln acht bewaffnete Charaktere aufeinander ein, daß die Fetzen fliegen. Die Kämpfer stecken in Rüstungen, die bei jedem Treffer ein wenig mehr in ihre Einzelteile zerfallen.

Viele neue Ideen und grandiose Grafik machen diesen äußerst abgefahrenen Sega-Titel zu einem potentiellen Hit.

▼ NEGATIV! ▼

Virtua Fighter 2 ist ein grandioses Spiel, an dem so gut wie nichts auszusetzen gibt

normale, zweidimensionale Backgrounds ausgetauscht, beeindruckend sind sie jedoch allemal.

AM 2 SCHREIBT MIT VF 2 SOFTWARE-GESCHICHTE

Die Animationen der virtuellen Fighter sind der Automaten-Fassung 1:1 entnommen worden.

Musik und Soundeffekte stehen dem Original ebenfalls in nichts nach.

Neben den sehr authentischen Schlag- und Trittgäuschen sind in der Saturn-Fassung Remix-Versionen aller Musikstücke enthalten, die Original-Tracks passen jedoch weitaus besser zum Spielgeschehen.

AM 2 hat mit der Saturn-Umset-

feilte Spielbarkeit in solch technisch einwandfreiem Gewand. Dieses Spiel ist definitiv ein absolutes Muß für jeden Saturn-User.

Klaus Kock



Lion ist der schnellste der zehn Kämpfer

Der chinesische Greis ist trotz seines Alters äußerst schlagkräftig



Vorsicht! Sarahs Flash-Kick kann einen zur Verzweiflung bringen



SATURN

GAMEPLAY

1

DAUERSPASS

1

Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-2 (simultan)

GRAFIK

1

SOUND

2+

Hersteller: Sega

Preis: ca. DM 120

Level: 10+1 Kämpfer

Schwierigkeit: drei Stufen

Continues: unbegrenzt

Speicher: 1 CD

Erhältlich: im Handel

NOTE

1



ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI
UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER
ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.
ERHÄLTlich FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH



- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende verändern sich Codes für die neuesten Games, um sofort loszuliegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad auswählen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die neuesten während Du spielst. Mit Hilfe des Codefinders findest Du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den Action-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

NEU !!

**KOMPLETT-PREIS DM 109,-
 INKLUSIVE UHR**

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

- ★ **MEGA-CODE INPUTSCREEN** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch den eingebaute Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spiels einstellbar.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn Du Dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" und einer Uhr ausgeliefert!!

INKLUSIVE GAME !!



DM 99,-

ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast Du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

**FÜR MASTER SYSTEM™ DM 59,- FÜR NES™ DM 99,-
 FÜR GAME BOY™ DM 59,- FÜR NES™ DM 99,-**

**ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE,
 INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR**



ACTION-REPLAY-UHR

Wenn Du dein Action Replay direkt bei Dataflash bestellst, ist die Action-Replay-Sportwatch im Preis inbegriffen. Diese Sportwatch gibt Dir die Möglichkeit, Deine genauen Spielzeiten zu messen und so stoppen.

Paketinhalt: Action Replay und Action-Replay-Sportwatch (bis 30m wasserdicht).

Abbildung kann abweichen.
 Nur für Endkunden

ACHTUNG!!

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips & Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

3DO™ Speedpad

Joypad-Ersatz für die Benutzung mit jedem 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™-System.



DM 49,-

TV SYSTEM CONVERTER

Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W. **DM 139,-**



ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

für SNES™ **DM 39,-** für Mega CD™ **DM 59,-** für Megadrive™ **DM 39,-** für SNES™ (PROGR.) **DM 59,-** für Megadrive™ **DM 59,-** für den Einsatz von Master System™-Games

WICHTIG FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!

Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Clubmitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen. WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.



24-STD.-BESTELLSERVICE
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

DATA Flash GmbH
DATAFLASH GmbH
 WASSENBERGSTR. 34
 46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

SEGA™, MEGA DRIVE™, GAME GEAR™, MASTER SYSTEM™ UND SATURN™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO™, GAMEBOY™, NES™ UND SUPER NES™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA. PLAYSTATION™ IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORP.

Battle Arena Toshinden war für Sonys PlayStation lange Zeit DAS Prügelspiel. Eine Saturn-Umsetzung wurde noch bis vor wenigen Monaten als unrealistisch bezeichnet. Sega kaufte jedoch der



Herstellerfirma Takara die Lizenz ab und programmierte auf eigene Faust eine Version für ihren 32-Bitter. Mehr noch, Sega bietet in dieser Fassung exklusive Zeichentrick-Zwischensequenzen, welche die Handlung des Spiels erzählen sowie einen fulminanten Render-Vorspann. Größter Unterschied zu

POSTIN!
 10 bewaffnete Kämpfer mit teilweise tollen Moves, auch für Anfänger empfehlenswert



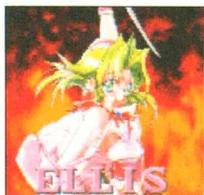
TO SHIN DEN *Remix*

Takaras Vorzeige-3D-Prügler ‚Battle Arena Toshinden‘ hat nach seinem sensationellen PlayStation-Auftritt im vergangenen Jahr nun die Saturn-Besitzer im offenem Visier. Doch mit dem einzigartigen ‚Virtua Fighter 2‘ hat es einen harten Konkurrenten aus den eigenen Reihen vor sich. Also, Schwerter gezückt und ran an den Feind!

wahrscheinlich längste Lanze der Welt – und Run-Go, der auf seine mächtige Donnerkeule schwört. Zudem fordern Euch noch der greise Krallenkämpfer Fo (ist wahrscheinlich der Opa von Freddy

siegt habt, stellen sich der mächtige Skorpion-Krieger Gaia sowie das Eiji-Plagiat Sho und schließlich die gefüchtete, listige Cupido zum letzten Gefecht. Selbstverständlich verfügt jeder

Eine echte Neuerung gegenüber den bisherigen 3D-Beat-em-Ups ist die komplette Ausnutzung des dreidimensionalen Raums. Im Gegensatz zu Virtua Fighter kann man sich bei To Shin Den Remix mit



‚Virtua Fighter 2‘ ist, daß hier jeder Kämpfer nicht ohne seine Waffe zum Gefecht erscheint. Zwei weibliche und acht männliche Krieger dürfen zu Beginn ausgewählt werden. Neben dem obligatorischen schwertschwingenden Helden des Spiels, Eiji, wären da zum Beispiel Mondo – er hat die

Krueger) sowie der adelige Duke Brambert mit seinem highlander-mäßigen Breitschwert zum Duell heraus. Leder-Lady Sofia züchtigt Euch mit ihrer Peitsche und elfen-gleichen Tritten, während Ellis mit zwei scharfen Dolchen in feinsten Zirkus-Akrobatik ihre armen Gegner auf die Matte legt. Wenn Ihr acht Kontrahenten be-



EXKLUSIVE MANGA-BILDER FÜR DEN SATURN

Krieger über eine große Palette von Spezialattacken wie Feuerbällen oder Energy-Bursts. Desweiteren haben alle Charaktere verschiedene Griffe und Würfe, mit denen sie ihre Kontrahenten aus dem Ring werfen können.



den L- und R-Tasten in die Tiefe des Spielfeldes abrollen, um gegnerischen Angriffen auszuweichen oder um sich in den Rücken des Feindes zu rollen. Im reichhaltigen Optionsmenü, welches Ihr sogar während eines Kampfes aufrufen könnt, läßt sich neben Rundenzahl, Schwierigkeitsgrad und





Soia und Ellis tragen ihre kleinen Streitigkeiten unter Frauen zwischen Ruinen aus

Wie bereits schon angesprochen, bietet die Saturn-Version in einigen Bereichen grafisch mehr als der Sony PlayStation-Hit. Der Render-

SOGAR ABROLLEN IN DIE TIEFE IST MÖGLICH

Vorspann, in dem sämtliche Kämpfer kurz vorgestellt werden, ist eine echte Augenweide. Im Story-Mode lassen sich die Helden vor und nach jedem Kampf in bildschirmfüllen-



das eine oder andere Polygon weg. Einige Hintergründe sind im Vergleich zur PlayStation-Version deutlich schlichter ausgefallen. Obwohl die Bewegungen keine großartigen Besonderheiten aufweisen, sind sie recht ordentlich geraten. Bei Feindkontakt oder Kollision der Waffen sprühen Funken über den Bildschirm, um den Treffer zu signalisieren.

Musikalisch zeigt sich die Silber-Scheibe eher zurückhaltend. Die perfekt auf die entsprechenden Kampf-Stage abgestimmte Musikuntermalung ist sehr leise und die Soundeffekte erweisen sich weder als besonders zahl- noch einfallsreich. Zu Shin Den Remix kann sich in seiner Spielbarkeit

bei weitem nicht mit Virtua Fighter 2 messen. Die Idee, sich in die Tiefe abrollen zukönnen, wurde gut umgesetzt, wenn es auch manchmal etwas Verwirrung stiftet. Dennoch sind die insgesamt elf



Zum Schluß könnt Ihr alle Kämpfer auf einmal bewundern



Wenn Sho zum Special-Move ansetzt hält Gaia besser etwas Abstand



Im Story-Mode werden die Kämpfe mit hübschen Manga-Zwischenbildern belebt

Wo Run-Go zuschlägt, wächst kein Gras mehr

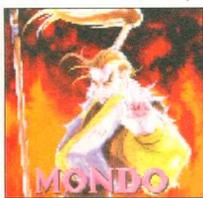


Mit letzter Kraft macht Fo einen fiesen Wurf



Button-Belegung auch die Perspektive verändern. So können Eure Meinungsverschiedenheiten aus der Vogelperspektive, aus weiter Entfernung oder unmittelbar über den Köpfen der Fightert be-

den Manga-Zeichnungen bewundern, während sie untereinander ein paar Komplimente austauschen. Im Kampf lassen zahlreiche Texturen die Protagonisten gut aussehen, doch ploppt schon mal



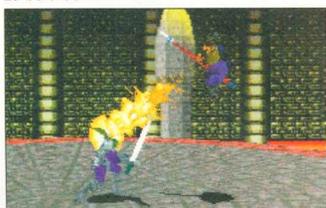
trachtet werden. Zwei Special-Moves sind in der Standard-Einstellung auf die C- und Z-Buttons gelegt, was Prügel-Neulingen lange Fingerverbiegungen erspart, um den Gegner mit einem gewaltigen Spezialangriff ins Nirvana zu befördern.

Kayin begrüßt Euch im Vorspann mit seinem Schwert



Charaktere, die lieber ihre scharfen Waffen als ihre blanken Fäuste sprechen lassen, eine willkommene Abwechslung für Beat-'em-Up-Freunde.

Christian Henning
Muster: MARO, Stuttgart/Ulm



SATURN

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre: Prügelspiel Spieler: 1-2 (simultan) Hersteller: Sega Preis: ca. DM 100 Level: 8 + 3 Kämpfer Schwierigkeit: 5 Stufen Continues: unbegrenzt Speicher: 1 CD Erhältlich: im Handel
2	2	
GRAFIK	SOUND	
2	2	

NOTE 2

Und auf dieser Seite, stehen die SONDERANGEBOTE!

MEGA DRIVE

Action Replay 89,90
6 Button Joypad 29,90
Joypad Verlängerung 9,90
4 Spieler Adapter 69,90
Aero the Acrobat 2 d 29,90
Aliensoldier d 79,90
Andretti Racing d 39,90
Arch Rivals d 29,90
Ariel d 49,90
Arrowflash d 29,90
Art of Fighting d 89,90
Asterix Power of Gods d 79,90
Atomic Runner d 29,90
Balljacks d 29,90
Balz d 29,90
Barkley Jam d 39,90
Baseball 2020 39,90
Batman Forever d 49,90
Batman Return d 29,90
Battletoads d 29,90
Beavis & Butthead d 49,90
Bill Walsh d 19,90
Bankers d 49,90
Bubsy 2 d 39,90

Captain America 29,90
Captain Planet d 29,90
Castlevania d 29,90
Chakan d 29,90
Chaos Engine d 49,90
Chiki Chiki Boy d 29,90
Chuck Rock d 49,90
Chuck Rock 2 d 49,90
Cool Spot us o. Verp. 9,90
Corporation d 19,90
Crackdown d 29,90
Crudeleudes d 29,90
Cyborg Justice d 29,90
Death & Ret Superman d 69,90
Demolition Man d 69,90
Dino Dini Soccer d 29,90
DJ Boy d 29,90
Donald Duck Maui M. 99,90
Double Clutch d 39,90
Double Dragon d 39,90
Double Sports d 49,90
Dracula 39,90
Dragon Bruce Lee d 39,90
Dschungelbuch d 79,90
Dynamite Duke d 39,90
Dynamite Headdy d 39,90
EA Tennis d 49,90
Ecco 2 d 39,90
Empire of Steel 39,90
Eternal Champions d 49,90
Ex Mutants d 19,90
Fatal Fury d 49,90
Fatal Rewind d 29,90

Fire Shark d 49,90
Flink d 39,90
Galohad d 29,90
Generations Lost d 39,90
Grand Slam Tennis d 49,90
Havoc d 39,90
International Soccer Deluxe 89,90
Izzy's Quest d 79,90
Jewel Master d 29,90
John Madden 92 d 29,90
John Madden '93 d 39,90
Judge Dredd d 39,90
Jurassic Park 2 d 39,90
Justice League d 39,90
King of Monsters d 39,90
Last Battle d 39,90
Lemmings d 49,90
Maxim Carnage d 39,90
Megalomania d 39,90
Megaman Willy Wars d 29,90
Megatarican d 39,90
Mickey Mania d 49,90
Mighty Max d 29,90
Micro Machines '96 99,90
MissPacman d 49,90
Mr. Nutz d 49,90
Mutant League Football d 29,90
Mystic Defender d 29,90
NHL '96 d 99,90
Normy's Beach Babe d 29,90
Ottifanten d 39,90
Paperboy d 29,90
Paperboy 2 29,90
Paws of Fury 29,90
Pete Sampras d 49,90
Pete Sampras '96 99,90
PGA Tourgolf '96 99,90
Phelios d 29,90
Pirate of Dark Water d 49,90
Pitfall d 39,90
Pro Move Soccer d 19,90
Psycho Pinball d 79,90
Punisher d 49,90
Radical Rex d 39,90
Ranger X d 39,90
Revolution X d 79,90
Rise of the Robots d 39,90
Riskey Woods d 39,90
Robocop vs Terminator d 39,90
Rocket Knight Adv. d 49,90
Rock n' Roll Racing d 79,90
Samurai Showdown d 89,90
Sega Maier Soccer d 29,90
Shadow of Beast d 29,90
Shadow of Beast 2 d 29,90
Shaq Fu d 49,90
Skidmarks 89,90
Skitchin d 29,90
Slam Master d 39,90

Sonic & Knuckles d 49,90
Sonic d 29,90
Space Harrier d 29,90
Sparkster d 29,90
Spot goes to Hollywood d 99,90
Stargate d 39,90
Steel Talons d 29,90
Subterrania d 49,90
Sylvester & Tweety d 49,90
Syndicate d 49,90
Talmi's Adventure d 29,90
Tazmania 2 d 39,90
T2 Arcade 39,90
Themepark d 89,90
Thunderforce 4 d 99,90
Tiny Toons d 59,90
Toe, Jam & Earl d 49,90
Toe, Jame & Earl 2 d 49,90
Toki d 49,90
Toughman Boxing 39,90
True Lies d 49,90
Two Trude Dudes 29,90
Victorman d 99,90
Vermillion 39,90
Vertu Racing d 99,90
Wani Wani World I 19,90
Warspeed d 39,90
Winterchallenge 19,90
World Class Soccer d 29,90
World Cup USA d 39,90
WWF Wrestlingmania d 99,90
Xenon 2 d 29,90
Zero the Kamikaze d 39,90
Zombies d 39,90

SATURN

Saturn d 599,90
Action Replay 89,90
Adapter us/jp 69,90
Bug d 99,90
Clockwork 2 d 99,90
Clockwork d 89,90
Daytona d 119,90
Digital Pinball d 99,90
FIFA '96 d 79,90
Galactic Attack d 79,90
Hi-Octane d 89,90
Johnny Bazaookaton d 79,90
Mansion of Hidden Souls 99,90
Myst d 109,90
Mystaria d 99,90
Mystery Mansion d 119,90
NBA TE d 79,90
NHL Allstars d 99,90
Panzer Dragoon d 99,90
Pebble Beach Golf d 89,90
PGA Golf d 89,90
Rayman d 89,90
Robotica d 89,90

Sega Rally d 99,90
Shanghai us 79,90
Shinobi d 89,90
Streetfighter d 69,90
Vreety Boxing d 89,90
Themepark d 79,90
Thunderhawk 2 d 99,90
Virtua Fighter 2 d 99,90
World Cup Golf d 89,90
World Series Baseball d 99,90

SEGA 32 X

36 Great Holes d 59,90
Motocross d 39,90
NBA Jam T.E. 29,90
NFL Quarterback d 29,90
Sonic & Knuckles d 79,90
Spaceharrier d 59,90
WWF Raw d 29,90

SEGA 32 X CD

Corpsekiller d 39,90
Nighttrap d 79,90
Slamcity d 39,90
Supreme Warrior d 29,90

MEGA CD

MEGA CD 2 m. Spiel 199,90
Batman Return d 19,90
Battle Frenzy d 29,90
BC Racer d 39,90
Beast 2 d 49,90
Bill Walsh us 19,90
Bill Walsh d 29,90
Bloodshot d 49,90
Chuck Rock d 39,90
Chuck Rock 2 49,90
Cobra Space Adventure d 29,90
Corpse Killer d 39,90
Dungeon Explorer 2 d 49,90
Ecco d 39,90
Kids on Site d 19,90
Lords of Thunder d 49,90
Microcosm d 39,90
NBA Jam us 19,90
NBA Jam d 29,90
NFL Greatest us 29,90
NHL 94 29,90
Prince of Persia us 19,90
Prince of Persia d 29,90
Road Avenger d 19,90

Sensible Soccer d 49,90
Slamcity d 39,90
Son of Chuck 39,90
Soulstar d 29,90
Supreme Warrior d 49,90
Time Gal d 39,90
Wolfchild d 29,90
Wanderlag I 29,90
World Cup USA d 49,90
WWF Rage in Cage d 39,90

Alien 3 15,90
Alien Syndrome d 35,90
Arieli j 9,90
AX Battler d 29,90
Batman Forever d 49,90
Chakan d 29,90
Chuck Rock d 39,90
Columns d 29,90
Desert Speed Trap d 29,90
Devilish d 19,90
Dizzy Collection d 49,90
Double Dragon d 29,90
Dragon Crystal d 29,90
Dynamite Headdy d 29,90
Ecco 2 d 29,90
Factory Panic d 19,90
Global Gladiators d 39,90
Halley Wars d 29,90
Hurricanes d 29,90
Indiana Jones d 19,90
Itchy & Scratchy d 39,90
Judge Dredd d 29,90
Kawasaki Superbikes d 39,90
Klax d 19,90
Leaderboard Golf d 19,90
Monster Trucks d 29,90
NBA Jam T.E. 49,90
Off Road 19,90
Olympic Gold d 19,90
Pete Sampras Tennis d 39,90
Predator 2 29,90
Psychic World d 29,90
Put & Putter d 19,90
Ristar d 39,90
Shinobi d 15,90
Smash TV 29,90
Stargate d 39,90
Super Off Road d 19,90
Super Harrier d 19,90
Spiderman d 39,90
Stargate d 39,90
Strider 2 d 19,90
Talespin d 39,90
Tazmania d 39,90
True Lies d 29,90
Wolfchild d 19,90
Woody Pop d 29,90

GAME GEAR

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen!

Game
ZONE

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München
Laden und Versand

10.00-18.30
Samstag: 10.00-13.00

Mit



und

GAMBLER

GEWINNEN

**GAMEZONE verabschiedet sich von GAMBLER mit einem kleinen Geschenk:
Wer uns den Namen des neuen Multi-Format-Magazins des GAMBLER-Teams nennt,
kann mit etwas Glück eine Sony PlayStation, Warengutscheine von GAMEZONE im Wert
von DM 200,- und DM 100,- oder eines von 10 dreimonatigen Freibios des
zu erratenden Magazins gewinnen.**

**Schreibt an:
X-plain Verlag GmbH
Stichwort: XL
Friedensallee 41
22765 Hamburg**



Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma GAMEZONE dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen. Die Gewinner werden direkt benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



WEAPONLORD

Düstere Arenen, klirrende Schwerter und barbarische Kämpfer. „WeaponLord“ verschlägt Euch in ein ungemütliches Zeitalter, in dem ein äußerst unangenehmer Dämon namens Zarak für Angst und Schrecken sorgt. Doch eine Horde entschlossener Helden macht sich auf, dem Unhold das Fürchten zu lehren.

Sechs finstere Krieger aus allen Teilen der Erde sind zusammengekommen, um an einem teuflischen Turnier auf Leben und



Tod teilzunehmen. Derjenige, der als Sieger aus dem Wettstreit hervorgeht, soll dem dämonischen Zarak

den Garaus machen. Um sich im Kampf zu behaupten, hat sich jeder der tapferen Recken auf einen besonderen Kampfstil spezialisiert. Die Amazone Talazia

der Koloß Bane seiner mächtigen Streitaxt bedient. Die Charaktere sind sehr einfallsreich gestaltet, es hätten jedoch ein paar mehr an der Zahl sein dürfen. Zusätzlich zu dem Arcade-Mode bietet das Spiel einen Story-Mode, in dem das Kampfgeschehen mit einer Rahmenhandlung versehen wird.



Unheimlich! Die Kampfschauplätze an denen sich die Barbaren miteinander messen, sind nicht gerade gemütlich

Neben dem obligatorischen Zweispiel-Modus wird, ähnlich wie bei „Super Street Fighter II“, eine Tournament-Option geboten, die es bis zu acht Spielern erlaubt, sich miteinander zu messen.

Habt Ihr einen der sechs Kämpfer – im Versus-Mode steht zusätzlich Endgegner Zarak zur Verfügung – zu Eurem Favoriten auserkoren, geht es los. Schon nach wenigen Minuten wird klar, daß WeaponLord eine Vielzahl spielerischer Finessen aufweist, denn jeder der Charaktere beherrscht bis zu zehn Special-Moves. Von Feuerbällen über Wirbelstürme bis hin zu Power-Slashes ist alles dabei, was das

Rüpelherz begehrt. Die Ausführung der Spezialattacken ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, nach kurzer Zeit erlangt man jedoch die volle Kontrolle über die Kämpfer. Zudem findet Ihr bei WeaponLord ein gut durch-



dachtes Combo-System vor. Alle Trefferserien werden gezählt, und nahezu sämtliche Special-Moves lassen sich in effektive Kombinationen einbauen. Normale 4-Hit-Kombinationen sowie Multiple-Hit-



Air-Juggle-Combos sind an der Tagesordnung. Aber auch im Defense-Bereich haben sich die Programmierer Gedanken gemacht. Mehrere Block-Varianten stehen dem Frei-

EIN TURNIER AUF LEBEN UND TOD

zeit-Barbaren zur Verfügung. Beispielsweise könnt Ihr durch Guard-Dropping Eure Deckung blitzschnell fallenlassen, um Euren

NEGATN!
Nur sieben Kämpfer, Spielgeschwindigkeit nicht variabel, teilweise unübersichtlich



Gegner unter Zuhilfenahme einer Combo in den Boden zu stampfen. Hiebe des Gegners könnt Ihr mit einem gezielten Schlag Eurerseits abwehren. Diese Technik nennt sich Weapon-Weapon-Blocking, er-

POSITIV!
Hohe Spielbarkeit, gelungene Grafik und atmosphärische Soundkulisse



wirbelt mit messerscharfen Klingen herum, der Krieger Korr setzt seinen Gegnern mit einem Bihänder-Schwert zu, während sich





High Noon in der Wüste! Gleich geht Talazia zu Boden

fordert allerdings perfektes Timing. Doch WeaponLord hat nicht nur im spielerischen Bereich seine Stärken, auch im grafisch weiß die Chaos-Keilerei zu gefallen. Die sieben Kämpfer wirken zwar et-



was farbarm, sind aber sehr groß und würden gut animiert. Sie passen gut zu den nicht minder finsternen Hintergründen, die jedoch ebenfalls ein wenig bunter hätten ausfallen dürfen. Nur wenn



zwei Haudegen zu eng aneinandergeraten, kann man oftmals nur noch erahnen, wer weniger gerade mit seinen Hieben trifft. Insgesamt könnte die Spielgeschwindigkeit auch ein wenig höher oder wenigstens va-

riabel sein. Bei der akustischen Untermalung hat man sich viel Mühe gegeben. Die durchweg düsteren Klänge schaffen eine unheimliche Atmosphäre. Auch die Soundeffekte fügen sich gut in das



Spielgeschehen ein. Das laute Geklirre der aufeinanderreffenden Schwerter, sowie alle an-



deren Kampfgeräusche hören sich wirklich sehr realistisch an. Unterm Strich bleibt ein grafisch eindrucksvolles und spielerisch starkes Beat 'em Up, das jedoch aufgrund seiner rohen Gewalt-darstellung zart besaitete Gemüter abschrecken wird, und das nicht unbedingt in die Hände von Kindern gehört. Genre-Fans sollten jedoch schnell zuschlagen, da dieser Titel stark indizierunggefährdet ist.

Klaus Kock

MEGA DRIVE

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2
GRAFIK	SOUND
2+	2

NOTE

2

Genre: Prügelspiel
 Spieler: 1-2 simultan
 Hersteller: Namco/Konami
 Preis: ca. DM 120
 Level: 7 Kämpfer
 Schwierigkeit: vier Stufen
 Continues: unbegrenzt
 Speicher: 24 MBit
 Erhältlich: im Handel

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt. (pal)	579,00
Controller (pal)	49,95
Memory Card (pal)	39,95
Mouse (pal)	49,95
3D Lemmings (pal)	89,95
Air Combat (pal)	89,95
Assault Rigs (pal)	89,95
Cybersled (pal)	89,95
Destruction Derby (pal)	99,95
Schokwawe Assault (pal)	99,95
Extreme Games (pal)	89,95
Fifa 96 (pal)	99,95
Jumping Flash (pal)	89,95
Kileak The Blood (pal)	89,95
Krazy Ivan (pal)	99,95
NBA Jam T. Edition (pal)	89,95
NHL 96 (pal)	99,95
Novastorm (pal)	89,95
Philosoma (pal)	89,95
Rapid Reload (pal)	89,95
Revolution X (pal)	89,95
Ridge Racer (pal)	99,95
Shellshock (pal)	99,95
Starblade Alpha (pal)	89,95
Defcon 5 (pal)	99,95
Tekken (pal)	99,95
Battle Arena Toshinden (pal)	89,95
Twisted Metal (pal)	89,95
War Hawk (pal)	89,95
Wipeout (pal)	99,95
World Cup Golf (pal)	99,95
WWF The Arcade Game (pal)	89,95
Boxers Road (ip)	114,95
Combat Nation (ip)	124,95
Executor (ip)	114,95

SONY PLAYSTATION

Alien Trilogie (us)	109,95
Cyberia (us)	109,95
Horned Owl, incl. Gun (ip)	189,95
In the Hunt (ip)	124,95
Ridge Racer Revolution (ip)	124,95
Cyber Speedway (us)	114,95
Lone Soldier (us)	109,95
Primal Rage (us)	129,95
Revolution X (us)	124,95
Roadrash (us)	124,95
Thunderhawk 2 (us)	124,95
X-Com (us)	104,95

SEGA SATURN

Daytona USA (pal)	94,95
Theme Park (pal)	99,95
Sim City 2000 (pal)	94,95
Jonny Bazookabone (pal)	99,95
Wing Arms (pal)	94,95
Hung on GP 95 (pal)	94,95
Pinball (pal)	99,95
Virtual Fighter Remix (pal)	99,95
Shellshock (pal)	99,95
Shinobi X (pal)	94,95
International	99,95
Victory Goal (pal)	
Chaos Control (ip)	129,95
Cyberia (us)	104,95
Guardian Heroes (ip)	129,95
Hang On (ip)	119,95
In the Hunt (ip)	119,95
King of the Spirits (ip)	104,95
Street Fighter Zero (ip)	129,95
Virtual Fighter 2 (ip)	129,95
Golden Axe the Duell (ip)	104,95
Toshinden (ip)	129,95
Twin Bee Deluxe Pack (ip)	104,95
FIFA 96 (us)	109,95
Mystaria (us)	129,95
Sega Rally (us)	109,95
Thunderhawk II (us)	94,95
Virtual Cup + Gun (us)	139,95
Virtual Racing (us)	114,95
Wing Arms (us)	129,95
NHL Hockey All Star (us)	114,95



TW Datentechnik GmbH
 Netzwerklösungen
 Apollopassage 28
 46483 Wesel

Versand:
 Telefon (02 81) 3 38 50-0
 Fax (02 81) 3 38 50-20

PREISLISTE
 3 DO deutsch 449,95
 Spiele für weitere Systeme (3 DO, Saturn, Mega Drive usw.) auf Anfrage. * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen sind möglich. Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.



STREET FIGHTER ALPHA

Ring frei! Nach dem famo- sen Beat-'em-Up-Spektakel ‚X-Men‘ schicken sich die Prügelspiel-Spezialisten von Capcom zum zweiten Mal an, auf Segas 32-Bitter für Furore zu sorgen.

Nach dem etwas enttäus- schenden ‚Street Fighter - The Movie‘ ist nun ‚Street Fighter Alpha‘ am Start. Das Game ist jedoch keine Fortsetzung der zu Weltruhm gekommenen Prügelspielreihe, sondern zeitlich vor dem recht unbekanntem ersten Teil



von SF angesiedelt. So kommt dem eingefleischten Beat-'em-Up-Fan auch die Riege der Fighter größtenteils unbekannt vor. Ken, Ryu,

EINE PERFEKTE ARCADE-UMSETZUNG

Sagat und Chun Li, diese Kämpfer geben sich auch in den nachfolgenden SF-Teilen die Ehre. Der Thai-Boxer Adon sowie der Straßenschläger Birdie waren schon bei SF 1 dabei. Der finstere Sodom und der Ninja Guy sorgten in dem

schon etwas in die Tage gekom- menen ‚Final-Fight‘-Automaten für Recht und Ordnung. Dagegen feiern der Einzelkämpfer Charlie und die geheimnisvolle Rose ihr SF-Debüt. Zusätzlich zu diesen zehn Kämpfern sind drei versteckte Charaktere in dem Game enthalten. Gouki, hierzulande unter dem Namen Akuma bekannt, M. Bison, und ein mysteriöser Fighter namens Dan.

Ebenso wie das Arcade-Vorbild bie- tet die Saturn-Version von SFA drei Spielmodi. Neben dem Arcade- und dem Zweispieler-Modus gibt es eine Trainings-Option, wie sie in

ähnlicher Form schon in ‚Virtua Fighter 2‘ zu finden ist. In diesem Modus verliert keiner der Kämpfer Energie, ihr könnt Euch also in aller Ruhe die zahlreichen Special-Moves aneignen. Spielerisch steht die Saturn-Prügelei dem großen Arcade-Bruder in nichts nach. Alle Features der



GESCHAFFT! SFA BIETET EIN HAPPY-END

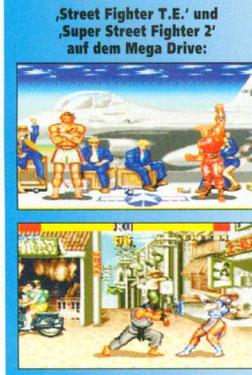


Der mysteriöse Sodom machte uns schon bei Capcoms ‚Final Fight‘ das Leben schwer





Automaten-Version wurden 1:1 übernommen. Zusätzlich zu dem üppigen Arsenal an obligatorischen Special-Attacks haben alle Charaktere Super-Special-Moves spendiert bekommen. Ist die entsprechende Energieleiste voll, könnt Ihr Eurem Gegner mit diesen



'Street Fighter T.E.' und 'Super Street Fighter 2' auf dem Mega Drive:

▲ POSTIV! ▲

Tolle Grafik, phantastische Spielbarkeit, 13 Kämpfer, Trainings-Modus

Pads sind belegt – ergeben sich eine Menge halsbrecherischer Schlagkombinationen. Aber die Fighter verfügen nicht nur über Qualitäten im offensiven Bereich, auch an Defense-Moves wurde gedacht. Die sogenannten Alpha Counterattacks ermöglichen es Euch, Attacken Eures Gegners leicht aber effektiv zu kontern. Aufgrund der SF-üblichen, sehr präzisen Steuerung, gehen all diese Manöver leicht von der Hand.



haarsträubenden Attacken ordentlich einziehen. Zusätzlich zu diesen Moves gilt es, dem Gegner mit Hilfe von Combos zuzusetzen. Aufgrund des großen Schlagrepertoires – alle Buttons des Saturn-

Aber nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch, zeigt sich die neueste Capcom-Prügelei von der Schokoladenseite. Die farbenprächtigen Fighter wurden allesamt blendend animiert. Nur die Backgrounds

wirken oft etwas farblos, sie lassen jedoch echte Hinterhof-Atmosphäre aufkommen. Zahlreiche Effekte, beispielsweise der Lichtblitz beim Ausführen eines Super-Special-Moves, runden das Geschehen gelungen ab.

▼ NEGATIV! ▼

Die Hintergründe hätten noch wesentlich abwechslungsreicher sein können

Auch die Soundkulisse kann man als äußerst gelungen bezeichnen. Die Kampfgeräusche sind einfallsreich und wirken sehr realistisch. Bei der musikalischen Untermauerung haben sich die Programmierer etwas besonderes einfallen lassen. Neben

gänzlich neuen Stücken, hat man SFA Remix-Versionen von diversen Soundtracks aus Final Fight und SF spendiert. Technisch wirkt SF Alpha auf den ersten Blick nicht ganz so spektakulär wie Capcoms X-Men. Nach längeren Prügel-Sessions zeigt sich jedoch, daß das Game spielerisch mindestens genauso viel zu bieten hat wie die Superhelden-Rauferei. Genre-Fans werden diesen Titel vergöttern, aber auch alle anderen Saturn-User werden von diesem Street Fighter im 32-Bit-Gewand sicherlich begeistert sein.

Klaus Kock

Muster: ECS, Hamburg

Ein normaler Feuerball wirkt oft Wunder



Nach, der Vorgänger von Soldat Guile, beherrscht bereits einen durchschlagkräftigen Flash Kick



SATURN

GAMEPLAY

1-

DAUERPASS

2+

Genre:

Prügelspiel

Spieler:

1-2 (simultan)

Hersteller:

Capcom/Virgin

Preis:

ca. DM 110

Level:

10+3 Kämpfer

Schwierigkeit:

8 Stufen

Continues:

unbegrenzt

Speicher:

1 CD

Erhältlich:

April

GRAFIK

2

SOUND

2+

NOTE

2+

Bum Bum Bum Bum Bum



SEGA SATURN

GEFÄHRLICHER, AUFREGENDER, PACKENDER:

VIRTUA COP! Jetzt geht's los: Die neue Generation der exklusiv für den SEGA SATURN entwickelten Spiele ist da. In Virtua Cop zum Beispiel, der 1:1 Automatenumsetzung, nimmst Du das Gesetz in die Hand. Mit der Virtua-Cyberpunk-Gun gehst Du auf Verbrecherjagd. Aber Achtung, der Feind schießt zurück. Virtua Cop ist an

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.

Bum Bum Bum
BUM



Realismus kaum zu überbieten. Beeindruckende Polygon-Grafik und geniale 3D-Optik sorgen laut Maniac (1/96) dafür, daß Virtua Cop von allen Zielkreuz-Abenteuern der letzten Jahre am besten abschneidet. Und SEGA Magazin (1/96) gibt in der Gesamtwertung glatte 80%. Gönn Dir das Vergnügen!



X-MEN



CHILDREN

Videospielkenner werden vielleicht bei dem Namen dieses Titels denken, „Oh Nein, nicht schon wieder ein Superheldenspiel!“ Wir sagen nur: „Abwarten!“

Dieses Spiel ist wahrlich keine schnöde Umsetzung einer Comic-Lizenz, sondern ein waschechtes Prügelspiel aus dem Hause Capcom. Ganz in der Tradition er-folgreicher Neo•Geo-Beat-'em-Ups

gegenger auf Segas Saturn verschlagen. Auf der ‚guten‘ Seite lassen sich Storm, Cyclops, Iceman, Colossus, Psylocke und natürlich Wolverine (der Mann, der kein Brotmesser braucht) anwählen. Ih-



Neben bombastischer Grafik bietet X-Men auch ein mega-cooles Combo-System. Bis zu 72 (!!!) Hits in Folge sind möglich. Unser Rekord steht zur Zeit bei 35



fiese Obermuffti Magneto. Selbstverständlich verfügt jeder Protagonist über eine Reihe von Special-Moves, die den Attacken aus den Comicvorlagen entnommen sind. So verschießt z. B. Cyclops Energierstrahlen, Iceman wirft mit – teils überdimensionalen – Schneebällen um sich, Sentinel spuckt Raketen aus und Juggernaut läßt per Faustschlag die Erde beben.

Nun mag sich dies noch nicht sonderlich spektakulär anhönen, doch wenn Ihr das Game in Aktion erlebt, wird Euer Kiefer bis zum Bauchnabel runterklappen. In absolut phantastischen Farben stehen sich die riesig großen Charaktere gegenüber. Zudem sind selbst die Standard-Moves atemberaubend gezeichnet und animiert. Sobald aber die Special-Attacken aktiviert werden, geht die

Post erst richtig ab! Bildschirmfüllende Explosionen und Blitzgewitter sowie superschnelles Scrolling und detaillierte Animationen – dieses Feuerwerk muß man einfach

▲ POSTN! ▲
Gigantische Grafik,
hervorragende Playability,
packender Sound – so müssen
Beat 'em Ups sein!

gesehen haben, um es zu glauben. Aber auch bei den Hintergründen waren die Entwickler

nicht faul. Der Danger-Room-Background morpht sich beispielsweise von einer Dschungellandschaft zu einer Unterwasserwelt. Bei einigen anderen Hintergründen läßt sich der Boden zerstören, so daß



HOT AT THE ARCADES

Wer von Superhelden nicht genug bekommen kann, sollte einen Abstecher in die nächste Spielhalle machen. Dort findet Ihr den Prügel-Automaten ‚Marvel Superheroes‘

wurde die Farbpalette gehörig ausgereizt und an der ‚alten‘ 2D-Darstellung festgehalten. Die X-Men-Superheldentruppe aus dem Hause Marvel hat es inclusive ihrer Su-

nen gegenüber stehen Omega Red, Silver Samurai, Spiral und Sentinel. Wer sich im Arcade-Mode an allen vorbeigepügel hat, den erwarten Juggernaut und der





OF THE ATOM

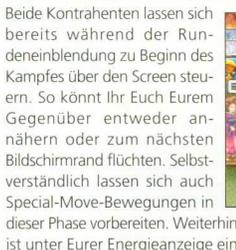


Ihr auf eine tieferliegende Ebene fällt und Euch im Flug beharken könnt. Untermalt wird diese Ef-



fektorgie mit phantastischen Geräuschen und 1-A-Soundtracks – Kleiner Tip: „Alle Regler nach rechts!“

Als spielerische Neuerung hat sich Capcom folgendes ausgedacht:



Beide Kontrahenten lassen sich bereits während der Rundeneinblendung zu Beginn des Kampfes über den Screen steuern. So könnt Ihr Euch Eurem Gegenüber entweder annähern oder zum nächsten Bildschirmrand flüchten. Selbstverständlich lassen sich auch Special-Move-Bewegungen in dieser Phase vorbereiten. Weiterhin ist unter Eurer Energieanzeige ein

NEGATIN!
Gelegentlich wirkt das Geschehen ein wenig hektisch, ansonsten nur Lob

Power-Balken eingeblendet, der sich im Verlauf des Fights auflädt. Ist kein Pixel mehr leer, läßt sich ein spezieller ‚X-Move‘ ausführen, der sich für Euren Gegner schnell als Lukenschließer entpuppt. Um auch Einsteigern eine Chance zu ge-

Hier seht Ihr, wie man einen Robi auf Eis legt



ben, lassen sich neben einem achtstufigen Handicap drei Geschwindigkeiten einstellen. Zudem dürft Ihr zwischen manueller oder computergesteuerter Blocktechnik wählen.

Außer dem Arcade- und einem Vs-Mode dürft Ihr in einem Survival-Modus Euer kämpferisches Können unter Beweis stellen. Hier wird nach einem Kampf der Ener-

nicht aufs Abstellgleis gehören. Wer sich mit 3D-Prügelspielen á la ‚Virtua Fighter 2‘ nicht anfreunden kann und auf Street-Fighter-artige Steuerung steht, der braucht „X-Men – Children of the Atom“. Kein anderes 2D-Beat-‘em-Up strotzt so vor Effekten ohne das die Spielgeschwindigkeit leidet. Wer momentan jedoch etwas knapp bei Kasse ist, sollte geschwind zur Seite 83 blättern, dort verlosen Acclaim und wir 20 dieser famosen Silberseiben.

Michael Koczy



giebalken nur geringfügig aufgefrischt – hier sind Profis gefragt. Daneben gibt es noch den Group-Battle-Modus, bei dem Ihr Euch zu zweit jeweils fünf Fighter aussucht, mit denen Ihr dann nach dem K.-O.-Prinzip gegeneinander antretet.

Das Spielhallenvorbild ist kaum ein Jahr alt, da sorgen die X-Men auch schon auf dem Saturn für Furore. In erstklassiger Qualität wurde das Automaten-Original umgesetzt und zeigt, das ‚herkömmliche‘ Beat ‘em Ups im Polygonzeitalter

SATURN

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre: Prügelspiel Spieler: 1-2 (simultan) Hersteller: Acclaim Preis: ca. DM 120 Level: 10+2 Kämpfer Schwierigkeit: 3 Stufen Continues: unbegrenzt Speicher: 1 CD Erhältlich: im Handel
1-	1	
GRAFIK	SOUND	NOTE 1-
1	1-	

Das Mega Drive entpuppt sich auf seine alten Tage noch als Grafikwunder, wer hätte das gedacht. Disneys jüngstes Jump&Run zum Film ‚Toy Story‘ schlägt in punkto Grafik alles bisher dagewesene.



vollführen. Ferner wird im Micro-Machines-Level Euer Rennflitzer ganz schön herumgewirbelt, sobald er gegen eine Streckenbegrenzung bremst. Zudem ist das nicht ganz einfache Spiel weder mit einer Batterie noch mit einem Paßwort-Speicher bestückt, sodaß Ihr die Toy Story wohl oder übel in einem Stück bewältigen müßt. In den einzelnen Abschnitten liegen Extras in Form von 1-Up-Hüten und Sternen herum. Eine entsprechende Anzahl von Letzteren eröffnet Euch eine kleine Bonusrunde, um Continues zu ergattern. Die Grafik ist phänomenal. Der an den Film angelehnte Levelaufbau der Jump&Run-

TOY STORY

POSTIN!
Die beste Grafik, die je ein MD-Spiel zu bieten hatte, sehr abwechslungsreich

Toy Story“ hat sich in den Staaten bereits zum Kassenschlager entwickelt und auch hierzulande kommen die Kinogänger bald in den Genuß des ersten komplett computergenerierten, abendfüllenden Spielfilms.

Ihr steuert in der J&R-Umsetzung die kleine Cowboy-Puppe Woody – seines Zeichens das Lieblings-spielzeug vom siebenjährigen Andy – durch 18 Level, welche der Storyline des Films nachempfunden sind. Darunter fallen zwei ‚Micro-Machines‘-, ein ‚Street-Racer‘- sowie ein ‚Doom‘-Level. Einige Zwischensequenzen erzählen die Geschichte:

Wie Andy neue Buzz-Lightyear-Figur in die Spielzeug-Sammlung kommt, Woo-

Pit Bull Scud jagt in einem rasanten Autoscoller-Level hinter Woody her. Tolle Grafik!

dy seine Sonderstellung in Gefahr sieht und der Versuch, die Super-Puppe hinter dem Schrank zu verstecken, in einer verhängnisvollen Katastrophe endet. In jeder Stage gilt es, eine zuvor ge-



stellte Aufgabe zu meistern. So müßt Ihr zum Beispiel im ersten Level Spielzeug-Soldaten aus einem Eimer befreien und ihnen helfen, an ein Kinder-Funkgerät zu gelangen. Natürlich ist dies nicht ganz einfach zu bewältigen, da Euch Holz-Lokomotiven und Plastik-Flugzeuge die Mission erschweren. Ein gezielter Schlag mit

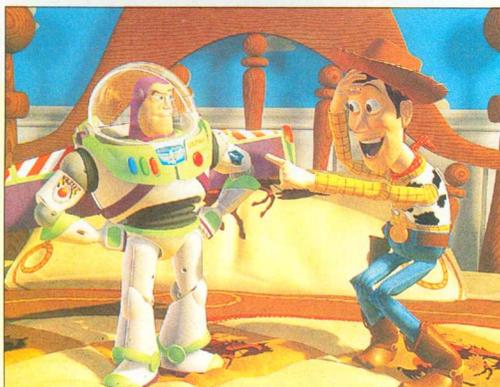
dem Lasso läßt die Gegner jedoch kurzfristig erstarren, so daß Ihr ungehindert weiterkommt. Außerdem könnt Ihr das Cowboy-Seil einsetzen, um Euch mit einem gezielten Peitschenhieb in Indiana-Jones-Manier über Abgründe zu schwingen. Ein erstes Problem stellt die höchst gewöhnungsbedürftige Steuerung dar. Der Held kann mit seinen spindeldünnen Beinen nur müde Hüpfen statt großer Sprünge



Beim Dino-Ritt werdet Ihr von einer Arme Fallschirmspringer der Spielzeug-Soldaten angegriffen



Im Draufsicht-Rennlevel müßt Ihr ständig für frische Batterien sorgen, damit Euer Flitzer nicht auf der Strecke verreckt



© Disney

P I X A R
ANIMATION STUDIOS

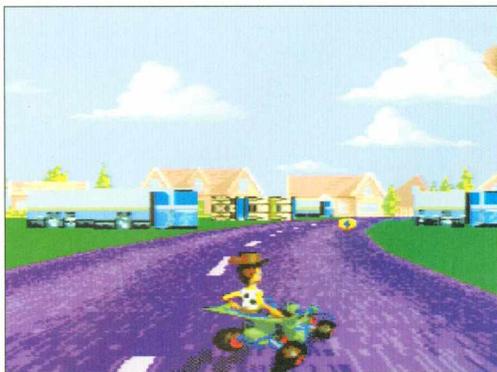
„Toy Story“ ist der erste von drei Filmen, den das Animationsstudio Pixar für Disney produzieren soll. Ihr erster Kurzfilm ‚Luxo Jr.‘, eine witzige Story über zwei Schreibtischlampen (1), wurde 1986 für den Oscar nominiert. Nach ‚Red’s Dream‘ (Hauptdarsteller war ein kleines Einrad) gewannen sie mit ‚Tin Toy‘ (rechts) die begehrte Trophäe. Als nächstes folgte ‚Knick Knack‘, dessen Protagonist das Firmenlogo ziert. Zweimal gewann Pixar zudem den ‚Technical Achievement‘-Oscar. Toy Story wurde seltsamerweise nur für Musik und Drehbuch nominiert.



© Pixar



© Disney



Abchnitte zeugt von solch genialer Qualität, daß Vergleiche zu Saturns „Clockwork Knight“ ohne Übertreibungen gerechtfertigt sind. Die Level scrollen butterweich,

DIE BESTE MD-GRAFIK, DIE ES JE GAB

ohne das geringstes Ruckeln zu registrieren wäre. Selbst der Doom-artige 3D-Level und die 3D-Renn-Stage enthalten keine Bugs.

NEGATIV!

Keine Speichermöglichkeit, wegen mäßiger Steuerung etwas zu schwer geraten

Auch in musikalischen Belangen hält sich das Programm strikt an die Spielfilm-Vorlage. Die Sprachsamples von Tom Hanks und Tim Allen (Synchronsprecher von Woody und Buzz in der Originalfassung) sind klar und deutlich. Der Soundtrack wurde ebenfalls mit einem hohen Maß an Sorgfalt gefertigt. Den Entwicklern ist bei der Schaffung von Toy Story ein kleines, technisches Wunder gelungen, obwohl

das Spiel scheinbar „um die Technik herum“ programmiert wurde. Denn leider blieben Leveldesign und Gameplay etwas auf der Strecke. So wünscht man sich eine ausgefeiltere Steuerung sowie ein Paßwort-System.

Die Deutschland-Veröffentlichung war bei Redaktionsschluß noch nicht eindeutig bestätigt. Laut Disney Interactive wird Toy Story nur für das SNES auf den deutschen Markt kommen. Sega Deutschland ist da allerdings ganz anderer



Meinung. Sie planen das Spiel im Bundle mit einer MD-Konsole zu einem attraktiven Preis anzubieten. Lassen wir uns also überraschen, was die Zukunft bringt. Bis dahin solltet Ihr Euch auf alle Fälle den Film angeschaut haben.

Christian Henning

Muster: M.C. Game, Bielefeld

MEGA DRIVE

GAMEPLAY

2-

DAUERSPASS

2

Genre:
Jump&Run
Spieler:
1

GRAFIK

1

SOUND

2+

Hersteller:
Psychosis/Disney
Preis:
ca. DM 130

NOTE

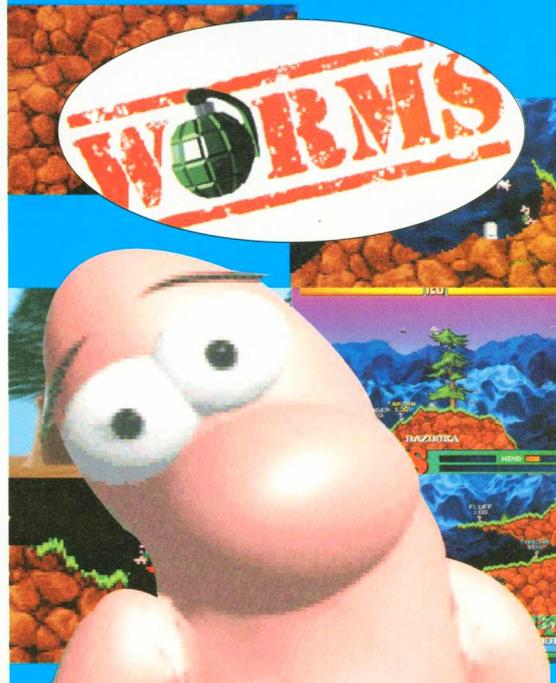
2

Level:
18
Schwierigkeit:
hoch
Continues:
erspielbar
Speicher:
32 MBit
Erhältlich:
als US-Import



Laguna
WORMS

GAMBLER



DA IST DER WURM DRIN!!!

Passend zum neuen Kultspiel ‚Worms‘ haben wir uns in die Natur begeben und einige Vertreter dieser Spezies aufgespürt. Zusammen mit **Laguna** verlosen wir diese Kriechtiere, welche wir auf schnuckelige Silberscheiben gebannt haben.

Um einen dieser Datenträger zu erhaschen, müßt Ihr nur folgende Frage richtig beantworten:

Aus wievielen Würmern besteht ein Worms-Team?

**Zu gewinnen gibt es
15 Worms-CDs für den Sega Saturn.**

Schreibt die richtige Antwort auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt diese bis zum 10. April 1996 (Datum des Poststempels) an:

X-plain Verlag
Worms
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Viel Glück wünschen Euch **Laguna** und Eure GAMBLER-Crew!

Teilnahmebedingungen: Die Gewinne können nicht ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von X-plain und Laguna dürfen nicht teilnehmen. Die Gewinner werden direkt benachrichtigt.



SCHNELLER, RISKANTER, SPANNENDER:

SEGA RALLY! Jetzt geht's los: Die neue Generation der exklusiv für den SEGA SATURN entwickelten Spiele ist da. Mit SEGA RALLY zum Beispiel, der brillanten Spielhallen-Umsetzung mit vielen Extras, kannst Du richtig durchstarten. Mit 3 verschiedenen PS-starken Boliden und auf 4 halsbrecherischen Kursen. Exzellente Grafik und

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.



spannendes Gameplay sorgen für ein nicht zu übertreffendes Rennfeeling. Einmalig, der 2-Spieler-Modus. Für MEGA FUN (1/96) ist Sega Rally in '95 das absolute Top-Spiel für den SEGA SATURN. Das zeigt sich auch im Fun-Faktor, der mit 95% besonders üppig ausfällt. Klemm Dich hinters Steuer und gib Gas!





Neben dem absoluten Polygon-Prügelhammer 'Virtua Fighter 2' beschert uns Segas Vorzeige-Programmier-team AM2 in diesem Monat die Saturn-Umsetzung des Arcade-Hits „Virtua Cop“.

Als Ordnungshüter des 'Virtua Cop Police Department' macht Ihr Jagd auf Waffenhändler, Geiseltäter und andere Gesetzesbrecher. Bewaffnet mit der 'Virtua Gun', die Segas neuestem Titel beiliegt, müßt Ihr in drei Missionen für Recht und Ordnung sorgen. Falls Ihr einen 100-Hz-Fernseher Euer Eigen nennt, müßt Ihr jedoch auf das Saturn-Pad zurückgreifen, da die Sega-Kanone mit diesen, meist neuen Geräten nicht funktioniert. Wollt Ihr Euch mit einem Freund zusammen auf Gangsterjagd begeben, muß der zweite Spieler ebenfalls auf das Pad zurückgreifen, es sei denn Ihr legt Euch eine der, demnächst auch separat erhältlichen, Virtua Guns zu. Bevor Ihr Euch auf



Im ersten Level müßt Ihr skrupellosen Waffenhändlern das Handwerk legen
Eine Zielloptik zeigt Euch stets den Gegner an, der Euch gerade ans Leder will

Vorsicht! Auf dem Baustellen-Level bedrängen Euch die Gegner von allen Seiten.



VIRTUA COP



einen der Einsätze wagt, empfiehlt es sich noch ein paar Minuten im Trainingsraum zu verharren. Hier könnt Ihr entweder gegen die Zeit oder gegen Computergegner auf

eigenes Szenario, teilweise neue Gegner, sowie einen Obermottz der Euch am Ende eines jeden Auftrages kräftig einheizt. Im 'Easy'-Level habt Ihr es mit einer Bande von Waffenhändlern zu tun,

Gegner an, den Ihr als nächstes aufs Korn nehmen solltet. Ihr könnt die Gegner entweder mit einem gezielten Schuß entwaffnen oder sie mit einer ganzen Salve in die

POSTIN!

Tolle Grafik, hohe Spielbarkeit und eine ordentliche Portion Action

EINE 1:1 UMSETZUNG DES ARCADE-HITS

die in einem Hafen-Gebiet Ihr Unwesen treiben. Die Gangster verschanzen sich hier hinter Containern, auf Kränen und in Lagerhallen, um blitzschnell hervorzu-schnellen und das Feuer auf Euch zu eröffnen. Im weiteren Verlauf des Spieles ist es Eure Aufgabe, eine Baustelle von kriminellen Unholden zu säubern und einen riesigen Wolkenkratzer, in dem Geiseln festgehalten werden, zu stürmen. Damit Ihr im Eifer des Gefechts nicht die Übersicht verliert, zeigt Euch ein Fadenkreuz jeweils den

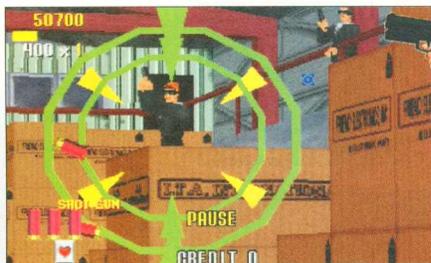


Der finale Engegner geht in Flammen auf. Habt Ihr alle Missionen in der richtigen Reihenfolge durchgespielt, setzt Euch dieser Kampfhubschrauber ganz schön zu

umherhuschende Holzfiguren schießen. Auf diese Weise bekommt Ihr die für das Spiel unerläßliche Treffsicherheit. Jede der drei Missionen bietet ein

Geschafft: Nach einem harten Kampf werden die Bösewicher endlich abgeführt.





Die Shotgun ist die durchschlagkräftigste der Extra-Waffen, und Schrecken jedes Ganovens

ist das Magazin Eures Revolvers recht knapp bemessen. Gerade in hektischen Situationen verbalisiert man die sechs Patronen schnell und steht dann der Gegnerschar unbewaffnet gegenüber. Um nachzuladen müßt Ihr einen Schuß außerhalb des Bildschirms plazieren. Spielt Ihr mit dem Pad, könnt Ihr durch Triggern eines Buttons das Magazin

wieder füllen. Sammelt Ihr eine der zahlreichen Extra-Waffen auf, löst sich das Munitionsproblem: Durch das Ausschalten meist recht unscheinbarer Gegner erhaltet Ihr



Shotguns, Magnums und automatische Waffen deren Munition meist großzügiger bemessen ist. Beim nächsten Treffer, den Ihr einsteckt, seid Ihr die Schießeisen jedoch wieder los.

Habt Ihr alle Einsätze erfolgreich abgeschlossen, findet sich in den Optionen neben einem bereits aus Virtua Fighter bekannten „Ranking“-Modus auch ein „Mirror-Mode“: Ist dieser aktiviert, zeigt



sich VC spiegelverkehrt, was das Spiel nochmals interessant und herausfordernd macht.



Hinter dieser Tür wartet eine Überraschung

AM2 hat bei der Konvertierung des Virtua-Cop-Automaten ganze Arbeit geleistet. Die Grafikpower die bei der Arcade-Maschine von einem „Model-2-Board“ erzeugt wurde, hat man trotz ungleicher technischer Performance fast 1:1 auf Segas 32-Bitter umgesetzt. Zwar ist die Auflösung ein wenig niedriger als beim Automaten, die Spielbarkeit ist jedoch ebenso erhalten geblieben

wie die hohe Geschwindigkeit. Soundmäßig ist das Saturn-Abenteuer um die beiden Virtua Cops dem Vorbild sogar überlegen. Japano-Rock



VIRTUA COP 2

Vor kurzem hielt der zweite Teil des Polygon-Shooters Einzug in die heimischen Spielhallen. Er wartet mit wilden Auto-Verfolgungsjagden und einer bleihaltigen Auseinandersetzung auf einer großen Motorjacht auf. Zusätzlich haben die beiden smarten Cops Verstärkung in Form einer zielsicheren Blinde bekommen.



und gute Soundeffekte sorgen für eine tolle Geräuschkulisse.

Skeptikern sei geagt, daß Virtua Cop auch nach mehrmaligem Durchspielen dank Features wie

dem Mirror- und dem Ranking-Modus immer noch Spaß macht.

Obwohl kein Bildschirm-Blut fließt, ist das Game aufgrund der Thema-

tik sicher nicht für Kinder geeignet. Allen anderen Saturn-Fans, die Action dieser Art nicht abgeneigt sind, sei dieser Titel jedoch wärmstens ans Herz gelegt.

Klaus Klock

DREI ACTION-GELADENE SPEZIAL-AUFTRÄGE

sätzlich verbessert sich im Laufe der Zeit nicht nur Eure Treffsicherheit, auch Eure Gegenspieler bekommen Routine. Sobald sich mehrere Feinde gleichzeitig auf dem Screen tummeln wird es problematisch. Mit nur sechs Schüssen

NEGATIV!
Fragwürdige Thematik, nur drei Missionen und mäßige Steuerung mit dem Pad

Ein toller, gerenderter Vorspann stimmt Euch auf den harten Alltag eines Virtua Cops ein



SATURN

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	2
GRAFIK	SOUND
2+	2

Genre: Shoot 'em Up
Spieler: 1-2 (simultan)
Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 150
Level: 3
Schwierigkeit: 5 Stufen
Continues: variabel
Speicher: 1 CD
Erhältlich: im Handel

NOTE
2+

Ashe kann sich auf Wunsch in einen recht schlagkräftigen Drachen verwandeln



Der Bogenschütze ist besonders für Distanzangriffe hervorragend geeignet...



Schnallt das Breitschwert um, denn endlich ist auch auf dem Saturn solide Rollenspiel-Action in Shining Force-Manier angesagt: Was in Japan noch ‚Riglord Saga‘ hieß, geht hierzulande als „Mystaria“ über die Ladentheke.

Düstere Zeiten drohen den einstmals friedlichen Gefilden Mystarias: Der fiese Kriegsherr Lord Bane und seine Schergen haben die Lande überrollt und die Herrschaft an sich gerissen. Teils mit ausgeklügelten Intrigen, wohl aber auch mit brutaler Gewalt festigen sie ihre Macht, und die Bevölkerung muß tatenlos zusehen und leiden. Lediglich Prinz Aragon, seines Zeichens designierter Thronfolger von Queenland, will sich sein Erbe nicht widerstandslos

nehmen lassen und greift zum Breitschwert, um dem bösen Bane Manieren beizubringen. Begleitet von einer kleinen Schar getreuer Kämpfer macht sich Aragon auf den gefährvollen Weg, den besetzten Königreichen die Freiheit zu bringen.

Im Laufe seiner abenteuerlichen Reise erfährt Aragon dann auch, warum Bane so mächtig und beinahe unbesiegbar ist: Vor einiger Zeit experimentierte der Bösewicht

POSTIN!
Abwechslungsreiche Mischung aus Rollenspiel und Strategie, interessante Optik

mit diversen Zaubersprüchen, von denen ihm einer neben ziemlich viel Kraft auch fast die Unsterb-



Zug für Zug rückt die Party vor und kämpft sich dabei den Weg frei ...

lichkeit bescherte. Glücklicherweise nur fast, denn es besteht noch eine kleine Hoffnung: Sollten sich zwölf mutige und starke Kämpfer finden und gemeinsam gegen Bane antreten, so stehen die Chancen für einen Sieg gar nicht schlecht. Also ist die Devise ganz klar: Leute zusammensuchen und fleißig trainieren. Gelegenheit dazu

ZWÖLF HELDEN AUF ABENTEUERSUCHE

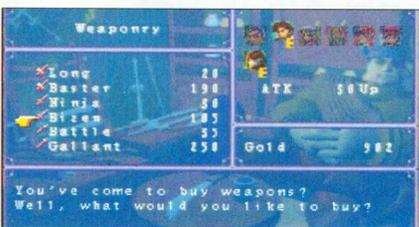
gibt es satt: In den diversen Königreichen von Mystaria gibt es genügend Leute, die Banes Schreckenregime nicht länger tolerieren wollen und sich der Streitmacht des Prinzen gerne anschließen. Zu Aragons ‚Stam-party‘, bestehend aus dem Löwenmensch Ferral, dem Bogenschützen Hector und der Magierin Saura sowie dem Magier weiteren Recken. Jeder von ihnen bringt seine be-



sonderen Fähigkeiten oder Talenten mit ein und steigert so die Kampfkraft der Truppe: Ein Voelgelmensch wie Katzhai oder die Wandlungsfähigkeiten des Drachenritters Ashe sind eine wertvolle Bereicherung für die Party. Und natürlich gibt es auch Kämpfe bis zum Abwin-



Bis zu neun Befehle lassen sich in den einzelnen Feldern des Kampfmenüs unterbringen





Jedes Partymitglied verfügt über besondere Fähigkeiten und Talente, die in manchen Situationen wichtig sind



Auf der Landkarte kann die Party herumwandern und neue Kampfplätze ...



... oder auch die eine oder andere Stadt mit ihren diversen Läden besichtigen

ken, denn Bane und seine Untertlinge legen den Helden jede Menge Steine in den Weg. Ob nun in romantischen Wäldern, dunklen Kerkern oder auf freiem Feld: Es ist



Von schräg oben habt Ihr den besten Blick auf die Party und das Gelände, in dem die Helden sich gerade aufhalten

kommen die 3D-Fähigkeiten des Saturn voll zur Geltung. Das realistisch geformte Gelände nebst hübsch gestylten Kämpferfiguren sowie den Gefechtsanimationen kann aus den verschiedensten Blickwinkeln betrachtet werden, darunter auch aus der

Sicht des gerade aktiven Helden. Das verlangsamt zwar manchmal den Spielablauf, sorgt aber für ein packendes Abenteuerfeeling.

Auch das Kampfmünne erinnert mit seiner Ringform etwas an den Mega-Drive-Klassiker, weist aber eine Besonderheit auf: Drei der vier für Kampfbefehle vorgesehenen Fenster lassen sich in-

NEGATIN!

Sound könnte abwechslungsreicher sein, Darstellung manchmal unübersichtlich

dividuell mit Optionen belegen. Das hat einen guten Grund, denn im Laufe der Gefechte lernen die Recken diverse neue Attacken und Zaubersprüche, die natürlich irgendwo zugänglich gemacht werden müssen. Praktischerweise kann die neuen Tricks nicht nur der Charakter einsetzen, der sie gelernt hat, sondern auch die anderen Leute. Allerdings müssen diese dafür gewisse Talente und Fähigkeiten aufweisen, denn ein Bogenschütze kann mit Schwertattacken nur we-

nig anfangen und auch zur Anwendung von Magie bedarf es natürlich gewisser Vorkenntnisse.

Insgesamt sorgt die Kombination aus bewährtem Spielprinzip, abwechslungsreicher Story und gelungener Präsentation für lang anhaltende Rollenspiel-Freude, aller-

EIN LECKERBISSEN FÜR STRATEGIEFANS

dings sollten solide Englischkenntnisse vorhanden sein, da es zu einer kompletten Eindeutigkeit leider nicht gereicht hat. Wer schon zu 16-Bit-Zeiten begeistert mit der Shining Force durch die Gegend gezogen ist, der fühlt sich auch in der Welt von Mystaria auf Anhieb wie zuhause. Bleibt nur zu hoffen, daß dieses Game kein Einzelgänger bleibt und das Genre auch in der 32-Bit-Welt so richtig heimisch wird ...

Michael Anton

SATURN

GAMEPLAY

2+

DAUERSPASS

2+

Genre: Strategie/Rollensp. Spieler: 1

GRAFIK

2+

SOUND

2-

Hersteller: Sega Preis: ca. DM 110 Level: -

2+

Schwierigkeit: ansteigend Continues: Saturn-Speicher Speicher: 1 CD Erhältlich: im Handel



GARGOYLES

Wochenend-Frühaufsteher können die Abenteuer der nachtaktiven Fassadenkletterer schon seit einiger Zeit als Cartoon auf RTL erleben, jetzt treiben die „Gargoyles“ auch auf dem Mega Drive ihr Unwesen – zumindest einer von ihnen ...

Die spinnen, die Wikinger! Hatten sie doch vor gut 1.000 Jahren nichts Besseres zu tun, als ein magisches Artefakt namens „Auge des Odin“ zu erschaffen, dessen Kräfte ihnen zur Weltherrschaft verhelfen sollten. Fast hätten sie ihr Ziel auch erreicht, aber die Gargoyles in ihrem Stammschloß Wyvern machten ihnen einen Strich durch die Rechnung. Bei der Verteidigung des Schlosses erwies sich ein Gargoyle namens Goliath als besonders tapfer, dennoch schoben ihm seine Mitgargoyles die Schuld am Angriff der Wikinger zu und verdornerten ihn zu ewigem Schlaf. Der wird 1.000 Jahre später allerdings eher durch Zufall gestört, und nach seinem Erwachen stellt Goliath fest, daß das magische Auge immer noch aktiv ist und daß jemand seine unheilvollen Eigenschaften ausnutzen möchte. (Kenner der Serie dürften wohl schon ahnen, wer

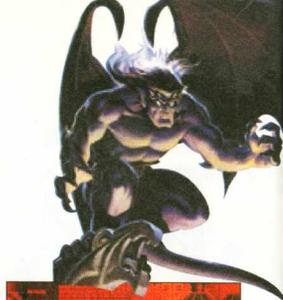


der- oder besser diejenige ist ...) Die Zeit ist also reif für einen neuen Kampf gegen das Böse. Ihr schlüpfst in die Rolle von Goliath, der sich in den ersten Levels des Spiels zunächst mit den Wikingern und einige Jahrhunderte später mit diversen Robotern des neuen Auge-Besitzers herumschlagen muß. Doch nicht nur die Schergen des Bösen nerven den Gargoyle, sondern auch die zahllosen Abgründe, die er auf seinem Abenteuer überqueren muß. Klet-

tern kann Goliath zwar recht gut, mit seinen Flugeigenschaften ist es (erstaunlicherweise) jedoch nicht weit her: Mehr als einen kleinen Doppelsprung bekommt er nämlich

CARTOON-STARS AUF DEM MEGA DRIVE

nicht zustande, daher müssen Hilfsmittel wie Haken, Fahnenstangen und Aufwinde geschickt genutzt werden. Derweil nerven auf der Gegenseite des Bildschirms diverse andere Dinge den geeigneten Spieler: Hakelige Steuerung, geradliniges und wenig Abwechslung bietendes Gameplay und eine extreme Vorliebe der Grafikdesigner für die Farbe Rot lassen nur bedingt Spaß am Spiel aufkommen. Schade auch, denn aus der Thematik



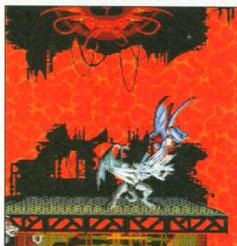
hätte sich noch wesentlich mehr machen lassen als dieses leicht uninspirierte Jump&Run. Ach ja, Gargoyle-Fans müssen sich etwas gedulden, denn offiziell wird das Game wohl erst im Sommer nach Deutschland gelangen.

Michael Anton

Muster: M. C. Game, Bielefeld

▲ POSTIV! ▼

Stimmungsvolle Grafiken, guter Soundtrack, gelungene Animationen



Die Designer hatten wohl eine kleine Schwäche für Rot- und Blautöne ...



Eine etwas ungewöhnliche Art, Türen zu öffnen

▼ NEGATIV! ▼

Etwas eintöniges Gameplay, zu lineares Leveldesign, hakelige Steuerung



MEGA DRIVE

GAMEPLAY

3+

DAUERSPASS

3+

Genre: Jump&Run
Spieler: 1

GRAFIK

2-

SOUND

2-

Hersteller: Buena Vista Int.

Preis: ca. DM 130

Level: 18 Stages

Schwierigkeit: 3 Stufen

Continues: einstell- /erspielbar

Speicher: 24 MBit

Erhältlich: US-Import

NOTE
3+

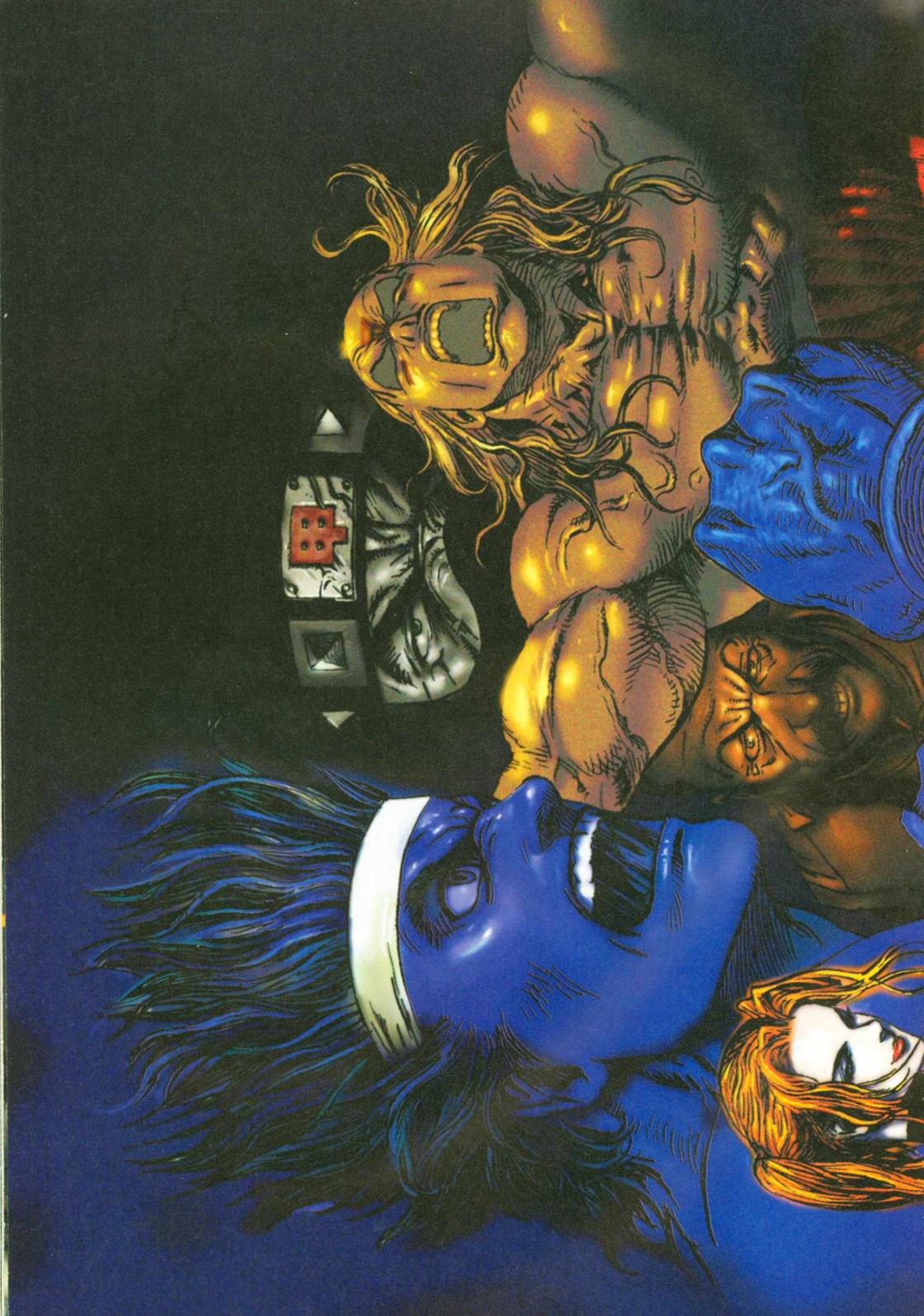






DIRTY DOGS 2







EXOSQUAD

Knallharte Haudegen in klobige Kampfroboter zu stecken, um den Weltfrieden zu sichern, ist inzwischen keine Seltenheit mehr. Auch Novotrades „ExoSquad“ schlägt in diese Kerbe.



In der ersten Flugstunde müßt Ihr Minen ausweichen und feindliche Schiffe abschießen



Wenn der Roboter blau ist hat das nichts mit Bier zu tun, sondern mit einem Schutzschild

Battle-Mechs sind stark im Kommen. Neben den Mechwarriors buhlt nun auch das ExoSquad-Team um Eure Gunst. In der Zukunft sind Zeitreisen zwar möglich, aber nicht für jedermann erlaubt (van Dammes ‚Time Cop‘ läßt grüßen). Diejenigen, die es trotzdem versuchen, werden von den ExoSquads gejagt.



ABWECHSLUNG WIRD GROSS GESCHRIEBEN

rechts über den Bildschirm stapft und in einer waghalsigen 3D-Flugsequenz feindliche Roboter auslöscht. Als Alternative gibt es den Duel-Mode, in dem Ihr zwischen acht Kampfmaschinen wählen dürft und gegen einen Computer-Gegner oder einen zweiten Spieler im Duell antretet. Anstelle einer umfangreichen Schlag- und Tritt-Palette habt Ihr eine mächtige Kanone auf dem Arm geschnallt, womit Ihr mittels Raketen oder Feuerbällen dem



Kontrahenten gut einheizen könnt. Die klobigen Maschinen mögen zwar über jede Menge bombastischer Argumentationsverstärker verfügen, jedoch bewegen sie sich nicht viel schneller als eine mongolische Sumpfschnecke. Außerdem läßt die Kollisionsabfrage sehr zu wünschen übrig.

▲ POSITIV! ▲
Prügel- und Ballerspiel in einem – leider nicht besonders gut

▼ NEGATIV! ▼
Miese Kollisionsabfrage, langweilige, fehlerhafte Grafik, schlechter Sound

Beim Leveldesign müßen die Programmierer wohl gerade eine schlimme depressive Phase durchgemacht haben, denn die Hintergründe sind allesamt lieblos in Szene gesetzt. Die flackernden Kampfmaschinen sind zwar anständig animiert, jedoch haben auch sie wenige Details und Farben zu bieten.

Mit dem Sound verhält es sich vom kratzigsten Sprachsample seit ‚Super Monaco GP‘ bis hin zu den nichtssagenden Pseudo-Heavy-Tracks der Level auf ähnlich niedrigem Niveau. Absolute Mechwarrior-Freaks werden wohl bei einem Schnäppchen zuschlagen, um ihre Videospiele-Sammlung zu komplettieren. Allen anderen raten wir, auf bessere Videospiele zurückzugreifen.

Christian Henning



MEGA DRIVE

GAMEPLAY 4-	DAUERSPASS 4-	Genre: Action/Prügelspiel
GRAFIK 4-	SOUND 5+	Spieler: 1-2 (simultan)
		Hersteller: Novotrade/Virgin
		Preis: ca. DM 120
		Level: 5
		Schwierigkeit: 3 Stufen
		Continues: -
		Speicher: 16 MBit
		Erhältlich: im Handel

NOTE
4-

Die Geschichte des Wurmes ist voller Mißverständnisse. Eigentlich kann ein Spiel, in dem ganz offensichtlich der Wurm drin ist, nicht viel Wert sein. Bei Earthworm Jim ist jedoch alles ganz anders ...

EARTHWORM JIM 2



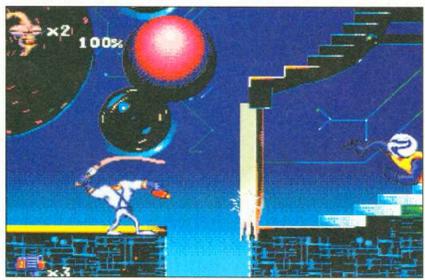
Schon der erste Auftritt des sympathischen Regenwurms konnte vor gut einem Jahr begeistern, nun nehmen wir „Earthworm Jim 2“ unter die Lupe und berichten Euch, ob der Wurm erneut sein Geld wert ist. Erneut hat es Jims Intimfeind Psy-Crow – in Begleitung seiner Spießgesellen Major Mucus, Bob &

▲ POSITIV! ▲
Witzig, originell, abwechslungsreich – das erfrischend andere Jump&Run

Nummer 4 und Evil the Cat – auf seinen Leib und sein Leben abgesehen. Soweit, so bekannt. Die Level sind es glücklicherweise nicht. Ist der erste noch recht normal gehalten – sieht man einmal von dem Intermezzo mit dem ‚Oma-Fahrrad‘ ab – beginnt das Spiel im Folgenden, völlig neue Wege zu beschreiten. In Level zwei erleben

DIE RUHE VOR DEM WURM IST VORÜBER

wir Jim in seinem natürlichen Element, nämlich wie er sich seinen Weg durch das Erdreich bahnt. Obwohl vermutlich nicht jeder Regenwurm einen Plasma-Blaster dazu verwendet ... Wie bei EWJ 1 hat Psy-Crow auch diesmal seine regelmäßigen, un-



Der Erfolg ist dem sympathischen Wurm offenbar zu Kopf gestiegen ...

vermeidlichen Auftritte. Insgesamt dreimal wirft er in der ‚Puppy-Love‘-Stage Hundewelpen aus dem Fenster, die Jim mit Hilfe eines Riesenmarshmellows in die sicheren Arme von Peter Puppy bouncen muß.



Doch es gibt noch mehr Abwechslung vom Jump&Shoot-Allerlei: Auf seiner Rakete reitend muß Jim eine Fesselballon-Bombe unbeschadet durch einen Level schubsen,

um Major Mucus damit einen unrühmlichen Abgang zu bereiten. Oder er kann und muß seinen Kopf aufblasen, um durch den Zirkuslevel zu schweben. Das sieht Evil the Cat jedoch gar nicht gerne, und so stürzt er sich ständig auf Jim herab, um seinen Ballon-Kopf zum



Plätzen zu bringen. Und dann ist da natürlich noch der Level, in dem sich Jim als Grottenolm (oder, wie es im englischen so schön heißt, als ‚Blind Cave Salamander‘) durch ein Magen-Darm-artiges Labyrinth manövrieren muß, bevor er schließlich in einer skurrilen Quiz-Show Extraleben erspielen kann. Habt Ihr diesen Irrsinn schließlich ohne große Schäden an Jims Leib und Eurer Seele überstanden, steht die ultimale Herausforderung bevor: ein Wettlauf mit Psy-Crow!

ABGEDREHTE IDEEN UND SKURRILE TYPEN

Klingt nicht sonderlich spektakulär? Auf dem Papier sicherlich nicht, aber in Aktion ist das ganze ner-



Schleimbeutel Snott macht sich als Fallschirm oder als Liane Nützlich

venzerfetzend. Fällt Jim zurück, macht ihm die Krähe mit zahlreichen Fallen und anderen Widrigkeiten das Leben zur Hölle. An abgedrehten Ideen herrscht bei David Perry und seinen Mannen





Regenwürmer: zusammenfassende Bezeichnung für einige Familien bodenbewohnender, zwitteriger Ringelwürmer (Ordnung Wenigborster)



also kein Mangel. Doch auch optisch und akustisch hat man sich wieder mächtig ins Zeug gelegt.

Englischkenntnisse sind für das seltsame Quiz nicht vonnöten



verschiedene Gegner gibt. Wenn man sich fünf Minuten lang durch Level zwei gebuddelt hat, macht sich gepflegte Langleweiligkeit breit. Und so witzig es auch sein mag, eine Kuh in die Scheune zu tragen – bei der achten oder neunten Kuh ist auch diese Idee abgenutzt.

Alles in allem kann man feststellen, daß Earthworm Jim 2 fast alle Erwartungen erfüllt, die in die Fortsetzung gesetzt wurden. Zur Zeit ist auf dem Mega Drive weit und breit kein gleichwertiges Action-Jump&Run zu entdecken.

Klaus-Dieter Hartwig



Jim wurde so aufwendig und liebevoll animiert, daß man ihn einfach gern haben muß. Und die passende musikalische Unterma-

den Sound drauf – leider blieb für den Rest nicht mehr allzu viel Spielerei übrig. Natürlich sind zwölf Level nicht unbedingt zu wenig,



GENIALE GRAFIK UND SPITZEN-SOUND

lung zählt ohne Zweifel zum Besten, was jemals dem Mega-Drive-Soundchip entlockt wurde.

Bei all dieser Begeisterung drängt sich die Frage auf, warum EWJ 2 dann schlechter abschneidet als der erste Teil. Offenbar ging der größte Teil der 24 MBit für die trickfilmartigen Animationen und

NEGATIV!

Grafik und Sound gehen zulasten des Umfangs.

und untereinander gleicht kein Level dem anderen (abgesehen von den drei Puppy-Love-Stages). Doch es fällt deutlich auf, daß es in keinem Level mehr als drei oder vier

erspielt werden. Doch ist dies kein zu großes Manko, denn EWJ 2 ist deutlich einfacher ausgefallen als der erste Teil. Das hat andererseits aber zur Folge, daß Ihr das Spiel im Easy-Modus innerhalb weniger Stunden durchspielen könnt.

MEGA DRIVE

GAMEPLAY
1

DAUERSPASS
2+

Genre:
Action/Jump&Run
Spieler:
1 Spieler
Hersteller:
Virgin/Shiny
Preis:
ca. DM 130
Level:
10
Schwierigkeit:
3 Stufen
Continues:
erspielbar
Speicher:
24 MBit
Erhältlich:
im Handel

GRAFIK
1

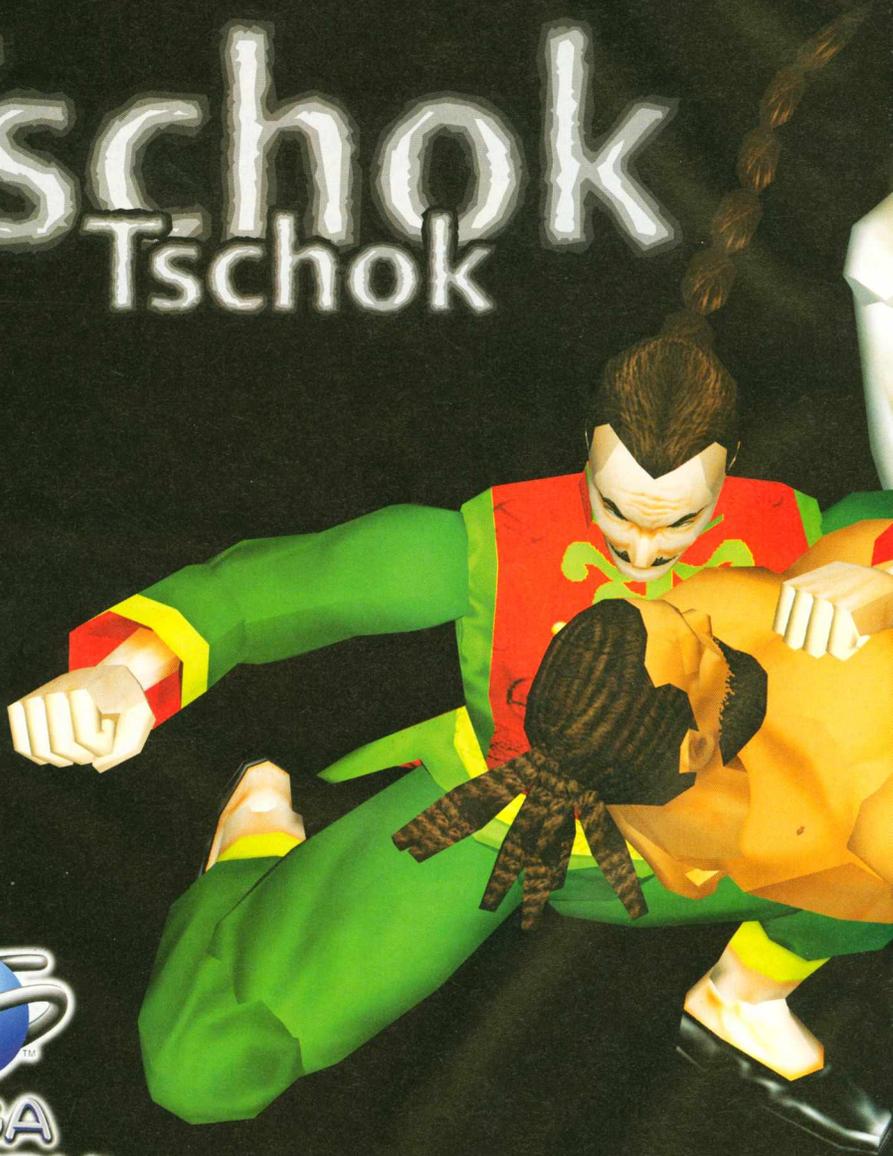
SOUND
1

NOTE
1-



Aus dem Leben eines Wurms: Jim ist immer Herr der Lage – auch wenn die Kuh etwas beunruhigt zu sein scheint ...

Tschok Tschok



BESSER, HÄRTER, REALISTISCHER:

VIRTUA FIGHTER 2! Jetzt geht's los: Die neue Generation der exklusiv für den SEGA SATURN entwickelten Spiele ist da. Mit Virtua Fighter 2 zum Beispiel, der perfekten Umsetzung des Arcade-Hits, kannst Du zeigen, was Du draufhast. 10 Kämpfer mit mehr als 700 Special-Moves stehen zu Deiner Verfügung. Revolutionäre

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.



Animation, gigantische Hintergrundoptik und alle Bewegungen in Echtzeit garantieren realistisches Gameplay der Extraklasse. Mit dem 3D-Hammer Virtua Fighter 2 besetzt SEGA souverän den Platz für das beste Prügelspiel in '95, sagt Maniac (1/96) und bewertet den Spielspaß mit satten 88%. Also, schlag los!





Die verschiedenen Käferschüsse sind alle miteinander kombinierbar. Doch Vorsicht! Ihr Vorrat ist unterschiedlich begrenzt. Die Bombenkäfer sind am seltensten, aber auch am effektivsten.

Der Enterrich muß sich seinen Weg nach oben bahnen und wird dabei von Schlammwellen behindert

DONALD in MAUI MALLARD

Donald hat nach seinem großen MD-Debüt 'Zuckerkot' und mit Kumpel Mickey Mouse in 'World of Illusions' erneut Segas 16-Bitter als Spielwiese für seine Abenteuer gewählt.



Der beliebte Enterrich hat seinen Matrosenanzug gegen ein hübsch-häßliches Hawaii-Hemd eingetauscht, wovon höchstens noch Jürgen von der Lippe ein zweites besitzt. Als typischer, amerikanischer Tourist getarnt und mit Käfer-Kanone bewaffnet, erkundet er nun die Urlaubsinsel. Eine wertvolle Gottesstatue des ortsansässigen Eingeborenstammes ist entwendet worden und der Star aus Entenhausen wird damit beauftragt, sie wieder zu beschaffen.

Donald startet seine Mission im geheimnisvollen Mojo-Herrenhaus, wo sich



es sich nicht nur Feinde plätten, sondern auch prima über Abgründe schwingen und höher gelegene Passagen erreichen. Allerdings muß man sich mit den gegnerischen

VIELE KOMBINIERBARE KÄFERSCHÜSSE

Kampf-Enten auf gnadenlose Zweikämpfe einlassen, die leider oft mit teils hoher Energiedezimierung verbunden sind. Auch die Endgegner greifen Euch sehr unfair an, sodaß Energieverlust vorprogrammiert



Grusel, grusel. Im Reich der Toten bleibt Donald nicht lange unbeaufsichtigt

vil weiß sie sich ihrer Federn zu erwehren. Donalds überdimensionale Wumme, welche er überall mit hinschleppt, kann mittels entsprechender Käfer-Icons

Schußkäfer mitsichführt, könnt Ihr, solange der Munitionsvorrat reicht, gezielter auf Bösewichterjagd gehen als mit dem, in seiner Reichweite begrenzten, Standartschuß. In den ebenso zahl- wie abwechslungsreichen folgenden Abschnitten seiner insgesamt acht Leveln umfassenden Odyssee, begibt sich Donald beispielsweise unter Wasser, um sich mit schlechtgelaunten Piraten-Geisterenten rumzuergern. Unser Titelheld

POSTIN!
Disneytypische, animationsreiche Grafik, abwechslungsreiche Level

ihm unter anderem das Hauspersonal in den Weg stellt. Zum Glück ist in den einzelnen Runden für genügend Lebensenergie in Form von

schmackhaften Long-Drinks gesorgt. Im zweiten Abschnitt erlernt das Schnattermaul sich als Ninja-Ente durch die kommenden Level zu schlagen. Voraussetzung für die Verwandlung in einen gefederten Schattenkrieger sind allerdings Yin-Yang-Münzen, die in den Stages verstreut liegen. Mit einem Ninja-Stock ausgerüstet läßt



ist. Die cholertische Ente kann sich jederzeit wieder zurückverwandeln, denn auch in Zi-

zur Streu-, Bomben- und Zielsuchkanone umfunktioniert werden. Diese Schußvarianten sind kombinierbar. Wenn Ihr sämtliche



springt im tiefsten Dschungel Bungee, wo ihm zwergenhafte, mit Giftpfeilen und Speeren bewaffnete Buschenten über den Weg laufen, erkundet riesige La-





Na, na, wer wird denn schon im zweiten Level einen Durchhänger haben



sucher in die Bonusstages gelangt, muß er einen .goldenen Gutschein finden, der überall versteckt sein kann.

Der Enterich steuert sich äußerst träge. Besonders sein Sprungverhalten läßt sehr zu wünschen übrig und Bedarf einiger Übung.



Aus der Dunkelheit direkt in die Arme des Feindes. Ein ganzer Eingeeorenenstamm hat es auf den armen Donald abgesehen

An einigen Stellen im Spiel ist genaues Sprung-Timing gefragt, was auf Dauer ziemlich nervt.

Nicht nur Donald-Fans werden sich an der Grafik erfreuen. Der Lie-



haber mit ihren stilvollen Südsee-Melodien und gehaltvollen Soundeffekten als recht unterhaltsam.

Mit „Donald Duck – Maui Mallard“ liegt uns ein leider unausgereifter Jump&Run-



vahöhlen und begibt sich sogar in das Reich der Toten. Hier warten schlechte Zombiienten auf ihn. Unterwegs wird er von einer Voodoo-Ente kurzfristig in einen Minihelden verwandelt, was sein Sprungverhalten negativ beeinflusst.

Wenn Ihr zuvor ausreichend Schätze gesammelt habt erhaltet Ihr ein Paßwort. In Bonusleveln darf auf einem Einrad umher geradelt werden. Damit der tapferere Statuen-

bewertete Loser verfügt über zahlreiche Animationsphasen in den unmöglichsten Situationen.

Ninja-Donald hat sogar seine eigenen Animationen, die auf charmante Art und Weise das Verhalten von Kung-Fu-Film-Akteuren persif-

lieren. In den Hintergründen sind viele Disney-typische Feinheiten versteckt, die dem Spiel die nötige Dosis Humor verleihen.

Auch die Soundpalette erweist

sich mit ihren stilvollen Südsee-Melodien und gehaltvollen Soundeffekten als recht unterhaltsam. Mit „Donald Duck – Maui Mallard“ liegt uns ein leider unausgereifter Jump&Run-

Christian Henning



MEGA DRIVE

GAMEPLAY

2-

DAUERSPASS

2-

Genre:

Jump&Run

Spieler:

10 Spieler

Hersteller:

Disney Interactive

Preis:

ca. DM 120

Level:

10

Schwierigkeit:

einstellbar

Continues:

Paßwort

Speicher:

24 MBit

Erhältlich:

im Handel

GRAFIK

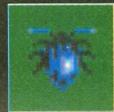
2

SOUND

2

NOTE

2-



AM 10. APRIL '96 ERSCHEINT UNS

INTE



AM 10. APRIL '96 ERSCHEINT UNS

ER NEUES VIDEOSPIELE-MAGAZIN!



ER NEUES VIDEOSPIELE-MAGAZIN!



Cool Spot ist wieder da!
Der flippige Jump&Run-Held macht Hollywoods Filmkulissen unsicher – diesmal nicht in schnöder 2D-Grafik sondern extravagant in ungewohnter Perspektive.



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Das Vorgängermodul ‚Cool Spot‘ begeisterte bereits Anfang 1993 auf dem Mega Drive und galt lange Zeit als eines der spielbarsten Jump&Runs. Starprogrammierer David Perry traf damals mit dem roten Punkt voll ins Schwarze. Doch angesichts der harten Konkurrenz hat’s der coole Held heutzutage nicht mehr ganz so einfach. So dauerte es zwar eine Weile, bis der kleine Turnschuhträger zu neuen Abenteuern aufbrach, dafür hat sich aber auch ein sehr schwer abhängiges in Spiel auf-

In diesen schmalen Gängen lassen sich Verfolger nur sehr schwer abhängen oder bekämpfen

fallend geändert. „Spot goes to Hollywood“ ist wider Erwarten ein Jump&Run in isometrischer Perspektive (schräg von oben), dessen spielerische Ele-

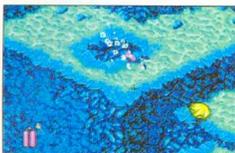
GELUNGENER GENRE-MIX

mente aus den unterschiedlichsten Genres stammen. Einfache Rätsel (Wo muß ich hin? Wie komme ich an ein Extra?) erinnern z. B. an Adventures. Hingegen könnte die Bonusrunde 100%ig aus einem isometrischen Shoot ‘em Up wie z. B. ‚Zaxxon‘ stammen. Verantwortlich für diese Neuerungen

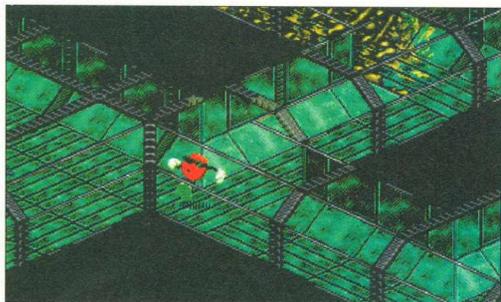
zeichnet diesmal das Programmiererteam von Eurocom. Auf seiner Abenteuerreise durch die Traumfabrik Hollywood durchstreift Spot zahlreiche Kulissen bekannter Kinofilme. Immer auf der Suche nach roten Punkten, von denen er eine vorgegebene Prozentzahl eingesammelt haben muß, um in den nächsten Level zu gelangen. Die erste der vier cineastischen Welten, die in jeweils drei direkt anwählbare Stages unterteilt sind, dreht sich rund um den Film ‚Meuterei auf der Bounty‘. Rollenden Fässern, schweren Kanonen und Haifischen, die Euch

in Wasserpfützen auflauern, müßt Ihr dabei geschickt ausweichen. Richtigen ‚Freibeuter-Charme‘ vermag das Szenario auf Grund weniger Details jedoch nicht so recht zu vermitteln.

Der darauffolgende Abschnitt spielt unter Wasser. Unser Held kämpft darin, ähnlich wie bei ‚Ecco the Dolphin‘, gegen allerhand Meerestiere. Im Gegensatz zu allen anderen Spielorten muß hier auf ein Zeitlimit geachtet werden, das



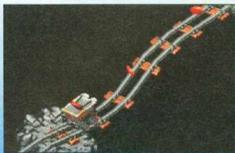
Neigt sich der Inhalt der Sauerstoffflaschen dem Ende, ist es an der Zeit, eine der verstreuten Sauerstoffquellen aufzusuchen.



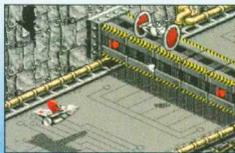


WIEDERERKANNT?

Die vierte Welt konfrontiert Euch unter anderem mit Aliens – bekannt aus den gleichnamigen Science-fiction-Streifen.



In bester Indiana-Jones-Manier rast Ihr mit einer wackeligen Lore über gefährlich holprige Gleise. Sprünge über Schluchten und plötzlich auftauchende Hindernisse machen die Fahrt zur abenteuerlichen Prüfung.



Die Perspektive dieses Bonuslevels ist die gleiche wie in den Jump&Run-Sequenzen, jedoch fliegt Ihr hier mit einem Gleiter über zahlreiche Hindernisse hinter einem ‚Star-Wars‘-ähnlichen Raumschiff her.



Vielleicht ist Euch diese Szene aus dem Kultstreifen ‚Tron‘ bekannt. Der blaue Verfolger hängt Euch hartnäckig an den Versen. Ihn abzuschütteln ist eine heikle Angelegenheit, denn Ihr könnt dabei leicht Unfälle bauen.



jedoch gestreckt werden kann, indem Spot seine Sauerstoffflaschen an bestimmten Punkten wieder auffüllt. Horroratmosphäre

POSTIV!

Große, teils sehr abwechslungsreiche Level in schönen Farben.

herrscht in der nächsten Welt: Geister, Skelette und lustig animierte Zombies erwarten Euch sehnsüchtig. Hier und da könnt Ihr auch Geheimräume entdecken, die randvoll mit Extras gefüllt sind.

KULTFILM-KULISSEN BEGEISTERN

Sprungtiefel, Extraleben und sogenannte ‚Hot Shots‘, mit denen Ihr Gegner abschießen könnt, lassen sich dort erhaschen.

Habt Ihr Hollywoods Gruselgestalten hinter Euch gelassen, folgt ein hochinteressanter Abenteuer-Level. ‚Indiana-Jones‘-Fans dürfen sich auf fallerreiche, farbig sehr gelungene Szenarien freuen. Unter anderem werdet Ihr in einen Lo-

renvel entführt, der es gehörig in sich hat. Wer den Geiserverlauf nicht auswendig kennt bzw. keine superschnelle Reaktion besitzt, wird bei der rasanten Fahrt Schwierigkeiten haben. Spätestens an dieser



Stelle kommen die Stage-Paßwörter und die gelegentlich anzutreffenden Restartpoints wie gerufen. Die vierte Welt steht ganz im Zeichen berühmter Science-fiction-Filme. Kultstreifen wie ‚Alien‘, ‚Terminator‘ und ‚Tron‘ dienen als

Vorlage. Während Ihr die Aliens in schmalen Gängen und Schächten bekämpft, beschließen Euch die metallfarbenen Cool-Spot-Terminatoren im nächsten Abschnitt auf freiem Feld. In der ‚Virtual World‘ flüchtet Ihr dann mit Trons abgefahrenem Cy-

ber-Motorrad über zahlreiche Schanzen vor einem feindlichen Motorradfahrer. Danach fliegt Ihr in der ebenfalls isometrischen Bonusstuge ‚Space Battle‘ hinter einem ‚Star-Wars‘-ähnlichen Jäger



dem Boden schnellende Speere, feuerspeiende Drachen und zahlreiche Fallen – teils unfair – erschweren Spot das Überleben.

Alles in allem ist ‚Spot goes to Hollywood‘ eine interessante Reise durch viele amerikanische Kino-Highlights, der es neben den genannten Kleinigkeiten ein wenig an Gegnern fehlt. Ausreichend Spiel Spaß ist bei der spannenden Erkundung der großen Welten aber dennoch gegeben.

Musikalisch gesehen, muß ein Lob ausgesprochen werden. Packende Musikstücke, die genau die richtige Atmosphäre verbreiten, begleiten Euch. Einzige die Sounds bedürfen einer ‚TÜV-Prüfung‘, denn sie sind aus Teil eins zur Genüge bekannt.

Jump&Run-Fans sei das 24-MBit-starke Modul ans Herz gelegt. Der kleine ‚Kühle‘ hat sein Handwerk eben nicht verlernt, er kommt nur in etwas abgewandelter Art und Weise daher.

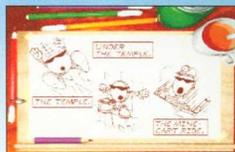
Thomas Hellwig

ber und weicht gleichzeitig zahlreichen Hindernissen aus. Allerdings wird Euch dabei die angewohnte Steuerung Eures Fliegers

NEGATIV!

Zu wenig Gegner, altbackene Soundeffekte.

arg zu schaffen machen. Abschließend findet Ihr Euch in einem riesigen Feuer- und Vulkanland wieder, der besonders viel Geschick erfordert. Plötzlich aus



DIE WELTEN

Per Paßwort gelangt Ihr in eine der vier verschiedenen Filmwelten. Kulissen aus ‚Meuterei auf der Bounty‘, ‚Indiana Jones‘, ‚Alien‘ und ‚Terminator‘ – um nur einige zu nennen – sorgen für Spannung. Mit dem Erreichen einer neuen Welt sind sofort alle einzelnen Abschnitte anwählbar. Die absolvierten Level werden farbig markiert, um genau sehen zu können, welche Abschnitte noch zu bewältigen sind.

MEGA DRIVE

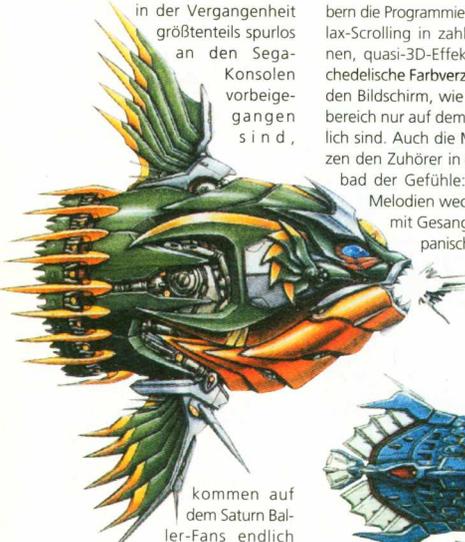
GAMEPLAY	DAUERPASS
2-	2-
GRAFIK	SOUND
2	2-

Genre: J&R/Adventure
 Spieler: 1 Spieler
 Hersteller: Virgin
 Preis: ca. DM 130
 Level: 12 + Bonusstuge
 Schwierigkeit: 3 Stufen/mittel
 Continues: Paßwörter
 Speicher: 24 Mbit
 Erhältlich: im Handel

NOTE 2-

Neben Konamis Gradius/Parodius-Serie und Irem's R-Type zählt Taitos Darius in den Spielhallen zu den ältesten und beliebtesten Shootern überhaupt.

Nachdem all diese Klassiker in der Vergangenheit größtenteils spurlos an den Sega-Konsolen vorbeigegangen sind,



kommen auf dem Saturn Baller-Fans endlich

auch zu ihrem Recht. Mit Darius Gaiden bringt Acclaim dieser Tage Taitos aktuellen Spielhallenautomaten in einer eins zu eins Umsetzung in die heimischen Wohnzimmer.

Auf den ersten Blick macht Darius Gaiden keinen überzeugenden Eindruck. Vor allem die ersten Level sind grafisch extrem schlicht, und Scharen von winzigen Gegnern stürzen scheinbar chaotisch auf Euch ein. Der erste Endgegner, ein gigantischer Fisch, der dreidimensional über den Bildschirm schwimmt, macht hingegen deutlich, daß mehr in diesem Spiel steckt, als es zuerst den Anschein hat. Die normalen Levelgegner bleiben zwar durchgehend bestenfalls

auf 16-Bit-Niveau, ansonsten zaubern die Programmierer aber Parallax-Scrolling in zahlreichen Ebenen, quasi-3D-Effekte und psychedelische Farbverzerrungen auf den Bildschirm, wie sie im Heimbereich nur auf dem Saturn möglich sind. Auch die Musiken stürzen den Zuhörer in ein Wechselbad der Gefühle: Quietschige Melodien wechseln sich ab mit Gesangseinlagen japanischer Mädchenchöre! Neben dieser absolut

Die gewaltigen Smartbomben-Detonationen werden von abgespaceten Farbbeffekten begleitet

ungewöhnlichen Präsentation kommt das Gameplay sehr solide daher. Denn der erste chaotische Eindruck wird schnell widerlegt, wenn man sein Urteil nicht gleich nach drei bis vier kurzen Testspielchen fällt. Dann wird man nämlich unweigerlich zu dem Schluß kommen, daß die Level hervorragend designt sind. Wer darauf hofft, sich mit Hilfe von Smartbomben und Conti-

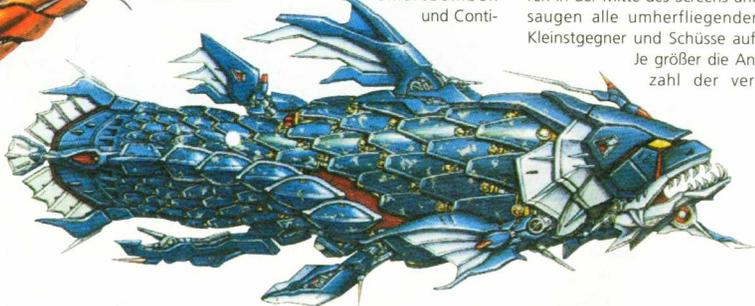
DARIUS

Unglaublich, aber wahr! Acclaim zeigt nach 'Galactic Attack' erneut ein Herz für Shoot-'em-Up-Fans und ermöglicht,



TAITOS BALLER-KLASSIKER AUF DEM SATURN

Smartbomben anders funktionieren als sonst üblich. Sie implodieren in der Mitte des Screens und saugen alle umherfliegenden Kleinstgegner und Schüsse auf. Je größer die Anzahl der ver-



▲ POSITIV! ▲

28 (in Worten: achtundzwanzig!) Level, sehr solides Gameplay, geniale Endgegner

I like to be, under the sea, in an octopussgarden ... (Recht haben sie, die Beattles!)

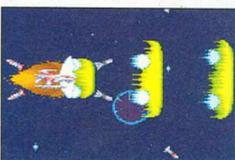


▼ NEGATIV! ▼

Optisch zum Teil recht dürftig, Gegnerformationen und Bosse wiederholen sich



schluckten Objekte, umso mehr Schaden richtet die darauffolgende Explosion an. Planlos auf Endgegner einzubomben, zeigt somit keine Wirkung. Neu ist auch die Möglichkeit, daß Ihr Zwischengegner durch gezielten Beschuß dazu, 'überreden' könnt, für kurze Zeit an Eurer Seite seine Genossen zu bekämpfen. Der Rest



GAIDEN

daß „Darius Gaiden“ wider Erwartun

den offiziellen Weg auf westliche Bildschirme findet.



Die Idylle im Fichtenwald wird von Ancient Dozer jäh beendet



Da habt Ihr Euch ja einen fetten Fisch an Land gezogen ...



Besiegte Endgegner vergehen in einer spektakulären Explosion



Nach jedem absolvierten Level habt Ihr die Wahl zwischen zwei Folgeleveln

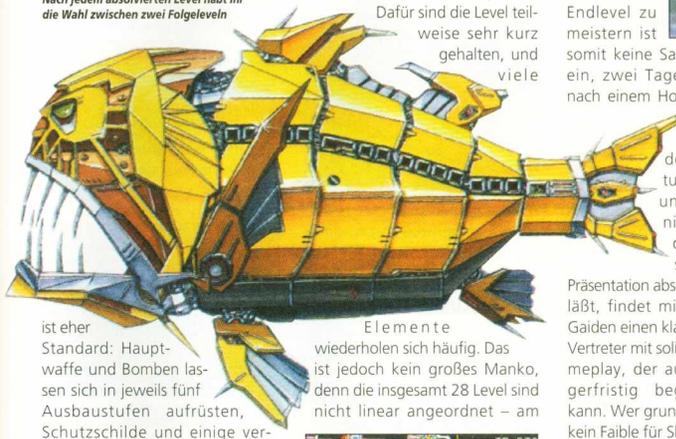
waffnung aufzutau- chen, denn die Bosse sind extrem gut gepanzert, feuern aus allen Rohren und sind teilweise nur in minutenlangem Kampf und mit der richtigen Taktik in die Schranken zu weisen – nicht umsonst gibt es in Japan einen hundertseitigen Play- ers-Guide zu dem Spiel!

Dafür sind die Level teilweise sehr kurz gehalten, und viele

Stück könnt Ihr jeweils nur sieben Level spielen. Somit läßt sich Darius auf zahlreichen, verschiedenen Wegen durchspielen – alle sieben Endlevel zu meistern ist somit keine Sache von ein, zwei Tagen. Wer nach einem Horizontal-



Die Bosse der Darius-Spiele entstammen traditionell dem Fischreich – mehr oder weniger jedenfalls, denn Fische mit Flammenwerfer kommen in der Natur wohl nicht vor



ist eher Standard: Haupt- waffe und Bomben las- sen sich in jeweils fünf Ausbaustufen aufrüsten, Schutzschilde und einige ver-

Elemente wiederholen sich häufig. Das ist jedoch kein großes Manko, denn die insgesamt 28 Level sind nicht linear angeordnet – am



Shoo- ter auf dem Sa- turn sucht und sich nicht von der seltsa- men

Präsentation abschrecken läßt, findet mit Darius Gaiden einen klassischen Vertreter mit solidem Game- play, der auch längerfristig begeistern kann. Wer grundsätzlich kein Faible für Shoot 'em Ups hat, wird auch von diesem Spiel kaum eines Besseren belehrt werden.

Klaus-Dieter Hartwig

Muster: MARO, Stuttgart & Ulm

Viele Level sind im Vergleich zu den Bossen grafisch sehr schlicht



GENIALE UND IMPOSANTE ENDGEGNER

steckte Extrasymbole Runden das Arsenal ab. Vor allem bei den End- gegnern ist es zwingend notwen- dig, mit der bestmöglichen Be-



SATURN

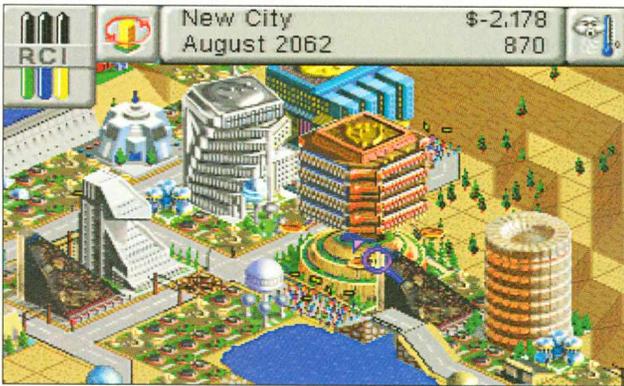
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2+
GRAFIK	SOUND
2	2

Genre:
Shoot 'em Up
Spieler:
1-2 (simultan)
Hersteller:
Taito/Acclaim
Preis:
ca. DM 100
Level:
28 (!)
Schwierigkeit:
3 Stufen/hoch
Continues:
3 (pro Spieler)
Speicher:
1 CD
Erhältlich:
ab April

NOTE
2

SIM CITY 2000

Unglaublich, aber wahr: Die genialen Simulationen von Maxis blieben bislang allen Sega-Besitzern vorenthalten. Doch der Mißstand hat jetzt dank „Sim City 2000“ endlich ein Ende ...



Respekt haben die Programmierer von Maxis eigentlich vor nichts – was auch immer sich an ausgefallenen Dingen simulieren läßt, das wird auch gnadenlos simuliert: Zumindest auf den Heimcomputern reicht das Spektrum von eher alltäglichen Dingen wie der Städtebausimulation ‚Sim City‘ über die schon etwas gewagtere

Ant! Auf dem Konsolenmarkt durften sich bislang nur Nintendo-Besitzer an diesen Meisterwerken erfreuen, Sega-Besitzer schauten diesbezüglich in die Röhre – bis heute zumindest. In „Sim City 2000“ schlüpft Ihr in die Rolle des Bürgermeisters einer virtuellen Stadt. Eure Aufgabe ist es, buchstäblich aus dem Nichts zunächst eine kleine Gemeinde aufzubauen, die im Laufe der Jah-



re zu einer blühenden Metropole heranwachsen sollte. Um diese Entwicklung in positivem Sinne zu

EIN TRAUM FÜR JEDEN HÄUSLEBAUER

beeinflussen, stehen Euch jede Menge Handlungsmöglichkeiten offen, denn im Prinzip könnt Ihr in Eurer Eigenschaft als Bürgermeister, Stadt- und Verkehrsplaner, Finanzverwalter (und mehr) alles machen, was Ihr wollt. Einziger Haken bei der Sache: Eure elektronischen Bürger müssen natürlich mit Euren Entscheidungen zufrieden sein – und in dieser Hinsicht sind sie oft recht anspruchsvoll. Es verärgert sie durchaus, wenn man ihnen zwar hübsche Häuschen ins Grüne stellt, möglichst weit weg von Industriegebieten, um sie vor Luftverschmutzung zu schonen

und dann ganz einfach vergißt, für ein gutes Verkehrsnetz zu sorgen, damit die Leute auch zur Arbeit gelangen oder einkaufen können. Je schlechter Eure Planung, desto weniger Leute ziehen in

Eure Stadt und entsprechend weniger Steuergelder stehen Euch für Eure Bauvorhaben zur Verfügung. Und wenn Ihr mal die Steuerschraube zu fest anzieht oder absoluten Unsinn plant, dann gehen die Herrschaften gar auf die Straße und Eure Karriere ist recht schnell vorbei. Arbeitet Ihr dage-



NEGATN!

Sound etwas mager, ohne Erweiterung nur ein Spielstand speicherbar

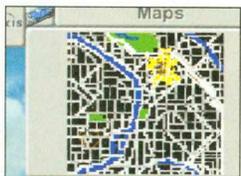
gen vorbildlich, so wächst und gedeiht Eure Stadt nicht nur prächtig, sondern Ihr dürft Euch gar noch ein Sonic-Denkmal in die Botanik pflanzen – wenn das nichts ist ... Entsprechend habt Ihr alle Hände



Planetensimulation ‚Sim Earth‘ bis hin zum völlig abgedrehten elektronischen Ameisenhaufen ‚Sim

POSITN!

Vieلفältige Optionen, detaillierte Grafiken, hoher Langzeitspaß



Karten sorgen jederzeit für den Überblick

In so einer idyllischen Gegend läßt sich eigentlich recht angenehm leben, oder?



MEGA DRIVE

SONIC COMPILATION



Er ist blau, schnell und Maskottchen einer erfolgreichen Videospielefirma! Sonic, der Überschalligell, präsentiert sich Euch in diesem Drei-in-Einem-Modul gleich mehrmals.



Bei all dem Trübel um den brandneuen Saturn wurden Sonic-Fans in letzter Zeit ein wenig vernachlässigt. Doch mit „Sonic Compilation“ wird der Durststrecke ein Ende gesetzt.

POSITIV!

Zwei tolle Jump&Runs und ein fesselndes Tüftelspiel zu einem spottbilligen Preis

Auf dieser Cartridge wurden ‚Sonic‘ Teil 1 & 2 sowie ‚Dr. Robotnik’s Mean Bean Machine‘ vereinigt. Alle drei Spiele sind zwar nicht mehr ganz tafrisch. Trotzdem geben wir Euch hier nochmal eine kurze Zusammenfassung. Im ersten Abenteuer steuert Ihr den flinken Helden durch zahlreiche Jump&Run-Level, um Dr. Robotnik das Handwerk zu legen. Die Reise führt Euch unter anderem durch grüne Täler, lavaüberschwemmte Ruinen und Unterwasserwelten. Unterwegs gibt es neben Schutzschilden, befristeter Unverwundbarkeit und Speed-Up-Schuhen jede Menge

goldener Ringe einzusammeln. Während 100 dieser begehrten Objekte mit einem Extraleben belohnt werden, winkt schon bei der Hälfte der Ringe die Eintrittskarte in eine Bonuswelt. Hier gilt es, in einem rotierenden Labyrinth einen Diamanten zu finden. Am Ende jedes der in drei Abschnitte unter-



teilten Levels empfängt Euch Dr. Robotnik. Erst wenn Sonic ihn mit Hilfe einiger Salto-Sprung-Attacken aus seinen eigenartigen Maschinen verscheucht hat, gibt der verrückte Doktor den Weg in die nächste Stage frei. Im zweiten Teil ist die Mission die selbe, doch hier wird ein Zwei-

spieler-Simultan-Modus geboten. Der blaue Igel erhält Hilfe in Form eines Fuchses. Tails heißt der Gute und besitzt aus unerfindlichen Gründen zwei Schwänze. Diese Tatsache ist allerdings kein Handi-

NEGATIV!

Technisch nicht mehr auf dem neuesten Stand, Grafikflackern bei Sonic 1 & 2

cap. Im Gegenteil, die beiden Schweiße ermöglichen es ihm, seinem stacheligen Freund hinterher zu fliegen. Der Zweispieler-Modus ist nicht ganz ohne technische Mängel zu spielen, da der Bildschirm durch ein technisches Verfahren (Interlace) in eine obere und eine untere Hälfte geteilt wird. Daher kommt es zu Flackern und einer kleinen Verlangsamung des Spielablaufes.

Das dritte Game im Bunde, Dr. Robotnik’s MBM, lehnt sich

an Strategiespiele wie ‚Columns‘ an. Ihr müßt in einen Behälter herabfallende Bohnen im Zweierpack zu Viererreihen anordnen. Wenn

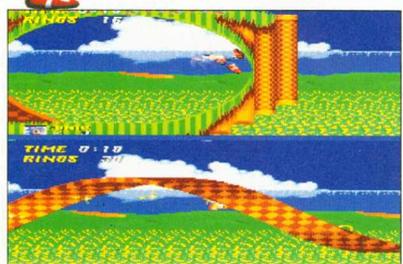
DREI SPIELE AUF EINEM MODUL

Euch das gelingt, verschwinden diese Bohnen. Spielerisch besser ist hingegen der Zweispieler-Modus. Hier könnt Ihr Euch mit einem Kumpel spannende Bohnen-Duelle liefern.

Sowohl grafisch als auch musikalisch wirken die einzelnen Programme aus heutiger Sicht ein wenig antiquiert. Das Super-Sonic-Spar-Set ist dennoch eine feine Sache, da man drei gute (alte) Mega-Drive-Titel zum Preis von Einem erhält. Wer noch keines der Spiele hat, ist somit bei ‚Sonic Compilation‘ bestens aufgehoben und sollte zuschlagen.

Christian Henning

Durch berühren der eckigen Edelsteine bahnt sich Sonic im Bonuslevel des ersten Teils seinen Weg zu einem der sechs Diamanten.

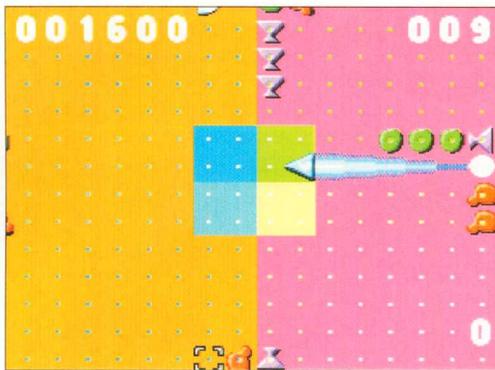


MEGA DRIVE

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	1-
GRAFIK	SOUND
2+	2

Genre: Jump&Run/Strat.
Spieler: 1-2
Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 100
Level: 3 Spiele
Schwierigkeit: mittel
Continues: unbegrenzt
Speicher: 24 MBIT
Erhältlich: im Handel

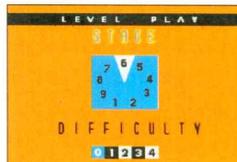
NOTE
2+



ZOOP

Nur selten ist es auf dem Spielfeld so ruhig wie in dem linken Bild ...

Sowohl das Startlevel als auch die Schwierigkeit kann zu Beginn gewählt werden



Es soll ja Leute geben, die zwar eine große Vorliebe für flotte Puzzlespiele haben, inzwischen jedoch unter akuter Tetris-Phobie leiden. Für diese armen Zeitgenossen zeichnet sich endlich Hoffnung am Horizont ab ...

Die eigentliche Spielidee, die hinter „Zoop“ steckt, ist relativ simpel: Ihr steuert eine Art Geschütz, daß sich in der Mitte des Spielfeldes befindet und sich in einem vier mal vier Felder großen Areal frei bewegen kann. Soweit an sich noch nicht besonders spek-

Auflösung des Angreifers kommt. Ist dies nicht der Fall, so tauschen die beiden Parteien lediglich die Farben. Und damit nicht genug, denn es kommt natürlich von allen Seiten Nachschub angerückt, der sich im Laufe der Zeit zwangsweise ordentlich stapelt. Relativ praktisch ist es natürlich, wenn sich möglichst viele Objekte gleicher Farbe hintereinander stapeln, denn die können freundlicherweise alle mit einem einzigen Schuß entsorgt werden. Andererseits sollte man die Stapel aber auch nicht allzu sehr anwachsen lassen, denn sobald sie an das Mittelfeld stoßen, ist das Spiel leider vorbei. Klar, daß dabei sehr schnell Hektik aufkommt, immerhin muß man

Dauer. Schnelle, aber überlegte Aktionen sind also angesagt, was recht einfach beginnt, wird in höheren Leveln eine echte Her-

KLEINE MITTEL, GROSSE WIRKUNG

ausforderung. Und von der lebt auch das Spiel, denn ansonsten wird in technischer Hinsicht nur wenig geboten. Freunde leicht hek-

faktor recht schnell, da für einen echten Dauerbrenner doch zuwenig Motivationsförderer wie beispielsweise Mehrspieler-Modus oder speicherbare Highscores eingebaut sind. Hier hätte noch etwas mehr spendiert werden können, der geringe Preis entschädigt jedoch teilweise für diese Mankos.

Michael Anton



POSTIV!

Nette Spielidee, herausfordernder Schwierigkeitsgrad

kulär, aber damit es diesem Geschütz nicht allzu langweilig wird, kommen nun von allen Seiten diverse Objekte mit unterschiedlichen Formen und Farben anmarschiert. Die Devise ist offensichtlich: Die Angreifer müssen abgeschossen werden. Leider gestaltet sich die Sache nicht ganz so einfach, da ein kleiner Haken dabei ist. Geschütz und Angreifer müssen die selbe Farbe haben, damit es zur

NEGATIV!

Grafisch wenig spektakulär, leicht hektischer Ablauf, kein Mehrspieler-Modus

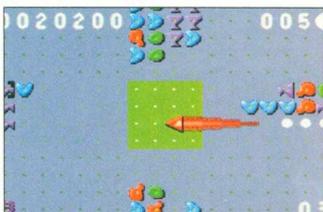
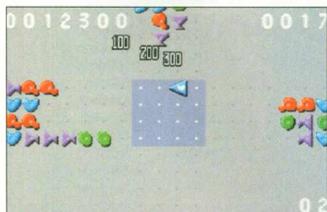
praktisch an 16 Fronten gleichzeitig kämpfen. Erschwerend kommt noch hinzu, daß die Geschwindigkeit, mit der der Nachschub anrückt, im Verlauf des Spieles stetig zunimmt, der Herzinfarkt ist also fast schon vorprogrammiert. Zwar gibt es diverse Extrasymbole, die die Arbeit etwas erleichtern, aber die Erleichterung ist nur von kurzer

tischer Reaktions- und Denkspielchen können ruhig mal einen Blick riskieren – nicht zuletzt auch dank des angenehmen niedrigen Preises. Allerdings vermindert sich der anfängliche Sucht-

Die Optik des Games ist nicht sonderlich spektakulär ...



Wer auf Risiko spielt, der kann mit etwas Können einen fetten Bonus kassieren ...



MEGA DRIVE

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2-
GRAFIK	SOUND
4-	2-

Genre: Puzzlespiel
Spieler: 1
Hersteller: Viacom
Preis: ca. DM 70
Level: -
Schwierigkeit: ansteigend
Continues: -
Speicher: 4 MBit
Erhältlich: im Handel

NOTE
2-

THUNDERHAWK 2

Firestorm

Nachdem Core Design mit 'Thunderhawk' vor über zwei Jahren eines der besten Mega-CD-Games abgeliefert hat, schicken sich die britischen Action-Spezialisten um Mark Avory nun an, auf dem Saturn für Furore zu sorgen.

Als Anführer einer internationalen Friedenstruppe, die im Jahre 1999 auf der Erde für Recht und Ordnung sorgen soll, versetzt Euch „Thunderhawk 2“ in das Cockpit eines hypermodernen „AH-73M“- Kampfhelikopters.

POSITIV!

Sehr schnelle Grafik, atmosphärische Soundkulisse und vielseitige Missionen

Missionsspezifisch könnt Ihr den Heli neben dem obligatorischen 30mm-Geschütz mit anderen Waffensystemen ausrüsten. Von AGM-214-Firestorm-Lenkraketen über „Cluster“-Bomben bis hin zu 250kg-Sprengkörpern bietet das Waffenarsenal alles, was das Söldnerherz begehrt. Im Cockpit geben zahl-

reiche Instrumente dem Hubschrauber-Piloten Auskunft über Zustand der Panzerung und verbleibende Munition.

Thunderhawk 2 umfaßt acht Aufträge, jeder ist in mehrere Einsätze unterteilt. Neben großwahn-sinnigen Diktatoren machen Euch unter anderem südamerikanische Drogenbarone das Leben schwer. Die Reihenfolge, in der Ihr die Aufträge in Angriff nehmt, könnt Ihr selber festlegen, solltet dabei je-

NEGATIV!

Gewöhnungsbedürftige Steuerung und viel zu lange Paßworteingabe

doch berücksichtigen, daß die Aufträge in ihrem Schwierigkeitsgrad stark variieren. Vor jedem Einsatz werdet Ihr im Rahmen eines Briefings über Ort und Ziel der Mission ausführlich informiert. Ihr

Target locked! Im Wüstenlevel lauern hinter jeder Ecke feindliche Bodenstationen. Hier geht ein gegnerischer Schützenpanzer in Flammen auf

müßt Konvois eskortieren, Städte befreien und gezielte Angriffe auf strategische Einrichtungen des Gegners fliegen. Nach jedem er-

EXPLOSIVE ACTION UND TOLLE GRAFIK

folgreich abgeschlossenen Auftrag erhaltet Ihr ein Paßwort.

Neben der Storyline weiß auch die Grafik von Core Designs neuestem Werk zu überzeugen. Eine schnelle und sehr detaillierte 3D-Optik macht Thunderhawk 2 zu einem Erlebnis. Alle Objekte wurden mit sehr viel

Liebe zum Detail gestaltet. Fliegt man beispielsweise nahe an einen Panzer heran, erkennt man deutliche Antennen und Geschütztürme. Alle Objekte bestehen aus Polygonen, die mit filigranen Texturen belegt wurden. Die Umgebung in Thunderhawk 2 erhält auf diese Weise ein sehr realistisches Aussehen. Zwar

erfolgt der Aufbau der Landschaftsgrafik etwas spät, aufgrund der Geschwindigkeit und des Detailreichtums fällt dieses Manko jedoch kaum ins Gewicht.

Auch akustisch hat das Game einiges zu bieten. Funkverkehr und Mission-Briefing sind komplett in deutsch, und die rockige Musik weiß ebenfalls zu gefallen.

Simulations-Puristen werden das nicht gerade realistische Flugverhalten des Helikopters bemängeln, alle anderen Saturn-Usern und Leuten, die den Pilotenschein nicht



geschafft haben, sei dieser Titel jedoch uneingeschränkt empfohlen.

Klaus Kock



SATURN

GAMEPLAY
2+

DAUERSPASS
2

GRAFIK
2+

SOUND
2

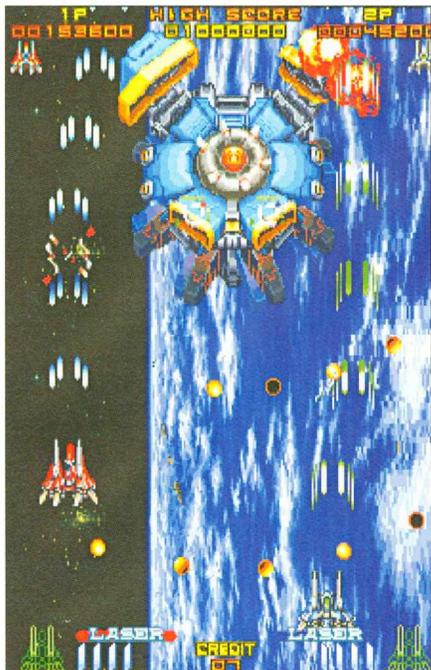
NOTE
2+

Genre: Strat./Shoot'em Up
Spieler: 1
Hersteller: Core Design
Preis: ca. DM 110
Level: 8 Kampagnen
Schwierigkeit: 3 Stufen
Continues: Paßwort
Speicher: 1 CD
Erhältlich: im Handel

GALACTIC ATTACK

SATURN

Action, Action und nochmals Action: Das interstellare Spritegewimmel des Saturn-Shooters „Galactic Attack“ bringt den Bildschirm zum Explodieren.



Um Galactic Attack wie in der Spielhalle genießen zu können, müßt Ihr Euren Monitor um 90° drehen, d. h. auf die Seite stellen

Vorab eine Warnung: Wer für ‚primitive‘ Ballerspiele nichts übrig hat, braucht gar nicht weiterlesen, denn Galactic Attack ist



ein traditionelles Shoot 'em Up ohne wenn und aber. In sieben Levels könnt Ihr allein oder zu zweit gleichzeitig Euren destruktiven Vorlieben nachkommen.

Zwar sind die Level sehr lang, abwechslungsreich und hervorragend designet – zwei oder drei mehr hätten nicht geschadet. Als Ausgleich wirkt der bereits auf ‚Nor-

Wer keinen Monitor zum auf die Seite stellen besitzt, kann Galactic Attack auch als Horizontal-Scroller spielen (oben). Die normale Bildschirmarstellung bietet leider einen kleineren Bildausschnitt (unten, rechts) und weniger Grafik-Effekte



mal' knallharte Schwierigkeitsgrad, bei dem selbst Profis nichts zu lachen haben. Die Modi ‚Hard 1 bis 4‘ sowie ‚Very Hard‘ wirken da schon fast zynisch. Euer Raumschiff ist mit zwei aufrüstbaren Waffensystemen aus-

▲ POSITIV! ▲
Zweispeler-Modus, sehr gutes Leveldesign, geniale Grafik-Effekte

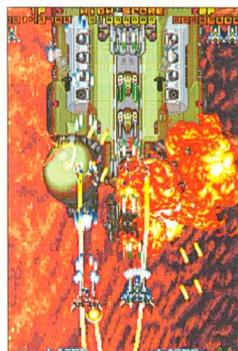
gestattet. Neben dem Standardlaser gibt es ein Fadenkreuz, mit dessen Hilfe Ihr Bodenziele oder Gegner, die unter Euch fliegen, mittels zielsuchender Laserstrah-



furiose Grafik zu sehen: Gigantische Explosionen, Parallax-Scrolling, Zoomen, Quasi-3D-Effekte, Zeilenscroller und andere Spezial-effekte füllen den Screen soweit das Auge reicht.

Nur der Sound ist ein kleiner Wermutstropfen: Die Original-Sounds

▼ NEGATIV! ▼
Ein paar Level mehr, dafür alles etwas einfacher



len beglückt. Durch diese Waffe kommt sogar eine gewisse taktische Note ins Spiel: Meist ist es von Vorteil, wenn Ihr Euch auf die oben fliegenden Gegner konzentriert. Dabei solltet Ihr aber nicht die Objekte unten aus den Augen lassen – denn manche steigen auf und werden dann erst richtig garstig. Zusätzlich erfordert das Feh-



len von Smartbomben planvolles Vorgehen – diesmal genügt es eben nicht, krampfhaft den Feuerbutton zu drücken und kontinuierlich am Joystick zu rühren. Selten gab es außerhalb der Spielhallen eine so

der Automatenversion wurden eins zu eins übernommen und machen wenig Gebrauch von den Möglichkeiten des Saturn.

Wer auch nur einen Funken Interesse an Shoot 'em Ups im ‚Power-Strike‘-/‚Aleste-Stil‘ hat, braucht dieses Spiel! Einen besseren Vertikal-Shooter wird er kaum finden.

Klaus-Dieter Hartwig

SATURN

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre:
1-	2+	Shoot 'em Up
GRAFIK	SOUND	Spieler:
2+	3+	1-2 (simultan)
		Hersteller:
		Acclaim/Taito
		Preis:
		ca. DM 100
		Level:
		7
		Schwierigkeit:
		6 Stufen/hoch
		Continues:
		4
		Speicher:
		1 CD
		Erhältlich:
		im Handel

NOTE
2+

IMPORT

Ein totgeglaubtes Genre feiert auf den 32-Bitern sein Comeback. Während das Shoot 'em Up „Galactic Attack“ überraschend seinen Weg nach Deutschland fand, bleiben zwei weitere beachtliche Titel im Import-Freaks vorbehalten.

Das einflussreichste und am häufigsten „zitierte“ Shoot 'em Up ist bis heute ohne Zweifel „R-Type“, ein Spielautomat aus dem Jahre 1987. Leider ging der Hersteller Irem vor einiger Zeit in Kon-

▲ POSTIV! ▲

Zweispielers-Simultanmodus, unvergleichlicher Grafikstil, sehr gute Spielbarkeit

kurs (weswegen die Firma dem GAMBLER-Team natürlich besonders am Herzen liegt ...) Glücklicherweise ist der letzte Automat, „In the Hunt“, nicht in den Untiefen der Videospiegelgeschichte versunken. Das routiniert inszenierte und sehr gut spielbare U-Boot-Ballerspektakel tauchte 1993 in den Spielhallen auf und sicherte sich eine begeisterte Fangemeinde. Besonders komplexes Ga-



IN THE HUNT

meploy wird allerdings nicht geboten: stetiges Ballern, gelegentliches Ausweichen und ab und zu mal die Extrawaffe wechseln – mehr wird Euch gar nicht abverlangt. Ungewöhnlich ist hingegen das Ambiente: Als U-Boot-Kapitän (bzw. zwei U-Boot-Kapitäne) ging man



WE ALL LIVE IN THE YELLOW SUBMARINE

bisher nur selten zum Angriff über. Was in die Hunt anderen Ballerspielen voraus hat, ist die atemberaubende Optik – solch detaillierte, brillant designte Gegner und Hintergründe dürft Ihr in keinem anderen Spiel ungestraft pulverisieren. Jeder Schuß hinterläßt eine

▼ NEGATIV! ▼

Unendliche Continues, nur sechs Level, entsetzliches Ruckeln

Bugwelle im Wasser, jeder einschlagende Torpedo aufwendigste Explosionen, aus der Luft abgeworfene Geschosse Wasserfontänen. Passiven Zuschauern fällt es oft schwer, die kleinen U-Boote in dem dichten Spritegetümmel auszumachen. Da läßt es sich schon fast verschmerzen, daß die Technik entsetzlich schlecht ist – kein zweites Spiel zwingt den Saturn derartig in die Knie. Das liegt allerdings nicht an der Hardware der Konsole, sondern an der Programmierung. Auch

Die detailbesessenen Irem-Grafiker haben mit den Objekten und Hintergründen von In the Hunt ein Meisterwerk abgeliefert. Wenn nur das grausame Ruckeln nicht wäre ...



wenn es kaum zu Glauben ist – das Automatenoriginal ruckelte eher noch heftiger.

FEUER FREI AUS ALLEN ROHREN!

Leider enthält die Saturn-Version einen unverzeihlichen Makel: unendliche Continues. Sechs Level allein sind schon nicht gerade die Welt. Da Ihr Euch bereits im er-



sten Anlauf durch das Spiel mögeln könnt, wird es unter Umständen ein recht kurzes Vergnügen. Ballerfans, die sich unter Kontrolle haben und die Finger vom Continue lassen (oder nicht jeden Pfennig einzeln umdrehen müssen) sei In the Hunt dennoch wärmstens empfohlen.

Klaus-Dieter Hartwig

Muster: MARO Videospiele, Stuttgart&Ulm

SATURN

GAMEPLAY

2+

DAUERSPASS

3-

Genre:

Shoot 'em Up

Spieler:

1-2 (simultan)

Hersteller:

Irem/Imagineer

Preis:

ca. DM 130

Level:

6

Schwierigkeit:

4 Stufen

Continues:

unbegrenzt

Speicher:

1 CD

Erhältlich:

als Import

GRAFIK

2+

SOUND

2-

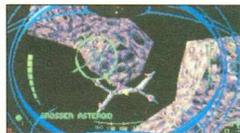
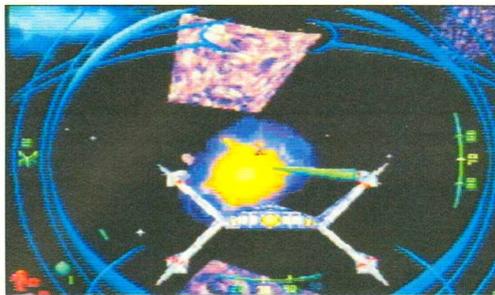
NOTE

2-



MEGA DRIVE

**Alarm im Weltall!
Zahllose Asteroiden-
schwärme und eini-
ge fiese Alienschiffe
bedrohen die
Außenposten der
Menschheit ...**



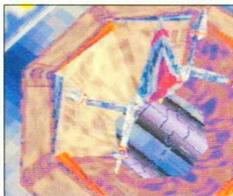
Als todesmutiger Pilot springt ihr natürlich sofort in Euer Raumschiff und ballert, was der Laser hergibt. Die herumschwebenden Riesenasteroiden müssen in handliche Stücke geblastert werden, wobei natürlich jedwede Kollision mit ihnen tunlichst vermieden werden sollte, denn Euer Schutzschild hat nur begrenzte Energie, an der zusätzlich noch die Laser der feindlichen Aliens nagen. Weiterhin sollte möglichst jeder Schuß ein Treffer sein, da es auch



DARXIDE

für den Laser ein Energielimit gibt. Aber keine Panik: Sollte der Brennstoff tatsächlich mal ausgehen, so können immernoch die im Welt- raum verstreuten Tanks zwecks Auffrischung eingesammelt werden. Optisch gehört „DarXide“ si- cherlich zu den besseren Spielen für das 32X: Ton- nenweise Texturen und hübsche Shading-Effekte erfreuen das Auge, wenn- gleich dadurch manchmal der Spielablauf leicht ver- langsamt wird. Dem Ohr al- lerdings geht es wegen der etwas „knarzigen“ Musiken

und Effekte nicht ganz so gut, auch über den Spiel- witz darf man durchaus geteilter Meinung sein. Mit der Zeit wird die Her- umfliegerei nämlich doch etwas öde ... *man*



MEGA DRIVE

GAMEPLAY
3

DAUERSPASS
3

Genre: Shoot'em Up
Spieler: 1

GRAFIK
2+

SOUND
3-

Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 120
Level: -

NOTE
3

Schwierigkeit: 3 Stufen
Continues: -
Speicher: 24 MBit
Erhältlich: im Handel

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

An- & Verkauf

Cooler Preise

Fax 030 421 37 68

Auszüge aus unserer Preisliste

Super NES		Saturn		PSX		Multimediasshops Berlin	
Breath of Fire 2	US 139	Black Fire	US 119	Chaos Control	Di 95	Hier könnt Ihr alle Spiele auch leihen	
Bombeman 3	Di 109	FIFA Soccer	Di 99	Captain Quazar	Di 99	3 DO	
Chrono Trigger	US 144	F 1 Live Information	Di 129	Deadals Encounters	US 119		Jaguar
Final Fight 3	US 129	Golden Ace of Duell	Di 129	Dragon Lore	US 99	Jaguar mit Spiel	GV 199
Front Mission 2	Di 109	Hang On GP '95	Di 109	4 Spiele-Paket	US 99	Alien vs Predator	GV 99
IBA Soccer '96	Di 109	Layer Section	Di 99	Killing Time	US 109	Ultra Vortex	PV 129
Killer Instinct	Di 79	Minnesota Pool Billard	US 109	Need For Speed	US 119	Jaguar CD m. 4 CD's	ab 299
MechWarrior 2	Di 109	Military Commander	Di 99	Poed	US 109	Braindead 13 CD	US 109
NHL Hockey '96	Di 109	NBA JAM TE	Di 99	Primal Rage	US 119	Formula 1 Racing CD	US 109
NBA Live '96	Di 109	Virtual Fighter 2	Di 109	Shelk Shock	Di 89	Highlander CD	US 109
Super Turrican 2	Di 99	Primal Rage	Di 99	Shiner	Di 99	PC-CD ROM	
Secret of Evermore	Di 119	Panzer General	Di 99	Toshinden 2	Jpa, A6f	alle 95er EA Sporttitel	Di 89
Secret of Mana 2	US 139	Sim City 2000	US 119	Tekken	Di 105	Bleifuss	Di 49
Super Mario RPG	Di 109	SEGA Rallye	US 119	Theme Park	Di 99	F1 Pole Position	Di 89
Theme Park	Di 109	Theme Park	Di 99	Twisted Metal	Di 99	F1 Grand Prix 2	Di 89
Urban Strike	Di 119	Thunderhawk II	Di 99	Thunderhawk 2	Di 99	Tek War	US 89
Superstar soccer de lux	Di 129	Toshinden	Di 129	Viewpoint	Di 99	Stunt-keep-Dt erst im Jan.	US 99
Waterworld	Di 109	Viewpoint	Di 99	Wing Commander 3	US 119	TEX Eurofighter	Di 89
Weapon Lord	Di 129	Wing Arms	US 119	Zoop	Di 99	Warcraft 2	Di 89
WWF Wrestlemania	Di 119	Action Replay m. Backup	Di 99	RGB Kabel	39		Di 89
Gebräuchtspreise schon	ab 19	Infrared Controller - 2mal	US 109	Universal Umbau-alles spielt	39		Di 89
Action Replay 3	Di 99	getr. Saturn Geräte	ab 579				Di 89

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

Besucht unsere Läden in Berlin: Prenzlauer Berg Hans-Otto-Str. 28 • Marzahn Marzahn Promenade 47
Wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

Es gibt Rabatz im Weltall.

Die Universal Warriors rasen von Planet zu Planet, um ihre Kräfte zu messen.



Prügelspiele überfluten momentan Segas 32-Bitter. Konnten wir in der Vergangenheit schon Freudentränen über „Virtua Fighter 2“ und „X-Men“ vergießen, stehen uns diesmal vier Vertreter des Genres für unsere Testseiten parat. Einer davon ist Sunsofts „Galaxy Fight“. Zwei Mädels, ein Roboter sowie vier Recken und ein grünes kräftiges Wesen prügeln sich um die zweifelhafte Ehre, am Schluß gegen den gemeinen Oberfiesling

▲ POSITIV! ▲
 Jede Menge verrückte Ideen, interessante Charaktere

▼ NEGATIV! ▼
 Euch stehen nur sehr wenige Schlagvarianten zur Verfügung, mäßige Grafik

Felden antreten zu dürfen. Galaxy Fight ist ein klassisches 2D-Beat-'em-Up. Mit unterschiedlichen Schlag- und Trittkombinationen liefern sich die Protagonisten Duelle über zwei Gewinnrunden. Neben den normalen



Oberboß Felden hat die gemeinsten Tricks auf Lager. Deswegen ist er wohl auch der Oberboß, was meint Ihr?

GALAXY FIGHT



weißes Killer-Karnickel. Größter Negativpunkt ist die Tatsache, daß im Vergleich zu „Street Fighter Alpha“ oder „X-Men“ nur wenig



Schlägen und Tritten können die Kämpfer auch schon mal zu Extrawaffen wie Plasmawummern oder zum Ninja-Schwert greifen.

ACHT VERRÜCKTE FIGHTER LADEN ZUM KAMPF

Zusätzlich zu den Kämpfen mit den oben beschriebenen Gegnern wird der Spieler noch zu zwei abgepaceten Bonusfights eingeladen. In dem Ersten tretet Ihr gegen einen lebenden Sandsack an und in dem Zweiten gegen ein kleines, unscheinbares aber tödliches,

Schläge und Tritte vorhanden sind. Die Grafik erscheint für westliche Geschmäcker ein wenig überdreht. So kommen Manga-Fans

Der letzte Hinweis von unserem Prominenten im Sack: Oskar, manches hat bitter wehgetan



bei den verrückten Charakteren wie Roomi dem Bunny oder Sumpf-Monster Gunter am meisten auf Ihre Kosten. Die Hintergründe bieten zum Teil interessante Spiegeleffekte und zoomen je nach der Entfernung zwischen den Kämpfern, sind jedoch genau



wie die Japano-Sprites ein wenig farbarmer geraten.

Ob die Musikuntermalung zu den Levels paßt ist Geschmackssache. Der Ninja Kazumi zum Beispiel empfängt Euch in düsterer Friedhofsatmosphäre, wobei sich eine Opersängerin lautahls die Kehle aus dem Leib jault.

Unterm Strich bleibt Galaxy Fight neben SFA und X-Men auf der Strecke. Die verhältnismäßig geringen Schlagvarianten und die konventionelle grafische Präsentation lassen GF heutzutage als ein zweitklassiges Prügelspiel erscheinen, auf das man gut verzichten kann.

Christian Henning

SATURN

GAMEPLAY
3+

DAUERSPASS
3+

Genre: Prügelspiel
 Spieler: 1-2 (simultan)
 Hersteller: Sunsoft/Laguna
 Preis: ca. DM 100
 Level: 9+2
 Schwierigkeit: 5 Stufen
 Continues: unbegrenzt
 Speicher: 1 CD
 Erhältlich: im Handel

GRAFIK
3

SOUND
3

NOTE
3+

Nach ihrem eher dürrtigen Debüt auf dem Mega-CD geben sich die Bewohner des seltsamen Landhauses jetzt endlich auch auf Segas 32-Bitter, dem Saturn, die Ehre. Man gönnt sich (und natürlich auch der geeigneten interaktiv-spielsüchtigen Fangemeinde) ja sonst nichts ...

MYSTERY MANSION



gehen und die Geheimnisse von „Mystery Mansion“ zu lüften schlüpft Ihr in die Rolle von June, die in besagter Nacht in besagtes Haus gerufen wird. Schon bald werdet Ihr Zeuge von sinnloser Verwüstung und dreistem Diebstahl, und die ganz offensichtliche Frage

Hallen des Landhauses schnell Langeweile und Platzangst aufkommen. Wer vor interaktiven Abenteuern nicht zurückschreckt, der kann ja mal einen Blick riskieren, muß es aber wirklich nicht unbedingt. Und überhaupt: Wen interessiert schon die seltsame Farbe



▲ POSITIV! ▲
 Gelungene grafische Effekte, komplett eingedeutschte Sprachausgabe



ist: „Wer war's???" Um dies zu klären dürft Ihr auf vorberechneten Wegen durch die diversen Zimmer

▼ NEGATIV! ▼
 Eine dürre Story, wenig Handlung- und Aktionsmöglichkeiten

SPUK UND GRAUS IM GEISTERHAUS

des Landhauses latschen und Euch mit den jeweiligen Bewohnern unterhalten, um ihre Meinung zu den Geschehnissen zu hören. Von Zeit zu Zeit passiert in einem Raum

des Mondes – irgendwann ist ja schließlich auch wieder mal Neumond angesagt, oder?

Michael Anton

Seltsame Dinge geschehen im geheimnisvollen „Haus der verlorenen Seelen“! Eigentlich ist es ja schon merkwürdig genug, daß sich dessen Bewohner in Schmet-

terlinge verwandeln können. Ebenfalls recht ungewöhnlich ist, daß sie sich aus von Zeit zu Zeit unsichtbar machen und nur in bestimmten Situationen ihr wahres Gesicht zeigen und einige mehr oder weniger interessante Dinge erzählen. Und wenn man dann noch berücksichtigt, daß der Mond über dem Hause eines Nachts plötzlich

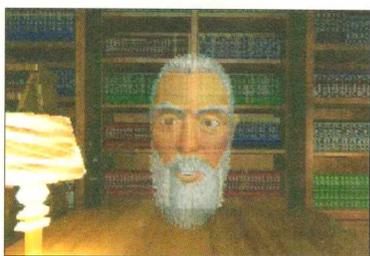


Welches Geheimnis verbergen die Hallen?

Und wer hatte nur diesen schrecklichen Geschmack bei der Auswahl der Tapeten?



Lauschen wir doch mal den weisen Worten dieses netten alten Herrn ...



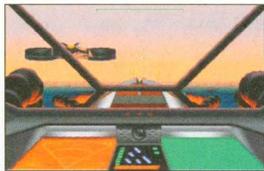
auch mal irgendetwas, woraufhin an anderer Stelle irgendwer etwas neues zu berichten weiß, manchmal dürft Ihr sogar durch einen gewagten Druck auf den Feuerknopf Entscheidungen treffen. Klingt nicht besonders aufregend? Ist es in der Tat auch nicht! Zwar wartet das Spiel mit einigen interessanten optischen Effekten und deutschsprachigen Dialogen auf, das war es allerdings auch schon fast. Der Mangel an Aktionsmöglichkeiten und echter Abwechslung läßt in den

eine absonderliche Farbe annimmt, so kann man mit Sicherheit erwarten, daß in dieser Nacht einige noch wesentlich seltsame Dinge geschehen werden ... Und um diesen auf den Grund zu



SATURN

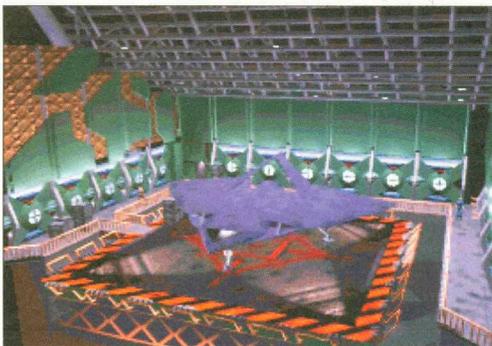
GAMEPLAY 4+	DAUERSPASS 4+	Genre: Adventure
GRAFIK 2	SOUND 3+	Spieler: 1 Spieler
NOTE 4+		Hersteller: Sega
		Preis: ca. DM 100
		Level: -
		Schwierigkeit: 2 Stufen
		Continues: Saturn-Speicher
		Speicher: 1 CD
		Erhältlich: im Handel



„Mystery Mansion“ meets „Starblade“ – das ist in etwa das Motto von „Cyberia“.

CYBERIA

Als Agent in nicht allzuferner Zukunft hat man es nicht unbedingt leicht: Diverse subversive Kartelle sorgen immer wieder für Unfrieden und Aufregung in der Welt. Klar, daß man den Herrschaften mal so richtig auf die krummen Finger klopfen muß. Allerdings braucht es dazu schon einen wirklich verwegenen Kämpfer und der wiederum benötigt auch das richtige Handwerkszeug. Eine coole Sonnenbrille mit praktischem



Lüfte und auch so richtig losgehen ... Insgesamt hinterläßt Cyberia einen etwas zwiespältigen Eindruck, was wohl auch in der Natur des Spiels liegt: In bunter Folge wechseln Adventure-Szenen, in denen der Held durch diverse Ortlichkeiten gelenkt wird und auch einige

Rätsel zu lösen sind, mit handfe-

ABWECHSLUNGSREICHE GENREMIXTUR

sten Action-Sequenzen. Letztere bestehen überwiegend aus vorberechneten Flügen über Feindesland, bei denen per steuerbarem Fadenkreuz ordentlich geballert werden darf. Zwar ist der



Operation Hackfleisch: Timing ist wichtig! hat, der findet eine interessante, abwechslungsreiche und technisch solide Mischung aus Action und Adventure vor. Zwar hätte man an der einen oder anderen Stelle (und insbesondere an den deutschen Bildschirmdmeldungen!) noch etwas arbeiten können, wer aber

POSTIV!

Abwechslungsreicher Genremix (wenn man's mag), komplett eingedeutscht

Scanner-Innenleben besitzt der Held dieses Spiels schon, aber er bekommt noch wesentlich mehr an Hilfestellungen. Beispielsweise den TF-22, einen handlichen, klei-



Wir entschärfen eine Bombe ...

nen Stealth-Flieger mit gewaltiger Feuerkraft, der den Bösewichtern dieser Welt schnell ordentliche Manieren beibringt. Zwar muß das Flugzeug erst einmal aus Feindeshand entwendet werden (was sich übrigens als gar nicht so einfach erweist), danach kann es aber in die

Ein verhängnisvoller Kuß



FRACHTTUNNEL **SEKTOR 52**
ZIEL DER MISSION: DURCHFLIEGEN SIE DEN FRACHTTUNNEL. NICHTS UNGESCHADET UND ZERSTÖREN SIE DIE GRÖßTMÖGLICHE ANZAHL FEINDLICHER EINHEITEN.

TAKTIK: DER TUNNEL WIRD DURCH PROTON-HAUBITZEN UND RANGIERBÄNNE BESCHÜTZT. SOMMER ENTDECKTEN AUßERDEM MEHRERE TANKLASTTRÄGER, DIE DURCH GLICHE ZIELBÖSEN RÜCKSCHÜSSIGKEIT SIND. SOLLTE EIN TANKLASTTRÄGER VERSEHENTLICH DETONIEREN, NERBEN AUCH DER TUNNEL UND TÜRRE TRANSPORTIERER ZERSTÖRT.

Leichte Rechtschreibschwächen

Die gespeicherten Spielstände



Schwierigkeitsgrad für beide Spiel-Arten getrennt einstellbar, Genre-Puristen dürften allerdings die Mixtur doch etwas nervig finden. Wer diesbezüglich jedoch keine Probleme

Welch ein freundlicher Empfang ...



NEGATIV!

Stellenweise etwas schlampige Übersetzung, Actionteil etwas eintönig

Fisch und Fleisch mag, der kommt hier auf seine Kosten.

Michael Anton

Muster: ECS, Hamburg

Es darf auch geballert werden



SATURN

GAMEPLAY

2-

DAUERSPASS

3+

Genre:
Action/Adventure
Spieler:
1

GRAFIK

2-

SOUND

3+

Hersteller:
Interplay
Preis:
ca. DM 100
Level:
-

NOTE
2-

Schwierigkeit:
9 Stufen
Continues:
Saturn-Speicher
Speicher:
1 CD
Erhältlich:
April/Mai

FIFA SOCCER '96

Electronic Arts, FIFA Soccer' geht in die dritte Runde. Einen Bericht zur '96er-Version senden wir nun live aus unserem GAMBLER-Sportstudio.



Wenn es eine Fußballsimulation auf dem Mega Drive gibt, die sich mit Recht als die beste seines Genres bezeichnen darf, dann war das bisher 'FIFA Soccer '95'. Mit Spannung erwarteten wir darum das aktuelle Update aus der Electronic-Arts-Schmiede.

POSTIV!

Sehr gute Grafik und Animationen, Spieler-Editor, Vierspieler-Modus, Batterie

Wer bisher mit Fußball auf dem MD nicht viel am Hut hatte, der sollte zunächst einige Trainingsrunden in dem entsprechenden Menü einlegen. Neben Eck- und Freistößen läßt sich bei 'Bolzerei' der Umgang mit der Dreibutton-Belegung des Pads am besten üben. Denn es lassen sich nun Schüsse antauschen, außerdem können hohe Pässe leichter und gezielter ausgeführt werden. Kenner der Vorgänger werden sich damit jedoch gar nicht erst aufhalten wollen, sondern



direkt ins Spiel einsteigen wollen. Doch da macht sich leichte Enttäuschung breit, denn auf den er-

OPTIONEN OHNE ENDE

sten Blick scheint hier kein offensichtliches Lifiting stattgefunden zu haben. Die Akteure sind zwar um einige Animationen reicher, doch Scrolling und Spielgeschwindigkeit sind immer noch ein wenig langsam. Mit der Zeit – sobald Ihr die Steuerung mit all seinen Varianten beherrscht – treten dann aber die Vorzüge dieses Spiels an den Tag. Ein Match gestaltet sich nun abwechslungsreicher und es ist nicht mehr ganz so leicht, den Computer-Gegner zu besiegen. Deutlich überarbeitet wurden die Optionsmenüs samt Einstel-

lungsmöglichkeiten. Doch die größte Neuerung stellt der 'Spieler-Editor' dar. Hier lassen sich eigene Kicker designen und – wie bei EA selbstverständlich – per Batterie abspeichern. Außerdem könnt Ihr nun die Zusammenstellung der Ligen variieren. Über 3500 Fußballer

3500 FUSSBALLER AUS ALLER WELT

aus aller Welt sind mit Namen und ihren 'Eigenschaften' im Modul vertreten, so daß es wohl eine

NEGATIV!

Die Macken von '95 wurden übernommen: Scrolling und Gameplay sind etwas zähfüßig

ganze Weile dauern wird, bis Ihr gegen jedes Team gespielt habt. Auch wenn bei 'FIFA Soccer '96' spielerisch keine allzugroßen Verbesserungen zu verzeichnen sind, stellt der Spieler-Editor ein gewichtiges Kaufargument dar. Wer darauf verzichten kann, und schon die

Im Replay-Modus können die schönsten Szenen nochmals betrachtet werden



DO IT YOURSELF!



Ob Spieler, Mannschaft oder Liga, alles könnt Ihr nach eigenen Wünschen 'zusammenbasteln' und dank Batterie dauerhaft speichern



'95er-Version sein Eigen nennt, der braucht dieses Game nicht unbedingt. Allen anderen Fußballfreunden ist dieser Titel uneingeschränkt zu empfehlen.

Michael Koczynski

MEGA DRIVE

GAMEPLAY
2

DAUERSPASS
2+

Genre:
Sport
Spieler:
1-4 (simultan)
Hersteller:
Electronic Arts
Preis:
ca. DM 120

GRAFIK
2+

SOUND
2+

Level:
12 Ligen
Schwierigkeit:
2 Stufen
Continues:
Batterie
Speicher:
24 MBit
Erhältlich:
im Handel

NOTE 2+

FIFA SOCCER '96

SATURN



Unser rasender Sportreporter hat auch noch einige interessante Neuigkeiten für alle Saturn-User parat, denn „FIFA Soccer '96“ erscheint auch dem 32-Bit-Gerät

Selbstverständlich werden die Fußballfreunde unter den Saturn-Besitzern von Electronic Arts nicht vergessen. Neben dem Mega-Drive-Update des Kicker-Spiels, wird diesmal Segas edler 32-Bitter bedacht.

EA-typisch wartet FIFA Soccer '96 mit einer Fülle von Optionen und Einstellmöglichkeiten auf. Neben sechs verschiedenen Menüsprachen lassen sich unter anderem Taktiken, Bodenbeschaffenheit, Foul-Empfindlichkeit und Soundeffekte variieren. Alle Menüs sind recht übersichtlich aber auch relativ schlicht gehalten.

Wer sich mit theoretischem Firlenz nicht aufhalten möchte, sondern sich gleich als Bomber-Müller

versuchen möchte, sollte flugs den Freundschaftsspiel-Modus aktivieren. Hier lassen sich schier unzählige Teams aus zwölf nationalen und internationalen Ligen auswählen. So könnt Ihr beispielsweise mit 1860 München gegen die argentinische Nationalmannschaft antreten. Leider sind die Team-Aufstellungen nicht auf dem neuesten Stand, aber das läßt sich verschmerzen. Wer seine eigene Mannschaft zusammenstellen oder an einem Team ‚herumpfuschen‘ möchte, kann dies dank Team-Editor machen und die Veränderungen per Saturn-Speicher dauerhaft sichern.

POSITIV!
Gute Options- und Menüvielfalt, hohe Spieltiefe dank guter Steuerung und unzähliger Mannschaften

Jede Gegnerkonstellation ist möglich

NEGATIV!
Kaum eine Perspektive erweist sich als wirklich günstig, etwas kratzige Sprachausgabe

Einstellmöglichkeiten ohne Ende



Wer sich einmal mit der, anfangs etwas komplex wirkenden, Steuerung angefreundet hat, wird an der Spieltiefe von FIFA seine Freunde haben. So werdet Ihr nach an-



Zusätzlich sorgen die Liga-, Turnier- und Playoff-Modi für weiteren Spielspaß, an dem bis zu sechs Fußballbegeisterte gleichzeitig teilhaben können.

Von der grafischen Seite präsentiert sich das Game – bis auf ein gelegentliches Ruckeln – tadellos. Sogar die Spieler-Sprites zoomen unauffällig mit, wenn sich die Perspektive oder die Entfernung ändert. Einzige Mankos sind die sieben verschiedenen Kamera-Perspektiven, von denen man eigentlich nie weiß, welche gerade die geeignetste ist. Auch einen Spielfeldscanner hätten die Entwickler spendieren können. Ferner wirkt das Publikum ein wenig lustlos und der Kom-

TADELLOSE GRAFIK UND GUTE SPIELBARKEIT

mentator scheint ein leichtes Kratzen im Hals zu haben.



Insgesamt weiß FIFA Soccer '96 mehr zu begeistern als Segas ‚Victory Goal‘, obwohl sich in punkto Spielbarkeit sicherlich noch einiges optimieren läßt. Trotzdem kommen Fußballfreunde bei diesem Game reichlich auf Ihre Kosten.

Michael Koczy

fänglichem Gebolze schnell geschickte Spielzüge erlernen, bis Ihr – dank z. B. der individuellen Taktik-Optionen – auch den härtesten Computergegner knackt.



Wer gewinnt das Kopfballduell?

Eine Szene – drei Perspektiven



SATURN

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2+
GRAFIK	SOUND
2	3+

Genre: Sport
Spieler: 1-6 (simultan)
Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. DM 110
Level: 12 Ligen
Schwierigkeit: je nach Paarung
Continues: Saturn-Speicher
Speicher: 1 CD
Erhältlich: im Handel

NOTE
2



F-1 LIVE INFORMATION

Wer bei dieser Rennsimulation auf eine originalgetreue Umsetzung des Formel-1-Zirkus hofft, wird nur bedingt zufriedengestellt: Ihr repräsentiert einen von fünf verschiedenen Grand-Prix-Piloten, wie z. B. Schumacher, Hill oder auch Häkkinen und dürft Eure Fahrkünste leider nur auf drei Original-GP-Strecken (Hockenheim,

Nach den Knallern ‚Daytona USA‘ und ‚Sega Rally‘ sowie dem eher enttäuschenden ‚Virtua Racing‘ gibt es nun grünes Licht für die erste Formel-1-Simulation auf dem Saturn ...

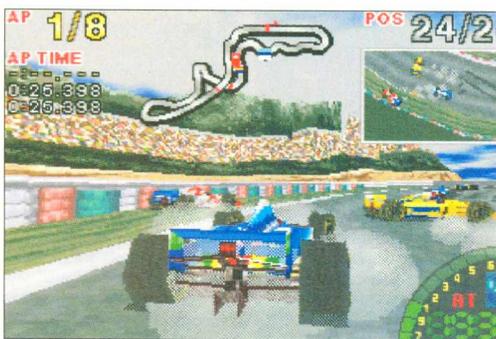
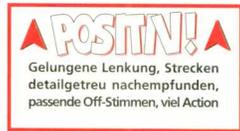
Spielspaß bei: Verschiedene Kommentatoren versorgen Euch pausenlos mit Informationen, es darf zwischen Cockpit- und Außenansicht gewählt werden, per Knopfdruck läßt sich Eure Fahrt in einem kleinem Sichtfenster (oben rechts

am Bildschirm) aus der Vogelperspektive verfolgen, im Time-Trail-Modus könnt Ihr Eure eigenen Bestzeiten jagen oder auch, falls gewünscht, Boxenstops einlegen – obwohl diese genaugenommen völlig überflüssig sind, denn auch

Racer jederzeit sicher über die zum Teil sehr kurvenreichen Tracks steuern. Die Grafik ist für Saturn-Verhältnisse eher durchschnittlich, wenngleich Kennern der Szene zahlreiche Details der Originalkurse ins Auge fallen werden. Die englischen Kommentare der Reporter sind ebenso vielseitig wie passend, wohingegen Kollisionen und das

ACTION-RENNSPIEL MIT PRÄZISER STEUERUNG

Touchieren der Fahrbahnbegrenzungen von wenig rühmlichen Soundeffekten begleitet wird. Unterm Strich ist diese Simulation eher als Action-Rennspiel anzuse-



Suzuka und Monaco) unter Beweis stellen. Obwohl noch zusätzlich die Sega-Motor-Land-Strecke (drei Ausbaustufen) zur Verfügung steht, muß auf einen WM-Modus gänzlich verzichtet werden, da Euer Rennen gegen 23 Mitbewerber jeweils nach acht Runden beendet ist und auch bei entsprechender Platzierung nicht mit Punkten prämiert wird. Nichtsdestotrotz tragen andere Features mehr oder minder zum



Auf Detailtreue wurde geachtet: oben seht Ihr das Riesenrad des Vergnügungsparks von Suzuka und darüber einen Teil des Hockenheim-Waldes

auf der höchsten der drei Schwierigkeitsstufen wird Euer Fahrzeug selbst nach zahlreichen Kollisionen kaum in Mitteldenshaft gezogen, so daß Ihr nie auf die Hilfe der Mechaniker zurückgreifen müßt. Euer Wagen läßt sich aufgrund der ansprechenden Steuerung sowohl mit dem Pad als auch mit dem Arcade-



Fünf Grand-Prix-Piloten aus verschiedenen Teams warten darauf, von Euch auserwählt zu werden



hen, welches dem einzigen Saturn-Konkurrenten ‚Virtua Racing‘ einige Wagenlängen vorausset.

Reza Abdolali

SATURN

GAMEPLAY 2-

DAUERSPASS 2-

Genre: Rennspiel
Spieler: 1

GRAFIK 3+

SOUND 2-

Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 100

NOTE 2-

Level: 6 Strecken
Schwierigkeit: 3 Stufen
Continues: Saturn-Speicher
Speicher: 1 CD
Erhältlich: im Handel

HANG-ON GP

SATURN

Sega läßt die Reifen quietschen! Nach dem furiosen „Sega Rally Championship“ ist mit „Hang-On GP“, das erste Motorrad-Rennspiel für Segas Saturn am Start.



Bevor Ihr Euch in den Rennzirkus der ersten 32-Bit-Motorrad-Raserei begeben, dürft Ihr Euch eines von fünf Krädern auswählen. Diverse Diagramme geben Euch unter anderem Auskunft über Leistung und Fahrverhalten der Gefährte. Habt Ihr Eure Entscheidung gefällt, geht es los. Entweder fahrt Ihr im Time-Trial-Modus nur ein paar Probeläufe



Die Außenperspektive am übersichtlichsten



oder Ihr meßt Euer Können im Grand-Prix-Mode mit den zahlreich angetretenen Konkurrenten. Drei halbbrecherische Rennstrecken stehen zur Auswahl: Ein Kurs der an einer Meeresküste gelegen ist, eine Bergstrecke und ein Track



Bereits der erste Track birgt Überraschungen

Unten: Die schärfste Kurve der Bergstrecke



der mitten durch eine Großstadt führt. Beendet Ihr die Grand-Prix-Rennen als erster, dürft Ihr verlan-

▲ POSITIV! ▲

Mehrere motivierende Spielmodi, gelungene Steuerung mit dem Arcade Racer

▼ NEGATIV! ▼

Mäßige Grafik, gewöhnungsbedürftige Steuerung mit dem Joypad

gerte Varianten der Kurse befahren und bekommt fünf neue Motorräder. Zusätzlich gesellt sich ein Endurance-Mode zu den anderen beiden Spielmodi.

Ihr könnt „Hang-On GP“ mit dem Joypad oder mit Segas Arcade Racer spielen. Das Lenkrad hat sich nach längeren Rennsessions als die bessere Methode bewährt, um

das Krad unter Kontrolle zu halten. Mit ihm läßt sich die Lenkung des Motorrads sehr viel präziser

DAS ERSTE 32-BIT-MOTORRADRENNEN

ansprechen als mit dem Pad. Zwar ist die Steuerung, speziell Bremsvorgänge, gewöhnungsbedürftig, aber nach kurzer Einspielzeit macht das Game deutlich mehr Spaß. Grafisch ist aus dem Saturn jedoch weitaus mehr herauszuholen, als

Hang-On GP demonstriert. Die Grafik ist zwar flott, was jedoch keine technische Meisterleistung ist, da die Zahl der mit Texturen überzogenen Polygone nicht übermäßig hoch ist. Angefangen bei den leicht eckigen Reifen der Motorräder bis hin zu den oft etwas

klobigen Streckenaufbauten. Abgesehen von den nervtötenden Motorengeräuschen wird das Renngeschehen durchgehend von rockigen Rhythmen untermalt. Das einzige was dem Game fehlt, ist ein gelungener Zweispieler-Modus. Hang-On GP ist jedoch eine willkommene Abwechslung zu anderen Rennspielen, vor allem mit Segas Arcade Racer macht das erste Saturn-Motorrad-Rennen eine Menge Spaß.

Klaus Kock

Muster: A. B. Games, Eutin



SATURN

GAMEPLAY

3+

DAUERSPASS

2-

Genre: Rennspiel
Spieler: 1

GRAFIK

3+

SOUND

3-

Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 100
Level: 6 Strecken
Schwierigkeit: 3 Stufen
Continues: unbegrenzt
Speicher: 1 CD
Erhältlich: im Handel

NOTE

2-



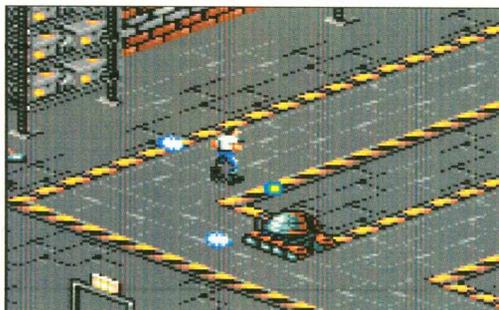
GAME GEAR

Dem Feindfeuer kann Guy locker ausweichen



ARENA

Helden haben es mitunter sehr schwer; sie sind manchmal furchtbar einsam!



Guy Freelander kämpft in einem von Regierung und Medien unterdrückten Staat für die Demokratie. Sein Ziel: Er will das Kontrollsystem der Sendezentrale Astralnet erreichen und von dort ein Videoband landesweit ausstrahlen, welches die Machthaber schwer belastet.



In 20 isometrischen Leveln begeben Sie sich auf die Suche nach Passierscheinen, die es Ihnen ermöglichen, weiter vorzudringen. Roboter und sogar Panzer versperren Sie dabei den Weg. Doch Sie können sie entweder mit dem Maschinengewehr, den diversen Extrawaffen (Laser, Ionenkanone, Flammenwerfer etc.) oder auch gar nicht bekämpfen. Am Feind vorbeilaufen heißt dann die schlechte Alternative. So rennen Sie mit dem winzigen Helden durch mehr oder weniger uninteressante Level, sparen Munition und suchen die Ausgänge. Mangelnde Abwechslung können Sie nur am Ende wahr-

scheinlich nur noch an die gute Musik und die piepsigen Sounds erinnern.

Fazit: Mit dem betagten „Alien 3“ seid Sie auch heute noch um Längen besser beraten. *th*

GAME GEAR

GAMEPLAY 3-	DAUERSPASS 4	Genre: Action Spieler: 1
GRAFIK 3	SOUND 3	Hersteller: Sega Preis: ca. DM 80 Level: 20
NOTE 3-		
Schwierigkeit: 3 Stufen Continues: Paßwort Speicher: 4 MBit Erhältlich: im Handel		

GAME GEAR

Eiswelten sind immer wieder gerngesehene Abschnitte



GARFIELD

Caught in the Act



Vielfraß Garfield tummelt sich auf Segas Handheld. Mal sehen, ob er es besser macht als auf dem 16-Bitter.

So ein Pech aber auch: Während einer Rangelei mit Odie hat Tolpatsch Garfield Jons Fernseher umgestoßen. Bei dem Versuch, den Apparat zu reparieren wird er in eine Filmwelt gezappt.

Nun muß er sich in sieben klassischen Filmszenarien mit Höhlenmenschen, Mumiern und hungrigen Krokodilen auseinandersetzen. Obendrein sammelt der Lasagne-Fan Batterien für die Fernbedienung ein, um sich zurück beamten zu können. Zehn Wurfgeschosse stehen ihm zu Beginn jeder Stage zur Verfügung. Hier und da findet Garfield Extras wie Power-Ups oder neue Munition. Zudem helfen ihm Restartpoints und Paßwörter weiter. Im Gegensatz zur MD-

Fassung spielt sich dieses Modul hervorragend. Der nett animierte Kater springt und hangelt sich durch große, interessante Level in prächtigen Farben. Die Sounds sind leider nicht das Gelbe vom Ei, doch wen stört das schon, wenn das Gameplay begeistern kann?! Werft doch mal einen Blick rein! *th*



GAME GEAR

GAMEPLAY 2	DAUERSPASS 3	Genre: Jump&Run Spieler: 1
GRAFIK 2+	SOUND 3-	Hersteller: Sega Preis: ca. DM 80 Level: 7 + Bonusrunde
NOTE 2-		
Schwierigkeit: 3 Stufen Continues: Paßwort Speicher: 4 MBit Erhältlich: im Handel		

MEGA-
CD



Poison Ivy mit
ihrer gefähr-
lichen Waffe

The Adventures BATMAN & Batmans Abenteu- er nun auch auf dem Mega-CD!

ROBIN



B anküberfall in Gotham City! Die Übeltäterin Poison Ivy rast zusammen mit ihrer Gefolgschaft (Lily und Violet) in mehreren Fluchtwagen quer durch die Stadt. Mit dem Batmobil düst Ihr schier endlos erscheinende Straßen entlang, beschießt dabei die Wagen der Räuber mit Bomben, Lenk- und Mini-Raketen und versucht, Zivilautos tunlichst zu verschonen. Wären da nicht solche Extras wie Turbospeed und Lebensenergie, würde man die knappbemessenen Zeitlimits und den feindlichen Pilz- und Kürbis-



„The Adventures of Batman & Robin“ ist spielerisch und klanglich kein großer Hit und wird erst durch die brillanten Videosequenzen richtig interessant. *th*

MEGA-CD

GAMEPLAY
3+

DAUERSPASS
3

GRAFIK
2-

SOUND
4

NOTE
3

Genre: Action/Rennspiel
Spieler: 1
Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 120
Level: 6
Schwierigkeit: hoch
Continues: unbegrenzt
Speicher: 1 CD
Erhältlich: im Handel

Die hektischen und schlecht zu steuernden Verfolgungsrennen werden von erstaunlich guten Zwischensequenzen überschattet. Diese exzellenten Zeichentrickvideos der Animated Series dürften für Batman-Fans als Kaufgrund ausreichen.

GAMBLER

Acclaim
entertainment, inc.

COMPETITION



Hat Euch unser Testbericht zu „X-Men – Children of the Atom“ so richtig Lust auf eine ordentliche Prügelei mit Euren Superhelden gemacht? Dann sichert Euch doch ganz schnell Euer persönliches Exemplar! GAMBLER und Acclaim verlosen zu diesem Zweck

**20 mal X-MEN –
CHILDREN OF THE ATOM für den Saturn.**

Wer gewinnen möchte, der muß folgende Frage richtig beantworten:

In welchem amerikanischen Verlag erscheinen die Original-Comics mit den X-Men?

- A: Reclam
- B: Marvel
- C: Springer

Schreibt die richtige Antwort nebst Eurer Anschrift auf eine ordentlich frankierte Postkarte und schickt diese bis zum 20. April 1996 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

X-plan Verlag
Stichwort: X-Men
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Teilnahmebedingungen: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von X-plan und Acclaim dürfen nicht teilnehmen.



WORMS



29 WAYS TO KILL A WORM

Mal kurz nachzählen, ob es tatsächlich auch 29 Arten der Wurm-tötung sind: Bazooka, Handgranaten, Dynamit, ... Na ja, und wenn man dann auch noch die zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten dazuzählt, kommt doch eine ganz beachtliche Zahl an 'Wormalities' zustande. Eurer Phantasie und Kreativität sind natürlich keine Grenzen gesetzt, wir liefern Euch hier einige kleine Anregungen für eine solide Wurmkur. Viel Spaß!

HIEBE AUF DEN ERSTEN BLICK

Schaut Euch sofort bei Eurem ersten Zug die Gegend genau an: Vielleicht bietet sich ja gleich zu Beginn eine günstige Gelegenheit, um ein oder



zwei Konkurrenzriecher durch gezielte Hinterhältigkeiten ins Jenseits zu befördern. Der personelle Vorteil solcher Erstschläge dürfte auf der Hand liegen ...

KETTENREAKTIONEN

Zwar müßt Ihr auf eine Kettensäge verzichten, könnt aber so manche unterhaltsame Kettenreaktion auslösen. Ein freundlicher Klaps in den Rücken kann sehr entzücken – insbesondere dann, wenn der Betroffene ins Wasser oder auf eine Mine torkelt. Reißt er dabei noch einige Kollegen mit, ist die Freude natürlich doppelt so groß. Und wenn der Wurm einmal nicht zur Mine kommen will, dann kommt eben die Mine zum Wurm: Gezielte Schüsse können Minen auch zu Standortverlagerungen anregen ...



SUIZIDKOMMANDOS

Opfer müssen gebracht werden: Ist die Gelegenheit gerade günstig, sollte man auch nicht davor zurückschrecken, einen eigenen Wurm sinn-



voll zu opfern: Wenn zwar keine Fluchtmöglichkeit, wohl aber das todsichere Ableben einiger Gegner garantiert ist, sollte eine Ladung Dynamit oder ein kamikaze-Torpedo in Erwägung gezogen werden. (Bei letzterem ist darauf zu achten, daß man sich auf gleicher Höhe mit den Gegnern befinden muß.)

GRÄBER, TOTENGRÄBER UND TOTE GRÄBER

Eine freie Schuldbahn ist lebenswichtig, eventuelle bodennahe Hindernisse lassen sich mit der Lötlatze beseitigen. (Falls dabei noch ein Wurm im Wege steht, umso besser!) Ein kleiner Bunker in massivem Fels bietet zwar Schutz vor direkten Treffern, kann sich aber auch zu tödlichen Falle entwickeln, falls ein PreBluthammer-Wurm freundlich anklopft. (Es sei denn natürlich, man kommt ihm mit einem gezielten Fire Punch ein Stück entgegen ...)



KRIECHEN MIT PLAN

Achtet genau darauf, in welcher Reihenfolge die einzelnen Würmer ihre Züge machen. Nur so läßt sich beispielsweise abschätzen ob es sich lohnt, mal kurz in Richtung einer Wafenkiste zu teleportieren.



ALLES EINE FRAGE DER BALLISTIK

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen, wohl aber so manche schlecht geworfene Granate. Übt also ordentlich das Zielen und Werfen intensiv – möglichst im Einziesler-Modus und im stillen Kämmerlein – bevor Ihr Euch dem Gespött Eurer (Noch-)Freunde



preisgebt. Der Umgang mit Homing Missiles ist eigentlich recht einfach, allerdings nur dann, wenn man vorher auch wirklich ein Ziel anvisiert (Gelle, Christian???)

FINALER RETTUNGSSCHUSS

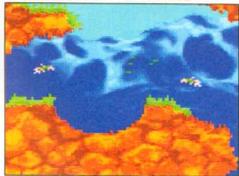
Falls Ihr mit begrenztem Inventar spielt, solltet Ihr Supervaffen wie Homing Missiles, Banana Bombs oder Killer-



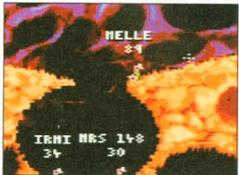
schafe möglichst bis zum Schluß aufheben – es sei denn, es bietet sich eine extrem effektive Einsatzmöglichkeit. Versucht, möglichst alle in Reichweite befindlichen Waffenkisten zu erschassen, vielleicht verbirgt sich in einer ja die spielentscheidende Homing Missile.

SPARSAME 16 BIT

Einige der bislang genannten Tricks gelten leider nur für die Saturn-Version, da Ihr auf dem Mega Drive auf Nettigkeiten wie Minen oder Homing Missiles leider verzichten müßt. Die generellen Taktiken funktionieren zwar auch, allerdings solltet Ihr folgende



Feinheiten beachten: Die Clusterbomben haben eine recht große Streuweite, genügend Sicherheitsabstand ist also anzuraten. Befinden sich der edle Spender und die angezielten Wür-



mer im gleichen Bildschirm, stehen die Chancen recht gut, daß auch Euer Wurm Schaden erleidet. Wenn Ihr unter Euch stehenden Gegnern eine Aufmerksamkeit zukommen lassen wollt, so greift lieber zur Bazooka oder zu einer kurz geworfenen Handgranate. Der Trick mit der locker vom Rande eines Abgrundes fallengelassenen Dynamitstange klappt hier leider nur selten, auch solltet Ihr beim Hartieren mit der Schrotflinte vorsichtig sein: Verletzt Ihr Euch nämlich beim ersten Schuß, so kommt Ihr gar nicht mehr zu einem zweiten.

HAVE MORE FUN ...

Und hier noch einige kleine Tipps für den Mehrspieler-Modus, die sich im harten Redaktionsalltag bestens bewährt haben: Wir empfehlen mindestens drei menschliche Mitspieler, um das Gemetzel durch kurzfristige Bündnisse, Irritationsversuche und angemessene Kommentare noch etwas aufzulockern – vier Wurmsteuerleute sind natürlich noch besser. Die verfügbaren 'Massenvernichtungswaffen' sollten weitestgehend reduziert werden, keine Airstrikes und maximal eine Homing Missile garantieren ein Höchstmaß an Spielspaß und Schadenfreude. Feigheit vor dem Feind wird strengstens bestraft: Wer seinen letzten Wurm durch Einbußend über die Runden bringen will, der wird durch verbale Demütigungen und Spontanbündnisse außer Gefecht gesetzt ...



**WANN KOMMT DAS
ULTRA 64 NACH
DEUTSCHLAND?**

**DIE ANTWORT
STEHT IN TOTAL!**



TOTAL!

X-MEN

Capcom läßt das Prügeln nicht. Neben dem ansehnlichen ‚Street Fighter Alpha‘ (Test auf Seite 34) stellen wir Euch auf Seite 38 den neuesten Hit der Beat `em Up-Profis vor: „X-Men“. Dieses optisch bombastische und spielerisch nicht minder interessante Game feselt vor allem unsere Prügelspezis Klaus und Michi vor dem Saturn. Hier nun Ihr Bericht:

CHILDREN OF THE ATOM

Auf den folgenden Seiten findet Ihr die Moves zu allen anwählbaren Charakteren aus „X-Men – Children of the Atom“ für den Saturn. Einige Attacken lassen sich nur ausführen, wenn Euer Power-Balken bereits zur Hälfte (er verfärbt sich von blau zu orange) oder gänzlich aufgefüllt ist. Um mit Akuma (im japanischen Original heißt er übrigens Gouki) spielen zu können, müßt Ihr folgenden Cheat eingeben: Geht im

Auswahlscreen auf das Spiral-Symbol und wartet dort ca. eine Sekunde. Jetzt bewegt den Cursor schnell nach rechts auf Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red und wieder zurück auf Silver Samurai. Wartet eine Sekunde und drückt gleichzeitig die Z-, A- und C-Buttons. Viel Spaß, und vergeßt das Blocken nicht!

kk/mik



Es gibt ihn wirklich! Akuma, bekannt aus einigen ‚Street-Fighter‘-Teilen, läßt sich per Tastencheat aus seinem Versteck hervorlocken



COLOSSUS

Die Special-Moves:

- Colossus Charge:** ↓↘→, Tritt
- Colossus Spin:** ↓↘→, Schlag
- Super Armor (max. Power-Level):** ↓↘↙, alle Schlag-Buttons
- Dive Armor (max. Power-Level):** ↓↘→, alle Schlag-Buttons



ICEMAN

Die Special-Moves:

- Ice Ball:** jeweils die Schlag- und Trittbuttons gleicher Stärke drücken (z. B. Leichter Schlag und Leichter Tritt)
- Ice Beam:** ↓↘→, Schlag
- Arctic Attack (max. Power-Level):** ↓↘↙, alle Schlag-Buttons
- Ice Fist (im 2. Power-Level):** ↓↘↙, alle Schlag-Buttons



CYCLOPS

Die Special-Moves:

Optic Blast: ↓↘→, Schlag

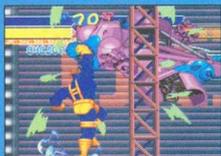
Gene Splice: →↓↘, Schlag

Tracking Beam (max. Power-Level):

↓↘↙, alle Schlag-Buttons

Mega Optic Blast (max. Power-Level):

↓↘→, alle Schlag-Buttons



OMEGA RED

Die Special-Moves:

Life Drain: ↓↘→, alle Schlag-Buttons

Mutant Drain: ↓↘→, alle Tritt-Buttons

Omega Strike: ↓↘→, Tritt

Omega Destroyer (max. Power-Level):

↓↘→, alle Schlag-Buttons



PSYLOCKE

Die Special-Moves:

Psi Flash: ↓↘→, Schlag

Psi Blade: ↓↘→, Tritt

Ninjutu (im 2. Power-Level):

↓↘↙, alle Schlag-Buttons

Psi Thrust (max. Power-Level):

↓↘→, alle Schlag-Buttons



SPIRAL

Die Special-Moves:

- Teleport** (im 2. Power-Level):
 ↓ ↘ ↙ , Mittlerer Schlag
- Power Dances – Strength** (im 2. Power-Level):
 ↓ ↘ ↙ , Leichter Tritt
- Power Dances – Speed** (im 2. Power-Level):
 ↓ ↘ ↙ , Mittlerer Tritt
- Power Dances – Invisible** (im 2. Power-Level):
 ↓ ↘ ↙ , Harter Tritt
- Dancing Sword** (im 2. Power-Level):
 ↓ ↘ ↙ , Leicht. od. Mittl. Schlag (wirft 1 Schwert)
- Dancing Sword** (im 2. Power-Level):
 ↓ ↘ ↙ , Harter Schlag (wirft 3 Schwerter)
- Mega Morph** (max. Power-Level):
 ↓ ↘ ↙ , alle Schlag-Buttons



SILVER SAMURAI

Die Special-Moves:

- Sword Slash:** einen der Schlag-Buttons schnell hintereinander drücken
- Shuriken:** ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , Schlag
- Spirit Shadow** (im 2. Power-Level): ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , alle Tritt-Buttons
- Power Sword – Lightning** (im 2. Power-Level): ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , Leichter Schlag
- Power Sword – Ice** (im 2. Power-Level): ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , Mittlerer Schlag
- Power Sword – Fire** (im 2. Power-Level): ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , Harter Schlag
- Mega Shuriken** (max. Power-Level): ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , alle Schlag-Buttons
- Samurai Shadow** (max. Power-Level): ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , alle Tritt-Buttons
- Lightning Strike** (max. Power-Level): ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , alle Schlag-Buttons



SENTINEL

Die Special-Moves:

- Rocket Punch:** ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , Schlag
- Sentinel Force:**
 ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , Leichter oder Mittlerer Tritt
- Sentinel Bombers:**
 ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , Harter Tritt
- Sentinel Fly** (im 2. Power-Level):
 ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , alle Schlag-Buttons
- Plasma Storm** (max. Power-Level):
 ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ , alle Schlag-Buttons





STORM

Die Special-Moves:

- Typhoon:** ↘ ↙ ↗, Schlag
Lightning Attack: jeweils die Schlag- und Trittb-Buttons gleicher Stärke drücken (z. B. Leichter Schlag und Leichter Tritt), Richtung per Padkreuz
Storm Wind 1 (im 2. Power-Level):
 ↘ ↙ ↗, alle Tritt-Buttons (bläst Gegner weg)
Storm Wind 2 (im 2. Power-Level):
 ↘ ↙ ↗, alle Tritt-Buttons (saugt Gegner heran)
Storm Flight (im 2. Power-Level):
 ↘ ↙ ↗, alle Schlag-Buttons
Lightning Storm (max. Power-Level):
 ↘ ↙ ↗, alle Schlag-Buttons



WOLVERINE



Die Special-Moves:

- Drill Claw:** jeweils die Schlag- und Trittb-Buttons gleicher Stärke drücken (z. B. Leichter Schlag und Leichter Tritt), Richtung per Padkreuz
Tornado Claw: → ↘ ↙, Schlag (für mehrere Treffer den Button erneut drücken)
Mutant Speed (im 2. Power Level):
 ↘ ↙ ↗, alle Schlag-Buttons
Adamantium Barrage (max. Power Level):
 ↘ ↙ ↗, alle Schlag-Buttons



DIE ENDGEGNER



JUGGERNAUT

Name: Cain Marko
Herkunft: Berkley, Kalifornien
Gesinnung: böse
Haarfarbe: rot
Augenfarbe: blau
Größe: 208 cm
Gewicht: 408 kg



MAGNETO

Name: Erik Magnus Lehnsherr
Alias: „The Creator“
Herkunft: unbekannt
Gesinnung: böse
Haarfarbe: weiß
Augenfarbe: blau-grau
Größe: 188 cm
Gewicht: 86 kg

VERSTECKTER CHARAKTER GOUKI/AKUMA

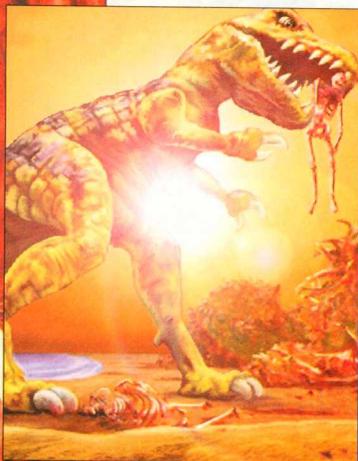
Die Special-Moves:

- Go-Shoryuken:** → ↘ ↙, Schlag
Go-Hadoken: ↘ ↙ ↗, Schlag
Zanku-Hadoken (in der Luft):
 ↘ ↙ ↗, Schlag
Shakunetsu-Hadoken:
 ← ↘ ↙ ↗ ↘ ↙, Schlag
Tenma Kutokyaku (in der Luft):
 ↘ ↙ ↗, Tritt
Tatsunmaki-Zankukyaku:
 ↘ ↙ ↗, Tritt
Kuchu Tatsunmaki-Zankukyaku (in der Luft): ↘ ↙ ↗, Tritt

Wenn sich die Urzeit-Viecher auf dem Mega Drive nach Herzenslust verprügeln, bricht so mancher morscher Knochen. Damit die Dino-Keilerei noch mehr Spaß macht, ver-raten wir Euch hier alle Special-Moves und Fatalities. Viel Spaß und ein herzhaftes Zubeißen ...

ARMADON

Special Moves:
 Bed-O-Nails:
 hf & lq halten, u, o
 Gut Gouger: nahe am Gegner
 hq & hf & lq halten, v, z
 Iron Maiden:
 hf & lq halten, z, o, v
 Flying Spikes:
 hf & lf halten, z, o
 Hornication:
 hq & hf & lq halten, u, u/v, v, v/o als
 Bewegung
 Mega Charge:
 hq & lq halten, z, u, v
 Spinning Death:
 hq & lf halten, z, v, u
 Eat Humans:
 hq & hf & lq & lf halten, o, v, u



Fatalities:
 Gut Fling:
 hq & hf & lq halten, u, u,
 u, u, o
 Meditation:
 hf & lf & hq & lq halten, v, u, z, v, v

BLIZZARD

Special Moves:
 Air Throw: in
 der Luft hf & lq halten

Ice Geysers: nahe am Gegner hq & hf
 & lf halten, u, o
 Long Mega Punch:
 hf & lf halten, z, v
 Punching Bag: nahe am Gegner hq &
 lf halten, v, w/u, u, z/u, z, z/o, o als Be-
 wegung
 Short Mega Punch:
 hq & lq halten, z, v
 Freeze Breath:
 hq & hf & lf halten, z, v
 Fake Mega Punch:
 hq & lq halten, u, o
 Quick Mega Punch:
 hq & hf & lf halten, z, v
 Throw: nahe am Gegner
 hf & lq halten, v, w/u, u, z/u, z, z/o, o
 als Bewegung
 Eat Humans:
 hq & hf & lq & lf halten, z, z/o, o, o/v,
 v, w/u, u als Bewegung
 Fatalities:
 Brain Bash:
 hq & hf & lf halten, u, u, z, o, v
 To-da-Moon:
 hf & lf & hq & lq halten, u, u, u, u, o

CHAOS

Special Moves:
 Battering Ram:
 hq & lq halten, v, v
 Flying Butt Slam:
 hf & lf halten, u, v, o
 Ground Shaker:
 hf & lq halten, z, z/o, z/u
 Slow Power Puke:
 hf & lq halten, o, v
 Fart of Fury:
 hf & lq halten, u, u/v, v, w/o, o/z, z als
 Bewegung
 Grab-N-Throw: nahe am Gegner hf
 & lf halten, v, z
 Fast Power Puke:
 hq & lf
 halten, o, v
 Eat Humans:
 hq & hf & lq & lf hal-
 ten, v, w/u, u, z/u, z,
 z/o, o als Bewegung
 Fatalities:
 Cannonball

hf & lf & hq & lq halten, u, v,
 o, w/u (nur in bestimmten
 Regionen möglich)

Golden Shower:
 hq & lq halten, u, zusätzlich
 lf & hf halten, z, v, z, v



DIABLO

Special Moves:
 Fast Fireball:
 hq & lq halten, u, v
 Hot Foot:
 hf & lf halten, z/o, w/u
 Mega Lunge:
 hq & lf halten, u, o
 Torch:
 hq & lq halten, o, v
 Slow Fireball:
 hf & lf halten, u, v
 Inferno Flash:
 hf & lq & lf halten, o
 Pulverizer:
 hq & lf halten, o, v, u
 Eat Humans:
 hq & hf & lq & lf halten, u, o, u
 Fatalities
 Incinerator:
 hf & lf & hq & lq halten, z/o, u, w/u
 Fireball:
 hf & lf & lq halten, v, v, v, v, v

SAURON

Special Moves:
 Air Throw:
 in der Luft hf & lf halten
 Earthquake Stomp:
 hq & hf & lf halten, o, u
 Neck Throw:
 hf & lf halten, v, z
 Stun Roar:
 hq & lq halten,
 z, v
 Cranium Crus-
 her:
 hq & lf halten, u,
 o
 Leaping Bone Bash:
 hf & lf halten, u, o, u
 Primal Scream:
 hq & lq halten, u, oEat



RAGE



Humans:
hq & hf & lq & lf
halten, u, u, o
Fatalities
Carnage:
hf & lf & hq & lq halten, z, v, z, v, z
Flesh Eating:
hq & lq halten, u, u, zusätzlich hf & lf
halten, o, o

TALON

Special Moves:
Brain Basher:
hf & lq halten, z, o, v
Frantic Fury:
hq & lf halten, u, v
Pounce & Flip: hf & lq halten, v, v/u
Slasher:
hq & hf & lq halten, u, v
Face Ripper: nahe am Gegner
hf & lf halten, u, v
Jugular Bite:
während einer Combo hf & lf halten,
z, v
Run:
hq & lq halten, v oder z
Eat Humans:
hq & hf & lq & lf halten, v, u, z
Fatalities:
Heart Wrenching:



hq & lq & lf halten, v, u, z, o, u
Shredding:
hq & lf halten, v, u, z, o, v

VERTIGO

Special Moves:
Air Teleport:
hf & lf halten, u, o
Scorpion Sting:
hf & lq halten, v, v
Fast Venom Spit:
hq & lq halten, v, v
Voodoo Spell:
hf & lq halten, z, z
Come Slither:
hq & lq halten, z, z
Teleport:
hf & lf halten, u, u
Slow Venom Spit:
hf & lf halten, v, v
Eat Humans:
hq & hf & lq & lf halten, u, v, o
Fatalities:
Petrify: hf & lf halten, z, z, z,
zusätzlich hq & lq halten, v, v
Shrink & Eat: hf & lf halten, z, z, z,
zusätzlich hq & lq halten, u, o

Legende:

Damit ihr nicht bei jedem Seitenwechsel umdenken müßt, haben wir uns folgende Abkürzungen ausgedacht:

v: vorwärts, auf den Gegner zu

z: zurück, vom Gegner weg

o: oben

u: unten

/: diagonale Richtung

lq: Low-Quick-Button
(normalerweise Knopf A)

lf: Low-Fierce-Button
(normalerweise Knopf B)

hq: High-Quick-Button
(normalerweise Knopf X)

hf: High-Fierce-Button
(normalerweise Knopf Y)



HASTA LA VISTA, BABIES ...

... und bis nächsten Monat! Wie Ihr sicher im Verlauf dieses Heftes schon mitbekommen habt, wird Euer Lieblingsmagazins in dieser Form vorerst nicht mehr erscheinen. Als Folge sind dies zunächst natürlich auch die letzten Tips & Tricks. Wir hoffen, daß wir auch diesmal wieder Euren Geschmack getroffen haben. Allerdings heiß das nicht, daß Ihr von nun an völlig auf Tips & Tricks zu Euren Traumkonsolen verzichten müßt: Selbstverständlich gibt es in

unserem Magazin **neXt Level** ebenfalls massenweise Tips und Cheats zu Euren Sega-Konsolen – und noch wesentlich mehr! Natürlich könnt Ihr Euch auch dort wieder aktiv beteiligen, indem Ihr uns Eure Tips zuschickt. An der Adresse hat sich nicht allzuviel geändert:

X-plain Verlag
neXt Level – Tips & Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Wir sehen uns wieder ...

*Eure
Gambler-Crew*

SAT

Rayman

Da strahlt der kleine Strahlmann, wenn man ihm ganz spontan solide 20 Leben spendiert: Pausiert das Spiel und gebt folgende Tasten-Combo ein: A, rechts+B, links/unten+R, Y+C+Z. Und zehn Continues könnt Ihr Euch auch noch verschaffen, und zwar indem Ihr im Continue-Screen oben, un-



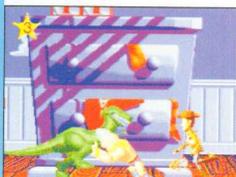
ten, rechts, links drückt, wenn Ihr maximal noch ein Continue habt. Das ist doch was, oder? Viel Spaß beim Hüpfen und Rennen!



MD

Toy Story

Da haben sich die Disney-Leute ja einen zauberhaften Cheat einfallen lassen: Gebt im Titelbild einfach ABRA-CADABRA ein, wobei für R Joypad rechts und D unten gemeint ist. Anschließend braucht Ihr das Spiel nur noch pausieren und Knopf A drücken, um den aktuellen Level zu überspringen. In Le-



vel 2 könnt Ihr Euch unverwundbar machen, indem Ihr sieben Sterne einsammelt, in die Spielzeugkiste hüpfst und Euch sechs Sekunden duckt.



SAT

Street Fighter Alpha

Wer ganz genau hinschaut, der wird vielleicht schon erkannt haben, daß sich unter den Charakterportraits einige seltsame Figuren befinden, die sich leider im Spiel nicht direkt auswählen lassen. Und hier sind sie, die versteckten Charaktere!

Gouki alias Akuma wird wie folgt ausgewählt: Haltet während der Charakterauswahl L und R gedrückt und wählt die Box mit dem Fragezeichen an. Drückt nun auf dem Joypad dreimal links und dreimal unten und drückt gleichzeitig A und B oder X und Y.

Für Vega alias Bison funktioniert der Code ähnlich, allerdings ist hier zweimal links, zweimal unten, zweimal links, zweimal unten zu drücken.

Und schließlich zu Dan: Auch hier sind L und R gedrückt zu halten und die Box mit dem Fragezeichen anzuwählen. Anschließend wird sehr schnell Y, X, A, B, Y oder alternativ (für ein leicht geän-



dertes Kampfkostüm) Y, B, A, X, Y gedrückt ... Und wie wäre es zur Abwechslung mit einer kleinen Partie „Zwei gegen einen“? Startet dazu ein neues Spiel



und drückt während der Spielerauswahl auf beiden Joypads möglichst simultan die folgende Kombination: L + R gedrückt halten, oben, oben, L + R loslassen, oben, oben, danach drückt Spieler 1 den JAB- und Spieler 2 den FIERCE-Button. Jetzt dürft Ihr Euch zu zweit in der Chun Li-Stage mit Bison herumalben. Wir wünschen Euch viel Vergnügen dabei.

SAT

Sega Rally

Ob Ihr Euch wohl jemals einen Lancia Stratos werdet leisten können? Warten wir's mal ab, im Spiel könnt Ihr jedenfalls schonmal eine kleine Probefahrt unternehmen. Normalerweise müßt Ihr dazu den Championship-Modus gewinnen, es geht aber auch etwas schneller: Drückt während der Wahl des Spielmodus einfach folgende Tasten: Y, Y, Z, Y, X und schon könnt Ihr die Superkarre problemlos an den Randpositionen der Fahrzeugauswahl aussuchen. Zwar werden die Folgen dieser Aktion nicht abgespeichert, aber so kompliziert ist der Cheat ja auch nicht ...

Und noch zwei nette kleine Sachen: Wenn Ihr im Hauptmenü Y gedrückt haltet, danach alles einstellt und das Rennen beginnt, dürft Ihr die Strecken spiegelverkehrt fahren. Haltet im Fahrzeug-Bildschirm X gedrückt, und Ihr erhaltet einen weiteren Modus (Hyper Car Mode). In diesem Modus besitzt Euer Fahrzeug eine super Kurvenlage. Falls Ihr während der Replays den Zoomfaktor verändern wollt, solltet Ihr gleichzeitig unten und Z drücken, um mit den L/R-Buttons zoomen zu können.



SAT

High Velocity

Nervt es Euch langsam, immer nur mit den gleichen Autos durch die Gegend zu brettern? Dann versucht doch mal den folgenden Trick: Stellt im Car Select Screen „Type F“ ein und drückt dann links, rechts und Y gleichzeitig. „Type G“ bietet Euch nun den Porsche. Wiederholt Ihr dieses im nächsten Spiel, bietet Euch „Type G“ einen LKW an.

SAT

Thunderhawk 2

Hier hätten wir noch einige praktische Paßwörter für alle potentiellen Bruchpiloten: Piracy/South China Seas Level 1
J33V0RC37DVSJ2
Level 2
J2EF0RC2U7DVR0A
Level 3
J2JV03C547DV1E2
Vorletzte Mission
JBIL3SAN0MF5SQ
Abspann
JCGL475DR0MF022

SAT

Toshinden S

Besonders sinnvoll ist dieser Cheat zwar nicht, dafür aber recht originell anzuschauen: Haltet während der Spieler-auswahl die L- und R-Taste gedrückt. Nun erscheinen die Kämpfer mit dicken Köpfen.

SAT

Digital Pinball

Man höre und staune, aber auch in einem Flipper lassen sich ganz praktische Cheats unterbringen. Hier habt Ihr eine kleine Auswahl: Um den Abspann sehen zu können, drückt im Titelbildschirm C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, unten, unten, Start. Einen völlig neuen Flipper dürft Ihr spielen, wenn Ihr im Titelbildschirm X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, oben, oben, Start eingibt. Und noch ein kleiner Soundcheck: Drückt im Titelbildschirm X, X, Y, Y, Z, Z, A, A, B, B, C, C, Start.

SAT

Virtua Racing

Die gesperrte Abzweigung auf der Strecke „Amazon Falls“ wird Euch sicherlich



schon aufgefallen sein. Tatsächlich kann man diese Barriere durchbrechen und so auf eine geheime Tunnelstrecke mit bemerkenswerten Sprungschancen gelangen. Aber vorsichtige Fahrweise ist angeraten: Sobald Ihr die Tunnelwände berührt, werdet Ihr wieder auf die normale Strecke zurückversetzt und es ist Essig mit der Zeitersparnis ...

SAT

Virtua Cop

Den traditionellen Weg, um an den versteckten Endboß Joe Fang und nach dem Sieg über ihn auch an diverse neue Spielmodi zu kommen, kennt Ihr vielleicht schon: Spielt alle Level zuerst auf „Beginner“, dann auf „Medium“ und danach auf „Expert“ durch. Ihr begegnet nun Joe Fang und erhaltet für die Zukunft diverse Extra-Modi. Einen Tick schneller erhaltet Ihr die Modi allerdings, wenn Ihr während des Sega-Logos



ganz schnell oben, unten, links und rechts drückt! Und falls Ihr mit Euren Waffen nicht zufrieden seid, läßt sich da auch noch etwas machen, denn da gibt es noch eine nette Möglichkeit zur Waffenwahl. Und die wird wie folgt aktiviert: Wenn Ihr mit der Virtua-Wumme spielt, so schießt ganz einfach in folgender Reihenfolge auf die Ränder des Bildschirms mit dem Sega-Logo: Unten, oben, rechts, links, oben, oben, links, rechts. Mit dem Joypad geht es übrigens ganz ähnlich: Haltet Knopf C gedrückt und gebt obige Richtungskombination während des Sega- oder AM2-Logos ein.

SAT

Astal

Der kleine Kraftprotz mit seinem treuen Flattermann hat recht viele Cheats anzubieten, die Euch die Abenteuer wesentlich einfacher machen, sich allerdings auch von Version zu Version unterscheiden können. Wenn die eine Variante also nicht klappt, solltet Ihr nicht gleich die Flügel hängen lassen, sondern



sofort die Alternativen ausprobieren.

Satte 99 Leben bringt der Secret Mode, der wie folgt aktiviert wird: Drückt im Optionsscreen links, rechts, links, rechts, oben, unten, L, R, Start. Klappt das nicht, dann versucht auf dem zweiten Joypad an gleicher Stelle die gleiche Kombination, drückt zum Schluß aber L, R und Start gleichzeitig.



Die Lebensenergie läßt sich im Pausenmodus mit unten, R, oben, L, X, A, Y, B, Z, C, rechts und links auffüllen, die beiden letzten Bewegungen sind jedoch nicht immer nötig! Im Pausenmodus gibt es auch noch die Unverwundbarkeit, und zwar mit oben, Y, links, A, unten, B, rechts, C. Solltet Ihr unverwundbar sein und in eine Sackgasse geraten, könnt Ihr im Pausenmodus mit L, A, R,



C, B Selbstmord begehen. Und eine Levelwahl gibt es auch noch: Aktiviert zunächst den Secret Mode und betätigt dann oben, unten, links, rechts, L, R, A, Y, C, Z, B, X, A für ein entsprechendes Menü. Solltet Ihr den Secret Mode auf die zweite Weise aktiviert haben, muß dieser Cheat auf Pad 1



und ohne die Verwendung von Feuerknopf A eingegeben werden.

MD

Vectorman



Während des Endgegnerkampfes könnt Ihr im Pausenmodus Eure Energie auffüllen, indem Ihr schnell A, B, rechts, A, C, A, unten, A, B, rechts und A drückt.



MCD

Keio Flying Squadron

Geht für eine Levelwahl im Startscreen folgende Tastenkombination ein: rechts, links, rechts, links, unten, oben, unten, oben, rechts,



rechts, rechts, rechts. Nun erscheint in der oberen Hälfte des Bildschirms eine Levelnummer, die Ihr per Steuerkreuz verändern dürft.

Das versteckte ‚Super Catch Game‘ erscheint, wenn Ihr folgendes eingibt: links, links, rechts, rechts, unten, oben, unten, oben. Startet das Spiel anschließend durch Drücken von C.

MD

John Madden '96

Stimmt, 1963 gab es noch kein Mega Drive. Aber um den Legenden aus alten Zeiten mal ein Denkmal zu setzen, wurden einige Geheimteams im Spiel versteckt. Gebt die Kombination für das gewünschte Team im Team-Selectscreen ein.

Dallas Cowb. '93 ABCBBAC
Dallas Cowb. '92 ABCCABB
Dallas Cowb. '78 ABCCCA
Dallas Cowb. '77 ACAABCC
San Francisco '94 CAABCAA
San Francisco '89 CAACBAC
San Francisco '81 CABBCC
LA Rams '91 BABCCAB
LA Rams '84 BACABBA
LA Rams '79 BACBABC
LA Rams '68 BACBCCB
M. Vikings '76 BBBABAB
M. Vikings '74 BBBBABA
M. Vikings '69 BBBCCCB
Denver Broncos '87 ACBBAA
Denver Broncos '77 ACB-CAC
Buffalo Bills '90 ABABBBB
Buffalo Bills '73 ABACACA
Chicago Bears '77 ABBACAB
Chicago Bears '63 ABBCABC
Miami Dolphins '84 BACC-CAA
Miami Dolphins '72 BBABC-CA

Merkur - Software - Versand

Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/6892943/Fax:0341/6898202

Satum:	605,00	Sim City 2000	102,90
John. Bazookatone	89,00	Virtua Fighter 2	102,90
Clockwork Knight II	95,00	Virtua Fighter remix	69,00
Mystaria-Realms of Lore	109,90	Wing Arms	98,00
Sega Rally	102,00	Worms	95,50

- NEU - NEU - KEINE VERSANDKOSTEN - NEU - NEU -

Mega Drive:	194,00	Playstation:	575,00
Fife Soccer 96	93,00	Alien Trilogy	102,00
Light Crusader	112,90	Shell Shock	105,00
Phantasy Star IV	112,90	Wing Comd. III	93,00
Virtua Racing	102,90	Worms	94,00

alle Neuheiten auf Lager / auch MCD,GG,GB / Fragen Sie nach SNES-Spielen / Vorbestellungen möglich / alle Titel dt. Version / persönliche Bestellanname 8,30-20,00 Uhr / Anrufbeantw. 20,00-8,30 Uhr
Bei Hardwarekauf günstige Software im Paket möglich

SAT

Daytona USA



Trotz 'Sega Rally Championship' ist 'Daytona USA' nach wie vor nicht in Vergessenheit geraten, sind doch die meisten Saturn-Spieler im Besitz dieses Silberlings.

Wer mittlerweile alle Stufen



dieses Spiele erfolgreich bewältigt hat, darf sich jetzt angesprochen fühlen. Wenn Euch die Konkurrenzfahrzeuge selbst auf 'Very Hard' noch zu lasch, kann die folgende Kombination (Hey, was macht denn der Konami-Cheat in einem AM2-Spiel?) womöglich neuen Anreiz bieten: Im Sega-Logo-Screen müßt Ihr oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, A, B und C eingeben, um die Aggressivität der feindlichen Wagen zu erhöhen. Ein Klingeln bestätigt die korrekte Eingabe. Startet nun das Spiel, und Ihr werdet merken, daß die lockeren Zeiten vorbei sind! Also, Augen auf und Vollgas geben!



MD

Super Thunderblade

Per Cheat lassen sich Level zwei bis vier bereits aus dem Titelscreen anwählen.

- Level 2: A, o, u, l, r, r, l, u, o, o, o und Start
 - Level 3: A, A, o, u, l, r, r, l, u, o, o, o und Start
 - Level 4: A, A, A, o, u, l, r, r, l, u, o, o, o und Start
- Ulanov, Hamburg

MD

Spirou



Kürzlich gab mir ein rotgekleideter Page einen kleinen Zettel. Auf dem stand: Die Levelwahl im Spiel 'Spirou' erlangst Du, wenn Du im Titelbildschirm A + B + C gleichzeitig drückst, losläßt und sofort danach links drückst. Starte nun das Spiel und drücke A und Start an beliebiger Stelle! Das Geheim-Menü klappt auf.



SAT

Parodius Deluxe Pack

Fast jeder Hersteller hat einen hauseigenen Cheat, der in zahlreichen Games der jeweiligen Firma und auf nahezu allen Konsolen Anwendung findet. Bestes Beispiel ist der berühmte Konami-Cheat. Auch im Ballerklammer 'Parodius Deluxe Pack' für den Saturn kommt er wieder vor. Die Wirkung: volle Bewaffnung.

Der Sicherheit halber und für alle Neulinge nennen wir die Tastenkombination an dieser Stelle noch einmal. Geht im Pausenmodus folgendes ein: oben, oben, unten, un-



ten, links, rechts, links, rechts, A, B und C!

Achtung! Habt Ihr eventuell ein Spiel von Virgin (egal welches System)? Dann versucht doch mal an verschiedenen Stellen (z. B. im Titelscreen, Options-Menü, Pausenmodus etc.) eine der fol-



genden Virgin-Tastenkombinationen:

- A, B, X, Y, X, B und A
 - Y, A, B, B, A, Y, A, B, B und A (yabba, yabba?!)
 - A, A, B, B, C, C, C, C, B, A, A, A, A, B, B und C
 - A, B, B, A, A, B, B und A
- Thomas, Hamburg



MCD

Earthworm Jim-Special Edition

Als wäre Jim an sich nicht schon lustig genug, packten David Perry & Co. auch noch die folgenden Nettigkeiten in dieses coole Game. Geht die Cheats im Pausenmodus ein! Laut lachen erlaubt!



Jim mit Brille: A, B, A, A, A, A, B und C.



Jim als Groucho Marx: sechsmal A, B und C.



Jim mit roter Perrücke: C, fünfmal A, B und C.



Jim mit schwarzer Perrücke: B, fünfmal A, B und C.

Energie aufladen: A, C, B, C, B, A, A und C.
Big Bruty: C, C, C, C, l, l, l, r und r.

MD

Flink

Zauberlehrling zu sein ist schon eine tolle Sache. Doch Lehrling ist nicht gleich Meister, weswegen wir dem einen oder anderen von Euch nun hoffentlich eine Freude machen können. Mit ein wenig Zauberei entlockt Ihr dem Modul nämlich ein schickes Sonder-Menü.

Halte während des Spiels unten gedrückt und pausiert! Nun drückt Ihr durch die Kraft Eurer Gedanken (zur Not nehmt einfach den Finger!) dreimal rechts, drei-

mal links, zweimal rechts, zweimal links, rechts und links! Abrakadabra, es erscheint eine neue Option, die Euch den Zugang zum Geheim-Menü ermöglicht. Stellt dort einfach ‚Neustart des Levels‘ ein und erfreut Euch nun an den neuen Besitzümern!

Wir haben außerdem noch eine Liste aller Zaubersprüche und die richtige Reihenfolge der Zutaten für Euch zusammengestellt.

Plattform

Feder, Auge, Feder

Geist

Schädel, Zahn, Wurzel

Schild

Diamantring, Goldring,

Träne

Dämon

Goldring, Spiegel, Halskette

Staubteufel

Blatt, Silberring, Feder

Schrumpfen

Spiegel, Halskette, Amulett

Blitz

Diamantring, Feder, Diam-

antring

Wachstum

Blatt, Feder, Silberring

Bombe

Feder, Goldring, Blatt

Daniel

MCD

Battle Frenzy

Hinter jeder Ecke könnte ein Feind lauern, aber auch ein Extra. Den Finger stets am Abzug bewegt man sich deshalb besser äußerst aufmerksam durch die Level, oder überspringt sie einfach. Doch wie? Kein Problem: Pausiert das Spiel und gebt oben, A, oben, A, A, und unten ein!

Allerdings wird das Überspringen der Level auch leicht als Feigheit vor dem



Feind angesehen. Ein richtiger ‚Battler‘ riskiert so einen Vorwurf natürlich gar nicht erst und hilft sich auf andere Art und Weise. Pausiert das Spiel und gebt C, C, B, A, unten und unten ein, um für neuen Sauerstoff zu sorgen!

Munitionsnachschub gewährleistet der folgende Cheat: Wiederum müßt Ihr zunächst das Spiel pausieren und dann B, B, B, A, unten und links eingeben.

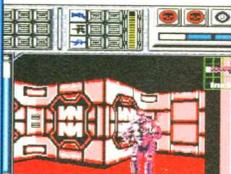
Auch die Schlüssel lassen sich problemlos herbeizaubern: Ebenfalls im Pausenmodus drückt Ihr diesmal unten, unten, B, C, oben und oben für den roten Schlüssel.

Den gelben Schlüssel besitzt Ihr nach folgender Eingabe: pausieren, oben, oben, B, C, unten und unten.

Zu guter Letzt möchten wir Euch auf diesem Wege auch noch die Tastenkombinationen für die einzelnen Waf-

fenextras übermitteln. Gebt alle Cheats im Pausenmodus ein!

- Ricochet: links, rechts, C, A, B und rechts.
- Lock-on: A, A, links, rechts, links und rechts.



- Rapid: C, oben, oben, rechts, rechts und A.
- Tribolt: A, A, A, rechts, A und rechts.
- Cannon: links, B, C, unten, unten und rechts.
- Grenade: oben, unten, oben, rechts, B und C.
- Piercer: oben, rechts, unten, links, oben und rechts.
- Spray: oben, B, oben, A, B und B.

MCD

The Terminator

Was denn, Arnold benutzt Cheats? Naja, vielleicht nicht direkt er selbst. Im Grunde ist das Sonder-Menü, um das es hier geht, für Euch gedacht. Ihr könnt doch etwas damit anfangen, oder?

• Drückt im Titelschirm: rechts halten, B, C, B und B! Hat sich der Cursor verändert, wählt Ihr ‚Star Game‘ an und drückt Start. Ob Arnie wohl ein Mega-CD besitzt und diesen Cheat beim Spielen eventuell doch anwendet?

MD



Taz in Escape from Mars

Für diesen netten Freizeitspaß sind bislang nicht allzu viele Tips & Tricks veröffentlicht worden. Es scheint aber noch diverse Cheats zu geben: Ihr benötigt ein zweites Pad, um das geheime Menü inklusive Levelwahl aufzurufen: Sobald das Sega-Logo erscheint, drückt Ihr A und B gleichzeitig auf Pad eins, zudem B und C auf Pad zwei. Hundegebell bestätigt die richtige Eingabe.



MD

Waterworld

Zum Glück ist der bisher teuerste Film aller Zeiten (aller Zeiten!?) in der Umsetzung nicht auch das teuerste Videospiel aller Zeiten.

Die richtigen Levelcodes aller Zeiten für ‚Waterworld‘ lauten:

Atoll:	Levelcode:
Serina	CXRKG TBHKG
Merylla	GFTKK TWTFG
Carona	CLLXX TRDDG
Terana	LGDKT TKMLG
Alina	GCXGR TBWHK
Hala	LBGGM TTPMK
Carala	ZLLGF TCZDK
Sala	LFDGH TQGLK
Azura	RTWVGZ TBFCK
Kora	MCHTW TRWXX

MD

The Story of Thor

Wollt Ihr die Zahl der besieigten Gegner in die Höhe treiben, ohne stundenlang Feinde vermöbeln zu müssen? Springt, nachdem Ihr aus der Höhle der Schatten gekommen seid und auf der dritten Brücke steht, nach unten! Dort befindet sich



eine Schatztruhe mit einem schwarzen Stein. Hüpf nun erneut ins Leere!

Ihr landet in einer Bonusrunde, die Euch unendlich viel Hyper beschert. Springt danach weiter über die drei Plattformen nach links, zerstört die Türme und verläßt den Abschnitt durch den linken Bildrand! Dreht gleich darauf um, und die Türme sind wieder an ihrem Platz! Dies könnt Ihr beliebig oft wiederholen.

Nachdem Ihr den Würfel aus dem Schloß gegen Eure Schwester eingetauscht habt, begeben sich Ihr zurück zur Höhle und zerstört die Bakterien im zweiten Raum (nach den rollenden Steinen). Ihr erhaltet dafür einen blauen Stein und ein Elixier.

Verläßt nun die Höhle und wiederholt diese Aktion, bis Ihr ausreichend Elixier besitzt! Vorher solltet Ihr jedoch den Schattenzauber an einem der beiden Ritter im ersten Raum anwenden.



MD

Street Racer

Wir dachten schon, es gäbe keine Cheats mehr für dieses Vierspieler-Rennspiel. Doch verrät uns kürzlich ein Freund, wie wir eine abgefahrene Geheimstrecke fahren und zudem noch mit den Eigenschaftswerten der einzelnen Rennpiloten jonglieren können.

- Es gibt eine versteckte Strecke, deren Oberfläche



der des Todessterns aus ‚Krieg der Sterne‘ zum Verwechseln ähnlich sieht. Sie heißt ‚Space 1‘ und läßt sich wie folgt anwählen: Drückt im ‚Custom Cup‘-Bildschirm B, C, C, C, A, A, B, B und C! Mit einem Geräusch bestätigt das Spiel die korrekte Eingabe. Nach der Strecke ‚Sumo San 3‘ dürft Ihr nun die neue fahren.

Das Lustige an dieser spaciigen Runde ist, daß Euch Tie-Fighter attackieren und Euer Fahrzeug keinen Turbo sondern sehr nützliche Laserkanonen besitzt. Drückt C, um sie während des Rennens abzufeuern!

- Nicht jeder der Charaktere besitzt die gewünschten Werte. Ausgerechnet Euer Lieblings-Rennfahrer hat bestimmte Schwachpunkte, die Ihr ausgleichen wollt. Wenn dem so ist, solltet Ihr im Charakter-Auswahlbildschirm folgendes eingeben: A, B, C, A, B, C, A und B. Sucht Euch

nun einen Fahrer aus, den Ihr editieren wollt! Während



Ihr Taste A gedrückt haltet, lassen sich die einzelnen Eigenschaftswerte über das Steuerkreuz verändern. Viel Spaß!

MD

WWF Raw

Wer einmal mit seinem Wrestling-Modul Kämpfe inszenieren möchte, die in Wirklichkeit nie möglich wären, sollte folgendes beherzigen: Sucht Euch einen beliebigen Wrestler aus (mit dem Cursor markieren und bestäti-



gen!) und kopiert ihn, indem Ihr oben + A + C + Start gleichzeitig drückt! Nun kann zum Beispiel Razor Ra-



mon gegen sich selbst antreten oder sogar im Doppelpack als Tag-Team agieren.

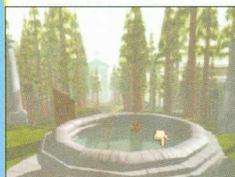
Genügt Euch dies noch nicht, dann haben wir noch einen weiteren Cheat für Euch: Halte beim Bestätigen eines Wrestlers die Starttaste gedrückt und triggert zusätzlich A oder C bis ein Geräusch ertönt! Die Eigenschaftswerte stehen nun alle auf zehn.



SAT

Myst

Falls jemand Interesse daran hat, sich die FMV-Sequenz ‚The Making of Myst‘ ganz in Ruhe anzuschauen, sollte er im Titelbild den folgenden kurzen Cheat anwenden: A, rechts, links und Start.



LEVEL

**Am 10. April 1996 erscheint
die erste neXt Level**

Wir möchten uns an dieser Stelle bei allen Leser bedanken, besonders bei denen, die uns über all die Jahre hinweg Monat für Monat die Treue gehalten haben. Zwar wird keine weitere GAMBLER erscheinen – von Abschied nehmen kann aber nicht die Rede sein! Wenn Ihr wollt, gibt es schon im nächsten Monat ein Wiedersehen mit uns: Auch in unserem neuen Magazin neXt Level werden wir über alles Wissenswerte rund um Eure Sega-Konsolen berichten und Euch zudem darüber auf dem Laufenden halten, was sich in der Welt der Videospiele noch so tut.

Wir würden uns selbstverständlich riesig freuen, wenn Ihr uns auch weiterhin in Sachen Videospiele vertraut und nächsten Monat einfach einmal antestet, ob wir auch mit unserem neuen Magazin Euren Geschmack treffen.

**Vielen Dank und hoffentlich bis bald,
Eure GAMBLER Crew!!!**



Unglaublich!

Mit 'Panzer Dragoon Zwei' erwartet Euch ein geniales Actionspiel, bei dem die Programmierer das Leistungsvermögen des Saturn offenbar voll und ganz ausreizen. Der neueste Mega-Hammer erscheint voraussichtlich im Juni – wir erstatten Euch, im Rahmen eines ausführlichen Previews, schon mal vorab Bericht.



Volltreffer

Nach dem vielversprechenden Preview in dieser Ausgabe wartet die Redaktion auf 'International Superstar Soccer Deluxe' für Mega Drive. Ob das Modul weltklasse ist, oder eher in die zweite Liga gehört, verraten wir Euch in der ersten **neXt Level**.

Überblick

Wer im Videospielektor wirklich mitreden will, braucht ALLE Infos zu ALLEN Spielen und Konsolen.

neXt Level wird Euch Monat für Monat mit aktuellen News, ausführlichen Tests und interessanten Reportagen zu allen Systemen über den neuesten Stand der Dinge informieren.



NINTENDO 64

Eine Anzeige der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung - Konzept und Gestaltung: Projekt Pflanzung, Bonn

Irgendwie denk'

ich

immer

Klaus ist in seiner Clique angeblich der einzige, der noch nicht mit einem Mädchen geschlafen hat. Die anderen belächeln ihn schon und machen dumme Witze, denn schließlich sei er schon 17! Nun denkt er ständig daran, wie er »nachziehen« kann. Dabei ging es ihm eigentlich bisher ganz gut so. Der Funke ist

eben noch bei keiner übergesprungen.

Vieles über das »erste Mal«, über Freundschaft und Sexualität, aber auch über Themen wie Verhütung, Selbstbefriedigung und mehr findest Du in unseren kostenlosen Broschüren.

an

das Eine!



Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

- »Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft«
Broschüre
- »Empfängnisverhütung - Methoden und Möglichkeiten«
Broschüre
- »Verhüten - null Probleme?«
Kurzinfo im Comicstil

Absender: _____

Name _____

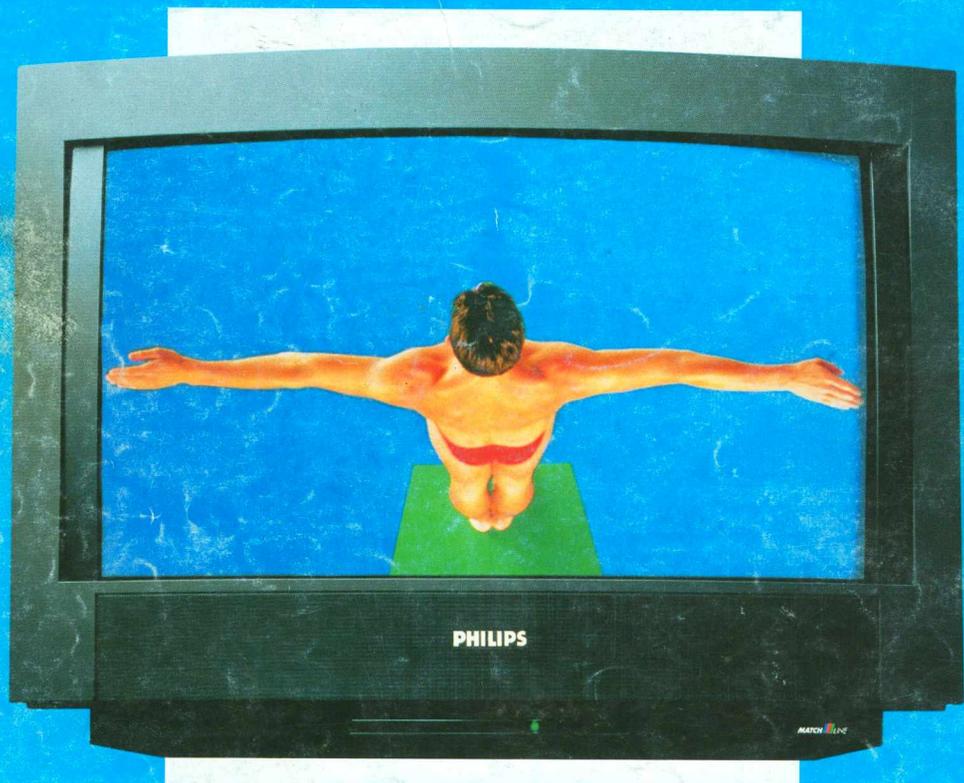
Straße, Hausnr. _____

PLZ, Ort _____

**Ausschneiden, aufkleben und ab an die
BZgA, 51101 Köln**

SPRECHT

Volle Breitseite!



Let's make things better.

**MATCHLINE
WIDE SCREEN
DIGITAL SCAN**

Die schönsten Seiten des Fernsehens erleben Sie jetzt extra breit im neuen Philips Matchline 100 Hz Widescreen mit Digital Scan. Auf voller Bildschirmbreite sind Sie mitten im Geschehen und können sich dank Digital Scan ein besonders stabiles, flimmerfreies Bild machen. Daß es auch schärfer und brillanter ist, liegt an der einzigartigen Philips Crystal Clear Funktion. Kurz – mit dem neuen Philips Matchline Widescreen sind Sie bestens im Bilde. Auf voller Breitseite!

MATCHLINE



PHILIPS